

**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı
İletişim Araştırmaları Bilim Dalı**

**ETKİSEL OYUNBİLİM: KİTLESEL ÇOK OYUNCULU
ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA OYUNLARI OYNAMA
MOTİVASYONLARI**

DOKTORA TEZİ

Damla İŞBİLEN

DANIŞMANI: DOÇ. DR. Mine YENİÇERİ ALEMDAR

İZMİR-2018

**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı
İletişim Araştırmaları Bilim Dalı**

**ETKİSEL OYUNBİLİM: KİTLESEL ÇOK OYUNCULU
ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA OYUNLARI OYNAMA
MOTİVASYONLARI**

DOKTORA TEZİ

Damla İŞBİLEN

JÜRİ ÜYELERİ

DANIŞMANI: DOÇ. DR. Mine YENİÇERİ ALEMDAR

**DOÇ. DR. Nahit Erdem KÖKER
DR. ÖĞRETİM ÜYESİ Aşlı ELGÜN
DR. ÖĞRETİM ÜYESİ Mehmet YAKIN
DR. ÖĞRETİM ÜYESİ Fulya ERTEM BAŞKAYA**

İZMİR-2018

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum Etkisel Oyunbilim: Kitlel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları Oynama Motivasyonları adlı doktora tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Damla İŞBİLEN
İmza





T.C.EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

ÖĞRENCİNİN

Adı Soyadı : Damla İŞBİLEN
Numarası : 92140002247
Anabilim Dalı : İletişim Araştırmaları
Tez Başlığı (Türkçe) : Etkisel Oyunbilim: Kitlese Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
Oynama Motivasyonları,
Tez Başlığı (İngilizce) : Affective Ludology: Motivations For Play Massively Multiplayer Online
Roleplaying Games
Tez Savunma Tarihi : 29/06/2018
Tez Başlığı Değişikliği Varsa Yeni Başlık:

JÜRİ ÜYELERİ

Jüri Başkanı

Unvan, Adı, Soyadı : Doç.Dr.Mine YENİÇERİ ALEMDAR
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Doç.Dr.Nahit Erdem KÖKER
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Dr.Öğr.Üyesi Aslı ELGÜN
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Dr.Öğr.Üyesi Mehmet YAKIN
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Dr.Öğr.Üyesi Fulya ERTEM
Karar : Başarılı Başarısız Düzeltme
İmza :

TEZ HAKKINDA JÜRİNİN GENEL GÖRÜŞÜ

(Jüri Başkanı Tarafından Doldurulacaktır)

Tez savunması sonucunda öğrenci tarafından hazırlanan çalışma;

Oybirliğiyle
Oy çokluğuyla

Başarılıdır

Düzeltilmelidir

Başarısızdır

TABLO LİSTESİ	i
ŞEKİL LİSTESİ	iii
RESİM LİSTESİ	iv
Giriş	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ETKİSEL OYUNBİLİM

1. OYUN ÇALIŞMALARI.....	7
1.1. Oyun Oynama Sistemleri, Bilgisayar ve Video Oyunlarının Tarihi.....	16
1.1.1. İlk Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1972-1977)	25
1.1.2. İkinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1976-1984)	25
1.1.3. Kuzey Amerika Video Oyun İflası (1983-1985)	26
1.1.4. Oyun Konsol Sistemlerinin Geri Dönüşü: Üçüncü Nesil Konsol Sistemleri (1983-1995).....	33
1.1.5. Dördüncü Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1987-1999)	34
1.1.6. Beşinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1993-2002).....	35
1.1.7. Altıncı Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1998-2004).....	36
1.1.8. Yedinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (2005-2011)	37
1.1.9. Sekizinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (2011- ...).....	38
1.2. OYUN TÜRLERİ	39
1.2.1. Açılır Video Oyunlar (Pop-Up Video Games)	40
1.2.2. Aksiyon Oyunları (Action Games)	40
1.2.2.1. Platform Oyun (Platform Game)	40
1.2.2.1.a. Sinematik Platform Oyunu (Cinematic Platform Game).....	41
1.2.2.1.b. Eleme Platform Oyunu (Elimination Platformer).....	41
1.2.2.1.c. Bulmaca Platform Oyunu (Puzzle Platformer).....	41

1.2.2.1.d. Vur-Kaç (Run-And-Gun)	41
1.2.2.2. Hepsini Patakla (Beat 'Em Up)	41
1.2.2.2.a. Kes-Biç (Hack And Slash).....	41
1.2.2.2.b. Gösteri Dövüşçüsü (Spectacle Fighter)	41
1.2.2.3. Dövüş Oyunu (Fighting Game).....	42
1.2.2.3.a. Maskot Dövüşçüsü (Mascot Fighter).....	42
1.2.2.3.b. Platform Dövüşçüsü (Platform Fighter)	42
1.2.2.4.Birinci Şahıs Nişancı (First-Person Shooter [FPS]).....	42
1.2.2.4.a. Kahraman Nişancı (Hero Shooter).....	42
1.2.2.4.b. Işık Tabancası Oyunu (Light Gun Game)	42
1.2.2.4.c. Ray Nişancısı (Rail Shooter)	43
1.2.2.5. Hepsini Vur (Shoot 'Em Up [SHMUPS]).....	43
1.2.2.5.a. Kurşun Cehennemi (Bullet Hell)	43
1.2.2.5.b. Yatay Kaydırma Nişancı (Horizontal Scrolling Shooter).....	43
1.2.2.5.c. Dikey Kaydırma Nişancı (Vertical Scrolling Shooter).....	43
1.2.2.6. Üçüncü Şahıs Nişancı (Third-Person Shooter [3PS/TPS])	44
1.2.2.7. Araç Çarpıştırma (Vehicular Combat).....	44
1.2.3. Boşta oyun (Idle game)	44
1.2.4. Bulmaca Oyunları (Puzzle Game).....	44
1.2.4.a. Düşen Bloklar (Falling Blocks).....	44

1.2.5. Çılgın Mermer Labirent (Mad Marble Maze).....	44
1.2.6. Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena [MOBA]).....	45
1.2.7. Dijital Tilt Masaları (Digital Pinball Tables).....	45
1.2.8. Eğitici Eğlence Oyunları (Edutainment Game).....	45
1.2.9. Egzersiz-Oyun (Exergaming)	45
1.2.10. Eskort Oyunu (Escort Game).....	45
1.2.11. Firar (Breaking Out)	46
1.2.12. Gizli Nesne Oyunu (Hidden Object Game).....	46
1.2.13. Günlük Video Oyun (Casual Video Game).....	46
1.2.13.1. Minioyun Oyunu (Minigame Game).....	46
1.2.13.1.a. Parti Oyunu (Party Game)	46
1.2.14. Hibrit Oyunlar	46
1.2.14.1. Aksiyon-Macera (Action-Adventure).....	46
1.2.14.1.a. Metroidvania	47
1.2.14.2. Gizlilik Tabanlı Oyun (Stealth-Based Game)	47
1.2.14.3. Hayatta Kalma – Korku Oyunu (Survival Horror).....	47
1.2.15. Karışık Oyunlar (Miscellaneous Games)	47
1.2.16. Kart Savaşı Oyunu (Card Battle Game).....	47
1.2.17. Kazı Oyunu (Digging Game)	47
1.2.18. Labirent Oyunu (Maze Game)	48

1.2.19. Macera Oyunları (Adventure Game)	48
1.2.19.1. Arkadaş Sim (Dating Sim)	48
1.2.19.2. Çevresel Anlatı Oyunu (Environmental Narrative Game)	48
1.2.19.3. Tam Hareketli Video Oyunu (İnteraktif Film) (Full Motion Video [Interactive Movie])	49
1.2.19.4. İnteraktif Kurgu (Interactive Fiction)	49
1.2.19.5. İşaretle Ve Tıkla Oyunu (Point-And-Click Game)	49
1.2.19.5.a. Odadan Kaçış Oyunu (Room Escape Game)	49
1.2.19.6. Görsel Roman (Visual Novel)	49
1.2.20. Programlama Oyunu (Programming Game)	49
1.2.21. Ritim Oyunu (Rhythm Game)	50
1.2.22. Rol Yapma Oyunu (Role-Playing Game [RPG])	50
1.2.22.1. Kalem Ve Kâğıt Rol Yapma Oyunları (Pen-And-Paper Roleplaying Games)	51
1.2.22.2. Canlı Aksiyon Rol Yapma Oyunları (Live Action Roleplaying Games - LARP)	51
1.2.22.3. Bilgisayar Rol Yapma Oyunları (Computer Roleplaying Games- CRPG)	51
1.2.22.4. Simülasyon Rol Yapma Oyunları (Simulation Or Tactical Role Playing Games [SRPGs])	51
1.2.22.5. Aksiyon Rol Yapma Oyunları (Action Role Playing Games [ARPGs])	52
1.2.22.6. Roguelike Rol Yapma Oyunları (Roguelike Rol Playing Games)	52

1.2.22.7. Batılı Rol Yapma Oyunları Ve Japon Rol Yapma Oyunları (Western Rol Playing Games [WRPGs] And Japanese Role Playing Games [JRPGs])	52
1.2.22.8. Çoklu Kullanıcılı Zindan (Multi-User Dungeon [MUD])	52
1.2.22.9. Kitlesele Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game MMORPGs)	53
1.2.23. Romantik Oyunlar (Romance Game)	55
1.2.24. Simülasyon Oyunları (Simulation Game [Sim])	55
1.2.24.1. İş/Ticaret Simülasyonları (Business/Trade Simulations)	55
1.2.24.2. Yaşam Simülasyonları (Life Simulations)	55
1.2.24.2.a. Sim Yetiştirme (Raising Sim)	55
1.2.24.3. Araç Ve Araçsal Savaş Simulatörleri (Vehicle Simulators And Vehicular Combat Simulators)	56
1.2.24.4. Savaş Simülasyonları (War Simulations)	56
1.2.24.5. İnşaat Ve Yönetim Oyunları (Construction And Management Games)	56
1.2.24.6. Sürüş Oyunu (Driving Game)	56
1.2.25. Sonsuz Koşu Oyunu (Endless Running Game)	56
1.2.26. Spor Oyunları (Sports Game)	56
1.2.27. Strateji Oyunları (Strategy Game)	56
1.2.27.1. Keşfet, Genişlet, Sömür Ve Yok Etme Oyunları (4X (eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate))	57
1.2.27.2. Top Atışı Oyunu (Artillery Game)	57

1.2.27.3. Gerçek- Zamanlı Strateji (Real-Time Strategy [RTS])	57
1.2.27.4. Alan Yönetimi Oyunları (Space-Management Game).....	57
1.2.27.5. Zaman Yönetimi Oyunu (Time Management Game).....	57
1.2.27.6. Kule Savunma (Tower Defense)	57
1.2.27.7. Sıra Tabanlı Strateji (Turn-Based Strategy)	58
1.2.27.8. Sıra Tabanlı Taktik (Turn-Based Tactics).....	58
1.2.28. Üçlü Eşleştirme Oyunu (Match-Three Game).....	58
1.2.29. Yarış Oyunu (Racing Game)	58

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNCU TİPLERİ VE OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI

1. PSİKODİNAMİK KİŞİLİK KURAMLARI VE MİZAÇ TEORİLERİ.....	60
1.1. Sigmund Freud	62
1.2. Alfred Adler	66
1.3. Carl Gustav Jung.....	72
1.4. Myers-Briggs Tip Göstergesi.....	77
1.5. Keirsey Mizaç Tipleri	81
2. OYUNCU TİPLERİ VE MODELLERİ.....	83
2.1. Bartle Oyuncu Tipi Modeli.....	88
2.2. Chris Bateman DGD1 Modeli	91
2.3. GNS ve MDA Modelleri	92
2.4. Ip ve Jacobs'un Yaklaşımı.....	94
2.5. Stewart'ın Yaklaşımı	94
2.6. Drachen & Canossa ve Yannakakis'in Yaklaşımı.....	95
2.7. Hamari ve Lehdonvirta'nın Yaklaşımı.....	96
2.8. Hamari ve Tuunanen'in Yaklaşımı.....	97
2.9. BrainHex	97
2.10. Tseng'in Yaklaşımı	98
2.11. Kallio, Mäyrä ve Kaipaine'in Yaklaşımı	98

2.12. Van Meurs'un Yaklaşımı..... 98

3. OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE YEE'NİN ÇALIŞMALARI... 99

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA: KİTLESEL ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA OYUNLARI OYNAMA MOTİVASYONLARI

1. ARAŞTIRMANIN KONUSU.....	107
2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	108
3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ	108
4. NİCEL ARAŞTIRMA SÜRECİ	110
4.1. Araştırmanın Hipotezleri	110
4.2. Nicel Araştırma Örneklem Yöntemi	111
4.3. Nicel Araştırmanın Veri Toplama Aracı ve Analizi.....	112
4.4. Nicel Araştırmanın Kısıtlılıkları	114
4.5. Nicel Araştırma Bulguları	114
4.5.1. Örneklemin Demografik Özellikleri	114
4.5. 2. Örnekleme Ait Betimleyici İstatistik Sonuçları	115
4.5.3. Nicel Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenilirliği.....	120
4.6. Nicel Araştırma Sonuçları.....	138
5. NİTEL ARAŞTIRMA SÜRECİ.....	141
5.1. Nitel Araştırma Soruları.....	141
5.2. Nitel Araştırma Örneklem Yöntemi.....	142
5.3. Veri Toplama Aracı.....	142
5.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik	143

5.5. Nitel Araştırma Kısıtlılıkları	143
5.6. Nitel Araştırma Analiz ve Bulguları	143
5.6.1. Başarı Teması.....	145
5.6.1.1. Başarı Temasına İlişkin Görüşler.....	145
5.6.2. Sosyal Teması.....	147
5.6.2.1. Sosyal Temasına İlişkin Görüşler	148
5.6.3. İmmersiyon Teması	149
5.6.3.1. İmmersiyon Temasına İlişkin Görüşler	150
5.7. Nitel Araştırma Sonuçları	155
6. TARTIŞMA VE SONUÇ	159

KAYNAKÇA	167
EKLER	207
EK 1- Video Oyunlar Kronolojik Listesi	207
EK 2- Bilgisayar ve Oyun Konsol Sistemleri Kronolojik Listesi	255
EK 3- Resimler	267
EK 4- Çevrimiçi Anket Soruları	316
ÖZGEÇMİŞ	322
AKADEMİK ÇALIŞMALAR	323
ÖZET	324
ABSTRACT	325

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Caillois Oyunların Sınıflandırılması.	11
Tablo 2. Psikoseksüel Gelişim Evreleri.....	65
Tablo 3. Adler'in Aktivite/Etkinlik Derecesi Ve Sosyal İlgi Derecesinin Birleşimini Temel Alan Kişilik Tipolojisi	69
Tablo 4. Neo-analitik Kişilik Modelleri	71
Tablo 5. Jung Psikolojik Tipler.....	75
Tablo 6. Myers ve Briggs Kişilik Tipleri.....	78
Tablo 7. MBTI - 16 Farklı Tip Kombinasyonu	80
Tablo 8. Oyuncu Tipi Modelleri.....	93
Tablo 9. Nitel, Karma ve Nicel Yöntemler	109
Tablo 10 . Örneklem Hata Payına Göre Alınabilecek Örneklem Büyüklüğünü Gösteren	
Tablo 11. Örneklem Demografik Özellikleri (n=425)	115
Tablo 12. Örneklem Ait Betimleyici İstatistik Sonuçları	117
Tablo 13. Ölçek Maddeleri, Güvenilirlik Analizi ve Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları.....	121
Tablo 14. Ölçme aracının Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı	127
Tablo 15. Boyutlar Bazında Güvenilirlik Katsayıları	128
Tablo 16. Boyutlara İlişkin Ortalama Değerler ve Standart Sapma	129
Tablo 17. Normallik Testi Tablosu	131

Tablo 18. Boyutlar Arası Korelasyon	132
Tablo 19. Cinsiyete Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi	133
Tablo 20. Yaş Gruplarına Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi	134
Tablo 21. Karşı Cins Karakter İle Oynamaya Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi.....	137
Tablo 22. Verilerin Analizi Sonucunda Elde Edilen Tema Ve Alt Temalar	144

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Niteliklerine Göre Oyunlar	13
Şekil 2. Kişiliğin Psikodinamik Modellerinin Evrimi.....	62
Şekil 3. Klasik psikanalitik kuramda id, ego ve süperegönün gelişimi.....	64
Şekil 4. Jung'un Psişe Modeli.....	74
Şekil 5. Keirsey Mizaç tipleri diagramı	81
Şekil 6. Keirsey Mizaç Matrisi	82
Şekil 7. Bartle İlgisi Grafiği	89
Şekil 8. Üç Boyutlu Oyuncu Tipleri Grafiği	91
Şekil 9. Doğrulayıcı Faktör Analizi – t değerleri.....	124
Şekil 10. Doğrulayıcı Faktör Analizi – STD değerleri.....	126
Şekil 11. Boyutlara İlişkin Ortalama Değerler ve Yüzde Grafiği.....	130
Şekil.12. Nitel Araştırma Sonucuna Dayalı Oluşturulmuş Model (Temalar Arası Örüntü)	158

RESİM LİSTESİ

Resim 1. The Royal Game of Ur	267
Resim 2. Dünyanın En Eski Oyununa Ait Oyun Piyonları.....	267
Resim 3. The Mansion Of Happiness Masaüstü Oyunu.....	267
Resim 4. Dungeons And Dragons Masaüstü Oyunu 1974.....	268
Resim 5. Tilt Makinesi (Pinball)	268
Resim 6. Jukebox Müzik Makinesi	269
Resim 7. Mekanik Beyzbol Oyun Makinesi -1935.....	269
Resim 8. Skee – Ball.....	270
Resim 9. Mutoskop	270
Resim 10. League Of Legends.....	271
Resim 11. Hanafuda Oyun Kartları.....	271
Resim 12. Cathode-Ray Tube Amusement Device	271
Resim 13. Programmed Data Processor-1 (Pdp-1).....	272
Resim 14. Spacewar!, Soldan Sağa: Alan Kotok, Steve Russell Ve Shag Graetz	272
Resim 15. Magnavox Odyssey	273
Resim 16. Futbolcu Steve Heighway Ve Bir Kadın Pong Oynarken.....	273
Resim 17. Gran Trak.....	273
Resim 18. Hi-Way.....	274

Resim 19. Gun Fight.....	274
Resim 20. The Fonz	275
Resim 21. Death Race.....	275
Resim 22. Mortal Kombat.....	276
Resim 23. Space Invaders.....	276
Resim 24. Pac-Man.....	277
Resim 25. Ms. Pac-Man.....	277
Resim 26. Donkey Kong	278
Resim 27. Q*Bert.....	278
Resim 28. Battlezone.....	279
Resim 29. Atari Football	279
Resim 30. Dragon's Lair	280
Resim 31. Tempest (1981).....	280
Resim 32. Pole Position.....	280
Resim 33. Atari Pong System	281
Resim 34. Atari 2600	281
Resim 35. Fairchild Channel F.....	281
Resim 36. Howard Scott Warshaw	282
Resim 37. Adventure Oyununda Yer Alan Easter Egg Sürprizi	282
Resim 38. E.T. Oyununda Yer Alan Easter Egg Sürprizleri	283

39. Alamogordo Çöp Sahası 2014	283
Resim 40. Alamogordo Çöp Sahasında Bulunan E.T. Oyun Kasetlerinden Biri	283
Resim 41. Game & Watch İlk Seri.....	284
Resim 42. D-Pad	284
Resim 43. Donkey Kong Junior	284
Resim 44. I, Robot	285
Resim 45. Nintendo NES	285
Resim 46. Sega Master System.....	285
Resim 47. Atari 7800 ProSystem.....	286
Resim 48. Sega Genesis.....	286
Resim 49. The 7th Guest.....	287
Resim 50. Sony Playstation	287
Resim 51. Nintendo 64.....	287
Resim 52. Sony Playstation 2.....	288
Resim 53. Nintendo GameCube	288
Resim 54. Xbox 360 Kinect Sensör	288
Resim 55. Xbox One Kinect Sensör	289
Resim 56. Playstation 3.....	289
Resim 57. Nintendo Wii.....	289

Resim 58. Nintendo Wii U	290
Resim 59. Sony Playstation 4.....	290
Resim 60. Sony Playstation 4 Pro.....	290
Resim 61. Xbox One	291
Resim 62. Xbox One S	291
Resim 63. Cathode-Ray Tube Amusement Device	291
Resim 64. ELIZA.....	292
Resim 65. Colossal Cave Adventure	292
Resim 66. Zork: The Great Underground Empire.....	292
Resim 67. Ultima.....	293
Resim 68. Yar's Revenge.....	293
Resim 69. I, Robot	293
Resim 70. The Legend of Zelda.....	294
Resim 71. Castlevania.....	294
Resim 72. Football Manager II	294
Resim 73. Prince of Persia.....	295
Resim 74. Railroad Tycoon	295
Resim 75. Sonic the Hedgehog	295
Resim 76. Street Fighter II.....	296
Resim 77. Doom	296

Resim 78. FIFA International Soccer	296
Resim 79. Lemmings 2 The Tribes.....	297
Resim 80. Simcity 2000.....	297
Resim 81. Tekken	297
Resim 82. Worms.....	298
Resim 83. Diablo	298
Resim 84. Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh	298
Resim 85. Quake.....	299
Resim 86. Tomb Raider.....	299
Resim 87. Age of Empires	299
Resim 88. Gran Turismo	300
Resim 89. Need for Speed II.....	300
Resim 90. Resident Evil: Director's Cut (Biohazard: Director's Cut)	301
Resim 91. Crash Bandicoot 3: Warped.....	301
Resim 92. Silent Hill	301
Resim 93. EverQuest: The Ruins of Kunark.....	302
Resim 94. Final Fantasy IX.....	302
Resim 95. Half-Life: Counter Strike.....	302
Resim 96. Halo	303
Resim 97. Ico.....	303

Resim 98. Max Payne	303
Resim 99. The Simpsons: Road Rage.....	304
Resim 100. Grand Prix 4.....	304
Resim 101. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	304
Resim 102. Tiger Woods PGA Tour 2003.....	305
Resim 103. Warcraft III: Reign of Chaos.....	305
Resim 104. Call of Duty.....	305
Resim 105. Championship Manager 4.....	306
Resim 106. EverQuest: Online Adventures	306
Resim 107. The Italian Job.....	306
Resim 108. Second Life.....	307
Resim 109. Wolfenstein: Enemy Territory	307
Resim 110. RollerCoaster Tycoon 3.....	307
Resim 111. Battlefield 2.....	308
Resim 112. Guitar Hero.....	308
Resim 113. Lego Star Wars II: The Original Trilogy	308
Resim 114. Sega Genesis Collection (Sega Mega Drive Collection).....	309
Resim 115. Wii Sports	309
Resim 116. Assassin's Creed	309
Resim 117. Link's Crossbow Training.....	310

Resim 118. Fallout 3	310
Resim 119. World of Warcraft: Wrath of the Lich King.....	310
Resim 120. Yakuza 2	311
Resim 121. The Sims 3.....	311
Resim 122. Lara Croft and the Guardian of Light.....	311
Resim 123. Pro Evolution Soccer 2012	312
Resim 124. The Walking Dead	312
Resim 125. Dota 2	312
Resim 126. Game of Thrones	313
Resim 127. Hearthstone.....	313
Resim 128. The Witcher 3: Wild Hunt	313
Resim 129. Uncharted: The Lost Legacy.....	314
Resim 130. Wolfenstein II: The New Colossus	314
Resim 131. Monster Hunter: World	314
Resim 132. Dynasty Warriors 9	315
Resim 133. Metal Gear Survive	315
Resim 134. Silent Hill: Shattered Memories, Cybil Karakteri.	315

TEŞEKKÜRLER

Canım kızım, yeryüzündeki cennetim DEFNE' me, bu süreçteki olgunluğu ve fedakarlıkları için,

Heyecanla kavuşmayı beklediğim DENİZ' ime, çabama ortak olduğu için...

Gizli bahçemizde beni büyüten Sevgili eşim SAIM'e, verdiği tüm emekler için...

Bu süreçte güzel kızıma eksikliğini hissettirmeyen canım ANNEME, benimle birlikte çalıştığı için...

Her zaman, her şartta sırtımı yaslayabildiğim bir tanecik BABAMA, her şeyi başaracağıma inandığı için...

Kardeşim, hasretim LEVENT'e, bana çocukluğumdan beri zorlukların üstesinden gelmeyi öğrettiği için...

Değerli desteğini ve akademik birikimini esirgemeyen DOÇ. DR. NAHİT ERDEM KÖKER'e, katkılarıyla çalışmama yön verdiği için...

İçtenlikle yardımına koşan değerli hocam DR. ÖĞR. ÜYESİ MEHMET YAKIN'a,

Her zaman güler yüzüyle beni rahatlatan DR. ÖĞR. ÜYESİ ASLI ELGÜN'e,

Lisans ve yüksek lisans eğitimimde öğrencisi olmaktan gurur duyduğum, doktora eğitimimde de yardım ve desteğini sakınmayan, güzel ışıklı, güzel kalpli hocam DR. ÖĞR. ÜYESİ FULYA ERTEM BAŞKAYA'ya...

Çocukluğum, canım arkadaşım MERVE KATRANCI'ya, akademik bilgisini, zamanını ve karşılıksız desteğini armağan ettiği için...

Bana her koşulda destek veren, başaracağıma inanan, engin bilgisiyle akademik yaşamda adım attığım yolu aydınlatan, hoşgörüsünü, iyi niyetini hayat boyu örnek alacağım, birlikte çalışmaktan onur duyduğum değerli hocam DOÇ. DR. MİNE YENİÇERİ ALEMDAR'A...

GİRİŞ

Oyun oynama, oyunculara duygusal deneyimler sağlayan eğlenceli bir etkinlik olup, bilginin nasıl işlendiği hakkında rehberlik edebilme yetisine sahiptir. Oyun yaratma ve oyun oynama Homo Sapiens'in temel bir dürtüsüdür. Antik Yunanlılar, Vikingler ve muhtemelen mağaralarda yaşayan atalarımızın hepsi kural tabanlı oyun sistemlerine sahiplerdir. Bu oyun sistemleri eğlenceden rekabete ve eğitime kadar birçok amaca hizmet etmiştir (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca, 2008, s.1).

Arkeolojik veriler, masa üstü oyunlarının Mezopotamya ve Mısır'da kullanıldığına işaret etmektedir. İngiliz arkeologlar, antik Sümer kenti Ur'da oyun tahtaları ortaya çıkarmışlardır. 20 kareli oyun adı verilen, The Royal Game of Ur (EK-3, Resim 1) olarak da tanınan oyunun (Dunn-Vaturi, 2017) M.Ö. 2550-2400 yılları arasında var olan Ur Hanedanlığı'nda oynandığı bilinmektedir (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca. 2008; Bossom & Dunning, 2015, s. 14). Yakın geçmişe kadar bilinen en eski masaüstü oyunun Ur'da oynandığı bilirse de Başur Höyük'teki arkeolojik kazı alanında, M.Ö. 5000 yılına ait dünyanın en eski oyununa ait oyun piyonları (EK-3, Resim 2) bulunmuştur. Bu piyonlar yeşil, kırmızı, mavi, beyaz ve siyah renklerde olup farklı şekillere sahiptir. Ege Üniversitesi'nden Türk arkeolog Sağlamtimur konuyla ilgili olarak "... Bu benzeri olmayan bir keşif. Bir nevi bir satranç takımı setine benziyor." ifadesini kullanmıştır (Lorenzi, 2017). Antik Mısır'da ise (M.Ö. 2686-2613) günümüzdeki tavlaya benzeyen beceri ve şans oyunu olan Senet'in oynandığı bilinmektedir. Oyun tahtası ve zarlarla oynanan bu oyunun zorluk derecesi, rakip oyuncunun yeteneği ve şans faktörüne bağlı olarak değişmektedir (Piccione, 1980; Bossom & Dunning, 2015, s. 14). Oyunlara şans faktörünü katan zarların M.Ö. 7. yüzyılda kullanıldıkları tahmin edilmektedir. İlk belgelenen olimpiik oyunlar ise M.Ö. 776 yılında düzenlenmiştir. Günlük hayatta oyun oynama amacı taşımayan birçok aktivite, gerçek hayattan sanal hayata geçerek asimile edilmiştir (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca. 2008).

19. yüzyılda benzer mantık ile gerçek hayat aktivitelerini simüle eden masaüstü oyunlar ortaya çıkmıştır. The Mansion Of Happiness masaüstü oyunu (EK-3, Resim 3), 1843 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk kez ticari olarak üretilen oyun olmuştur (Donovan, 2017). Uluslararası başarı elde eden masaüstü oyun

Monopoly, Parker Brothers tarafından üretilmiştir ve günümüzde hala oldukça popüler masaüstü oyunlardan biridir. Monopoly aslında 1930'ların ortasına kadar Rex Tugwell ve Ray Stryker tarafından Columbia Üniversitesi'nde eğitici bir oyun (Eldridge, s.189, 2010) olarak öğrencilerle birlikte kullanılmaktadır. 1935 yılında ise Charles Darrow oyunu tekrar tasarlayıp, Parker Brothers'a satmıştır (Kennedy, s.52,1999).

20. yüzyılın ortalarında oyunlar şans oyunları, savaş oyunları ve gerçek hayat simülasyonları olan oyunlar olmak üzere kabaca üçe ayrılmaktadır. Özellikle 1950'lerde çok sayıda masaüstü savaş oyunu üretilmiştir. O günlerde piyasaya sürülen Risk and Diplomacy oyunu günümüz savaş ve strateji oyunları için halen ilham vericidir. 1960'larda popülerleşen masaüstü strateji oyunları olan savaş oyunları harita, piyonlar ve zarlarla birlikte oynanarak gerçek bir savaş alanını simüle etmektedir. Oyuncular bu masaüstü oyunlar aracılığıyla tarihsel çatışmaları yeniden yaratarak, yönetebilmektedir. 1954'te J.R.R. Tolkien'in yazmış olduğu The Lord of The Rings romanı dünyayı yüksek fantezi türü ile tanıştırmıştır (Fabrizi, 2016). Edebiyata yeni bir soluk getiren bu tür, dolaylı olarak masaüstü oyunları da etkilemiştir. Romandan kısa süre sonra fantezi temalı savaş oyunları piyasaya çıkmaya başlamıştır. Strateji masaüstü savaş oyunlarındaki asker ordularının yerini The Lord of The Rings romanında bahsi geçen türler, elfler ve orklar almıştır. Bütün rol yapma oyunlarının atası kabul edilen Dungeons and Dragons'ın masaüstü oyunu (EK-3, Resim 4) da Tolkien'in The Lord of The Rings romanından ilham alınarak yaratılmıştır (Donovan, 2017, s.104; Byers & Crocco, 2016, s.3, Mackay, 2017, s. 14-17). Dave Arneson ve Gary Gygax tarafından yaratılan Dungeons and Dragons, ticari olarak 1974 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunun kuralları, Chainmail masaüstü oyununun kuralları geliştirilerek oluşturulmuştur (Cogburn & Silcox, s.207, 2012). 1979 yılına gelindiğinde ayda 7000 adet satış rakamına ulaşmıştır. Bu oyunu oynamak için gerekli materyaller: kurallar kitabı, her bir karakterin yetenek ve yeterliliğini açıklayan kağıtlar, haritalar ve piyonlardan oluşmaktadır. Dungeons and Dragons oyunundan sonra rol yapma oyunları oldukça ilgi görmüş ve hızla artmıştır (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca. 2008).

Tilt makineleri (EK-3, Resim 5), müzik kutusu makineleri, oyun oynama salonu makineleri de masaüstü oyunlarla benzer şekilde gerçek hayatı simüle eden oyunların mekanik ve dijital versiyonları olmuştur. Teknoloji ilerledikçe mekanik

oyun makineleri dijital oyun makinelerine evrimleşmiştir. Video oyunlar ise elektro-mekanik jetonlu oyun makineleri ve anabilgisayarlar ile ortaya çıkmıştır. Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişimi ile birlikte video oyunlar ve oyun konsol sistemleri de hızla gelişmiştir. Teknoloji, video oyunlarla birlikte insanların günlük hayatına entegre olmuş ve video oyunların popülerliğini beraberinde getirmiştir. Oyun oynama salonları ile oyun oynama eğlence anlayışı değişime uğrayarak oldukça popüler hale gelmiştir. Her yaş grubundan oyuncunun ilgisini çeken bu oyunlar, dijital oyun kültürünün temellerini atmıştır. İlk kez yetmişli yıllarda evlerin içerisine giren oyun konsol sistemleri oyun oynama alışkanlığını beraberinde getirmiş ve oyun oynama salonlarının tahtını devralmıştır. Oyun konsol sistemleri ile her oyuncu kendi evinde dilediği zaman oyun oynama imkanını bulmuştur. İnternet çağında ise çevrimiçi oyun konsol sistemleriyle çok oyunculu oyunları oynamak için aynı oda içerisinde bulunma zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Kimi zaman arkadaş gruplarıyla, kimi zaman farklı ülkelerde birbirinden yabancı insanların aynı oyunu birlikte oynayabilmesi mümkün kılınmıştır.

Günümüzde anlık ve eş zamanlı oyun oynayan oyuncu sayısı milyonları bulmaktadır. Örneğin 2014 verilerine göre; kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu olan League of Legends oyununu (EK-3, Resim 10) 7,5 milyon kişi anlık eş zamanlı oynamaktadır ("League Players Reach New Heights in 2014", 2017). Video oyunlar elbette finansal sebeplerle üretilmekte ve geliştirilmektedir. Devasa boyutlardaki nakit akışı, oyun endüstrisini finansal bir ezici güç haline dönüştürmüştür (Morris, 2017). Teknolojinin sürekli gelişimi ile birlikte video oyunlar ve oyun oynama sistemleri de kendisini sürekli olarak yenileyebilmektedir. Oyun oynama sistemleri ve video oyunlar her zaman keşfedilecek yeni bir özellik barındırmayı başarmaktadır, dolayısıyla endüstrinin giderek büyümesi kaçınılmaz olmuştur. The Entertainment Software Association video oyun endüstrisinin her geçen gün büyüyen pazar payı ve tüketici profilleri hakkında yıllık raporlar yayınlamaktadır. 2016 yılı verilerine göre en fazla satın alma yapan ortalama müşteri profili 36 yaşındaki erkeklerdir. Oyun pazarındaki ortalama bir müşterin yaş ve cinsiyet oranı değişiklik göstermektedir. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunlara 2010 yılında 17.5 milyar dolar harcanırken, bu rakam 2016 yılında 24.5 milyar dolara yükselmiştir. 2016 yılı verilerine göre oyun oynama deneyimini arttırmak için aksesuarlara 2,2

milyar dolar harcanırken, donanım için yapılan harcamalar 3.7 milyar dolara erişmiştir (Anderton, 2017). Artan kâr payı ve rekabet beraberinde ürün çeşitliliğini getirmiştir.

Video oyun türleri hızla çoğalırken, oyuncu profiline yönelik oyun tasarımları, ergonomik oyun konsol sistemleri hızla gelişmeye ve üretilmeye başlanmıştır. Hızla gelişen oyun sektörü, video oyunların kültürel, estetik ve teknik boyutları farklı disiplinlerden akademisyenlerin dikkatini çekmektedir ve oyun çalışmaları alanında disiplinler arası çalışmalar yapılarak literatür her geçen gün genişletilmektedir. Oyun çalışmaları tarihi bir süreçtir ve zamanla gelişmekte ve evrimleşmektedir.

Özellikle yetmişli yıllarda teknolojik gelişmelerin ivme kazanmasıyla birlikte teknoloji günlük hayatın bir parçası haline gelmeye başlamıştır. Tek yönlü iletişim sağlayan televizyondan sonra oyun oynama sistemleri farklı, interaktif bir eğlence anlayışını ortaya çıkarmıştır (Salen&Zimmerman,2004). Oyun oynama salonlarında dijital oyunlarla tanışan oyuncular, daha bu teknolojiye yeni alışırken ilk nesil konsol sistemleri eğlence sektörüne giriş yapmıştır. Oyuncuların yoğun ilgisiyle karşılaşan oyun sektörü gelişen teknolojiyle oyun oynama sistemlerini iyileştirmeye devam etmiştir. Sektördeki rekabet oyun türlerinin çeşitlenmesine yol açmıştır. Farklı türlerde ve oyuncuların talebinden de fazla olan oyun çeşitliliği, oyun sektörünü oyuncuları tanımaya mecbur bırakmıştır. Hedef kitleyi belirlerken, hedef kitlenin isteklerini ayırt etmek önem taşımaktadır. Oyuncuların hangi oyun türlerini oynamak istedikleri, oyunun görsel estetiğinden beklentileri, oyun konsollarının performansı hakkındaki değerlendirmeleri, oyunun hikayesi ve seviye tasarımına olan yaklaşımları birbirlerinden farklıdır. Oyuncuları oyunu oynamaya iten, oynamaya devam etmesini sağlayan, oyun oynama süresine etki eden faktörler oyuncunun oyun oynama motivasyonlarını açıklamaya yardımcı olabilmektedir.

“Etkisel Oyunbilim” başlıklı tezin birinci bölümünde oyun çalışmaları, bilgisayar ve video oyunlarının tarihsel süreci, oyun oynama sistemleri ve video oyun türlerini kapsamaktadır. Bölüm içerisinde önce oyun ve oyun oynama kavramları tanımlanmış ve video oyunlarının oyun çalışmalarındaki yeri ve önemine değinilmiştir. Oyunları, oyuncuları veya her ikisini birden içerik bağlamında inceleyen oyun çalışmaları alanının tarihsel gelişim süreci incelenmiştir. Oyun çalışmalarının bir araştırma dalı olan dijital oyunları araştırmaya yönelik yöntem ve yaklaşımlar

incelenmiş ve disiplinlerarası oyun çalışmaları alanının akademik çevrede kendine yer edinme ve kabul görme sürecine yer verilmiştir. Sonrasında, bilgisayar ve video oyunlarının kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının ortaya çıkışına kadar gelen tarihsel süreç ele alınmıştır. Bölüm sonunda video oyun türleri sınıflandırılmış ve tanımlanmıştır. Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının (MMORPG) ayırt edici özellikleri incelenmiştir ve günümüzde kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMO) ve MMORPG oyunlarına yönelik oyun endüstrisinin ilgisine değinilmiştir. Birinci bölümün kapsadığı konular tezin ilerleyen bölümlerinde yer alan kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarının anlaşılması için önem taşımaktadır.

Tezin “Oyuncu Tipleri ve Oyun Oynama Motivasyonları” başlıklı ikinci bölümünde oyun oynama motivasyonları alanında yapılmış akademik çalışmalar genel olarak özetlenip, literatürde sıklıkla atıfta bulunulan çalışmalara (Bartle,1996; Yee, 2006a; 2006b; 2007) detaylı olarak yer verilmiştir. Oyun çalışmaları literatüründe farklı oyuncu tiplerinin farklı oyun oynama motivasyonlarına sahip olduğu görüşü yer aldığı için oyun oynama motivasyonlarını araştırmada önce oyuncu tiplerinin araştırılması gerekliliği görülmüştür.

Oyuncu tiplerinin psikoloji alanında yer alan kişilik tipleri ile arasındaki ilişkiye işaret eden çalışmalar dikkat çekmektedir. Oyun oynama motivasyonlarını anlamak için öncelikle kişilik kuramlarını açıklamanın önemi ortaya çıkmıştır. Bu sebeple tezin ikinci bölümünde sırasıyla psikodinamik kişilik kuramları ve mizaç tipleri, oyuncu tipleri ve oyun oynama motivasyonları ele alınmıştır. Oyuncu tiplerinin geliştirilmesinde temel alınan, kendi kişilik kuramlarını geliştiren Freud, Adler ve Jung’un çalışmaları, Myers-Briggs tip göstergesi ve Keirsey mizaç tiplerine yer verilmiştir.

Oyun sektöründe hedef kitlenin belirlenmesi, oyun içeriklerinin oluşturulması, oyun ve seviye tasarımlarının iyileştirilmesi gibi birçok alanda oyun oynama motivasyonlarını anlamak önem arz etmektedir. Bu sebeple oyun endüstrisinde oyuncu tiplerinin yeri, önemi ve kullanımına yer verilmiştir. Sonrasında oyun oynama motivasyonlarına yönelik akademik araştırmalar genel olarak özetlenip, Yee’nin kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynama motivasyonları üzerine yaptığı

çalışmalar incelenmiştir. Yee'nin kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarına ilişkin elde ettiği sonuçlar araştırma hipotezlerinin geliştirilmesine öncülük etmiştir.

Yee (2002) Bartle'in (1996) oyuncu tipleri modelini motivasyon odaklı teorisi için bir temel olarak almıştır. Yee'nin çalışması istatistiksel bir yöntem kullanan ilk çalışmalardan biridir. Yee (2007) The Daedalus Project ismini verdiği çalışmasında 39 maddeden oluşan bir envanter ile kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarını değerlendiren bir çevrimiçi anket oluşturmuştur. 3200 kişiden elde ettiği veriler sonucunda 10 alt boyut ve 3 temel motivasyon boyutu elde etmiştir. "Etkisel Oyunbilim: Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları" başlıklı tezin son bölümünde araştırma yöntemlerinden karma yöntem kullanılmıştır. Yee'nin 39 madden oluşan envanteri Türkçe'ye çevrilmiş ve kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynama motivasyonlarını araştırmak üzere çevrimiçi anket 425 Türk oyuncuya uygulanmıştır.

Veri toplama sürecinde ölçme aracının orijinal hali kullanılırken, nicel araştırma aşamasında yürütülen analizler sonucunda ölçme aracından madde yükü açısından ilgili boyuta hizmet etmeyen maddeler çıkartılarak diğer analizler yapılmıştır. Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına ilişkin geliştirilen hipotezler araştırmanın nicel aşamasında test edilmiştir.

Araştırmanın nicel aşamasında araştırılan motivasyon boyutlarının Türk katılımcılar tarafından algılanmasına yönelik farklılıklar, katılımcıları nasıl etkilediği, katılımcılar için ifade ettiği anlam ve önemi tespit etme, araştırma sorularına cevap bulma amacıyla araştırmanın nitel aşaması gerçekleştirilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ETKİSEL OYUNBİLİM

Oyun tarihinin teknolojik gelişmelerden bağımsız tutulması mümkün değildir. Sonuçta oyunlar, bilgi ve iletişim teknolojilerinin günlük hayata entegre edilmesinin en başarılı örneğidir. Teknolojinin gelişimiyle birlikte oyun ve oyun oynama sistemleri de doğru orantılı olarak gelişmiştir. Oyun ve oyun oynama sistemlerindeki gelişmeler genellikle oyunların gerçekçiliğini ve oyun oynama performansını arttırmak üzere yoğunlaşmıştır. Oyun oynama deneyimini daha gerçekçi, konforlu, sürükleyici, eğlenceli kılmak adına oyun tasarımcıları, yazılım mühendisleri, endüstri mühendisleri, edebiyatçılar, psikologlar gibi farklı disiplinlerden uzmanlar birlikte çalışmaktadır. Oyun sektöründe, oyuncu odaklı iyileştirmeler yapılması pazar alanını genişletmekte ve doğru hedef kitleye ulaşmayı sağlamaktadır. Oyun üreticileri hedef kitleye yönelik oyun ve oyun oynama sistemleri üretebilmek, arz ve talep dengesini sağlayabilmek adına, akademisyenlerin araştırmalarından faydalanmaktadırlar. Bu amaca yönelik yapılan akademik çalışmalar; oyunların belirli bir hedef kitleye yönelik üretilmesi, oyunun içeriğinin oyuncunun davranışı ve psikoloji üzerine etkisi, oyun sistemlerinin ergonomik tasarımı ve oyun oynama deneyimi, hikâyeleştirme, ödül-ceza sistemleri, seviye tasarımları, oyun oynama motivasyonları, oyuncu tipleri, oyun oynama stilleri, duygusal oyunbilim ve benzeri konuları kapsamaktadır. Oyun endüstrisinin akademik literatüre olan ilgisi pazarlama yöntemlerini geliştirme amacı da taşımaktadır.

1. OYUN ÇALIŞMALARI

Oyun çalışmaları, özellikle dijital oyunlara odaklanan alt dalı ile tanınan disiplinlerarası bir akademik çalışma alanıdır ve oyunları, oyuncuları ya da her ikisini birden içerik bağlamında incelemektedir. Oyunbilim (Ludology) Latince kökenli “ludus” (game-oyun) kelimesinden türetilmiştir (Frasca, 2001). 1999 yılında Gonzalo Frasca'nın yazmış olduğu “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (video) Games and Narrative” başlıklı makalesi ile akademik literatürde “ludology” teriminin kullanımı benimsenmiş ve popüler hale gelmiştir (Juul,2003, s.16). Oyunbilim, oyunlar ve genel olarak oyun oynama üzerine yoğunlaşmıştır.

Oyunbilim ve oyun alıřmaları birbirinden farklı kabul edilmemekle birlikte, kimi zaman birbirinin eřanlamlısı olarak da kullanılabilir. Sıklıkla arařtırma konusu olan video oyunlar oyunbilimin sadece bir bařka arařtırma dalıdır (Frasca, 2003).

Disiplinlerarası bilimsel arařtırmaların yapıldığı oyun alıřmalarında elbette kullanılan tek bir metot veya yaklařım yoktur. Akademisyenler kendi alanlarına göre ilgili metot ve yaklařımları semektedirler. Örneğın görsel etnografi ve belgesel sinema alanlarında alıřan bir akademisyen, oyunun kendisini temel alan arařtırmalara yönelirken, iletiřim alanında alıřan bir diğerk akademisyen oyun-oyuncu veya oyuncu-oyuncu arasındaki etkileřimi arařtırmaya daha yatkın olabilmektedir. Dolayısıyla aynı oyun üzerinde alıřırken dahi farklı metotları izlemek mümkündür. Salen ve Zimmerman (2004) oyun arařtırmalarında kural, kültür ve oyun oynama odaklı yaklařımı önermiřlerdir. Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Pajares Tosca (2008, s.9) ise Salen ve Zimmerman'ın bu üç öneri listesine ontolojiyi de eklemeyi uygun görmüřlerdir. Literatürde ilk dijital oyun arařtırmaları genellikle oyunların oyuncular üzerindeki olumsuz etkilerine odaklanmıřtır. Oyunlardaki řiddet içeriğinin oyuncu üzerindeki muhtemel etkileri (Bushman&Anderson, 2002), řiddet içeriklerinin oyuncunun řiddet içeren davranıřlarındaki payı (Turkle, 1984), oyun oynama bağımlılığı (Grüsser, Thalemann, Griffiths, 2007) erken literatürün başlıca arařtırma konularını oluřturmaktadır. Arařtırmalarında video oyunlarda sıklıkla řiddet içeriğine maruz kalan oyuncuların řiddet davranıřlarını kanıksayabilecekleri sonucuna varmıřlardır (Dietz,1998; Dill, K., Gentile, Richter ve Dill, J., 2005; Heintz-Knowles, Henderson, Glaubke, Miller vd., 2001; Turkle, 1984).

Gemiş literatüre ait ilk alıřmalara bakıldığında, Huizinga (1949) ve alıřmaları öne ıkmaktadır. 1938 yılında Hollandalı bilim adamı Huizinga, kültürde oyunun önemini vurgulayan "Homo Ludens" (oynayan insan) başlıklı deneme yazısında, oyunun daha "az ciddi" bir faaliyet olarak kültürdeki konumunu arařtırmıřtır. Huizinga (1949, s.10) oyunları anlamak ya da tanımlamak üzerine ok fazla fikir belirtmese de ok atıfta bulunulan bir gözlemi vardır. Buna göre; oyunlar, kendilerini dıř dünyadan ayıran sihirli bir ember oluřturmaktadır. Huizinga, bir oyunun dıř dünyadan nasıl ayrılabilceğinin bir örneğı olarak bu kavramı kullansa dahi; bu bakıř açısı, oyunun oyuncuyu dıř dünyadan koparması, oyuncunun sihirli emberin içine ekilmesi olarak yorumlanabilir. Huizinga (1949, s.1), oyunun

kültürdeki konumunu araştırırken, kültürün oyundan sonra ortaya çıktığı önermesinde bulunmuştur. Bu önermeyi hayvanların oyun oynamayı öğrenmek için insanın varlığına ihtiyaç duymaması gerekçesiyle pekiştirmiştir. Sihirli çember terimi, kısmen oyunu tanımlamak için kullanılmış olsa da oyunların gerçekten Huizinga'nın deyişiyle kendi varlığını sihirli çemberin içerisine çekerek gerçek hayattan koparabilir mi sorusunu akıllara getirmektedir. Oyunlar gerçek hayatın başka alanlarına etki edebilir, bu etkilerin sonuçlarından ilk akla gelenlerden biri elbette zamandır. Oyuncu gerçek hayattaki muhtemel aktivitelere ayıracak zamanını oyun oynamaya ayırdığından, oyun oynamak zaman almaktadır. Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Pajares Tosca'ya (2008, s.25) göre oyun oynamak:

- Zaman gerektirir.
- Ruh halimizi etkiler.
- Ortak bir iletişim aracıdır.
- Davranışlarımızı etkiler.
- Doğrudan dış dünyayı etkileyebilir

Oyunların yukarıda listelenen bu yönleri dahi, sihirli çemberin oyunları aslında dış dünyadan ayırdığı düşüncesi ile uyuşmamaktadır. Günümüzde oyun çalışmalarında sihirli çember tartışmalarına araştırmacılar tarafından genellikle şüphe ile yaklaşılmaktadır. Fakat bu kavram hala alanyazında önem arz etmekte ve bazı araştırmalarda (Salen ve Zimmerman, 2004) sıklıkla kullanılmaktadır. Salen ve Zimmerman'a (2004) göre sihirli çember, oyun oynanan alanı anlamakta kullanışlı bir metafordur. Buna göre; oyuncuların söz konusu zamana, mekâna ve oyuna özgü kuralları (kurallar çember dışında geçerli olmak zorunda değildir) belirlediği, pazarlık ettiği ve sürdürdüğü geçici bir yer ve zamandır. Oyun ve sosyal hayat arasındaki sınırlar zaman zaman oldukça keskin, zaman zaman oldukça bulanık ve geçirgen olabilmektedir (Salen&Zimmerman, s. 94, 2004). Bu sınırları açıklamak adına Salen ve Zimmerman bir çocuğun oyuncak bebekle oyun oynamasını örnek verirken, diğer yandan oyuncuların Tic-Tac-Toe oyunundaki gibi belirlenmiş kurallar ve hedefler doğrultusunda stratejik bir oyunu oynamasını örnek göstermiştir. Oyun oynamayı, sıradan oyun oynamaktan ayıran temel özellik bu iki örneğin karşılaştırılmasında yatmaktadır (Crawford, 2011, s.22).

Castronova (2005, s.147) sihirli çemberi, video oyunlarının sentetik dünyalarını kuşatan bir zarı tanımlamak için kullanmaktadır. Castronova'ya (2005) göre zar, fantezi oyun dünyasını dış dünyadan koruyan bir kalkan gibidir. Ancak, bir oyun dış dünyadan tamamen korunamayacağı gerekçesiyle bu zarın gözenekli bir yapı olduğunu belirtmiştir. Bir dönüştürücü görevi gören sihirli çemberin içinde gerçek dünyadaki olayların özel anlamları vardır. Buna göre: içine giren her şey değişerek, anlam ve tecrübe kazanarak dışarı çıkmaktadır. Futbol oyunu üzerinden örnek vermek gerekirse: gerçek dünyada bir kişi topa ayağıyla vurduğunda topun kalenin içine girmesi durumu, sihirli çember içerisinde oyuncunun gol atması olarak tanımlanmaktadır (Adams&Rollings 2009, s. 8).

Oyun ile geniş sosyal dünya arasındaki bölünme, sihirli çember için yapılan önemli eleştirilerden biridir. Pargman ve Jakobsson (2008, s.227), sihirli çemberin "güçlü sınır hipotezi" olarak anlaşılabilceğini öne sürerek, bu hipotezin oynanabilirlik ve oyun dışındaki dünya arasındaki açık sınırı temsil ettiğini belirtmişlerdir. Oyun çalışmaları alanyazınındaki sihirli çemberin eleştirilme sebeplerinden çoğunun Salen, Zimmerman ve dolayısıyla Huizinga'nın sözlerinin yanlış yorumlanmasından kaynaklandığını düşünen akademisyenler de (Juul, 2008) bulunmaktadır. Caillois, 1961 yılında yazdığı "Men, Play and Games" kitabı ile Huizinga'yı kimi zaman eleştiren kimi zamansa çalışmalarını tamamlayan fikirler üreterek oyunbilimin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Caillois (1961, s.14-26), oyunları niteliklerine göre sınıflandırmış ve tanımlamıştır. Oyunları dört kategoriye ayırdığı bu çalışması oyunbilimin en önemli çalışmaları arasında yer almaktadır. Bu kategorizasyona göre oyunlar:

1. Yarışma oyunları (Agôn)
2. Şans oyunları (Alea)
- 3: Simülasyon oyunları (Mimicry)
4. Baş döndürücü Oyunlar (Vertigo)

olmak üzere sınıflandırılmaktadır. Ancak Caillois, bu sınıflandırmanın oyun evreninin tamamını kapsayamayacağını eklemiştir. Her grubun içerisinde iki zıt kutbun yer

alması sebebiyle, oyunların bu iki zıt kutup arasında yer aldığını belirtmiştir. Zıt kutupları oyunların yapısını ve içeriğini belirleyen ilkeler oluşturmaktadır. Bunlar Paidia ve Ludus ilkeleridir. Paidia ilkesinde neşe, hareketlilik, özgünlük ve doğaçlama baskınken, Ludus ilkesinde yetenek, sabır, çaba baskındır (Caillois, 1961, s. 27-35; Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Pajares Tosca, 2008, s.25-28).

Tablo 1. Caillois Oyunların Sınıflandırılması.

	AGÔN YARIŞMA	ALEA ŞANS
PAIDIA SERBEST OYUN <ul style="list-style-type: none"> •Gürültü, patırtı •Ajitasyon •Gülme Krizi <ul style="list-style-type: none"> •Tek taş oyunu •İskambil falları •Çapraz bulmaca 	<ul style="list-style-type: none"> •Yarışma, Güreş vb. Atletizm (Kualsız) •Boks •Bilardo •Eskrim •Dama •Futbol •Satranç •Genel Olarak Spor Karşılaşmaları 	<ul style="list-style-type: none"> •Tekerlemeler •Yazı-Tura •Bahis •Rulet •Basit •Karma veya Aktarmalı Piyangolar
	MIMICRY ÖYKÜNME	ILINX KONTROL KAYBI
	<ul style="list-style-type: none"> •Çocuksu Öykünmeler •Kılık Değişirme •Tiyatro •Genel Olarak Gösteri Sanatları 	<ul style="list-style-type: none"> •Çocuksu "Baş Dönmesi" •Dönme Dolap •Vals •Panayır Numaraları •Dağcılık •Cambazlık

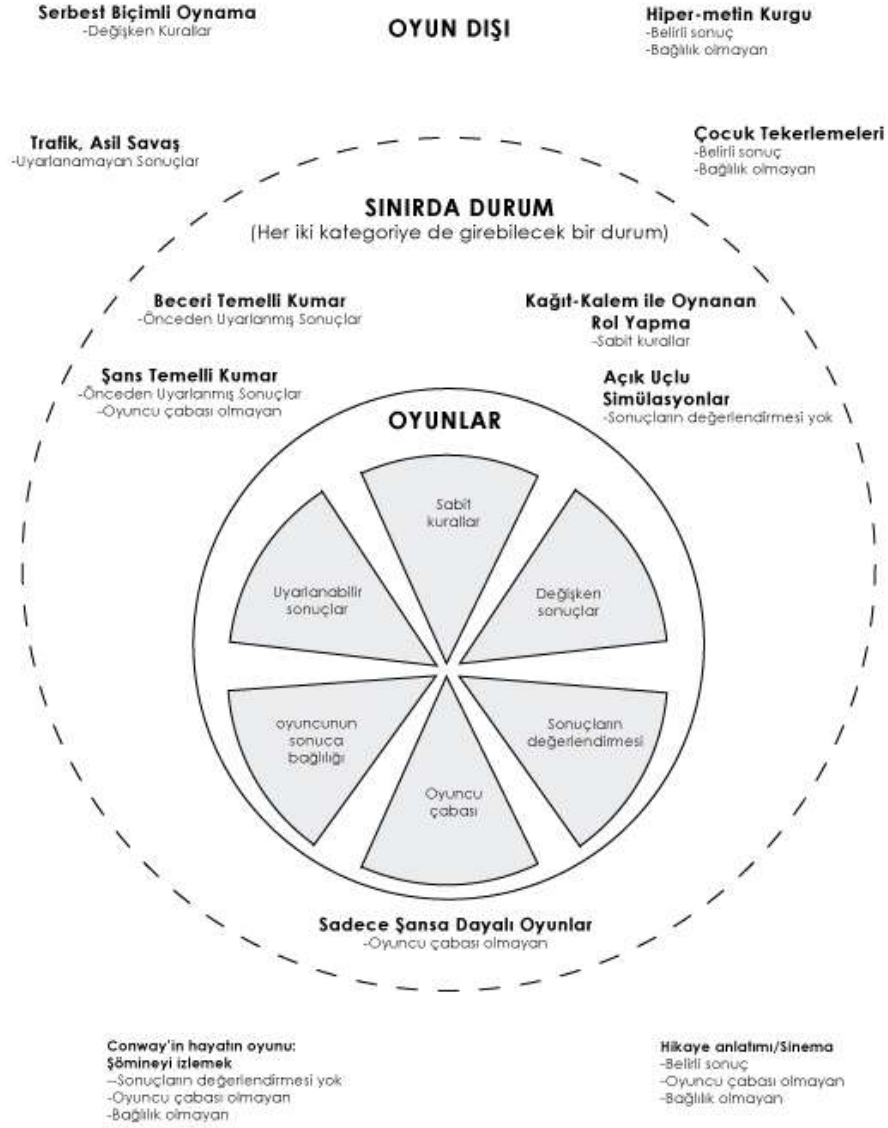
Kaynak: Caillois, R. (1958/2001). Man, Play and Games. Urbana: University of Illinois Press. s.36

Jasper Juul (2003, s.11), Caillois'in sınıflandırmasını şu sözlerle eleştirmiştir:

Bireysel kategoriler çoğu durumda yararlı olabilir, ancak seçimleri ve aralarındaki ayrımı haklı kılmak oldukça zordur: paidia ve ludus arasındaki fark, resmi düzeyde hemen hemen doğruysa da deneyimsel düzeyde bir spektrumun zıt kutupları olacağı fikri, kuralların kesinlikle sınırlandırılması olduğuna dair yanlış anlamalardan ve oyuncunun kuralların açıkça belirttiğinden daha kompleks bir şey yapamamasından kaynaklanmaktadır.

Huizinga, Caillois gibi klasik kuramcılar, oyunun insanlık tarihi ve kültürü içindeki konumu ve rolü üzerine yaptıkları tartışmalara felsefe temelli yaklaşımlarda bulunmaktadır. Araştırmalarında, makalelerinde oyunu tanımlamak ya da oyunu, oyun oynamayı anlamak üzerine teorik çerçeveler belirlemek üzere çalışma yapmadıkları, hatta buna ilgi duymadıkları görülebilmektedir (Liebe 2008: 326). Juul (2003, s.38) doktora tezi için yaptığı literatür araştırmasından faydalanarak oyunlara yönelik altı nitelik belirlemiş ve bir diyagram tasarlamıştır.

Şekil 1. Niteliklerine Göre Oyunlar



Kaynak: Jesper Juul. Juul, J. (2003)“Half-Real: Video Games between Real Worlds and Fictional Worlds”, Doktora Tezi – IT University of Copenhagen, Ekim 2003, s.38.

Literatürün yakın geçmişinde ise duygusal oyunbilim teriminin ön plana çıktığı oyun çalışmalarına yönelik farklı bir yaklaşıma rastlanmaktadır. Klimmt (2003), Ravaja (2004), Mandryk ve Inkpen (2004), Mathiak ve Weber (2006) ve Hazlett (2006) duygusal oyunbilim terimini kullanan ilk akademisyenlerdendir. Dijital oyunlarda oynanan oyunun, biyolojik sistemlerin teknolojik sistemler ile etkileşiminden ortaya çıktığı varsayıldığında oyun oynamanın oyuncu üzerinde bir

duygulanıma yol açtığı açıktır. Norman'ın (2004) duygulanım tanımlaması, nörokimyasal vericiler aracılığıyla çalışan, beynimizin alanlarını etkileyen, davranışlarımızı yönlendiren bilgiyi kullanarak kararları nasıl aldığımızı şekillendiren bir yöntemdir. Norman, duygulanım ve biliş arasında bir ayrım yaparken, aynı zamanda, her ikisinin de farklı işlevlere sahip bilgi işleme sistemleri olduğunu savunmaktadır. Biliş, sunduğumuz bilgiyi anlamaya yöneliktir; duygulanım ise, bir durum ya da bir düşünce tarafından tetiklenen iç sese referans vermektedir.

Biedermann ve Vessel (2006)'e göre; nörofizyolojik zevkin sebeplerinden biri muhtemelen yeni bilgiler edinirken onları yorumlayabilmektir. İnsanlar yeni, fakat aynı zamanda yorumlayıcı bilgi toplamak suretiyle bilgilerini en üst düzeye çıkarmaya çalışmaktadırlar. Fakat, yeni bilgilerin bilişsel olarak işlenmesi beyindeki endorfin hormonu salınımını harekete geçirdiği için aslında aynı zamanda alınan hazzı azaltmaktadır. Bu sebeple işlem bilgisinin tekrar tekrar depolanması ve geri çağırılması için, yeni bilgiler bir motivasyon görevi görmektedir. Dijital oyunlar, bu tür bilgi işlemlerini çok etkili bir şekilde birleştirmektedir. Oyun ortamında yeni ipuçlarını aramak, oyundaki oyuncu deneyimini ve görevleri öğrenme yöntemlerini etkilemektedir. Bu, biliş ve duygunun birbirlerini nasıl etkilediğinin mükemmel bir örneğidir ve modern duygu kuramlarıyla örtüşmektedir (LeDoux, 1998). Bir sistemin duyuşsal mekaniğini anlamak, bilişsel etkilerinin anlaşılmasına ve ilişki kurulmasına yardımcı olabilmektedir. Böylece, duygusal oyunbilim, oyuncuların dijital oyun mekaniğinin karmaşık sistemlerini anlamasına yardımcı olmaya yönelik yöntemler sağlayabilmektedir. Norman (2004), duygu ve etki arasında ince bir ayrım yapmaktadır. Duyguyu bilinçli olarak deneyimlenen etki ile tanımlamaktadır. Buna göre deneyimlenen etki, kimin veya neyin duygusal tepkiye neden olduğunun belirlenmesini sağlamaktadır.

1998 yılında Koepf'in araştırmasında denekler, sağ elle fare kullanılarak ekranda bir savaş alanı boyunca bir tank taşımayı gerektiren tank simülasyon oyununu oynamışlardır. Deneklere, kendi tanklarıyla ilerlerken, düşman tanklarını yok etme ve bir yandan tankları ile bayrak toplama görevi verilmiştir. Oyun kurallarına göre düşman tankları deneklerin üç can hakkını kaybetmesine sebep olmaktadır. Denekler canları tükenmeden tüm bayraklar toplanırsa oyunun bir üst seviyesine çıkabilmektedir. Deneklere elde ettikleri her oyun seviyesi için 7£ ödül verilmiştir. Bu

arařtırma sırasında Koeppe, denekler oyun oynarken ventral striatumda dopamin salınımı gerekleřtiđini gstermiřtir (Koeppe vd., 1998).

Moffat (1980) kiřilik ve duyguyu birbirinden ayırmak iin sre ve odaklanma boyutlarına ayrılan bir konsept nermiřtir. Buna gre; kısa bir duygusal yakınlık, uzun vadeli bir dřnce ya da srekli deđiřen bir ruh hali sebebiyle kiřilik zelliđi haline gelebilmektedir. Teknolojik bir sistem ile etkileřim sırasında bir kullanıcının biliřsel ve duygusal durumunun algılanması ve deđerlendirilmesi nem kazanmıřtır (Dix, Finlay ve Abowd, 2004). Oyunculardaki duygusal srelerin oyun deneyimlerine byk etkisi olduđu iin, oyun oynamak iin yapılan yeni alıřmalar duygusal hesaplama ilkelerini ortaya ıkmıřtır (Gilleade, Dix ve Allanson, 2005; Hudlicka, 2008; Sykes & Brown, 2003).

Oyun alıřmalarına farklı disiplinlerden, farklı bakıř aılarıyla her geen gn literatr zenginleřtiren alıřmalarla katkı sađlanmaktadır. zellikle tarih ve etnografya gibi disiplinlerde ok uzun bir sredir oyunlar zerine akademik bir alıřma yrtlmektedir. Oyun alıřmaları alanının klasiklerinden biri olan ve Etnograf Stewart Culin tarafından yazılan Kuzey Amerika Kızılderilileri Oyunları kitabı 1907’de, Harold James Ruthven Murray’e ait Satran Tarihi kitabı ise 1913’te yayımlanmıřtır. İki kitap da hala yararlı ve etkileyici alıřmalar olarak kabul edilmektedir (Myr, 2008, s. 6). 1950’lere gelindiđinde bir grup Amerikan savař oyuncusu Dođu Sahilleri Savař Oyunları Konseyi’ni (East Coast War Games Council) kurmuřtur. Bu organizasyon 1960’lı yıllarda bir dizi sempozyum dzenlemiř ve toplantı sunumlarının da ierisinde yer aldıđı bildiriler yayımlamıřtır. Daha sonraki katılımı takiben konseyin adı ilk nce Ulusal Oyun Konseyi (National Gaming Council – NGC) olarak deđerleřtirilmiřtir. Ancak konseyde, đrenmeyi arttırmak iin zellikle simlasyon oyunlarını kullanmak isteyen eđitimcilerin sayısı artınca "Kuzey Amerika Simlasyon ve Oyun Topluluđu" (The North American Simulation and Gaming Association -NASAGA) ismi benimsenerek kullanılmaya bařlanmıřtır (Myr, 2008, s. 7).

Oyun alıřmaları, kendi kimliđini oluřturma konusunda zorlukla karřı karřıya kaldıđı halde, bir yandan da diđer disiplinler ile aktif bir diyalog srdrmeyi bařarmaktadır. Uluslararası akademik evreler, yalnızca kendi kiřisel gayretlerinden

ya da ilgi alanlarından dolayı değil, aynı zamanda modern toplumlarda yaratıcı uygulamaların sosyal hayat içerisindeki yerini ve önemini araştırmak üzere de bu alana yönelmektedirler. Günümüzde oyun çalışmalarına yönelik ilgi artmakta ve geçmişe göre akademik çevrede kendisine daha geniş yer bulabilmektedir. Oyun çalışmalarını temel alan lisans ve yüksek öğretim programları üniversitelerde yer alırken, yeni nesil araştırmacılar bu alanda uzmanlaşabilmektedir. Yükselen popülaritesine rağmen hala bu alanın akademik güvenilirliği ve kabul görme toleransı diğer bilim dallarına göre düşüktür (Crawford, 2011).

1.1. Oyun Oynama Sistemleri, Bilgisayar ve Video Oyunlarının Tarihi

Video oyunlar iki bağımsız kaynak olan elektro-mekanik jetonlu oyun makineleri ve anabilgisayarlar ile ortaya çıkmıştır. 1800'lerin sonlarına doğru ortaya çıkan elektro-mekanik oyun makinelerinin dönemindeki popüler örnekleri tilt makineleri, müzik kutusu makineleri (EK-3, Resim 6) (jukebox), mekanik beyzbol (EK-3, Resim 7) ve skee-ball (EK-3, Resim 8) oyun makineleridir. Bu makinelerde oynanan oyunlar mekanik oyun örneklerindedir. Mutoskop makineleri (mutoscope) ise yine jeton veya madeni para ile çalışan, yüzlerce fotoğrafın arka arkaya görüntülenmesiyle izleyiciye hareketli bir görüntü izlenimi veren eğlence sistemleridir. Mutoskop makinesi (EK-3, Resim 9) için kullanılacak olan fotoğraflar genellikle bir senaryo çerçevesinde çekilmekte ve hızlandırıldığında bir kısa film izlenimi vermektedir. Hikâyenin belli bölümlerinde hikâyenin devamını görmek için izleyicinin tekrar jeton veya madeni para atması gerekmektedir (Preziosi & Skinner, 2006). 1885 ile 1920 yılları arasında oldukça popüler olan mutoskop makinelerinin bir kısmında sadece erotik içerikler yer almaktadır. 19 yüzyılda birçok toplumda kart oyunlarının oldukça popüler olduğu bilinmektedir. 1633 yılında Japonya'nın Batı Dünyası ile tüm ilişkilerini koparmasıyla, "batılı" kart oyunlarının oynanması ülkede yasaklanmıştır. Bu durum zaman içerisinde Japonların kendilerine özgü kart oyunları tasarlayıp üretmeleri uzun sürmemiştir. Japon hükümetinin kumar oynamaya karşı olan sert tutumu kart tasarımlarında göz önünde bulundurulmuştur. Yasaklardan sonra tasarlanan ilk oyunlardan olan "Unsun Karuta" bir süre sonra kumar oynamak üzere kullanıldığı için yasaklanmıştır. 19 yüzyılda ortaya çıkan yeni kart oyunu Hanafuda (EK-3, Resim 11), oyun kartlarının üzerinde sayı yerine görsellerin yer alması sebebiyle kumar oynamayı pek mümkün kılmamıştır. Bu sebeple Japon hükümeti

Hanafuda oyun kartlarının üretimine ve oynanmasına engel olmamıştır (Cohen, 2018; Firestone, 2011, s.16-17). 1889 yılında Fusajiro Yamauchi, Hanafuda adı verilen Japon oyun kartlarını üreten Marufuku şirketini kurmuştur. 1907 yılında bu şirket batılı oyun kartları üretmeye başlamıştır ve 1951 yılında şirketin ismi The Nintendo Playing Card Company olarak değiştirilmiştir (Kent, 2001, s. 16). 1937 ile 1945 yılları arasında ilk bilgisayarlar üretilmiş ve dönemin ilk bilgisayar programcıları da kişisel eğlence için oyunlar tasarlamışlardır. 1947 yılında Akio Morita ve Masaru Ibuka, Tokyo Telecommunications Engineering Company şirketini kurmuş ve dünyanın ilk cep boyutunda ve pille çalışan taşınabilir radyosunu üretmiştir. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'ya açılmak isteyen bu şirket isim değişikliğine gitme kararı almıştır. Latince “sonus” (İngilizce sound anlamını taşımaktadır) kelimesini modifiye ederek, aslında bir anlamı olmayan Sony ismini şirketlerinin yeni ismi olarak kullanmışlardır (Nathan, 2001, s. 25-52; Grayson, 2012, s. 42).

1896 yılında, Amerika'da kurulan Tabulating Machine şirketi, 1911 yılında CTR (Computing Tabulating Recording şirketine dönüşmüştür. CTR 1924 yılında International Business Machines alan şirket günümüzde daha çok isminin kısaltmasıyla tanınmaktadır: IBM. IBM, 1960'lı yıllardan günümüze kadar bilgisayar endüstrisinin önemli aktörlerinden biri olmuştur (IBM, 2017). İkinci Dünya Savaşı süresince Amerikan askerlerinin, askeri üslerde eğlenceli vakit geçirmeleri ve rahatlamalarını sağlamak amacıyla oyun salonu makineleri tasarlanmıştır. 1940 yılında Amerikan askerleri için oyun salonu makinelerini üretmek üzere Standard Games şirketi kurulmuştur. Bu şirket Japonya'da 1952 yılında “Service Games of Japan” ismiyle hizmet vermeye devam etmiştir. Günümüzde resmi olarak SEGA kısaltma ismiyle tanınmaktadır. Geçmiş yıllarda oyun konsolları da üretirken, artık sadece dijital oyunlar üretmektedirler (Michael, 2011, s.11). 1946 yılında Japonya'da kurulan Tokyo Telecommunications Engineering şirketi, 1958 yılında “Sony” adını almıştır. Dünya çapında başarı elde eden Sony, 1994 yılında PlayStation oyun konsolu ailesinin ilk üyesini piyasaya sürmüştür (Grayson, 2012).

1948 yılında, Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann “Cathode-Ray Tube Amusement Device” (EK-3, Resim 63) (Katot-Işın Tüpü Eğlence Cihazı) ismini verdikleri oyunlarının patentini almıştır. Cathode-Ray Tube Amusement Device (EK-3, Resim 12) tarihte patenti alınan ilk elektronik oyun olmuştur ancak ekipman

maliyetleri gibi çeşitli nedenlerle piyasaya sürülemedi. İkinci Dünya Savaşı'ndaki radar görüntülerini temel alan bu oyunda oyuncular hedefleri vurabilmek için kullandıkları füzelerle butonlarla yön vermiştir. Cathode-Ray Tube Amusement Device isimli cihazın günümüzde çalışan bir modeli bulunmamaktadır (Judge, 2016). İlk video oyunun hangisi olduğu tartışması elli yılı aşkın süredir sürmektedir. Aslında bu tartışmanın temelinde video oyun teriminin tanımında olan farklılıklardır yatmaktadır. Kimi araştırmacılara göre video oyun bir televizyon ya da monitör gibi bir cihazda, bilgisayar tarafından oluşturulmuş grafiklerin görüntülediği oyunlar olarak tanımlanırken; diğer yandan bir video çıkışı olan cihaz kullanılarak oynanan elektronik oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Wolf, 2008, s. 3-7).

1949 yılında Cambridge Üniversitesi'ndeki araştırmacılar dünyadaki ilk program kaydedebilen bilgisayarlarından birisi olan Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) ile çalışma imkanına sahip olmuştur. Doktora öğrencisi Alexander Sandy Douglas, 1952 yılında EDSAC bilgisayarı için Tic-Tac-Toe oyununa benzeyen bir oyun programlamış ve çalıştırmayı başarmıştır. Noughts and Crosses isimli bu oyun, bilgisayarın basit programına karşı tek kişilik oyuncu deneyimi sunmaktadır. Aslında çığır açabilecek olan bu oyun EDSAC özgün bir bilgisayar olduğundan kamuoyunda ses getirmemiştir (T., Hey, A., Hey & Pápay, 2014, s.9; Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2008, s.50). 1951 yılında, ileri görüşlü bir mühendis olan Ralph Baer, yeni üretilecek olan televizyonlara interaktif oyunlar eklemeyi önermiş ancak çalıştığı firma bu fikrini reddetmiştir. 1967 yılında bu fikrinden vazgeçmeyen Baer ve ekibi interaktif televizyon oyunu geliştirmeyi başarmıştır. Ertesi yıl Baer'in interaktif televizyon oyununun patenti alınmıştır (Cohen,1984, s.15-18).

1952 yılında, Cambridge Üniversitesinde Alexander Douglas isimli bir doktora öğrencisi, Electronic Delay Storage Automatic Calculator bilgisayarlarında oynanmak üzere Tic-Tac-Toe oyununun dijital versiyonunu tasarlamıştır. Joseph Weizenbaum 1964-1966 yılları arasında ELIZA (EK-3, Resim 64) yazılımını geliştirmiştir. İlkel bir doğal dil işleme yazılımı olan ELIZA, ilk insan sohbetini simüle eden sohbet-robotu yazılımı olmuştur. Kullanıcıların cevaplarını işleyerek, rogeryan terapi prensipleriyle terapi yapan bir doktorun konuşmalarını simüle etmektedir. ELIZA'nın DOCTOR isimli senaryosu o dönemdeki kullanıcıların oldukça beğenisini kazanmıştır (Orwant,

2003, s.104-114). ELIZA, Colossal Cave (Adventure) (EK-3, Resim 65) gibi metin tabanlı oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Spacewar! oyunu dışında PDP-1 anabilgisayarında oynanmak üzere tasarlanan bir diğer oyun Will Crowther'ın 1975 yılında geliştirdiği metin tabanlı macera oyunu Colossal Cave Adventure olmuştur. Bu oyun, ARPANET üzerinden açık kodlu bir doğal dil işleme yazılım olarak paylaşıldığı sırada Don Woods tarafından keşfedilmiş ve geliştirilmiştir. Crowther'in izni ile 1976 yılında gelişimi tamamlanan Colossal Cave Adventure'ın yeni versiyonu ARPANET kullanıcı arasında hızla yayılmış ve popülerleşmiştir (Barton, 2008, s. 25-28; (Lebowitz & Klug, 2012, s. 17-18).

1971 yılında, Gary Gygax ve Jeff Perren Chainmail oyununu tasarlamışlardır. Bu oyunda yer alan Orta çağ dönemi, döneme ait savaş teknikleri, fantastik öğeler daha sonraki yıllarda Gary Gygax ve Dave Arneson tasarlayacağı Dungeons & Dragons oyununun temelini atmıştır. Dungeons & Dragons oyununun rol yapma kutu oyunu (masaüstü rol yapma oyunu- tabletop roleplaying game) versiyonu ise 1974 yılında piyasaya sürülmüştür. Dungeons & Dragons tarihteki ilk ticari rol yapma masaüstü oyunu olmuştur (Byers & Crocco, 2016, s.3). Microsoft şirketi 1975 yılında Bill Gates ve Paul Allen tarafından Amerika'da kurulmuştur. Popüler Age of Empires (1997) oyununun üreticisi olsa da Microsoft 2001 yılına kadar oyun dünyasıyla çok ilgili görünmemiştir. 1978 yılında ilk Multiuser Dungeon (MUD) oyunu Richard Bartle ve Roy Trubshaw tarafından DEC PDP-10 anabilgisayarları için geliştirilmiştir (Barton, 2008, s. 38; Steed & Oliveira, 2009, s.20; Stuart, 2014). Bartle, MUD oyununu oynayan oyuncuların gözlemiyle elde edilen verilere dayanarak oluşturulan Bartle Oyuncu Tipleri Modeli 1996 yılında akademik alanyazına kazandırmıştır. 1982 yılında oyun sektöründe önemli yere sahip şirketlerden biri olan Electronic Arts (EA) kurulmuştur. 1983 yılında Atari, "Star Wars Episode IV: A New Hope" filminin son sahnesindeki Death Star saldırısını simüle eden "Star Wars: Episode I" oyununu piyasaya sürmüştür.

Dijital oyun sektörünün en önemli akademik etkinliklerinden biri olan "Computer Game Developers Conference" (CGDC) ilk kez 1988 yılında Amerika'da gerçekleşmiştir. Chris Crawford, The Journal of Computer Game Design ve The Computer Game Developers Conference'nin kurucusudur. Günümüzde yaklaşık 26.000 kişinin katıldığı bu konferans, 1988 yılında Chris Crawford'un evinde ve

sadece yirmi yedi kişinin katılımıyla gerçekleşmiştir. Daha sonra ismi 1999 yılında “Game Developers Conference” (GDC) olarak kısaltılmıştır. GDC, 1997-1999 yılları arasında Spotlight Ödülleri’ne, 1999’dan beri Bağımsız Oyunlar Festivali’ne (Independent Games Festival) ve 2001’den beri de Oyun Geliştiricileri Seçimi Ödülleri’ne (Game Developers Choice Awards) ev sahipliği yapmaktadır (Campbell, 2013; Game Developers Conference | GDC, 2018).

1991 yılında Birinci Şahıs Nişancı oyun türünün yaratıcısı olan “id Software” kurulmuştur. id Software DOOM (EK-3, Resim 77), QUAKE ve Wolfenstein gibi oyun endüstrisinde popüler olan oyun serilerinin yapımcısıdır (Getsy, 2011, s. 160-165). Tüm dünyada yankı uyandıran Warcraft, Starcraft ve Diablo gibi oyunların yapımcısı Blizzard Entertainment, 1991 yılında Silicon&Synapse ismiyle Amerika’da kurulmuştur (Clayman, 2010). Blizzard Entertainment SEGA, şirketinin bir simgesi haline gelen Sonic Hedhehog oyununu da 1991 yılında piyasaya sürmüştür. Günümüzde Sonic Hedhehog oyununun başrol kahramanı olan Sonic, video oyunları, karakter oyuncakları ve çizgi filmi ile hala oldukça popülerdir. Capcom 1987 yılında Street Fighter oyununu ilk kez piyasaya sürmüştür. Doksanlı yıllar boyunca revaçta olan, dövüş oyunlarının gözdesi “Street Fighter II” oyunu ise 1992 yılında piyasaya sürülmüştür (Fox, 2013). İlk başarılı Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma oyunu olan Neverwinter Nights, 1987 yılında AOL, SSI, TSR ve Stormfront Studios şirketleri tarafından ortak geliştirilmiştir (Olivetti, 2015; Altay, 2015).

Oyun salonu oyunları madeni para veya jetonlarla çalışan, umumi mekanlara yerleştirilen oyun makineleri aracılığıyla oynanan oyun türüdür. Çoğunlukla video oyunlarını içermektedir ancak tilt (pinball) makineleri, elektro mekanik oyun makinelerini de kapsamaktadır. İlk oyun salonu oyunu kabul edilen Spacewar! oyunu MIT öğrencileri Steve Russell, W. Witanen ve J.M. Graetz tarafından 1961 yılında geliştirilmiştir. Spacewar! oyunu, Digital Equipment tarafından üretilen Programmed Data Processor-1 (EK-3, Resim 13) bilgisayarında oynanmak üzere tasarlanmıştır (Graetz, 1981; Barton & Loguidice, 2009). Oyun 1971 yılında Galaxy Game adıyla ticarileştirilmiş ve on sent karşılığında öğrenciler tarafından oynanması mümkün kılınmıştır. Bu durum ilk kez para verilerek oynanan oyun olarak tarihe geçmesine sebep olmuştur (Parry, 2011, s.326). Aynı yıl Nolan Bushnell ve Ted Dabney

tarafından geliştirilerek Computer Space ismiyle piyasa çıkmış ve 1500 adet satılmıştır (Edwards, 2011).

Galaxy Game ve Computer Space oyunları aslında Spacewar! (EK-3, Resim 14) oyununun birer klonudur ve 1978 yılında ise Space Wars ismiyle ticarileşmiştir. Video oyun tarihinde ilk kez başarıya ulaşan oyun salonu Pong oyunu (EK-3, Resim 16) olmuştur. Atari 1971 yılında Pong oyununun sağladığı başarıyla 6000 adet satılarak o dönemki popüler tilt oyunlarının bile ulaşamadığı rakamlara erişmiştir. Magnavox Odyssey (EK-3, Resim 15), Pong oyununun neredeyse kopyası olan Table Tennis oyununu üreterek ün kazanmaya başladığında, Atari bu durumu mahkemeye taşımış ve Pong oyununun resmi distribütörü olmuştur.

Atari firması en ünlü oyun salonu oyunu üreticilerinden biri olup, oyunları da oyun tarihinde birçok ilke imza atma başarısını göstermiştir. İlk yarış oyunu (1974) Gran Trak 10 (EK-3, Resim 17), Hi-Way (EK-3, Resim 18), ise ilk kaydırma oyun alanı ve oturmalı kabin oyunu (1975) olmuştur. 1979 yılında Quadro Pong oyunu ilk dört oyunculu oyun olarak tarihe geçmiştir. 1976'da Breakout oyunu Pong'dan sonra Atari'ye ikinci büyük başarısını getirmiş ve 11.000 adet satılmıştır.

Atari'nin bünyesinden ayrılarak kurulan Kee Games oyun şirketinin 1974 yılında ürettiği Tank oyunu ilk bire bir düello oyun örneğidir. 1975 yılında Taito tarafından üretilen ve Midway/bally tarafından lisanslanan Gun Fight (EK-3, Resim 19), oyun salonu oyunu, Japonya'dan Amerika'ya ithal edilen ilk oyun olmuştur. Sea Wolf (1976) oyun salonu oyunu 10.000 adet satılarak Midway'in önemli başarıları arasında yerini almaya hak kazanmıştır. Tarihte mikroişlemcinin kullanıldığı ilk oyun ise Gun Fight oyunu olmuştur. Oyun salonu oyunlarından spor türlerindeki ilkler Sega oyun firmasından gelmiş ve 1975'te ilk boks oyunu Heavyweight Champ, 1976'da ilk motosiklet yarışı oyunu The Fonz (EK-3, Resim 20), yine Sega tarafından piyasaya sürülmüştür.

Video oyunlar günlük hayatın ayrılmaz bir parçası haline dönüşmeye başlayınca, ailelerin video oyunlar hakkındaki olumlu ve olumsuz eleştirileri de kamuoyunun gündemini meşgul etmeye başlamıştır. Örneğin 1976 yılında Exidy oyun firmasının Death Race 2000 filminden esinlenerek tasarladığı Death Race (EK-3,

Resim 21) video oyunu, toplumda oyunlardaki şiddet içeriğinin protesto edildiği ilk örnektir (Mäyrä, 2008, s. 35; Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca, 2008, s.55; Wolf, 2008, s.39). Video oyunu tarihçisi Steve L. Kent'e göre, "Death Race'in herkesin keyfini kaçırmamasına neden olan şey, kişi vurulduğunda küçük bir "ahhh" sesi duymuş ve küçük bir mezar taşı ortaya çıkmış olmasıdır.". Death Race'in üreticisi, Exidy şirketinin kurucusu Pete Kauffman, kamuoyu tepkisi ile doğru orantılı olarak iki, üç kata kadar satışlarının arttığını belirtmiştir (Kent, 2001, s.92; Kohler, 2007).

1978 yılına gelindiğinde, Space Invaders oyunu 100.000 adetten fazla satılarak büyük bir başarı yakalamıştır. Tomohiro Nishikado bu oyunu tasarlarken Breakeout oyunundan ilham aldığını belirtmiştir (Wong,2014). Space Invaders, ilk kez yüksek skor tablosunun kullandığı oyun olarak oyun tarihine geçmiştir (Mäyrä, 2008, s.64). Yüksek skor tablosunun kullanılması, oyun üreticilerinin oyuncu motivasyonlarını henüz bu tarihlerde keşfetmeye başladıklarının bir göstergesi olabilir. Bu durum rekabetin oyun oynama motivasyonlarından ilk fark edilen etkenlerden biri olabileceği fikrini akla getirmektedir. Dolayısıyla rekabet etme isteğinin, motivasyon boyutlarından başarı boyutunun ortaya çıkış sebeplerinden biri olması muhtemeldir. Space Invaders, video oyun tarihinde birden fazla ilki barındırmakla beraber, kendisinden ilham alınarak geliştirilen oyunlar da kendi alanlarında ilklerin örneklerini oluşturmuştur. Örneğin, video oyunlarında kullanılan ilk hareketli oyun karakteri de Space Invaders oyununda kullanılmıştır.

Atari'nin piyasa sürdüğü, grafik vektörlerin kullanıldığı Asteroids (1979) oyununda Space Invaders'dan ilham alınan yüksek skor tablosuna oyuncuların baş harflerini ekleyerek katkıda bulunulmuştur ve tarihteki ilk kişiselleştirilmiş yüksek skor tablosu içeren oyun olmuştur (Montfort & Bogost, 2009). Aynısını Exidy ise Star Fire (1979) oyununda uygulamıştır. Exidy ve Atari, attıkları bu adımla oyun oynama deneyimini kişiselleştirmeyi ve rekabeti güçlendirmeyi başarmışlardır (Wolf, 2008, s.44).

Ünü günümüze kadar ulaşmış olan Pac-Man (EK-3, Resim 24) oyununun ise aslında orijinal ismi Puck-Man'dir ve Namco tarafından 1979 yılında piyasaya sürülmüştür (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2008, s.61; Wolf, 2012, s.29-30). Pac-Man'in oyun dünyasında kült oyunlardan biri haline gelmesindeki

etkenlerden biri hedef kitlesinin hem erkek hem de kadın oyuncuların yer almasıdır. Video oyun karakteri olarak tanımlanabilen bir maskot ilk kez bu oyunda kullanılmıştır (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2015, s.78). 1981 yılında Namco, Pac-Man'ın popülaritesinden faydalanarak hedef kitlesini kadın oyuncular olarak belirlemiştir. Böylelikle başrolde ilk defa kadın karakter kullanan oyun olan Ms. Pac-Man (EK-3, Resim 25) oyunu ortaya çıkmıştır (Novak, 2011, s.10). Hedef kitlesi kadın oyuncular da olsa erkek oyuncuların da ilgisini oldukça çekmiş ve 115.000 adet satış rakamına ulaşmıştır (Wolf, 2010, s.44)

Oyun salonu oyunları 1980 yıllarında altın çağını yaşamıştır ve bu dönemin en popüler oyun türü Space Shooters (Uzay Nişancıları) olmuş ve uzun yıllar popülerliğini elden bırakmamıştır. Universal Sales, ilk platform oyunu olan Space Panic'i 1980 yılında piyasaya sürmüştür. Aynı yıl Nintendo ilk başarı elde eden platform oyunu Donkey Kong'u (EK-3, Resim 26) piyasaya sürmüştür. 60.000 üniteye yakın satışı yapılan Donkey Kong, bu satışlardan 100 milyon dolara yakın gelir elde etmiştir (Wolf, 2012, s. 27). Platform oyunları, oyuncunun oyun karakteri ile çeşitli platformlar arasında koşarak, zıplayarak veya tırmanarak ilerlediği iki boyutlu oyun türüdür (Klappenbach, 2018). Donkey Kong oyunundaki Kong ve Mario karakterleri ilgiyle karşılanmış ve geçmişten günümüze Nintendo'nun en ünlü oyun karakterleri olmuştur. Donkey Kong oyununda ilk kez seyirci karşısına çıkan Mario, Super Mario oyun serilerinde yer almıştır ve günümüzde de hala popülerliğini korumaktadır. Seksenlerin sonu, doksanlı yılların başında Nintendo oyun pazarının %90'nını elinde tutmayı başararak, oyun sektörünün tekeli haline gelmeye başlamıştır (Ryssdal, 2014).

Gottlieb firması 1982 yılında tanıttığı oyunu Q*bert (EK-3, Resim 27), eşsiz sanat stili ile üç boyutlu bir oyun alanının görsel temsilini iki boyutta sağlayan izometrik bir görünüme sahiptir (Wolf, 2012, s.507). Ertesi yıl ilk akıcı kaydırmalı (smooth scrolling) platform oyunu olan Mappy de Namco firması tarafından üretilmiştir. 1978 yılında piyasaya sürülen Atari Football (EK-3, Resim 29) ilk iztopu kontrolörüne sahip Atari oyunu olmuştur (Loguidice & Barton, 2012, s.135).

Bu oyun aynı zamanda ilk akıcı kaydırma ekranına sahip spor oyunudur. Atari firması ilk ticari üç boyutlu oyunu Battlezone'u (EK-3, Resim 28)1980 yılında piyasaya sürerek liderliğini yenilikçi atılımlarıyla da perçinlemiştir (Wolf, 2012, s.30).

Battlezone aynı zamanda tarihteki ilk sanal gerçeklik oyunu (VR Game) olarak tanımlanmaktadır (Borries, Walz & Böttger, 2007, s.36-37). Yine Atari oyun şirketinin ürettiği Tempest (EK-3, Resim 31) oyuncuların, oyunun zorluk derecesini seçilebildiği ilk oyun (1981) olma özelliğini taşımaktadır (Ruggill & McAllister, 2015, s.18).

Oyun karakterinin canı bittiğinde, yeni bir jeton veya madeni para atıldığı takdirde oyuna devam edilebilmesini sağlayan sistem de ilk kez bu oyun için geliştirilmiştir. 1885 ile 1920 yılları arasında mutoskoplarda (mutoscope) gösterimin devamını izlemek için getirilen bu sistem, salon oyunlarına ancak 1981 yılında Tempest ile uyarlanabilmiştir. Star Wars filminin sinema sektöründe yakaladığı başarıdan faydalanan Atari, ilk başarılı, filmden uyarlama oyunu Star Wars'u 1983 yılında piyasaya sürmüştür. İlk gerçek RGB (Red-Green-Blue) renk grafikleri, Namco'nun ürettiği Galaxian oyununda 1979 yılında kullanılmıştır (Wolf, 2012, s.29). 1982 yılında Pole Position (EK-3, Resim 32) oyunu Namco tarafından piyasaya sürülmüş (Heilmann, 2014) ve Atari tarafından Amerika'da dağıtımı ve üretimi için lisansı alınmıştır. Pole Position oyununda yol kenarındaki tabelalarda gerçek şirketlerin logoları kullanılarak oyun içerisine reklam yerleştirilmiştir (Wolf, 2012, s.16). Bu yarış oyunu, aynı zamanda Pac-Man'in de tasarımcısı olan Tōru Iwatani tarafından tasarlanmıştır ve oyunu üçüncü şahıs perspektifi ile oynanmaktadır (Reilly, 2015). Astron Belt, Japonya'da Sega tarafından 1983 yılında piyasaya sürülen ve Bally Midway tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde piyasaya sürülmesi için lisanslanan ilk lazer disk video oyundur. Ancak Cinematronics tarafından 1983 yılında oyun piyasasına giren Dragon's Lair (EK-3, Resim 30), dönemin en popüler lazer disk oyunu olmuştur (Wolf, 2012, s.352-353).

Oyun salonları 1980'lerin sonlarına doğru azalmaya ve popüleritesini yitirmeye başlamıştır. Bunun başlıca nedenlerinden biri 16 bit ve 32 bit konsol sistemlerinin oyun grafiklerini, oyun salonu oyunlarının grafikleriyle nerdeyse eşdeğer hale getirmesi olmuştur. Popüler oyun salonu oyunlarının konsol sistemlerine aktarılması ise bir diğer sebeptir. 1990'ların başında Street Fighter II ve Mortal Kombat (EK-3, Resim 22) gibi popüler dövüş oyunları ile oyun salonu oyunlarda bir dirilme yaşanmış gibi görünse de konsol oyun sistemleri oyun salonu oyun sisteminin tahtını devralmıştır (Langshaw, 2011).

1.1.1. İlk Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1972-1977)

Ralph Baer tarafından tasarlanan video oyun tarihindeki ilk ticari oyun konsol sistemi Magnavox Odyssey (Wolf,2008, s.5), çeşitli oyunlar içermektedir. 1972 yılında piyasaya sürülmüş ve yıl içerisinde 100.000 üniteden fazla satışı yapılmıştır (Rutter & Bryce, 2006, s.23). Magnavox Odyssey oyun konsolunun üzerinde bir kartuş yuvası yer almadığından, kartuş yuvasına benzer bir yuvaya devre kartları takılmaktadır. Bu sebeple oyuncular her oyun için farklı bir devre kartı kullanmak zorunda kalmıştır. Bunun yanı sıra tüketicilerin ilk kez bir ev oyun konsol sistemiyle karşılaşmış olmaları sebebiyle de sorunlar yaşanmıştır. Örneğin çok sayıda tüketici, Magnavox Odyssey'in sadece Magnavox televizyon seti ile birlikte kullanılabileceği yanılgısına kapılmıştır (Herman,1997; Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2008, s.53). 1972 yılında üretilen bu oyun konsolu başarılı bir şekilde pazarlanamadığından piyasada tutunamamıştır. 1975 yılında Atari Pong System (EK-3, Resim 33) sadece Pong oyununu içermesine rağmen ilk başarılı oyun konsolu olmuştur. Pong oyununun üç adet farklı versiyonunu içeren Coleco Telstar System oyun konsolu ise 1976 yılında üretilmiştir (Wolf, 2012, s.249).

1.1.2. İkinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1976-1984)

İlk ROM tabanlı oyun konsolu sistemini 1976 yılında Bilgisayar mühendisi Jerry Lawson icat etmiştir. Bu icadı, Atari VES'in (Video Entertainment System) hemen arkasından Fairchild Camera ve Instrument Corporation tarafından piyasaya sürülmüştür. İkinci nesil video oyun konsolları dönemi, programlanabilir ROM kartuşlarından faydalanan dünyanın ilk video oyun konsolu olan Fairchild Channel F (EK-3, Resim 35) ile başlamıştır. Orjinal ismi Fairfield VES (Video Entertainment System) olan Fairchild Channel F oyun konsolunda ilk kez mikroişlemci kullanılmıştır. Robert Noyce tarafından icat edilen ilk ticari mikro çipleri de yine Fairchild Semiconductor şirketi piyasaya sürmüştür. Fairchild oyun dünyasına kattığı yeniliklerle programlanabilir video oyunu çağını başlatmıştır. Ancak oyun grafikleri orijinal Pong oyununun grafiklerinden öteye geçememiştir. Aynı dönemde Atari 2600 (EK-3, Resim 34), Magnavox Odyssey ve Intellivision'ın da piyasaya girmesiyle birlikte ilk konsol savaşları başlamıştır. Oyun endüstrisi artık yeni oyun ve oyun türleri üzerine çalışmaya başlamıştır. Bu dönemdeki oyunlarda tasarım ve oyun grafikleri

hala çok basitken, daha çok oyununun yazılımına odaklanılmıştır (Stanton, 2015, s.49-51; Wolf, 2012, s.205; Purcaru, 2014, s. 62-66).

Oyun endüstrisi ilk nesil boyunca Pong klonlarıyla dolu bir pazara kapıldıktan sonra, ROM kartuşunun gelişmesiyle birlikte çoklu-kartuşlu sistemler piyasaya sürülmüştür. Bu yeni ROM teknolojisi, aynı sistem için birden fazla oyunu piyasaya sürme olanağını beraberinde getirmiştir. Sadece oyunların çeşitliliğini sağlamakla kalmayan ikinci nesil oyun konsol sistemlerinin özellikleri arasında daha iyi bir hafıza ve yüksek kaliteli oyun grafikleri de yerini almıştır. Orijinal adı Atari VCS olan Atari 2600 (Wolf,2008, s.29; Purcaru, 2014, s. 65), 30 milyon üzerindeki ciddi satış rakamları ile popülerliği yakalamıştır (Titcomb, 2017).

Rakip firmalar bile Atari 2600 oyunlarının kendi oyun konsol sistemlerinde oynanabilmesi için Atari oyun kartuşlarına özel adaptörler geliştirmişlerdir. İlk 16 bit mikroişlemciyi kullanan Mattel Intellivision, 1980 yılında piyasaya girmiştir (Horowitz & Looney, 2014, s.24). Intellivision oyun konsolunun ana bileşeni, kahverengi ve altın ayrıntılarıyla zenginleştirilmiş büyük, düz bir dikdörtgen kutudan oluşmaktadır. İki kontrol cihazı (kontrolör) daimî olarak sisteme bağlı kullanılmaktadır. Kontrolörler on altı hareket yönüne sahip başparmak kumandalı kontrol disklerinden oluşmaktadır. Intellivision ismi ise “intelligent” ve “television” kelimelerinin harmanlanmasından türetilmiştir (Purcaru, 2014, s.68). Bu yenilikçi oyun konsolu 6 milyondan fazla satılmıştır. Coleco Industries’e ait ColecoVision, 1982 yılında oyun salonu oyunlarını evlere taşıyarak benzer satış rakamına ulaşmıştır.

1.1.3. Kuzey Amerika Video Oyun İflası (1983-1985)

Oyun dünyasının altın çağı video oyun iflası ile son bulmuştur. Japonya’da “Atari Şoku” olarak adlandırılan 1983’ün Kuzey Amerika Video Oyun İflası (North American Video Game Crash), 1983’ten 1985’e kadar süren video oyun endüstrisinde büyük bir durgunluk dönemini ifade etmektedir (Rabin,2005, s.8). İflasın temel sebebi oyun pazarında düşük nitelikli çok sayıda oyun olması ve buna bağlı olarak tüketicilerin güvenin sarsılması olmuştur (Wolf,2008, s.105). Bu dönemde dünya oyun piyasasının hakimiyeti Amerika’dan Japonya’ya geçmiştir. Piyasada çok fazla oyun konsolu sisteminin yer alması ve dolayısıyla tüketicilerin önünde çok fazla seçeneğin

olması, Kuzey Amerika Video Oyun İflası'nın bir diğer sebebi olarak görülmektedir. 1982 yılında piyasaya sürülen oyun sayısı daha önceki yıllarda üretilen oyun sayısını ikiye katlamıştır. O dönemde oyun değerlendirme sistemi henüz var olmadığından, bir oyunun nitelikli veya niteliksiz olduğunu belirlemek için tek yol oyunu satın almaktan geçmektedir. Dolayısıyla talep edilenden daha fazla üretilen oyunlar oyun mağazaları tarafından yayınevlerine iade edilmiştir. Ancak yayınevlerinin bu satılmayan oyunları tazmin edecek yeterli nakiti veya yeni ürünü olmadığından dolayı 1982 yılında fiyatı 34,95 dolar olan bir oyunun fiyatı ertesi yıl 4,95 dolara kadar düşmüştür (Penn, 2014). Örneğin Atari de bu dönemde E.T. ve Pac-Man oyunlarını gereğinden fazla üretmiştir. E.T oyunlarının sayısı piyasadaki oyun konsollarının sayısından fazla olduğundan Atari'nin milyonlarca E.T oyun kasetini New Mexico çöp sahasına gömmek zorunda kaldığı iddia edilmektedir (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2008, s.60; Egan, 2017, s.64, Rutter & Bryce, 2006, s.61; Trautman, 2014).

Alamogordo, Amerika Birleşik Devletleri'nin New Mexico eyaletinde yer alan bir kasabadır. Bu kasaba çöp sahası ile daha çok tanınmakta ve Atari Mezarlığı ismiyle anılmaktadır. Oyun eleştirmenlerinin, piyasaya çıktığı dönemde çok eleştirdiği E.T. oyunu, oyuncular tarafından tarihin en kötü video oyunu olarak tanımlanmıştır. Atari'nin satamadığı ve dağıtamadığı E.T. oyunlarını bir çöp sahasına gömdüğü efsanesi yıllarca dilden dile dolaşmış ve büyük merak uyandırmıştır (Trautman, 2014; Atari: Game Over, 2014). Oyunun programcısı Howard Scott Warshaw (EK-3, Resim 36), Atari'de oyun mühendisi olarak 1981-1984 yılları arasında çalışmıştır. Atari'de ekip arkadaşlarıyla birlikte başardıkları en büyük şeyin insanların vizyonlarını değiştirmek olduğunu düşündüğünü şu sözleriyle açıklamıştır:

“Televizyonu pasif bir medyadan aktif bir medyaya dönüştürmek: yaptığımız tam olarak buydu. Bu alanda öncüler olmak çok heyecanlıydı. Bu insanları çok şaşırtıyordu.” (Penn, 2014).

E.T. oyun dünyasında uzun süre en kötü oyun olarak anılmıştır, fakat günümüzde oyunun ve programcısının haksızlığa uğradığı düşünülmektedir. E.T. oyunu, Melissa Mathison'ın yazıp, Steven Spielberg tarafından yönetilen 1982 yapımı Amerikan bilim kurgu fantezi filmi “E.T. The Extra-Terrestrial”dan uyarlanmıştır. Bu oyunda oyuncular E.T. rolünü üstlenmektedir. Oyunda E.T. bir kemik aldığında FBI

ajanı kemiği elinden almak için peşine düşmekte, diğer bilim adamlarına yakalanırsa onlar da E.T.'yi incelemek üzere şehre götürmektedir. Oyuncu zor durumda kaldığında Elliott'u yardıma çağırdığında, Elliott E.T.'yi dört kereye kadar kurtarabilmektedir. FBI ajanlarından kaçmaya çalışırken eğer E.T. bir çukura düşerse, oyuncu çıkmak için hamle yaptığında çukura tekrar geri düşmektedir. İşte oyundaki en büyük tasarım hatası da tam bu noktada ortaya çıkmaktadır. E.T.'nin çukurlara düşmesi oyunu çıkmaza sokmaktadır. Çünkü E.T. çukurdan asla geri çıkamamakta ve oyun ilerleyememektedir. E.T.'nin programcısı HSW takma adıyla bilinen Howard Scott Warshaw normalde bir oyun yaratım süreci için beş ile altı ay arası bir süre gerekirken, E.T. oyununu tam beş hafta içerisinde tamamlamak zorunda bırakıldığını açıklamıştır. Warshaw oyununun yılbaşında oyun piyasasına girmesi için baskı görmüş ve beş hafta içerisinde oyunu tamamlamayı kabul etmiştir. Atari firmasının yıldız mühendisi olan ve milyonlarca satan oyunlar tasarlayan Warshaw'un kariyeri E.T. oyunu ile son bulmuştur. Atari firması ise E.T. oyunundaki başarısızlığı sonrasında iflas etmiştir. Oyun dünyasında uzun süre talihsiz bir şekilde Atari'nin çöküşünden Warshaw ve E.T. oyunu sorumlu tutulmuştur. Warshaw oyun sektöründeki kariyeri sona erdikten sonra, bugün Kaliforniya'da lisanslı bir pratisyen psikoterapist olarak çalışmakta ve kendini "Silikon Vadisi Terapisti" olarak tanımlamaktadır (Penn, 2014).

E.T. oyunu piyasaya çıktığında oldukça popüler olmuştur ancak bir süre sonra oyuncular oyunları geri iade etmeye başlamıştır. Oyunun kötü olduğu ve geri iade edildiğinin hızla dilden dile yayılması sonucunda Atari, ürettiği dört milyon E.T. oyununun iadesi talebi ile karşı karşıya kalmıştır. Atari'nin geri iade edilen ve satılmayan tüm oyunlarının, Atari parçaları ile birlikte bir çöp sahasına gömüldüğü haberi 1983 yılında yapıldığında, Atari tarafından haberin asılsız olduğunu açıklanmıştır.

Seksenli yıllarda Atari 2600 oyun konsolu %80 pazar payına erişmiştir. Adventure (1979) Atari'nin en favori oyunlarından biri olmuştur. Bu oyun içerisine gizlenmiş olan ilk Easter Egg sürprizlerini bulmak için kimi oyuncular haftalar harcadıklarını belirtmişlerdir. Oyuncuların bulması için oyun içerisine küçük sırlar saklama geleneği olan sürprizleri bulmak oldukça zordur. Oyun tarihinde şimdiye kadar gizlenen Easter Egg Sürprizlerinin bulunması bazı oyunlar için yıllarca sürmüştür (Taljonick ve Gilbert, 2014). Adventure oyununda oyuncu küçük kare bir

bloğu yönetmektedir, blok özel odayı bulduğunda programcının oyun içerisinde gizlenmiş ismi ile karşılaşmaktadır. Video oyun tarihindeki ilk Easter Egg örneği (EK-3, Resim 37) Adventure oyununun programcısı Warren Robinett'in ismidir (Petty). E.T. oyunundaki tüm sürprizler meşhur çukurların birinde gizlenen bir çiçektir. Oyuncu bu çiçeği bulduğunda ve gizemli uzaylı güçlerini kullandığında çiçek Yars' Revenge oyunundaki sineğe veya Raiders of the Lost Ark oyunundaki Indiana Jones'a dönüşmekte, kimi zamanda ekranın alt kısmında Howard Scott Warshaw isminin baş harfleri (HSW) yer almaktadır. Ancak bu Easter Egg sürprizleri (EK-3, Resim 38) rastgele değil, her biri farklı şartlarda oluşmaktadır (Penn, 2014).

Seksenlerin ortasına gelindiğinde Atari birdenbire piyasadan kaybolmuş ve tek bir Atari oyunu bile bulunamaz hale gelmiştir. Tarihçi, atık tasfiye uzmanı ve aynı zamanda amatör bir arkeolog olan Joe Lewandowski, E.T. mezarlığı olarak bilinen Alamogordo çöp sahasında (EK-3, Resim 39) gerçeği araştırmaya karar vermiştir. Atari geçmişte söz konusu iddialara yönelik milyonlarca E.T. oyun kasetinin gömüldüğü haberini reddetmiştir ve bu durum dönemin gazetelerinde yer almıştır. Atari'nin E.T. oyunlarının gömüldüğünü iddia edildiği haberlerin yer aldığı gazetelerdeki haber fotoğrafı Lewandowski'nin dikkatini çekmiştir. Lewandowski haber fotoğrafını çeken fotoğrafçının durduğu muhtemel yeri belirleyerek, görüş açısını hesaplamış ve çöp sahasında tahmini bir bölge belirlemiştir. Alamogordo ve Otero illerinde birkaç atık tasfiye şirketiyle birlikte çalışmıştır.

Atari'nin kurucu ortağı Nolan Bushnell, Utah Üniversitesi'nde mühendislik öğrencisiyken, yazları bir lunaparkta çalışmıştır. Bu sırada jetonlu oyunların lunaparklarda çok ilgi çektiğini ve çok para kazandırdığını fark etmiştir. Gördüğü fırsatı doğru değerlendirmiş ve Ping Pong oyununun çalışmalarına başlamıştır. Ping Pong, oyuncular tarafından büyük ilgi görmüş ve ciddi miktarda maddi kazanç getirmiştir. Nolan Bushnell, Ping Pong oyunundan elde ettikleri geliri şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Ben ve partnerim, Ted Dabney, Ping Pong oyunu üzerine çalışmaya başladık. 1972'nin sonlarında 3,5 milyon dolar kazandık, sonra 19 milyon dolar kazandık, ondan sonra 32 milyon dolar... (Grafik) Hokey sopası gibiydi.” (Penn, 2014)

Pong oyununun yaklaşık kırk farklı üretici tarafından taklitleri piyasaya sürülmüştür. Xbox'ın kurucu ortağı Seamus Blackley ve Nolan Bushnell, Atari Pong'un başarısı için aşağıdaki ifadeleri kullanmıştır:

“Nolan bu çok şık devreleri tasarlamıştı. Öylesine zekice bir araya konmuşlardı ki, modern mühendisler bunları anlamakta ve tamir etmekte zorlanıyordu.” (Penn, 2014)

Atari 2600, dokuz oyun kasetiyle birlikte 1977 yılında tanıtılmıştır. Bushnell bugün Atari 2600'ü “Dünyadaki zihniyeti değiştirmişti “sözleriyle tanımlamaktadır (Penn, 2014). Oyunların yaratıcı sürecinin kalbinde programcılar bulunmaktadır ve o dönemde Atari kadrosunda Astroids, DeLuxe, Gauntlet gibi başarıları yaratan en iyi mühendisler yer almıştır. O dönem bu mühendisler arasında Howard S. Warshaw “iyilerin de iyisi” olarak adlandırılmıştır. Atari şirketinin sloganı “Atari, geleceğin geldiği yer”, mottosu ise “Eğlenceyi ciddiye alıyoruz” idi; Warshaw ve arkadaşlarının çalışma ortamının da şirket mottolarını yansıtır nitelikte oldukça eğlenceli olduğu belirtilmektedir.

Warshaw'un ilk oyunu olan Yars' Revenge (EK-3, Resim 68), kasetinde oyunun programcısının isminin yer aldığı ilk Atari oyunudur. Bir milyona yakın kopyası satılan bu oyun Atari 2600'ün en çok satan orijinal oyunu unvanına sahip olmuştur. Atari'ye oldukça fazla para kazandıran bu oyun, o zamanlarda oyun eleştirmenleri tarafından gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olarak değerlendirilmiştir. Yars' Revenge ismi Warshaw tarafından verilmiştir. Oyunun başlığında 1978 – 1983 yılları arasında Atari'de başkanlık yapan Ray Kassar ismiyle tanınan, Raymond Edward Kassar'ın ismi gizlenmiştir. Ray tersten okununca Yar elde edilmektedir (Howard Scott Warshaw Day 2016 | Atari I/O). Howard S. Warshaw gizlenen kelime oyunlarından oldukça hoşlandığından sıklıkla kullanmıştır.

Warshaw'un kariyeri E.T. oyununun başarısız olmasıyla sona ermiştir. Hatta Atari'nin çöküşünden E.T. oyununu ve Warshaw'u sorumlu tutacak kadar ileriye gidenler bile olmuştur. Nolan Bushnell bu konuyla ilgili olarak şu sözleri söylemiştir:

“Atari intihar etmiştir, bu bir cinayet değildir ve bu E.T. kasetinin suçu değildir. Bu; teknoloji, uygulama ve pazarlama konusunda yanlış adımların birbirine bağlı oluşturduğu bir etkiydi.”

Bushnell ayrıca Atari'nin çöküşünü açıklamak üzere şu sözleri eklemiştir:

“Düşüşün sebebi Atari'nin doymuş bir pazara 10 milyon daha Atari 2600 satmaya çalışmasıydı.”

Seamus Blackley ise:

“Bazıları E.T. video oyun sektörünü bitirdi diyor. Bunu daha önce de duymuştum ama bu komik. E.T.'nin başarısızlığı için şartları oluşturan davranış kalıbı, video oyun sektörünü yok eden şeydir.”

yorumunu yapmıştır. (Penn, 2014).

Lewandowski Atari mezarlığı araştırması için yıllarını harcamıştır. 1990'lı yılların ortalarında ellerine kürek alıp, Alamogordo çöp sahasına giderek E.T. oyunlarını çıkarmaya çalışan veya çıkardıklarını iddia eden insanların videoları internette yer almıştır. Ancak oyun kasetlerine ulaşmak bu kadar kolay değildir, çünkü Lewandowski'nin araştırmalarından elde ettiği verilere göre E.T. oyunları sadece yer altına gömülmeyle kalmamış, aynı zamanda üzerlerine çimento da dökülmüştür. E.T. oyunlarının gömülme olayı kasaba dedikodusundan hızla şehir efsanesine dönüşmüştür. Lewandowski çöp sahasındaki kazı için formalitelerle boğuşurken, belediye kazı planını onaylamıştır. Ancak belediye başkanı Robert Rentschler kazı işlemine çevrecilerden itirazlar geldiği için New Mexico Çevre Departmanı'nın araştırması kazı işlemi ertelemiştir. Bu aslında çöp sahasında Melatyon, DDT, civa veya kasetlerde bulunan tehlikeli metallerin ortaya çıkması ihtimali göz önüne alındığında atılacak en doğru adım sayılmaktadır.

New Mexico Çevre Departmanı araştırmasını tamamladıktan sonra kazı işlemi için önce belediye sonra devlet onayı alınmış ve 24 Nisan 2014 tarihinde sahada keşif çalışmaları yapılmıştır. Ertesi gün kazı çalışması başlamıştır, 26 Nisan 2014 yılında

ise üçüncü aşama olan “çıkarma” işlemi yapılmıştır. Çıkarma işleminin yapıldığı gün çöp sahasında onlarca oyunsever, gazeteci ve belgeselci bu tarihi güne tanıklık etmiştir. İzleyenlerin arasında Howard Scott Warshaw da yer almıştır. Kazı sonucunda hiç açılmamış E.T. oyun kasetlerine (EK-3, Resim 40) ulaşılmıştır. Çöpte bulunan oyunların %10’unu E.T. oyunu oluşturmaktadır, ancak efsanede bahsedildiği gibi milyonlarca kaset bulunamamıştır. E.T. elbette en kötü oyun olduğu için gömülmemiştir, fakat gömüldüğü için en kötü oyun olarak anılmaktadır (Atari: Game Over, 2014; Egan, 2017, s.64).

Lewandowski kazı sonrasında Pac-Man, Miss Pac-Man, Breakout, Star Raiders, Pele's Soccer, Centipede, Baseball, Asteroids ve Defender gibi yaklaşık elli farklı klasik başlık ile 1,178 Atari 2600 oyun kasetleri çıkardıklarını belirtmiştir. Kasetlerin çoğunu kentin ve yerel sivil toplum kuruluşunun fonlarını artırmak için satmış ve diğerlerini müzeler için saklamıştır. Lewandowski 881 oyunun eBay üzerinden 107.930 dolar karşılığında şehir satışını koordine etmiştir. Satışın Fransa, Brezilya, Avustralya ve Singapur kadar uzak müşterileri cezbetmesi nedeniyle yaklaşık 26.000 doları nakliye ve diğer masraflar için harcanmıştır. 65.037 dolar, Alamogordo polis departmanını, hayvanat bahçesini, bir gazi anıtını ve diğer projeleri desteklemek için ayrılmıştır. Lewandowski'nin başkan yardımcısı olduğu Tularosa Havzası Tarih Kurumu ise 16.529 dolar almıştır (Penn, 2014).

Popüler oyun konsolu Atari 2600, E.T. oyunu vakası sonrasında düşüşe geçmeye başlamıştır. Oyun tarihine bakıldığında, oyun konsol sistemlerinin ömrünün yaklaşık beş yıl olduğu görülmektedir. 1983 yılında, Atari 2600’ün altıncı senesinin içerisinde olması aslında neden düşüşe geçtiği hakkında fikir vermektedir. Dolayısıyla Atari 2600’ün bu düşüşünün Kuzey Amerika Video Oyun İflası gerçekleşmeseydi de yaşanabileceği ihtimali güçlü görünmektedir. E.T. oyunu her ne kadar başarısızlıkla yaftalansa da aslında 1982 yılındaki 1.5 milyonluk satış rakamıyla Space Invaders (EK-3, Resim 23) oyununu bile geride bırakmıştır. Bu durum “*en kötü video oyunu*”nu aslında 1982 yılının en başarılı video oyunu yapmaktadır (Egan, 2017, s. 64).

Oyun konsollarına olan ilginin azalması kişisel bilgisayarların evlere girmesiyle de ilişkilendirilmektedir. 1983 yılının başlarında PC’ler bütçeye uygun fiyatlarla satışa sunulmuştur. PC’ler aynı zamanda oyun oynamak için de

kullanılabilmektedir ve PC oyunlarını kopyalamak oyuncular için oldukça kolay bir işlemdir. Commodore'un piyasaya girişi video oyun konsollarının pazarına darbe indirmiştir. Video oyun konsollarına karşılık pazarlaması yapılan Commodore, bu sebepten dolayı teknoloji mağazalarında oyun konsollarının yanında satışa sunulmuştur. Aynı zamanda bir bilgisayara ve bir oyun sistemine sahip olma fikri tüketicilere çekici gelmiştir (Wolf, 2008, s. 78-79).

İflas döneminde oyun fiyatlarındaki dramatik bir düşüş, düşük bütçeli ve niteliksiz oyunların üretimine neden olmuştur. Çoğu yeni kurulmuş olan oyun şirketi bu dönemde iflas etmiştir. Bunun sonucu olarak yeni oyun konsolu geliştirme projeleri sonlandırılmıştır. Dolayısıyla, üçüncü nesil oyun konsol sistemleri dönemi ertelenmiştir. Bu dönem insanların aklına video oyunlarının geçici bir heves olabileceği fikrini getirmiştir. Oyun salonları ve oyun salonu oyunları bir daha toparlanamayacak şekilde yaralanmıştır. Video oyun iflası yeni nesil oyun sistemlerinin başlangıcı olmuştur.

1.1.4. Oyun Konsol Sistemlerinin Geri Dönüşü: Üçüncü Nesil Konsol Sistemleri (1983-1995)

Japonya'da Famicom (Family Computer) olarak tanınan Nintendo NES oyun konsolu, oyun konsol sistemleri pazarını canlandırmıştır (Rutter & Bryce, 2006, s.26-27). Nintendo NES, oyun tasarımı, kontrolör düzeni, üçüncü şahıs yazılım lisansları gibi oyun konsol sistemlerinin standartlarını oluşturmuştur ve gelecek oyun konsolu sistemleri de bu standartlar baz alınarak geliştirilmiştir. NES'in devrim niteliğindeki D-pad'e sahip (Directional pad) oyun kumandası, günümüz oyun kumandalarının temelini oluşturmaktadır (Wolf, 2012, s.326). Nintendo'nun oyun endüstrisine kattığı bir değer olan D-pad'in yaratım süreci için, The Game & Watch serisine (EK-3, Resim 41) geri dönülebilir. Bu cep tipi LCD oyun sistemi, taşınabilir tasarımı sayesinde oyun kumandalarının evrimleşmesine sebep olmuştur. The Game & Watch oyun sistemine bir kumanda çubuğu eklenmesinin, yeni ürününün cep tipi boyut özelliğini yitireceğini fark eden Gunpei Yokoi, daha taşınabilir bir kontrol sistemi üzerine araştırmalar yapmıştır. Araştırması sonunda oyun sistemi üzerinde küçük lastik butonlar kullanmaya karar vermiştir. Yukarı, aşağı, sol ve sağ hareketlerle görsel olarak çapraz konumda konumlandırılan dört eylem butonu yer almaktadır ve böylelikle D-pad'in

(EK-3, Resim 42) doğuşu gerçekleşmiştir. Bu küçük butonlar The Game & Watch'un taşınabilirliğini sürdürürken, aynı zamanda basit ve hassas bir kontrol yöntemi de sunmuştur. Bu yöntem sayesinde oyuncular düğmelere basarken bir kumanda çubuğunu hareket ettirmeye kıyasla daha az fiziksel harekete ihtiyaç duymaktadır. Bu kontrol şeması, 1982'de Donkey Kong Junior'ın (EK-3, Resim 43) piyasaya sürülmesiyle birlikte geliştirilmiştir. Nintendo, bu devrim niteliğinde ve benzersiz çapraz şekilli buton tasarımının patentini almıştır ve o günden itibaren D-pad Nintendo'nun tüm oyun kumandalarında yer almıştır (Wolf, 2012, s. 281; Buchanan, 2009a).

Atari 1984 yılında ilk üç boyutlu oyun olan "*I, Robot*" u (EK-3, Resim 44; Resim 69) yaratmıştır (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca, 2008). "*I, Robot*" geliştirildikten bir sene sonra Rus matematikçi Alex Pjtnov, Tetris oyununu tasarlamıştır. Nintendo Amerika'nın kurucusu Minoru Arakawa 1985 yılında Tetris oyununun tüm haklarını satın almış ve her bir Nintendo Game Boy'da yer almasını sağlamıştır. Bu başarısı 33 milyondan fazla ünitenin satılması ile taçlanmıştır (Wolf, 2012, s.27-28). Sadece Avrupa pazarında popüler olan Sega Master System (1986) oyun konsol sistemi 13 milyondan fazla satış rakamına ulaşmıştır. Sega Master System ile aynı yıl çıkan Atari 7800 ProSystem (EK-3, Resim 47), Atari 5200 SuperSystem modeline göre daha çok ilgi görse de Nintendo NES (EK-3, Resim 45) veya Sega Master System'le (EK-3, Resim 46) yarışacak başarıyı elde edememiştir (Buchanan, 2009b).

1.1.5. Dördüncü Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1987-1999)

Japonya'da NEC PC-Engine olarak anılan TurboGrafx-16 video oyun konsol sistemi, Amerika'da 1989 yılında NEC ve Hudson Soft tarafından piyasaya sürülmüştür. Japonya'da oldukça popüler olsa da Amerika'da beklenen ilgiyi görmemiştir (Wolf, 2012, s.436). TurboGrafx-16 konsolu Nintendo'nun NES'ini devirmeye çalıştığı anda "*bit savaşlarını*" başlatmış, 16-bit olan TurboGrafx-16, NES'in 8 bitlik bir konsol olduğunu ve bu nedenle teknolojik açıdan kendilerinin daha ileri seviyede olduğunu ileri sürmüştür. Bu argüman, TurboGrafx-16'nın aslında sadece 8 bitlik bir Merkezi İşlem Birimi (CPU) ile birleştirilmiş 16 bitlik bir grafik işlemcisine sahip olduğu keşfedildiğinde geri tepmiştir (Wolf, 2012, s. 136). Bu

konunun işlendiği makalelerin, web sitelerin hiçbirinde TG-16 (TurboGrafx-16)'nın grafik işlemcisiyle ilgili detayları kimin nasıl ve ne zaman keşfettiği ve bu haberi kimin yaydığı bilinmemektedir. Bu durum bile oyun endüstrisi ve oyun kültürü üzerine sıkı bir tarihsel çalışma yapılması ihtiyacını ortaya koymaktadır. TG-16 aslında 8bit ve 16bit nesil oyun konsol sistemleri arası hibrit bir oyun konsol sistemi olmuştur.

16 bitlik çağa adım atan oyun konsol sistemi ise 1989'da Kuzey Amerika'da SEGA Genesis (EK-3, Resim 48) adı altında çıkarılan, SEGA Mega Drive olmuştur (Wolf, 2008, s.149). Amerika sınırları dışında Sega Mega Drive ismiyle anılan Sega Genesis (1989), tüm dünyada yaklaşık 29 milyon adet satılmıştır (Buchanan, 2009b). Japon SNK Corporation şirketinin 1991 yılında piyasaya sürdüğü Neo-Geo ise hem bir oyun salonu platformu hem de satış fiyatı oldukça yüksek bir kaset tabanlı oyun konsol sistemidir. Oyun salonu oyunlarındaki grafik kalitesini evlere taşımayı başardığından üst düzey oyuncular arasında popüler olmuştur. Super Nintendo Entertainment System (SNES) 1990-1991 yıllarında oyun piyasasına gelişmiş ses ve video yonga setleriyle donatılan 16-bit işlemcisiyle giriş yapmıştır. Dünya çapında 49 milyon üzerinde satış rakamına ulaşmıştır (Nintendo, 2017).

1.1.6. Beşinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1993-2002)

Beşinci nesil oyun konsol sistemleri 32-bit'lik dönem ve 64-bit'lik dönemin başlangıcını, tamamı üç boyutlu (3D) oyunların yükselişini, CD'lerin kartuşlara karşı verdiği oyun medyası savaşlarını kapsamaktadır. 32-bit (ana) işlemcili Sega Saturn (1994/1995) oyun konsol sisteminin beklenen tarihten önce piyasaya sürülmesi rakip oyun geliştiricilerini gafil avlamıştır. SEGA of America şirketinin başkanı ve CEO'su Tom (Thomas) Kalinske, 11 Mayıs 1995 yılındaki E3 etkinliğinde bu durumun sebebini şu sözlerle açıklamıştır:

"Yüksek tüketici talebini karşılamak, pazarlama stratejimizi önemli sonbahar sezonundan önce yaz boyunca iyileştirmek ve rekabette avantaj elde etmek amacıyla ürünü piyasaya planlanandan daha erken sunmaya karar verdik." (Stuart, 2015).

Genel olarak Japonya'da çok tutulan bu oyun konsol sistemi, 1994 yılında dünya çapında yaklaşık 10 milyon ünite satılmıştır (Bossom & Dunning, 2015, s. 25).

Sony Playstation (1994/1995) CD oyun medyası kullanımının ilk başarılı olduđu örneklerdir, oyun konsollarında ilk kez hafıza kullanımını başlatan yine Sony Playstation (EK-3, Resim 50) olmuştur. Sony, 1994 yılında Playstation'ı Japonya'da, 1995 yılında ise hem Avrupa hem de Amerika Birleşik Devletleri'nde piyasaya sürmüştür ve dünya genelinde 102 milyon ünite (1994 yılında) satılmıştır. Nintendo 64 (EK-3, Resim 51) (1996), 35 milyon satış rakamı ile Playstation'ın gerisinde kalmıştır. Ancak 64-bit işlemcisiyle oyun konsol sistemleri arasında bir ilk olmuştur. Atari'nin piyasaya sürdüğü son oyun konsol sistemi olan Atari Jaguar ise 250.000 adet satış rakamına ulaşabilmiştir (Bossom & Dunning, 2015, s. 23).

1.1.7. Altıncı Nesil Oyun Konsol Sistemleri (1998-2004)

Altıncı nesil oyun konsol sistemleri buluş niteliğinde yeniliklerle donatılmıştır. Sega Dreamcast (1998/1999) internet oyunları oynanabilen, web tarayıcısı aracılığıyla internette sörf yapma imkânı sağlayan bu yenilikçi konsolların ilkidir. Ancak piyasaya girişinden iki sene sonra çoktan modası geçmiştir. Dünya çapında 10,6 milyon satış rakamına ulaşmıştır. Altıncı neslin öncüsü olarak oldukça başarılı olmuştur, ancak başarısı kısa sürmüştür. Sony firması 2000 yılında oyun konsol sistemlerini geliştirip, yenileyerek Sony Playstation 2 (EK-3, Resim 52) ile oyun dünyasına giriş yapmıştır. İnanılmaz bir başarı elde eden Playstation 2 dünyada en çok satan oyun konsol sistemi unvanını 140 milyon ünite satışı ile elde etmiştir. Bu başarısının altında geriye dönük olarak Sony Playstation ile uyumlu olması, DVD oynatabilmesi ve birçok önemli oyunda güvenli lisans sağlaması yatmaktadır.

Nintendo GameCube (EK-3, Resim 53), Sony PlayStation 2 ile aynı yıl oyun pazarına giriş yapmıştır. Nintendo, GameCube ile birlikte daha önceki nesillerde çizdiği “*aile dostu*” imajını değiştirmeye çalışmıştır. Tüm dünyada 22 milyondan fazla satılmıştır. Microsoft Xbox (2001) 24 milyon ünite satmış bir oyun konsol sistemi olsa da Playstation 2 ile rekabet etmekte güçlük yaşamıştır. Sony Playstation Ocak 2010 tarihine kadar dünya genelinde 150 milyon ünite satılmıştır (Ewalt, 2011). Xbox'ın çevrimiçi hizmeti olan Xbox Live en popüler çevrimiçi oyun sistemine dönüşmüştür. Bu sistem oyuncuların arkadaşlarıyla çevrimiçi olarak eşzamanlı oyunlar oynamasına ve kitlesel çok oyunculu oyun topluluklarıyla iletişim kurmasına olanak sağlamıştır.

1.1.8. Yedinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (2005-2011)

Yedinci nesli başlatan Xbox 360 (2005), yüksek çözünürlüklü grafikleri ile Microsoft'un oyun dünyasında etki yaratmayı başaran ilk cihazdır ve 28 milyon ünite satılmıştır. Xbox 360'a daha sonra eklenen Kinect hareket sensörü (EK-3, Resim 54) 2009 yılında Natal Projesi kod adıyla E3'de tanıtılmıştır. Kameraları ve mikrofonları ile oyuncuların hareketlerine ve sesli komutlarına yanıt veren, düz dikdörtgen bir cihaz olan Kinect sensör televizyonun yakınında bulunan bir masa veya rafa konumlandırılarak kullanılmaktadır. Donanımın özelliklerinden faydalanabilmek için video oyunlarda Kinect sensörünün vücut hareketleri ve ses tanıma özelliğinin kullanılmasını sağlayan tescilli Kinect sensör yazılım katmanının kullanması gerekmektedir. Kinect 360'ın ilk modelinde konsolun haricinde satın alınan bir cihazken, son modellerinde cihazın güç çekebileceği bir hareket sensörü (Kinect) bağlantı noktası bulunmaktadır. Kinect 360'ın son modelinin piyasaya yeni sürüldüğü dönemde, ilk model Kinect 360 sahibi olan tüketicilerin ek bir ücret ödemediği güç kaynağı ile birlikte Kinect sensörü edinebilmesi sağlanmıştır. Microsoft'un 2014 yılında, Xbox oyun konsolunun Kinect sensör sistemi olmadan satışa sunulmasının planladığı ve iddia edilmiştir. Bu iddia oyuncuların Kinect sensörü satın almadıkları takdirde 100 dolar tasarruf edebilecekleri anlamına gelmektedir. İddialara yönelik olarak, Microsoft'un kurumsal başkan yardımcısı Phil Harrison, "*Xbox One Kinect'tir.*" (The Verge, 2014) sözleriyle; Xbox One (EK-3, Resim 61) ve Kinect'in tek bir bütünün iki parçası olduğunu ifade etmiştir. Buna rağmen Xbox One S (EK-3, Resim 62), Kinect'den bağımsız olarak satışa sunulmuştur. Piyasaya henüz sürülmediği ve resmi adı hala açıklanmadığı için Xbox Project Scorpio ismiyle anılan Microsoft'un yeni oyun konsol sisteminde Kinect bağlantı noktası yer almayacağı açıklanmıştır (Frank, 2017). Microsoft'un 2016 Haziran ayında E3'de belirttiği üzere Xbox Project Scorpio oyun konsolunda 4K çözünürlükte oyunlar oynanabilecek ve kutunun dışında VR (Virtual Reality) desteği sağlanacaktır. Microsoft'un bu açıklamasının gerçekleşebilmesi için konsolun 6 teraflop işlemci gücünde ve saniyede 320 GB / saniyeden daha fazla bellek bant genişliğine sahip olması gerekmektedir.

2006 yılında Sony PlayStation 3 (EK-3, Resim 56), Blu-Ray disk oynatıcısı ve yüksek çözünürlüklü grafikleri ile piyasaya giriş yapmış ve dünya genelinde 16,8 milyondan fazla satılmıştır. 2013 Kasım verilerine göre Sony PlayStation 3'ün dünya

çapında 80 milyon ünite satış rakamına ulaşmıştır. Microsoft da Sony PlayStation 3'den bir sene önce piyasaya çıkmış olan Xbox 360'ın 80 milyon ünite satıldığını aynı yıl açıklamıştır. (Gaston, 2013). Aynı yıl Nintendo Wii'nin (EK-3, Resim 57) hareket sensörlü kumandalarının tanıtımını yapmıştır. Hareket sensörlü kumandası oldukça ilgi çekse de yüksek çözünürlüklü grafiklerin ve sabit disklerin eksikliği sürekli (hardcore) oyuncuların eleştirilerine maruz kalmıştır. Yine de yedinci neslin en başarılı oyun konsolu olmayı başararak ve dünya çapında 34.5 milyonun üzerinde satış rakamına erişmiştir.

1.1.9. Sekizinci Nesil Oyun Konsol Sistemleri (2011- ...)

Sekizinci nesilde gerçekten yeni olan çok fazla şeye rastlanmadığından bu nesili en sıkıcı nesil olarak değerlendirenler de bulunmaktadır (Lewis, 2016). 2012 yılında Nintendo Wii U (EK-3, Resim 58) bir oyun konsol sisteminden ziyade oyun tableti olarak görülmektedir. Piyasaya çıktığında birkaç popüler oyun içerse de sabit sürücüsü olmadığından oyuncular tarafından fazla ilgi görmemiştir. Ertesi sene, Sony ve Microsoft yeni oyun konsol sistemlerini tanıtmıştır. Xbox One Kinect hareket sensörünü (EK-3, Resim 55) konsolun bir parçası haline getirmiştir. Xbox One S modelinde, Blu-Ray desteği ile 4K versiyonu da piyasa sürülmüştür.

Sony Playstation 4 (EK-3, Resim 59) dünya genelinde 53,4 milyondan fazla ünite satılarak kendi neslinin en başarılı oyun konsol sistemi olmuştur. Son zamanlarda Sony PlayStation 4 Pro (EK-3, Resim 60) modeli ile 4K versiyonu üretilerek satışa sunulmuştur. Günümüzde ise Sony Playstation 4 dünyanın en popüler oyun konsol sistemi kabul edilmektedir. 2017 Aralık ayı itibariyle toplamda yaklaşık 73,6 milyon ünite satışı gerçekleşmiştir ve 19 Kasım – 31 Aralık 2017 tatil sezonunda dahi 5 milyon adet satışı yapılmıştır (Gilbert, 2018). 2016 itibariyle, Sony şirketi oyun konsol sistemi pazarında dünya çapında %57'lik bir pay ile hakimiyetini kurmuştur (Takahashi, 2017; Harding-Rolls, 2017).

30 Eylül 2017 tarihinde dünya genelinde 67,5 milyon ünite satışının gerçekleştiği açıklanan PlayStation 4'ün (Bisset, 2017; SONY, 2017), 31 Aralık 2017 yılında Sony tarafından güncellenen rakamlara göre 76,5 milyona ulaştığı bilinmektedir (Workman, 2018; Van Boom, 2018; SONY, 2018).

1.2. OYUN TÜRLERİ

Video oyunları, oyunları ortak bir stil veya özelliklere göre tanımlanmak için türlere göre sınıflandırılmıştır. Türler, oyun dünyası içeriğine bakılmaksızın, belirli türden zorluklarla karakterize edilmiş oyun kategorileridir (Adams, 2013, s. 67).

Son yıllarda, araştırmacıların oyunları tanımlamak ve anlamak için kullanacakları farklı oyun türü sınıflandırmaları önerilmiştir. Oyun türlerini sınıflandırabilmek adına Wolf (2001), Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2008), Poole (2001) farklı modeller öneren araştırmacılara bir örnek teşkil etmektedirler.

Wolf (2001, s. 114), video oyunu çalışmalarında “türün” ilk akademik değerlendirmelerinden birini oluşturmuştur. Farklı disiplinlerde (özellikle sinema) tür teorisini irdelemiştir. İkonografinin, anlatı yapısının, temanın ve sosyo-kültürel bağlamın film türü analizinde oynadığı rolü tartıştıktan sonra oyun çalışmaları alanında oyun türlerini belirlemek üzere benzer yöntemlerin sınırlı bir uygulanabilirliğe sahip olduğunu belirtmiştir.

Wolf, oyun hedefi ve etkileşimini temel alan kırk iki farklı oyun türü belirlemiştir. Ancak birçok oyunun iki veya daha fazla oyun türü altında listelenebilmesinin mümkün olduğu oyunların da var olduğunu eklemiştir (Wolf, 2001, s. 113-134). İngiliz oyun uzmanı Steven Poole uzun yıllar yapmış olduğu oyun haberciliği tecrübelerinden faydalanarak; Nişancı, Yarış, Platform, Hepsini Patakla, Strateji, Spor ve Simülasyon, Macera, Rol Yapma ve Bulmaca olmak üzere dokuz oyun türü belirlemiştir (Poole, 2000, 35-58). Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2008 s.41) ise oyunları sadece dört ana türe ayırmıştır: Aksiyon, Macera, Strateji ve Süreç Odaklı Oyunlar (Örneğin Sims). Birden fazla türün özelliklerini kısmen ya da tamamen bir arada bulunduran oyunları tanımlamak üzere kullanılan “Hibrit Oyunlar” kavramını ise Geoff King ve Tanya Krzywinska (2002, s.27) oyunların sınıflandırılmasında kullanılmak üzere önermiştir. Önceki literatür, türü video oyunlarına erişmek için en önemli özelliklerden biri olarak tanımlamaktadır (Winget, 2011).

1.2.1. Açılır Video Oyunlar (Pop-Up Video Games)

Açılır Video Oyunlar oyun türü çok tıklanabilir bir öğeye sahip animasyon sahneleri içermektedir. Eğitici Eğlence Oyunları ve Açılır Video Oyunları türleri bir arada kullanılarak çocuklara yönelik oyunlar da tasarlanmaktadır.

1.2.2. Aksiyon Oyunları (Action Games)

Bilgisayar oyunları oyuncunun dikkate değer seviyede çaba sarf etmesini gerektirmektedir (Aarseth, 1997). Aksiyon oyunları ise ayrıca el-göz koordinasyonu gerektirmektedir (Rogers, 2010, s. 9). Oyuncuların oyun içindeki hareketleri ve yaptıkları oyuncunun kişisel deneyimini veya seyahatini yönlendirmektedir. Burada “*seyahat*” kavramı oyuncunun oyun içindeki seyahatinin/macerasının nasıl kişisel bir tecrübeye dönüştüğünü ifade etmek için kullanılmıştır. Seyahat, oyuncunun oyun sistemi arasında ilişki kurup ve hareket ederken tecrübe ettiği hikâye olarak görülebilir (Cardoso & Carvalhais, 2013). Aksiyon oyunları türüne yönelik Thomas Apperley'nin tanımlamasının özeti şu şekildedir:

Aksiyon türü, iki ana alt türden oluşur: birinci şahıs nişancılar ve üçüncü şahıs oyunları. [. . .] Oyuncunun seyahatini bütünüyle tecrübe etmesi açısından, aksiyon oyunları diğer performans ve dahiliyet gerektiren oyunlardan çok farklı olarak oyuncunun hiç de kolay olmayan, kompleks hareketlerde bulunmasını gerektirir.

[. . .] Oyun içindeki avatarın yeteneklerinin kullanımı oyuncunun ortaya koyacağı yüksek teknik performansla mümkündür. (Apperley, 2006, s. 15–16).

Aksiyon oyunlarının alt türleri aşağıdaki gibidir:

1.2.2.1. Platform Oyun (Platform Game)

Oyun içerisinde çevrede gezinmek için dahi zıplama eyleminin sıklıkla kullanıldığı oyun türüdür. Farklı yüksekliklerdeki platformlar arasında düşmanların üzerinden veya üzerine zıplayarak/atlayarak oynamak oyunun büyük bölümünü

oluşturmaktadır (Rogers, 2010, s.9). Platform oyunlarının alt türleri aşağıdaki gibidir (tvtropes, 2018):

1.2.2.1.a. Sinematik Platform Oyunu (Cinematic Platform Game)

Oyun grafikleri daha gerçekçi olan platform oyunlarını kapsamaktadır.

1.2.2.1.b. Eleme Platform Oyunu (Elimination Platformer)

Oyuncuların düşmanlarından kurtulmak/kaçmak için bir platformdan diğerine atlayarak ilerlemesini gerektiren oyunlardır.

1.2.2.1.c. Bulmaca Platform Oyunu (Puzzle Platformer)

Kısmen Platform oyunlarının, kısmen de bulmaca oyunlarının özelliklerini bir araya getiren oyunlardır.

1.2.2.1.d. Vur-Kaç (Run-And-Gun)

Hepsini Vur (Shoot'em Up) oyunlarındaki bazı elementleri içeren platform oyunlarının alt türüdür.

1.2.2.2. Hepsini Patakla (Beat 'Em Up)

Oyuncunun kendisinden nispeten daha güçsüz düşman gruplarına karşı tekme ve yumruklarla dövüşerek ilerlediği oyunlardır. Aksiyon oyunlarının alt türüdür. Hepsini Patakla oyunlarının alt türleri aşağıdaki gibidir:

1.2.2.2.a. Kes-Biç (Hack And Slash)

Bu oyunlarda oyun karakteri yakın mesafe, göğüs göğse savaçısı/dövüşçüsü olan melee silahları (kılıç veya balta gibi) kullanılmaktadır. Hepsini Patakla oyunlarının alt türüdür.

1.2.2.2.b. Gösteri Dövüşçüsü (Spectacle Fighter)

Hepsini Patakla veya Kes-Biç oyun türü temelinde ilerleyen, düşmanlarla mümkün olduğunca etkili bir şekilde dövüşme odaklı oyunlardır.

1.2.2.3. Dövüş Oyunu (Fighting Game)

Eşit derecede yetenek veya güce sahip iki (nadiren daha fazla) rakibin bire bir dövüştüğü oyunlardır (Rogers, 2010, s.9). Aksiyon oyunlarının alt türüdür. Dövüş oyunlarının alt türleri aşağıdaki gibidir:

1.2.2.3.a. Maskot Dövüşçüsü (Mascot Fighter)

Genellikle popüler oyunların başrol kahramanlarını ya da anime serilerinin başrol karakterlerinin karşılıklı yarıştığı/dövüştüğü oyunlardır. Zaman zaman Platform Dövüşçüsü (Platform Fighter) alt türü ile örtüşmektedir.

1.2.2.3.b. Platform Dövüşçüsü (Platform Fighter)

Platform oyunları ve dövüş oyunlarının karışımı sayılabilir. Oyunun özellikle dinamik aşamalarında oyuncunun manevra kabiliyeti oldukça önem arz etmektedir.

1.2.2.4. Birinci Şahıs Nişancı (First-Person Shooter [FPS])

Birinci Şahıs Nişancı perspektifi ile oyuncuya oyun dünyasını kendi gözleriyle gördüğü hissi yaşatılmaktadır. Oyuncu, oyun içerisinde oyun karakterinin gözlerinden bakarak ilerlemektedir. Aksiyon düşmana ateş etme, düşmanı vurma şeklindedir. Aksiyon oyunlarının alt türüdür.

1.2.2.4.a. Kahraman Nişancı (Hero Shooter)

Her karakterin, kahramanın farklı ve kendine özgü yetenekleri ve silahları olduğu oyunlardır. Birinci Şahıs Nişancı oyunlarının alt türüdür.

1.2.2.4.b. Işık Tabancası Oyunu (Light Gun Game)

Oyuncuların tüfeği andıran bir işaretleme aracı ile ekranı nişan alarak hedefe ateş ederek ilerlediği bir oyun türüdür. Aksiyon oyunlarının alt türüdür.

1.2.2.4.c. Ray Nişancısı (Rail Shooter)

Ray Nişancısı aksiyon alt türünde; genel olarak bilgisayar oyun karakterinin hareketlerini kontrol ederken, oyuncu nişan alma ve ateş etmeyi kontrol etmektedir. Ray Nişancısı oyunlarının Birinci Şahıs Nişancı ve Üçüncü Şahıs Nişancı versiyonları bulunmaktadır. Görünmez bir rayın üzerindeymiş gibi sabit bir yolda ilerlerken ateş edilerek oynandığı için çoğu zaman Hepsini Vur oyun türü ile karıştırılmaktadır. Ancak aralarındaki birincil fark Hepsini Vur oyunlarında ateş edilenler iki boyutlu iken, Ray Nişancısı oyunlarında hedeflerin üç boyutlu olmasıdır. Bazı Ray Nişancısı oyunları oyuncunun y - z düzlemi boyunca hareket etmesine olanak tanıdığı halde, genellikle (Hepsini Vur oyunlarının aksine) oyuncunun hareket özgürlüğü yoktur (Clearwater, 2011). Birinci Şahıs Nişancı, Ray Nişancısı türüne CarnEvil oyunu örnek gösterilebilirken, “*Angry Birds Transformers*” oyunu ise bir Üçüncü Şahıs Nişancı, Ray Nişancısı oyun örneğidir.

1.2.2.5. Hepsini Vur (Shoot 'Em Up [SHMUPS])

Üç boyutlu olmayan, sabit kaydırmalı oyunlar olup aksiyon oyun türünün alt türüdür. Alt türleri ise aşağıdaki gibidir (McMillan, 2013; Davison, 2013b):

1.2.2.5.a. Kurşun Cehennemi (Bullet Hell)

Bu oyunlarda oyuncu dikey kaydırmalı bir atıcı ile her bir düşman üzerine yüzlerce veya binlerce mermi atmaktadır. Oyun ayrıca düşmandan kaçma becerilerini de gerektirmektedir.

1.2.2.5.b. Yatay Kaydırma Nişancı (Horizontal Scrolling Shooter)

Oyuncu yatay otomatik kaydırma seviyesinde sağa sola hareket edebilen atıcı kullanmaktadır.

1.2.2.5.c. Dikey Kaydırma Nişancı (Vertical Scrolling Shooter)

Oyuncu dikey otomatik kaydırma seviyesinde yukarı aşağı hareket edebilen atıcı kullanmaktadır.

1.2.2.6. Üçüncü Şahıs Nişancı (Third-Person Shooter [3PS/TPS])

Oyun içerisinde kamera oyuncunun arkasında veya omuzlarının üzerinde çekim yapmaktadır. Oyuncu oyun karakterini ve oyunu üçüncü şahıs perspektifiyle görebilmektedir. Aksiyon oyun türünün alt türü olan üç boyutlu oyunlardır.

1.2.2.7. Araç Çarpıştırma (Vehicular Combat)

Silahlanmış bir motorlu taşıtı kullanan oyuncunun, aracını düşmanların üzerine sürerek ve ateş ederek yok etmeye çalıştığı oyun türüdür. Aksiyon oyunlarının alt türüdür.

1.2.3. Boşta oyun (Idle game)

Oynanışı ile tanımlanan bir oyun türüdür. Tıklayıcı oyunlar, tıklama oyunları (Clicker Games, Clicking Games) veya Kademeli Oyunlar (Incremental Games) isimleri ile de anılmaktadır. Boşta Oyun türünde oyun karakteri ya da nesne üzerine defalarca tıklanarak para veya puan biriktirilmektedir (Pecorella, 2015).

1.2.4. Bulmaca Oyunları (Puzzle Game)

Genellikle oyun içerisinde anlatıya yer vermeyen, sadece problem çözmeye odaklı oyunlardır. Stratejik, taktiksel, mantıksal, kelime, hafıza geliştirme bulmaca oyunları gibi farklı versiyonları bulunmaktadır. Zihinsel beceri gerektiren bir oyun türüdür. Alt türleri aşağıdaki gibidir:

1.2.4.a. Düşen Bloklar (Falling Blocks)

Oyuncunun ekranın üst kısmından düşen blokları aşağıya inene kadar hareket ettirerek ve döndürerek zemine yerleştirmesini gerektiren oyun türüdür.

1.2.5. Çılgın Mermer Labirent (Mad Marble Maze)

Oyuncunun bir seviyenin başından sonuna kadar küre formunda bir nesneyi ya da küre içerisindeki oyun karakterini yuvarlayarak ilerlediği oyun türüdür.

1.2.6. Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena [MOBA])

Takımların birbiriyle rekabet ettiği, Gerçek Zamanlı Strateji oyunlarındaki “işaretle ve tıkla” ara yüzüne sahiptir. Gerçek Zamanlı Strateji oyunlarının aksine oyuncunun askeri birlik yerine tek bir kahramanı kontrol ettiği çok oyunculu çevrimiçi oyun türüdür.

1.2.7. Dijital Tilt Masaları (Digital Pinball Tables)

Klasik tilt makinelerinin dijital adaptasyonları olan oyunlardır.

1.2.8. Eğitici Eğlence Oyunları (Edutainment Game)

Oyuncuların oyun oynadığı süre boyunca eğlenirken aynı zamanda öğrendikleri oyun türüdür. Eğitsel oyunlar (Educational Games) ismi ile de anılmaktadır. Genellikle küçük çocuklar için tasarlanmış eğitim oyunları, okuma-yazma, matematik, tarih gibi "eğlenceli olmayan" konuları öğrenmek için eğlenceli bir yol sunmaktadır. Yetişkinler için yabancı dil eğitimine yönelik oyunlar da bulunmaktadır. Doğası gereği eğitsel şekilde tasarlanmıştır ve bu yazılım ağırlıklı olarak PC'lere yönelik olmaktadır (Rutter & Bryce, 2006, s.225).

1.2.9. Egzersiz-Oyun (Exergaming)

Oyuncunun oyun oynayarak egzersiz yaptığı, eğlenerek formda kalmanın amaçlandığı oyun türüdür.

1.2.10. Eskort Oyunu (Escort Game)

Oyuncuya bir oyun karakterinin ya da nesnenin eşlik ettiği oyun türüdür. Karakter veya nesne oyun süresince oyuncuyu takip eder ve belirlenmiş bir yol boyunca kendiliğinden ilerleyebilir. Eskort karakterinin oyun içerisindeki sağlık ve güç derecesi oyuncuya gösterilebilmektedir veya gösterilemeyecek kadar sınırlı bir sağlık derecesine sahip olabilmektedir. Farklı oyunlarda eskort karakteri/nesnesi kendini ve oyuncuyu savunmak adına silahlanmış olabilir. Birçok oyunda eskort

karakterleri/nesneleri yer alsada bu durum çeşitli nedenlerle oyuncular tarafından eleştirilmektedir (Giant Bomb, 2017).

1.2.11. Firar (Breaking Out)

Oyuncunun hareket ettirdiği bir çubuk üzerinde topu sektirerek ekranda yer alan blokları yok etmeye çalıştığı, topu yere düşürdüğünde oyunun sona erdiği oyun türüdür.

1.2.12. Gizli Nesne Oyunu (Hidden Object Game)

Bu türde oyuncu genellikle dağınık olan fotogerçekçi bir ortam içerisinde gizlenen nesnelere tıklayarak ortaya çıkarmaktadır.

1.2.13. Günlük Video Oyun (Casual Video Game)

Öğrenmesi ve oynaması göreceli olarak daha kolay, tasarımı oldukça sade olan bir oyun türüdür.

1.2.13.1. Minioyun Oyunu (Minigame Game)

Bulmaca serilerinden oluşan, farklı isteklerle/görevlerle oyuncuya meydan okuyan oyun türüdür.

1.2.13.1.a. Parti Oyunu (Party Game)

İki ila dört oyuncunun kutu oyunu benzeri bir ortamda birbirlerine karşı yarıştığı bir Minioyun oyunları alt türüdür.

1.2.14. Hibrit Oyunlar

Farklı oyun türlerini bir araya getiren oyunlardır

1.2.14.1. Aksiyon-Macera (Action-Adventure)

Macera Oyunları ve Aksiyon Oyunlarının özelliklerini bir araya getiren oyun türüdür. Alt türleri yer almaktadır:

1.2.14.1.a. Metroidvania

Metroidvania kelimesi Metroid ve Castlevania kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Aksiyon-Macera oyun türünün alt türüdür. Oyun içi mantık birbirine bağlı çevreyi keşfetmek ve söz konusu ortamın yeni alanlarına ulaşmak için gerekli becerileri elde etme üzerine kuruludur.

1.2.14.2. Gizlilik Tabanlı Oyun (Stealth-Based Game)

Oyun karakterinin oyunun seviyeleri boyunca yenemeyeceği güçlükte düşmanlarından saklanıp gizlenerek ilerlediği Aksiyon-Macera oyun türünün alt türüdür.

1.2.14.3. Hayatta Kalma – Korku Oyunu (Survival Horror)

Baskıcı bir atmosfer içerisinde kaynakların (cephane, sağlık ve benzeri) dikkatli ve efektif yönetimine ihtiyaç duyan başrol oyuncusunun oyunda ilerlemeye çalıştığı oyunlardır. Aksiyon-Macera oyun türünün alt türüdür.

1.2.15. Karışık Oyunlar (Miscellaneous Games)

Oyun türünün tanımlanamadığı oyunlar bu türe girmektedir.

1.2.16. Kart Savaşı Oyunu (Card Battle Game)

Her oyuncunun kendi destesiyle rakibine karşı mücadele verdiği kart oyun türüdür.

1.2.17. Kazı Oyunu (Digging Game)

Oyuncunun bir araziye kazarak düşen ya da ortaya çıkan nesnelere topladığı oyun türüdür.

1.2.18. Labirent Oyunu (Maze Game)

Oyuncunun bir labirentin içerisinde ilerlerken kendisini oyundan diskalifiye edecek ya da kendisine zarar verecek olan tüm nesne ve karakterleri yok etmeye çalıştığı oyun türüdür.

1.2.19. Macera Oyunları (Adventure Game)

Bu oyun türünde oyuncu genellikle bir hikâyenin başrol kahramanı olup, oyunda ilerlemek için bulmaca çözmek zorunda kalmaktadır. Bu bulmacalar oyun içi nesnelere, karakterlere ve benzerlere ile etkileşimde bulunmakta ya da manipüle etmektedirler (Rogers, 2010, s.9). Oyuncu araştırmacı bir kimlik ile bulmacaları çözmeye ve oyun dünyasını keşfetmeye çalışmaktadır. Bu oyun türünde anlatı önem taşımaktadır, çünkü oyuncu etkileşimli bir hikâyenin baş rolünü üstlenmektedir. Macera oyunları anlatıya dayalı medyadan, edebiyattan ve sinemadan beslenmektedir. Oyun içerisinde dövüş oyunlarındakine benzer rastgele dövüş yok denecek kadar az yer almaktadır. Metin tabanlı bir oyun olan Collosal Cave, tarihteki ilk macera oyunu olarak kabul edilmektedir (Barton, 2008, s.12).

1.2.19.1. Arkadaş Sim (Dating Sim)

Arkadaş Sim oyunlarında çoğunlukla oyuncunun seçtiği erkek ya da kadın karakterin gelişimine odaklanmaktadır. Oyun süresince ekranda gereken toplumsal becerilere karşılık gelen çizelgeler ve istatistiklerin yer aldığı, hikâyeyi keşfetmek üzere tasarlanmış bir oyun türüdür. Oyunda birden fazla farklı son yer alabilmektedir. Bu oyun türü Japonya oyun pazarı dışında fazla yer alamadığı için romantizm odaklı Rol Yapma Oyun türünün alt türü olan “*Ren'ai*” ile karıştırılabilmektedir. Rol Yapma Oyunlarının türevidir olan Arkadaş Sim benzeri oyunlar Romance Sidequests olarak anılmaktadır.

1.2.19.2. Çevresel Anlatı Oyunu (Environmental Narrative Game)

Hikâyeyi yönlendirme özelliğine sahip olan Çevresel Anlatı Oyunu, anlatımı vurgulayan, fiziksel bir yeri araştıran ancak etkileşim veya meydan okuma yönlerinden

zayıf bir macera oyunları alt türüdür. Bu tür "*Yürüyüş Simülatorü*", "*Hikâye Keşfi Oyunu*" ve "*Etkileşimli Hikayeler*" gibi farklı isimlerle de anılmaktadır.

1.2.19.3. Tam Hareketli Video Oyunu (İnteraktif Film) (Full Motion Video [Interactive Movie])

Video klipleri temel alan, Macera Oyunları alt türüdür. Oyuncunun oyunda başarılı olması için tuşlara doğru zamanda basması ve doğru klip dizisini seçmesi gerekmektedir.

1.2.19.4. İnteraktif Kurgu (Interactive Fiction)

Oyundaki etkileşimin neredeyse tamamen metin tabanlıdır.

1.2.19.5. İşaretle Ve Tıkla Oyunu (Point-And-Click Game)

Oyuncular fare imlecini ekranın alanlarına sürükleyip tıklayarak çevreyle etkileşime girmektedir.

1.2.19.5.a. Odadan Kaçış Oyunu (Room Escape Game)

Bir ya da bir dizi odadan kaçmak için bulmaca çözmeyi gerektiren İşaretle ve Tıkla Oyunu alt türüdür.

1.2.19.6. Görsel Roman (Visual Novel)

Oyuncunun seçimlerine göre onu farklı macera ve hikayelere yönlendiren, her tercihinde farklı "*son*"lar elde etmesine olanak tanıyan Macera Oyunları alt türüdür.

1.2.20. Programlama Oyunu (Programming Game)

Oyuncu oyun içerisinde gelişen olaylara tam olarak hâkim değildir. Oyundaki probleme ait çözümü kurguladıktan sonra çözümü etkinleştirmek için bir tuşa basar ve sonucu gözlemler. Oyuncunun işe yarayan yöntemi bulmadan önce çok sayıda başarısız deneme yapması gerekmektedir. Bulmaca çözüme, stratejik ve analitik düşünce becerisi gerektiren bir oyun türüdür.

1.2.21. Ritim Oyunu (Rhythm Game)

Oyuncunun yanıp sönen komutların işaret ettiği şekilde hareket ettiği ve ritim duygusunun test edildiği bir oyun türüdür.

1.2.22. Rol Yapma Oyunu (Role-Playing Game [RPG])

Rol yapma oyunları çeşitli oyun formlarını da temsil etmeye başlayarak, günümüzde oyuncunun, oyun dünyasındaki bir oyun karakterini oyun süresince kontrol ederek oynadığı herhangi bir oyunu içerecek şekilde genişlemiştir (Hindmarch, 2007, s.47). Mateas (2004, s. 21)'a göre: rol yapma oyunları, beraber yaratma eylemiyle diğer yeniden yaratma biçimlerinden ayrılmaktadır. Rol yapan oyuncu, bir oyun karakteri üzerinde yaşayarak kişisel hisler ve duygular aracılığıyla kendi deneyimini yaratmaktadır. Oyun karakterinin deneyimlerini bir kitabın veya filmin doğrudan iletemeyeceği bir şekilde deneyimlediğinden, oyuncular özgün şekilde uyarlanmış bir referans çerçevesi aracılığıyla oyunla etkileşime girmektedir. The Lord of The Rings romanı ile 1954 yılında dünya edebiyatını yüksek fantezi türü ile tanıştıran J.R.R. Tolkien, dönemde oldukça popüler olan masaüstü savaş oyun türlerine de dolaylı olarak yeni bir soluk getirmiştir. Bunun sonucunda ortaya çıkan Dungeons & Dragons masaüstü oyunu ise rol yapma oyunlarının atası kabul edilmektedir (Fabrizi, 2016; Donovan, 2017, s.104; Byers & Crocco, 2016, s.3, Mackay, 2017, s. 14-17). Buna dayanarak Mackay (2017, s. 17) rol yapma oyunları türünün formülünü şu şekilde açıklamıştır: *Fantezi edebiyatı + Savaş Oyunları = Rol Yapma Oyunları*. Rol Yapma Oyunları, oyuna dayalı hikâye anlatımına olan ilgi nedeniyle oyuncular tarafından oldukça ilgi çekmektedir (Tychsen & Hitchens ve Brolund, 2008).

Rol yapma oyunları oyun tarihi süresince birçok forma dönüşmüştür. Bir grup arkadaşın bir masa etrafında geleneksel kalem ve kâğıt aracılığıyla oynadığı bir oyun formundan, yüzlerce insanın kendi rollerini yerine getirdiği kitlesel canlı aksiyon oyununa dönüşmüştür. İlk bilgisayar rol yapma oyunları yirmi beş yıl önce ortaya çıkan kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunları günümüzde artık dijital oyunların en popüler türlerinden biri haline gelmiştir. Dormans (2006), rol yapma oyunlarını araç, yöntem ve ölçek temelinde dört türe ayırmıştır: kalem ve kâğıt aracılığıyla oynanan

rol yapma oyunları (Pen-and-paper roleplaying games), canlı aksiyon rol yapma oyunları (Live action roleplaying games – LARP), bilgisayar rol yapma oyunları (Computer Roleplaying Games – CRPG) ve kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (Massively multiplayer online roleplaying games – MMORPGs).

1.2.22.1. Kalem Ve Kâğıt Rol Yapma Oyunları (Pen-And-Paper Roleplaying Games)

Kalem ve kâğıt rol yapma oyunları, oyunun kaydını tutmak için kalem ve kâğıt kullanılması sebebiyle bu ismi almış olup rol yapma oyunlarının en eski şeklidir. Bu oyunlar masa etrafında veya benzer bir düz zemin üzerinde oynanmaktadır. Bu nedenle masa üstü rol yapma oyunları olarak da anılmaktadırlar. Genellikle bir şans unsuru yaratmak adına zar kullanılmaktadır (Dormans, 2006).

1.2.22.2. Canlı Aksiyon Rol Yapma Oyunları (Live Action Roleplaying Games - LARP)

Canlı aksiyon rol yapma oyunları, rolünü üstlendikleri karakterlerin kostümlerini giyerek rollerini fiziksel olarak harekete geçiren büyük bir grup insanla oynanmaktadır. Oyuncular oyun dünyasını temsil eden belirli bir konumda (genellikle ormanlık alanlarda) toplanarak aynı zaman ve mekânda görev almaktadır. Kalem ve kâğıt rol yapma oyunları bu kurgulanan oyun dünyasında tekrar canlandırılmaktadır (Dormans, 2006).

1.2.22.3. Bilgisayar Rol Yapma Oyunları (Computer Roleplaying Games-CRPG)

Bilgisayar rol yapma oyunları, klasik kalem ve kâğıt oyunlarının bilgisayar yazılımları yardımıyla sanal ortama uyarlanmasıyla geliştirilmiştir (Dormans, 2006). Alt türleri aşağıdaki gibidir (Schules, Peterson ve Picard, 2018):

1.2.22.4. Simülasyon Rol Yapma Oyunları (Simulation Or Tactical Role Playing Games [SRPGs])

Simülasyon rol yapma oyunları önceden planlanmış, senaryosu belirli savaş karşılaşmalarına odaklanmaktadır.

1.2.22.5. Aksiyon Rol Yapma Oyunları (Action Role Playing Games [ARPGs])

Gerçek zamanlı savaş karşılaşması ve basit karakter geliştirme sistemi aksiyon rol yapma oyunlarını tanımlayan iki belirgin özelliktir. Simülasyon rol yapma oyunlarındaki gibi oyuncuların stratejik kararlar vermesi yerine oyun içindeki yetenekleri ve refleksleri önemlidir.

1.2.22.6. Roguelike Rol Yapma Oyunları (Roguelike Rol Playing Games)

Roguelike rol yapma oyunu alt türü ismini 1980’de geliştirilen kült Rogue oyunundan almaktadır. Rogue oyununda oyuncular canavarlarla savaşır, hazine toplayarak bir zindanı keşfetmektedirler. Sıra tabanlı oyun, kalıcı ölüm ve zindan meydana getirme özelliklerinden en az birinin roguelike alt türünde yer aldığı görülmektedir.

1.2.22.7. Batılı Rol Yapma Oyunları Ve Japon Rol Yapma Oyunları (Western Role Playing Games [WRPGs] And Japanese Role Playing Games [JRPGs])

Batılı rol yapma oyunları ve Japon rol yapma oyunları genellikle anlatı ve oyun yapıları ile tanımlanmaktadır. Japon rol yapma oyunları bir hikâye anlatırken, batılı rol yapma oyunları oyuncuları bir hikâyenin içine yerleştirmektedir.

1.2.22.8. Çoklu Kullanıcılı Zindan (Multi-User Dungeon [MUD])

MUD’lar (Multi-User Dungeons), günümüzdeki kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarına benzeyen, oyuncuların bir oyun karakterinin kimliğini üstlendiği labirente benzeyen rol yapma oyunlarıdır. Oyuncular 1980 – 1990 yılları arasında bilgisayarlar aracılığıyla çevrimiçi içi olarak oynamıştır. MUD’lar daha çok, Essex MUD veya MUD1 ile isimleri ile bilinmektedir. Bartle (2004) oyunların labirentimsi yapısına atıfta bulunarak MUD’lar için şu ifadeyi kullanmıştır: “*Oyun aslında hareket edebileceğiniz ve sohbet edebileceğiniz bir dizi birbirine bağlı konumdan birazcık daha fazlasıydı*”. MUD, genellikle metin tabanlı, çok oyunculu gerçek zamanlı sanal dünyalardır. Çevrimiçi sohbet, etkileşimli kurgu, rol yapma oyunları, kes-biç ve oyuncuya karşı oyuncu (Player vs. Player – PVP) özelliklerini bir arada bulundurmaktadır. Oyuncular oyun içerisindeki odalara, diğer oyunculara,

oyuncu olmayan karakterlere (Non-player characters- NPC), sanal dünyada gerçekleştirilen eylemlere ve olaylara ait açıklamaları okuyabilir veya görüntüleyebilir. Sherry Turkle'a (1997) göre MUD oyuncularını, *oyuncu* oldukları kadar aynı zamanda *yazarlar*dır (Turkle, 1997, s.12). MUD'ların çoğu oyuncuların kontrol ettiği kurgu ırklar ve yaratıkların yer aldığı fantastik dünyalar olup Dungeons & Dragons oyunu ile benzerlik göstermektedir.

Bazı akademisyenler MUD'ların atasının Dungeons and Dragons gibi masaüstü rol yapma oyunları olduğu fikrine katılmayarak, her iki türün de yaklaşık olarak yetmişli yıllarda aynı zaman diliminde ortaya çıkarak birlikte evrimleştiğini (Koster, 2002) ve seksenli yıllarda popülerlik kazandığını belirtmektedir (Yee, 2006, s. 188; Tran, 2013, s. 183).

Bilim kurgu kitaplarına veya filmlerine dayanan MUD'lar da bulunmaktadır. MUD oyuncusunun amacı sanal dünyayı keşfetmek, oyun tarafından verilen görevleri tamamlamak, yaratıkları öldürmek ve oyuncu tarafından yaratılan karakterlerin gelişimini sağlamaktır. Oyuncular komut satırını kullanarak oyunla etkileşime girmektedirler. Örneğin sanal çevre ile etkileşimde bulunabilmek için “doğu”, “batı”, “bak”, “söyle” gibi yazılı komutlar kullanılmaktadır (Wolf, 2012, s.-216-221). MUD'ların Rutter ve Bryce (2006, s.172)'a ait tanımı ise şu şekildedir:

“Oyuncuların odalar arasında hareket edebileceği, birbiriyle etkileşimde bulunabileceği ve sanal nesnelere manipüle edebileceği ortak paylaşılan bir sanal ortamı olan “macera oyununa”; bir bilgisayar ağı üzerinden birçok eşzamanlı kullanıcının bağlantılarını kabul eden ve erişim sağlayan bir bilgisayar programıdır”.

1.2.22.9. Kitlesele Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game MMORPGs)

Kitlesele çok oyunculu rol yapma oyunları (MMORPGs) rol yapma oyunlarının en güncel türüdür. Binlerce oyuncu, özel istemci yazılımını kullanarak bir sunucuya bağlanmaktadır. Bu yazılım, kurgusal dünyayı normal bilgisayar rol yapma oyunu oluşturma yazılımını gibi işlemektedir. (Dormans, 2006). Kitlesele Çok Oyunculu

Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPGler) dijital oyun sektöründe de oldukça popüler bir tür olarak görülmektedir. 1990'ların sonlarından itibaren ortaya çıkan bu oyunlara gün geçtikçe oyuncuların ilgisi artmış ve bunun sonucunda kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının Pazar payı giderek güçlenmiştir. Gelişen teknolojiyle birlikte diğer oyun türlerine nazaran yeni ortaya çıkmış ve hızla büyümekte olan bir rol yapma oyunları oyun türüdür.

Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları ile aynı sunucuya bağlı binlerce oyuncu eş zamanlı olarak, internette çevrimiçi oyun oynamakta ve sosyalleşmektedir. Oyuncuların oyunu oynamadığı zamanlarda dahi gerçek zamanlı ilerleyen bu oyunlar kalıcı ve sürekliliği olan sanal oyun dünyasında oyun kesintiye uğramadan devam etmektedir. Oyuncular herhangi bir zaman diliminde tekrar çevrimiçi olarak oyuna giriş yapabilmekte ve kaldığı yerden devam edebilmektedir. Ancak oyuncunun çevrimdışı olduğu sürede oyun dünyası hala gelişmekte ve devamlılığını sürdürmektedir. Bu oyun türünde oyuncular kurgusal bir oyun karakterinin rolünü üstlenmektedirler. Bazı oyunlarda oyun karakterini seçebilir, dış görünüşünü, özelliklerini, yeteneklerini belirleyebilmektedirler. Kimi oyunlarda dış görünüş oyun karakterinin oyun performansına etki etmekteyken, kimi oyunlarda ise sadece oyuncu için estetik bir görsellik sağlamak ve karakterin performansına etkilememektedir. Oyuncu rolünü üstlendiği bu oyun karakterinin eylemlerini de kontrol etmektedir.

Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında, tek oyunculu rol yapma oyunlarının aksine oyuncular hedeflerine ulaşmak için diğer oyuncularla ortaklaşa hareket edebilmektedirler. Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası türünde olduğu gibi kimi zaman diğer oyuncularla birlikte bir takım oluşturmakta ve takım çalışmasıyla ortak hedeflerine ulaşabilmekte veya başka oyunculara / takımlara karşı rekabet edebilmektedirler. Bu oyun türü çevrimiçi oynandığından dolayı, sanal ortamdaki sosyal etkileşimler oyunun işleyişini de etkilemektedir. Çevrimiçi oyunlarda sosyalleşme, oyunun nasıl oluşturulduğunun büyük bir bileşenidir ve özellikle de çevrimiçi rol yapma oyunlarında rakip oyuncu veya oyuncuları yenebilmek için önem arz etmektedir (Yee, 2006a; Yee,2006b). 1997'de piyasaya sürülen, kalıcı, grafiksel ve çevrimiçi bir ortam olan Ultima Online (EK-3, Resim 67) binlerce kullanıcının aynı anda oturum açmasına imkân veren ilk kitlesel çok oyunculu

çevrimiçi rol yapma oyunudur. Ultima Online oyunundan iki yıl sonra piyasaya sürülen EverQuest ikinci kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu örneği olmuştur (Yee, 2006b, s. 187-207).

1.2.23. Romantik Oyunlar (Romance Game)

Oyuncunun oyun karakterinin bir diğer oyuncunun oyun karakteri ile romantik ilişki kurması amaçlanmaktadır.

1.2.24. Simülasyon Oyunları (Simulation Game [Sim])

Gerçek hayattan kesitleri simüle eden kurgu içerisinde oyun karakterlerinin oyuncu tarafından kontrol edildiği oyun türüdür. Tüm simülasyonların ortak noktası, gerçekçi olarak gerçek hayat durumlarına ve / veya değişkenlerine göre modellenmeleridir.

1.2.24.1. İş/Ticaret Simülasyonları (Business/Trade Simulations)

İş simülasyonlarında oyuncu gerçek hayattaki iş kurma aşamalarını simüle eder. Hedefe yönelik çalışmalar planlar ve yürütür.

1.2.24.2. Yaşam Simülasyonları (Life Simulations)

Yaşam simülasyonları gerçek hayatı tekrar ve taklit etmeyi hedefleyen oyun türlerini kapsamaktadır.

1.2.24.2.a. Sim Yetiştirme (Raising Sim)

Oyuncu bir oyun karakterini yetiştirir, ona kişilik, iş, özel hayat kurar ve günlük yaşamdaki fiziksel ve ruhsal ihtiyaçlarına yönelik olarak hedeflerini belirler.

1.2.24.3. Araç Ve Araçsal Savaş Simülatörleri (Vehicle Simulators And Vehicular Combat Simulators)

Araç kullanımı üzerine simülasyonlardır, eğitici araç kullanım örnekleri de bulunmaktadır.

1.2.24.4. Savaş Simülasyonları (War Simulations)

Oyuncular tarafından savaş ortamı simüle edilerek deneyimlenmektedir.

1.2.24.5. İnşaat Ve Yönetim Oyunları (Construction And Management Games)

Kaynakların toplanması, araştırma, alan genişletme, inşaat, keşif gibi unsurlardan içermektedir.

1.2.24.6. Sürüş Oyunu (Driving Game)

Oyuncular genellikle motorlu bir aracı sürerek yarıştığı veya motorlu aracı kullanmayı öğrendiği oyun türüdür.

1.2.25. Sonsuz Koşu Oyunu (Endless Running Game)

Sonsuz bir dizi üzerinde ilerleyen oyuncunun engeller karşısında mümkün olduğunca uzun süre hayatta kalmaya çalıştığı oyun türüdür. Oyun karakteri genellikle oyuncunun kontrol edemediği bir hızla durmadan bir yönde ilerlemektedir. Oyuncu durmaksızın ilerleyen karakteri zıplayarak, eğilerek, sağa sola dönerek kontrolünü sağlamaktadır.

1.2.26. Spor Oyunları (Sports Game)

Geleneksel spor oyunları simüle eden oyunları kapsamaktadır.

1.2.27. Strateji Oyunları (Strategy Game)

Kaynakların stratejikselsel olarak sıklıkla mücadele veya yönetim senaryolarında kullanımını kapsayan oyun türüdür. Oyuncunun zafer kazanması için stratejik

düşünme, planlama, liderlik, hızlı karar verebilme özelliklerine sahip olması gerekmektedir.

1.2.27.1. Keşfet, Genişlet, Sömür Ve Yok Etme Oyunları (4X (eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate):

Oyuncunun dört temel amacının keşfetmek, genişletmek, sömürmek ve yok etmek olduğu strateji oyunları alt türüdür.

1.2.27.2. Top Atışı Oyunu (Artillery Game)

Oyuncuların bir muharebe simülasyonunda rakipleri yok etmek için nişan alma ve atış yapma görevini üstlendiği oyun türüdür.

1.2.27.3. Gerçek- Zamanlı Strateji (Real-Time Strategy [RTS])

Gerçek zamanlı olarak gerçekleşen strateji oyun alt türüdür.

1.2.27.4. Alan Yönetimi Oyunları (Space-Management Game)

Oyuncular alan yönetimi oyunlarında mümkün olan en az alandan en iyi şekilde nasıl yararlanacağını çözmeye çalışmaktadır.

1.2.27.5. Zaman Yönetimi Oyunu (Time Management Game)

Oyuncunun görevleri olabildiğince hızlı yapması gerekmektedir ve genellikle daha fazla eylemi bir arada yaptığında daha fazla puan kazanmaktadır.

1.2.27.6. Kule Savunma (Tower Defense)

Oyuncunun kimi zaman bir iki birim tarafından takip edilerek desteklendiği kule savunma oyunlarıdır.

1.2.27.7. Sıra Tabanlı Strateji (Turn-Based Strategy)

Sıra Tabanlı Strateji oyunları, genellikle tamamen soyut veya bir çeşit askeri simülasyon olan strateji oyunlarıdır. Oyuncular birliklerin kumandasını ele alırlar. Her turda, oyuncu eylemleri genellikle bir birliği hareket ettirmek, bir düşman birimine saldırmak, daha fazla sabit tesis inşa ederek doğal kaynakları sömürmek gibi bazı kombinasyonlarından oluşur. Tipik olarak her turda bir başka harekete geçilebilmektedir.

1.2.27.8. Sıra Tabanlı Taktik (Turn-Based Tactics)

Bu oyunlar bireysel asker veya araçları kontrol altına almaya odaklanmaktadır. Her oyuncunun bir sonraki hamleyi kontrol etmesi ve yürütmesi için bir sonraki oyuncuya kontrolünü bırakmadan için zamanı vardır.

1.2.28. Üçlü Eşleştirme Oyunu (Match-Three Game)

Oyuncunun benzer renk, şekil ve türdeki üç nesneyi eşleştirerek oyun alanındaki nesnelere yok etmeye çalıştığı oyun türüdür.

1.2.29. Yarış Oyunu (Racing Game)

Oyuncunun diğer oyuncu ya da oyuncularla zamana karşı rekabet ettiği hız oyunlarıdır. Oyuncu genellikle motorlu bir taşıt kullanır ve en hızlı şekilde bitiş çizgisine erişmeye çalışmaktadır.

Video oyun türleri sınıflandırılması ve tanımlanması tezin ilerleyen bölümlerinde yer alan kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarının anlaşılması için önem taşımaktadır. Oyun oynama motivasyonlarını anlayabilmek için oyuncu tiplerinin araştırılması gerekli görülmüştür. Oyuncu tiplerinin psikoloji alanında yer alan kişilik tipleri ile arasındaki ilişkiye işaret eden çalışmalar oyun oynama motivasyonlarını anlamak için öncelikle kişilik kuramlarını açıklamaların önemini ortaya koymaktadır. Bu sebeple tezin ikinci bölümü bu kapsamda ilerleyecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

ÖYUNCU TİPLERİ VE ÖYUN ÖYNAMA MOTİVASYONLARI

Farklı oyuncu tiplerinin farklı oyun oynama motivasyonlarına sahip olduđu önermesine (Bartle, 1996; Bartle, 2004; Yee, 2006a, 2006b, 2007; literatürde sıklıkla rastlanmaktadır. Bu sebeple oyun oynama motivasyonlarını araştırmak için oyuncu tiplerini anlamak önemlidir. Oyun çalışmaları akademik literatürde oldukça yeni bir alan olduğundan dolayı, oyuncu tipleri oluşturulurken psikoloji alanında yapılan akademik çalışmalardan sıklıkla faydalanılmıştır.

Oyuncu tiplerinin daha önceden var olan kişilik tipleriyle arasında bir ilişki bulunduğuna ve aslında farklı bağlamlarda aynı sentezlemenin yapıldığına işaret eden çalışmalar (Zammitto, 2001; McMahon, Wyeth ve Johnson, 2012) mevcuttur. Literatürde oyuncu tiplerini araştıran akademisyenlerin (Bartle, 2004; Bateman ve Boon, 2006; Caillois, 1961; Fullerton, 2008; Laws, 2002; Nacke, Bateman ve Mandryk, 2011; Radoff, 2011) çalışmalarında kişilik tipleri ve oyuncu tipleri arasındaki ilişkiyi incelediği görülmektedir. Ferro, Walz ve Greuter (2013) ise oyuncu tipleri ve kişilik tipleri arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmaların (McMahon, Wyeth ve Johnson, 2012; Zammitto, 2001) macera, bulmaca ve birinci şahıs nişancı oyun türleri üzerinden yapıldığına dikkat çekmiştir.

Oyuncu tipleri ve kişilik tipleri arasındaki ilişkiyi gözlemek adına psikoloji literatüründe yer alan kişilik kuramlarını incelemek önem arz etmektedir. Kişilik tipleri ve oyuncu tipleri arasındaki tartışmalar dışında ayrıca mevcut oyuncu tipleri arasındaki ilişkileri inceleyen çalışmalar (Ferro ve Walz, 2013; Tuunanen ve Hamari, 2012; Walz, 2010) da literatürde yerini almıştır. Bu araştırmada oyun oynama motivasyonlarını araştırmak üzere önce kişilik kuramları, daha sonra oyuncu tipleri ve literatürdeki oyuncu tipleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

1. PSİKODİNAMİK KİŞİLİK KURAMLARI VE MİZAÇ TEORİLERİ

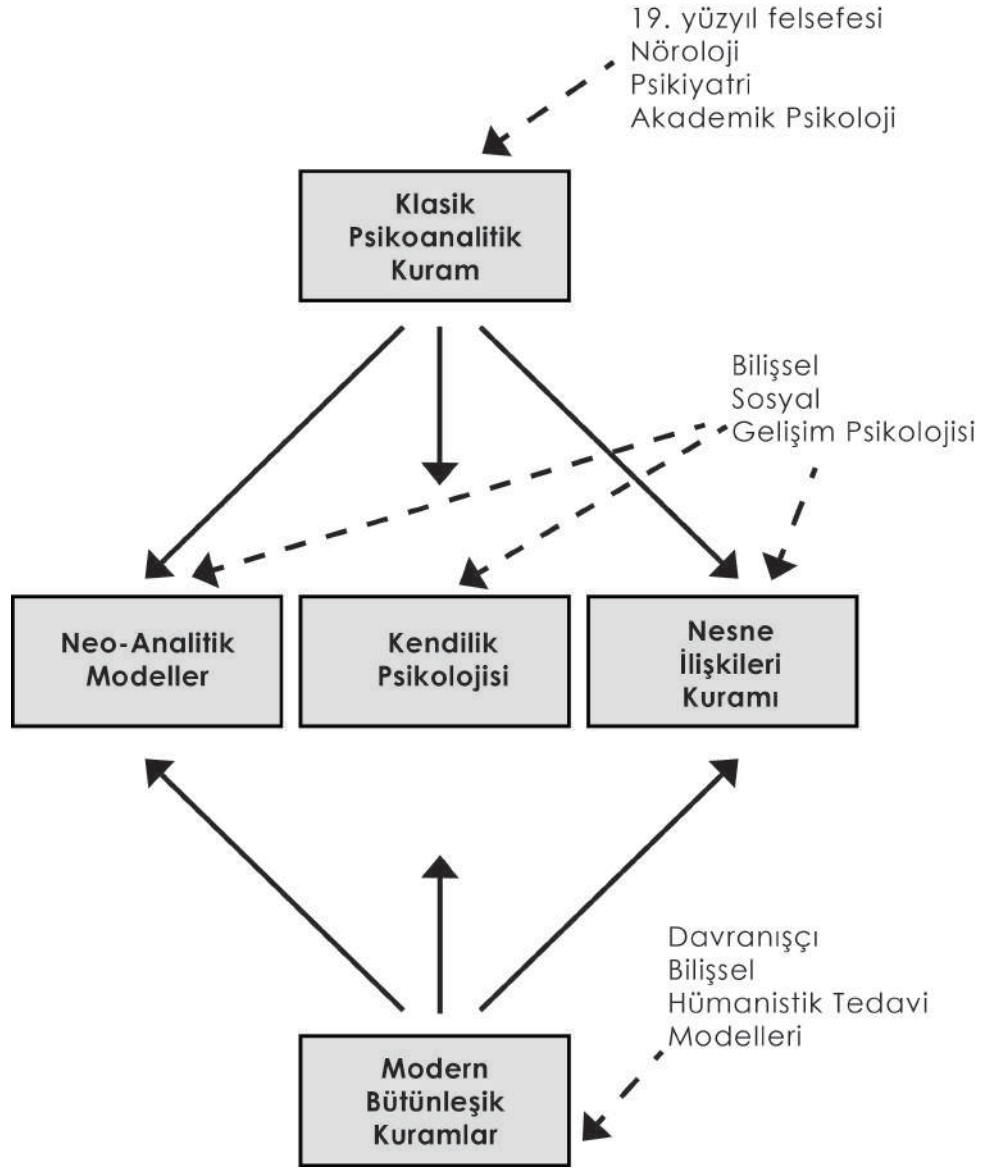
İnsan davranışlarını anlamak, açıklamak tarih boyunca insanoğlunun ilgisini çeken bir konu olmuştur. Dolayısıyla kişilik ve mizaç araştırmacıların odak noktası haline gelmiştir. Mizaç genetik olarak yapılandırılmış tutumlar olarak tanımlanırken, aynı zamanda kişiliğe etki eden dinamikler topluluğu olarak kabul edilmektedir. Kişilerin davranış ve tutumlarına etki eden faktörlerin bir kısmını oluşturan, farklı durumlar karşısında bireyin sosyal çevresiyle olan etkileşimini ortaya koyan, ayırt edici davranış düzenlemelerini etkileyen duygu, düşünce, davranış modellerindeki bireysel farklılıklar bütünü ise kişilik olarak tanımlanmaktadır. Kişilik ve mizaç kişilik tipleri araştırmaları tarihte Yunan hekim Hipokrat'ın çalışmalarına kadar geri gitmektedir (American Psychological Association, 2018; Goodwin ve Jamison, 1990; Kazdin, 2000; Kazantseva & Gaysina & Malykh ve diğerleri 2009, 978; Meranda, 1987, s. 367-374; Siever ve Davis, 1991, s. 1647- 1658; Shine, 1998, 324; Rothbart ve Ahadi, 1994, s. 55). Erken mizaç tipleri teorilerinden birini M.Ö. 400'de Hipokrat öne sürmüştür. Hipokrat'a göre dört kişilik tipi vardır: Sangın (Sanguine), Kolerik (Choleric), Melankolik (Melancholic), Flegmatik (Phlegmatic). Sangın kişilik tipinin baskın mizacı iyimserliktir. Kolerik kişilik tipinin baskın mizacı asabiyet, melankolik kişilik tipinin depresyon ve flegmatik kişilik tipinin baskın mizacı ise tembelliktir (Bruno, 2002, s. 193-194). Hipokrat teori, presokratik filozofların insanın ve doğanın aynı kurallara tabi olduğu fikri ve Empedokles'in dört element (toprak, su, hava ve ateş) (Schweizer, 1988, s.455) teorisi üzerine kurulmuştur (Wilson, 2006, s. 456) Hipokrat insan vücudunun dört temel sıvı (kan, balgam, sarı safra ve siyah safra) içerdiğini ve ancak sağlıklı bir insanın vücudunda bu sıvıların dengeli bir biçimde yer alabileceğini belirtmiştir (Rohleder, 2012, s.7; Lundin, 2015, s.53).

Psikoloji biliminin kökleri antik çağa kadar dayanmaktadır. Wilhelm Wundt'un 1879 yılında ilk psikoloji laboratuvarını kurmasıyla felsefeden ayrılarak bir farklı bir disiplin olarak kabul edilmiştir (Grapin & Kranzler, 2018, s. 22; İnanç ve Yerlikaya, 2017, s.1; Francher, 1990). Psikolojinin çalışma alanlarından biri de kişilik psikolojisi olup 1930'lu yıllarda psikolojinin ayrı bir dalı olarak kabul edilmiştir (Mc Adams, 1997) ve günümüzde bu çalışma alanının önemi giderek artmaktadır (Morgan, 1997; Cüceloğlu, 1993). Kişilik psikolojisi bireysel farklılıkların incelenmesini amaçlamaktadır ve belli durumlar karşısında insanların vereceği ortak tepki kalıplarını

belirlemeyi amaçlayan sosyal psikoloji ile dirsek temasında bulunmaktadır (İnanç ve Yerlikaya, 2017, s. 2). Kişilik psikolojisinde mizaç kavramı, sürekli, tutarlı ve bireye özgü davranış kalıplarını belirtmek için kullanılmaktadır. Mizaç ve kişilik ile ilgili kuramsallaştırma ve araştırma için araştırmacılar tarafından nomotetik (nomothetic) veya idiyografik (idiographic) yaklaşımlar tercih edebilmektedir (Barenbaum ve Winter, 2008, s. 11-14). Nomotetik bilimler kendilerini tekrar eden benzer olayların örüntüsünü saptamaya yöneliktir. İdiografik bilimler ise kendini tekrar etmeyen, bir kez ortaya çıkmış olguları betimlemeye yöneliktir (Aysevener, 2002, s.76). Aslan (2008, s.9) idiyografik yaklaşımı şu şekilde açıklamıştır: “Bu modele göre her birey kendine özgüdür, her kişilik kendi öyküsü içinde oluşmuş ayrı bir oluşumdur”. Nomotetik yaklaşım için ise “...nomotetik yaklaşım kişiliğin kategorize edilebileceğini ve bir sınıflandırma içinde değerlendirilebileceğini ileri sürer” ifadesini kullanmıştır.

Kişiliğe yönelik akademik ilginin artışı yirminci yüzyılın başlarında dikkat çekici hale gelmiştir. Birçok farklı disiplinden akademisyenin yoğunlaşan ilgisi kişilik ile ilgili farklı tanımlar, konseptler ve çalışma yöntemlerini beraberinde getirmiştir (Barenbaum ve Winter, 2003; Danziger, 1990). Teorik ve yönetsel yaklaşımlardaki bu çeşitlilik, kişilik psikolojisi tarihi boyunca süre gelen ya da periyodik olarak ortaya çıkan tema ve tartışmalara katkıda bulunmuştur (Barenbaum ve Winter, 2008, s. 3-4).

Şekil 2. Kişiliğin Psikodinamik Modellerinin Evrimi



Notlar: Oklar, daha önceki kuramların/perspektiflerin daha sonraki dönemlerdeki etkisini göstermektedir.

Kaynak: Bornstein, R. F. (2003). Psychodynamic Models of Personality. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons, s.120-122'den uyarlanmıştır.

1.1. Sigmund Freud

Kişilik kuramları Freud ile başlamış olsa dahi, Freud'un bilinçdışı ve rüya analizleri gibi kavramları icat ettiği yaygın bir yanlış anlaşılardan ibarettir.

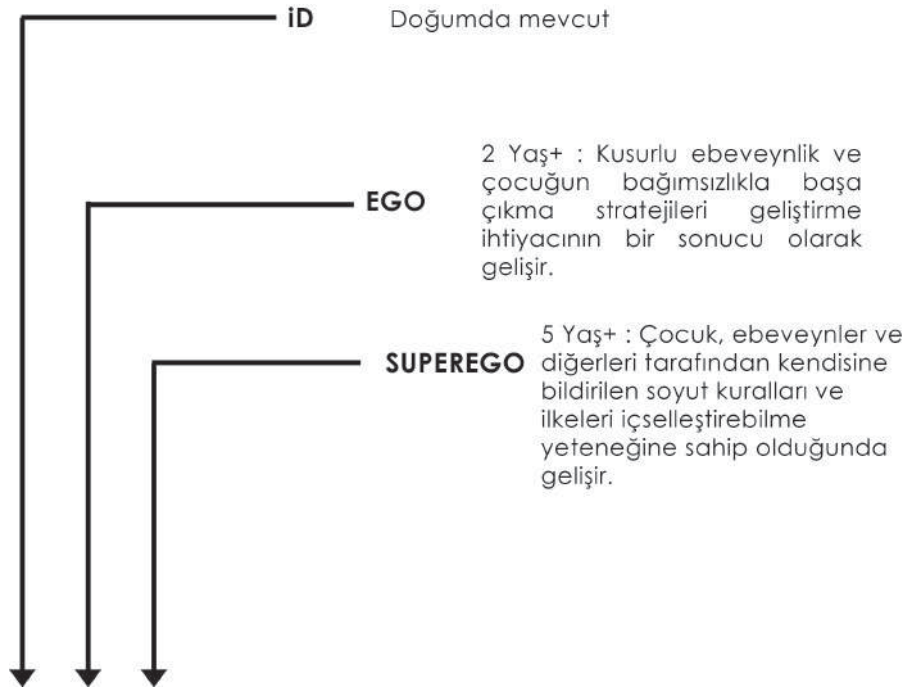
Davranışların bilinçsiz belirleyicilerinin varlığı Freud'dan yüz yıl önce kanıtlanmıştır. Hipnotizm, bilinmeyene erişmek için 1784 gibi erken dönemlerde kullanılmıştır. Hipnotizm çalışmaları Franz Anton Mesmer ve James Braid gibi öncülerle başlamış ve Freud'un da kısa bir süre birlikte çalıştığı Jean-Martin Charcot ile devam etmiştir. Gotthilf Heinrich von Schubert, Carl Gustav Carus ve Arthur Schopenhauer gibi bazı Alman filozoflar Freud'un kuramını 19. Yüzyılın başında öngörmüşlerdir. Freudyen id, süperego ve ego ile paralellik gösteren teoriler üretmişlerdir. "İd" terimini kullanan ilk kişi ise sanılanın aksine Freud değil Nietzsche'dir ve bazıları tarafından modern psikolojinin gerçek kurucusu olarak kabul edilmiştir (Ewen, 2003, s. 7-8).

Sigmund Freud, hastalarının hastalıklarının çoğunun fizyolojik sebeplerden değil psikolojik sebeplerden kaynaklandığına kanaat getirmiştir. Bu sebeple fizyolojik laboratuvar çalışmaları yerine klinik gözlemi tercih ederek yeni bir yaklaşımın öncüsü olmuştur. Tarihte Freud'dan önce kişilik ile ilgili çalışmalar, tartışmalar olsa dahi ilk kapsamlı kişilik kuramının sahibi olarak kabul edilmektedir. Freud kişiliğin yapısını topografik ve yapısal modelleri ile açıklamıştır. Topografik modele göre insanın ruhsal yapısı bilinçdışı (Bilinçaltı), bilinçöncesi ve bilinç olmak üzere üç farkındalık düzeyinden oluşmaktadır. Bilinçdışı; kişinin duygu ve davranışlarının büyük kısmını yönlendiren ve kişinin farkında olmadığı istek, arzu ve dürtülerden oluşmaktadır. Kişi farkında olmadığından ve dolayısıyla bilince aktarılamadığından dolayı bilinçdışının varlığını kanıtlamak mümkün değildir. Bilinçöncesi; bilinçdışı ve bilinç arasında bir köprü görevini üstlenmektedir. Kendiliğinden veya biraz çaba gösterildiği takdirde farkına varılan, o anın öncesinde varlığından haberdar olunamayan anı ve bilgiler bilinçöncesinde yer almaktadır. Bilinç ise kişinin o anda doğrudan farkındalığa sahip olduğu farkındalık düzeyidir. 1920'lerin başlarında, Freud kişiliği oluşturduğunu belirttiği üç bileşene (İd, Ego, Süperego) ait Yapısal Modeli ortaya koymuştur (İnanç ve Yerlikaya, 2017, s.9).

Buna göre id, kişiliğin ilkel, içgüdüsel, doğuştan gelen biyolojik gereksinimlerini kapsamaktadır ve tamamen bilinçdışında işlev sürdürmektedir. Ego; id'e ait dürtülerin yol açtığı arzuların ifade edilmesini ve yerine getirilmesini sağlamaktadır. Ego, arzulama sonucu oluşan gerginliği azaltmak ve kontrol altına almak adına, gerilimi ortadan kaldıracak, azaltacak nesnenin dış dünyadaki varlığını kontrol etmekle görevlidir. Eğer dış dünyada ilgili nesneye ulaşılamıyorsa, arzu yerine

getirilene dek gerilimin boşaltmasını geciktirmektedir. (Freud, 1962; İnanç ve Yerlikaya, 2017, s.21). Süperego ise toplumsal norm ve davranış standartlarının içselleştirilmesini sağlamakta, toplum içerisinde uyumlu bir sosyal yaşam sürdürülmesine yardımcı olmaktadır. Freud süperegonun kişiliğin en son gelişen bileşeni olduğunu ve insanın süperegoya doğuştan değil daha sonradan sahip olduğunu belirtmiştir (Bornstein, 2003, s. 117- 121; İnanç ve Yerlikaya, 2017, s.19-24; Tonnesmann, 2008, s. 165-174).

Şekil 3. Klasik Psikanalitik Kuramda İd, Ego ve Süperegonun Gelişimi



Kaynak: Bornstein, R. F. (2003). Psychodynamic Models of Personality. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons, s.120-122'den uyarlanmıştır.

Psikanalitik kişilik gelişim kuramında libidonun psikoseksüel dönemler boyunca gelişimi ve genetik yaklaşım kişiliğin gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Biyolojik gelişim sırasına uygun şekilde sıralanmış olan psikoseksüel gelişim dönemleri boyunca bireyin doğuştan sahip olduğu bir miktar libido (cinsel enerji) gelişmeyi sürdürmektedir. Freud'un tanımladığı gelişim dönemleri Oral (0 -18 ay), Anal (1,5- 3 yaş), Fallik (3-6 yaş), Latant (6-12) ve Genital (Erişkinlik Sonrası) olmak üzere beşe ayrılmaktadır. Genetik yaklaşıma göre erken çocukluk döneminde bireyin

yařantılarının yetişkinlik dönemindeki kişiliğinin biçimlenmesinde önemli etkileri vardır. (Bornstein, 2003, s. 117- 134; Yerlikaya, 29-35; John, Robinsn ve Pervin, 2008, s. 64-65).

Tablo 2. Psikoseksüel Gelişim Evreleri

Evreler	Yaş Aralığı	Ana Özellikler	İlişkili Karakter Özellikleri
Oral	0-18 ay	Ağız Bağımlılık	Bağımlı
Anal	18-36 ay	Tuvalet Eğitimi	Obsesif
Fallik	3-6 yaş	Odipus Kompleksi Süperego Kimlik	Rekabetçi
Latent (Gizil)	6-12 yaş	Cinselliğın baskılanması	—
Genital	12yaş - Yetişkinlik	Normal cinselliğın gelişimi	—

Kaynak: Bornstein, R. F. (2003). Psychodynamic Models of Personality. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons, s.120-122; Schultz, D., & Schultz, S. (2005). Theories of Personality (8th ed.). Wadsworth - Thompson Learning Inc.'den uyarlanmıştır.

Kişilik, oldukça geniş bir yelpazede insan davranışlarıyla ilgilenmektedir. Kişilik, davranışın önemli ve nispeten istikrarlı yönlerini ifade etmektedir. Çoğu kuramcıya göre kişilik, bir kişiyle ilgili zihinsel, duygusal, sosyal ve fiziksel her şeyi içermektedir. Kişiliğin bazı yönleri, düşünceler, hatıralar ve düşler gibi gözlemlenemezken, diğerleri de açık eylemler gibi gözlemlenebilir (Ewen, 2003, s. 4). Freud'un yanı sıra Adler, Jung, Fromm, Sullivan ve Erikson da kendi kişilik kuramlarını geliştirmişlerdir (Ewen, 2003; John, Robinson ve Pervin, 2008; Schultz ve Schultz, 2005).

1.2. Alfred Adler

Psikanalist Alfred Adler Bireysel Psikoloji kuramının sahibidir. Alfred Adler, Sigmund Freud, Max Kahane, Rudolf Reitler Wilhelm Stekel'in psikanaliz tartışmaları yaptıkları ev toplantıları yıllar içerisinde Adler'in başkanlık ettiği Viyana Psikanalitik Derneği'ne (İngilizce: The Vienna Psychoanalytic Society – Almanca: Wiener Psychoanalytische Vereinigung, WPV) dönüşmüştür (Gay, 1998, s. 174). Alfred Adler ve Freud arasında ciddi görüş ayrılıkları Adler'in Viyana Psikanalitik Derneği'nden istifa ederek, aynı dernekten kendisi ile birlikte ayrılan üyelerle Özgür Psikanaliz Derneği'ni kurmuştur (Gay, 1998, s. 223-225). Daha sonraları derneğin ismi Bireysel Psikoloji olarak değiştirilmiştir (Lunding, 2015, s. 145; Carducci, 2009, s. 151). Bireysel Psikoloji Derneği'nde çalışmalar yaptığı sürede Bireysel Psikoloji kuramını geliştirmiştir.

Adler başta tüm insanlar için kişilik kuramlarının mümkün olduğunca sade bir dilde anlaşılır olması gerektiğini savunmaktadır. Bu sebeple, Freud ve Jung'a göre oldukça yalın bir kuram ortaya koymuştur ve başarılı psikoterapinin, Freud'un düşündüğünden daha kolay ve hızlı bir şekilde gerçekleştirilebileceğini göstermeyi amaçlamıştır (Ewen, 2003, s. 90). Adler'in kişilik kuramında yer alan bireysel kelimesi ile kişiliğin özgünlüğünü vurgulanmaktadır. Bireysel psikoloji ve toplumsal psikoloji arasında ayırım yapmamaktadır.

Bireylerin kişiliğinin yalnızca onları kendi sosyal çevrelerinde gördüğümüzde/gözlemlediğimizde anlaşılabilmesi fikrini savunarak (Adler & Brett, 2014), kişiliğin gelişiminde sosyal faktörlerin önemini vurgulamıştır. Adler'e göre

insanların hayatta kalmak adına başkalarıyla iş birliği yapması gerekmektedir ve her birey aslında doğuştan iş birliğine eğilimlidir. Kişiliğin bölünmez ve bütün olduğunu vurgularken, bilinç ve bilinçdışının her zaman birlikte çalıştığını, aralarında kesin bir ayırım yapılamayacağını eklemektedir. Dolayısıyla, bilinç ve bilinçdışının birbirinden ayrı ve zıt yapılar olduğu fikrini reddetmektedir.

Adler'e göre içgüdüler ve kalıtım insan davranışının önemli nedenleri arasında değildir. Kişiliğin gelişiminin çocuğun anne babasıyla olan ilişkisinden ve doğum sırasından güçlü bir şekilde etkilenmektedir (Ewen, 2003, s. 90) ve doğum sırası kişinin yaşam tarzına ve kişilik gelişimine etki eden bir faktördür (Lundin, 2015, s. 64). Aynı anne babaya sahip olan, aynı aile ortamında büyüyen çocukların sosyal çevreleri birbirinden farklı olmaktadır. Adler doğum sırasını ilk çocuk, ikinci çocuk, en küçük çocuk ve tek çocuk olmak üzere dört pozisyon olarak belirlemiştir.

İlk çocuk: Adler ilk çocuk için tahtı elinden alınmış kral benzetmesini uygun görmüştür. Bunun sebebi ilk çocuğun tek çocuk gibi ebeveynlerinin bölünmemiş ilgi ve sevgisine sahipken, kardeşinin gelmesiyle bu ilgiyi ve sevgiyi biriyle paylaşmak durumunda kalmaktadır. El üstünde tutulan ilk çocuk, kardeşinin aileye katılmasıyla tahtını kaybeder, bu durum ilk çocuk için travmatik olabilmektedir. İlk çocuk aile içerisinde kaybettiği ilgiyi geri kazanabilmek adına eskisi gibi tek ilgi odağı olmak için çaba sarf eder. Ancak çabasının sonuçsuz kaldığını anladığında kendisini aileden soyutlayarak, diğer insanların ilgisine ihtiyaç duymadan ayakta kalmaya çabalar. Adler ilk çocuğun bu sebeplerden dolayı bağımsızlığına düşkün, liderliğe yatkın, kendi problemlerini kendi başına çözüme başarılı olabileceklerini belirtmiştir. Ayrıca ebeveynlerin ilk çocuğu kardeşine yardım etmeye teşvik etmesi sonucu, ileride toplum içerisinde yardıma ihtiyaç duyan kişilere destek olmaya hevesli, yardımsever bireyler olma ihtimalleri yüksektir.

İkinci çocuk (Ortanca çocuk): İkinci çocuk ilk günden itibaren ilk çocuğun gölgesinde yaşamaktadır. Ebeveynlerinin ilgi ve sevgisini kardeşiyle paylaşmak doğduğu günden itibaren paylaşmaktadır ve bu durum ikinci çocukların sosyallik duygularının güçlü olmasını sağlamaktadır. Başarıya oldukça fazla ihtiyaç duymaktadırlar ve bu ihtiyaç ileride diğerlerini domine etmeye çalışmak gibi olumsuz yönde şekillenebilir. Genellikle ilk çocuk ile kendilerini kıyasladıklarından hırslı ve

yarıřmacı ruhlu olmaktadır. Adler'e göre doğum sırasında ikinci çocuk olmak en uygun pozisyondur çünkü kişilik bozukluklarına sahip olma ihtimalleri diđer pozisyondaki kardeřlere göre oldukça düşük ihtimaldir.

En küçük çocuk: En küçük çocuklara aile ortamında çok daha fazla sayıda aile bireyi ilgi göstermekte, bakımını sağlamaktadır. Aile içerisindeki tüm kardeřler sırayla ebeveynlerin eski yoğun ilgisini kaybetmiřken en küçük çocuk için bu durum geçerli deđildir. Kendisinden sonra başka kardeř gelmesi söz konusu deđildir. Ailenin her zaman en küçük üyesi olduđu için ailede yoğun ilgiyi üzerine çekmektedir. Ancak ailede en küçük çocuk olmanın avantajlarının yanında kendisinden yařça büyük, daha yetenekli, fiziksel olarak daha güçlü rakiplere (Büyük kardeřlere) sahip olmak gibi dezavantajları da vardır. Bu durum en küçük çocuđun özgüvenini zedeleyebilir, bađımsızlıđına ket vurabilir ve yetersizlik duyguları yařamasına sebep olabilir. Adler'e göre en küçük çocukların nevrotik eğilimler göstermesi muhtemeldir.

Tek çocuk: Başka bir kardeřle ebeveynlerini paylaşmayan çocuk yetişkinlerle sıklıkla iletişim kurmayı, sosyalleřmeyi öğrenir. Başka çocuklarla iletişim kurmadan büyüyen, yetişkin aile bireyleri ile zaman geçiren bu çocukların konumu ileride entelektüel becerileri ve akademik başarılarına katkı sağlayabilir. Aile ortamında yarışacağı kimse olmadığı için genellikle rekabetçi olmazlar. Adler'e göre anne tek çocuđunu kaybetme korkusu yařadığından koruma iç güdüsü ağır basarak çocuđun üzerinde hâkimiyet kurmaya çalışabilmektedir. Bu sebeple tek çocuklar sürekli korunma ve kollanma ihtiyacı duyabilirler ve genellikle bađımlı ve ben-merkezci yařam tarzını benimserler. Tek çocuklar, genellikle daha hoşgörölü ebeveyne daha yakın olup (Bu ebeveyn genellikle anne olmaktadır), bazen diđer ebeveyne karşı düşmanca bir tutum geliřtirebilmektedirler (Gates, Lineberger, Crockett, ve Hubbard, 1988, s. 29-34 ; Carducci, 2009, s. 157; Lundin, 2015, s. 62-66; Murdock, 2013, s. 79-81; Adler, 2002, s.195-203).

Adler, Jung'un aksine kendisini öncelikli olarak bir tip teorisyeni olarak görmemiřtir. Bunun sebebi Adler'in bireylerin özgünlüđüne olan inancı olmuřtur. Ancak, etkinlik derecesi konseptini sosyal ilgi / ilgisizlik ile kombine ederek tanıttığında bazı kişiliklerin farklı kategorilerde gruplařmaya eğilimli olması, bir kişilik tipolojinin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıřtır (Lundin, 2015, s.49). Adler kişilik

tiplerini tanımlarken bir insanın tanımlanamayacağı veya sınıflandırılmayacağı uyarısını yapmıştır. Sunduğu kişilik tipolojisinin bireyler arasındaki benzerliklerin daha kolay algılanıp anlaşılır hale getirmekten öte bir amacı olmadığını özellikle vurgulamıştır (Ansbacher, 1988). Adler tipolojisi iki boyutu temel almaktadır: Aktivite Derecesi ve Sosyal İlgî Düzeyi (Smith, 2016).

Tablo 3. Adler'in Aktivite/Etkinlik Derecesi ve Sosyal İlgî Derecesinin Birleşimini Temel Alan Kişilik Tipolojisi

	YÜKSEK SOSYAL İLGİ	DÜŞÜK SOSYAL İLGİ
YÜKSEK AKTİVİTE DERECESİ	SOSYAL YETKİN TİP	BASKICI TİP
DÜŞÜK AKTİVİTE DERECESİ	—————	ALICI TİP KAÇINAN TİP

Kaynak: Bornstein, R. F. (2003). Psychodynamic Models of Personality. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons, s.120-122; Schultz, D., & Schultz, S. (2005). Theories of Personality (8th ed.). s.120-122 Wadsworth - Thompson Learning Inc.; Lundin, R. W. (2015). Alfred Adler's basic concepts and implications. Routledge, s.51'den uyarlanmıştır.

Adler'in etkinlik derecesi ve sosyal ilgi / ilgisizliğin birleşimini temel alan kişilik tipolojisi Baskın Tip, Alıcı Tip, Kaçınan Tip ve Sosyal Yetkin Tip olmak üzere dörde ayrılmaktadır ve aşağıdaki şekilde tanımlanmıştır (Lundin, 2015, s. 51-53; İnanç ve Yerlikaya, 2017, s.56-58):

Baskın Tip: Etkinlik dereceleri yüksek ancak sosyal ilgileri düşüktür. Baskın kişilik tipindeki insanlar başkalarının ihtiyaçlarını göz ardı eden davranışlar sergilemektedirler. Adler'e göre, bu kişilik tipindeki insanların daha aktif olanları

saldırgan, alkolik, uyuşturucu bağımlısı, serseri ve sadist olma eğilimindedirler. Başkalarına zarar verme ihtiyaçlarını kendilerine veya diğer insanlara saldırarak karşılamaya çalışmaktadırlar. Diğerlerini sömürerek, onların canını yakarak üstünlük sağlamayı hedeflemektedirler.

Alıcı Tip: Sosyal ilgileri yeterli seviyede değildir, en yaygın kişilik tipidir. Bu kişilik tipindeki insanlar genellikle diğer insanlara bağımlı bir yaşam tarzını benimsemektedir.

Kaçınan Tip: Bu tipteki kişilerin sosyal ilgisizlikleri vardır, kendi sorunlarını çözemeyecek kadar etkinlik dereceleri düşüktür. Hayatlarından tüm sorunlardan kaçınma eğilimi göstermektedirler. Diğer insanlarla aralarında uçurum olmasının sebebi özgüvenlerinin düşük olmasıdır.

Sosyal Yetkin Tip: Sosyal ilgileri ve etkinlik dereceleri yüksek seviyededir. Sosyal çevreleriyle bütünlük içerisindeyler. Adler bu kişilik tipindeki insanları olgunlaşmış, gelişmiş bireylere örnek göstermektedir. Bu kişilik tipindeki bireyler iş birliğine açık, yardımsever kişilerdir.

Adler kişilik tipleri kuramını geliştirmesinden birkaç yıl önce, Hipokrat ve Galen'in dört mizacını kendi kişilik kuramıyla ilişkilendirmeyi deneyerek yeniden yorumlamıştır. Hipokrat'ın Kolerik tipi Adler'in Baskın Tipi ile, Flegmatik Tipi Adler'in Alıcı Tipi ile, Melankolik Tipi Adler'in Kaçınan Tipi ile, Sangın ise Adler'in Sosyal Yetkin Tipi ile ilişkilendirilebilmektedir (Smith, 2016; Lundin, 2015, s. 53; Kellerman ve Burry, 1988, s. 171).

Tablo 4. Neo-analitik Kişilik Modelleri

Kuramcı	Temel Varsayım	Anahtar Terimler
ADLER	Aile dinamiği (özellikle doğum sırası), kişiliğin temel belirleyicileridir.	Aşağılık Kompleksi Üstünlük Arayışı
ERIKSON	Sosyal etkileşim kişilik gelişiminde anahtardır.	Psiko-sosyal aşamalar Gelişimsel Krizler
FROMM	İnsan kişiliği ekonomik, sosyal, politik güçler eşliğinde gelişmektedir.	Yetkecilik (Otoriteryanizm)
HORNEY	İnfantil bağımlılık-güçsüzlük kişiliğin anahtardır.	Temel Anksiyete
JUNG	Kişilik, ruhsal güçlerin yanı sıra biyolojik ve sosyal değişkenler tarafından şekillenir.	Arketipler Kolektif Bilinçdışı
SULLIVAN	Kişilik sadece bireyin çekirdek ilişkileri bağlamında kavramsallaşabilir	Kişileştirmeler (Personifikasyon) Gelişim Evreleri

Kaynak: Bornstein, R. F. (2003). Psychodynamic Models of Personality. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons, s.120-122'den uyarlanmıştır.

1.3. Carl Gustav Jung

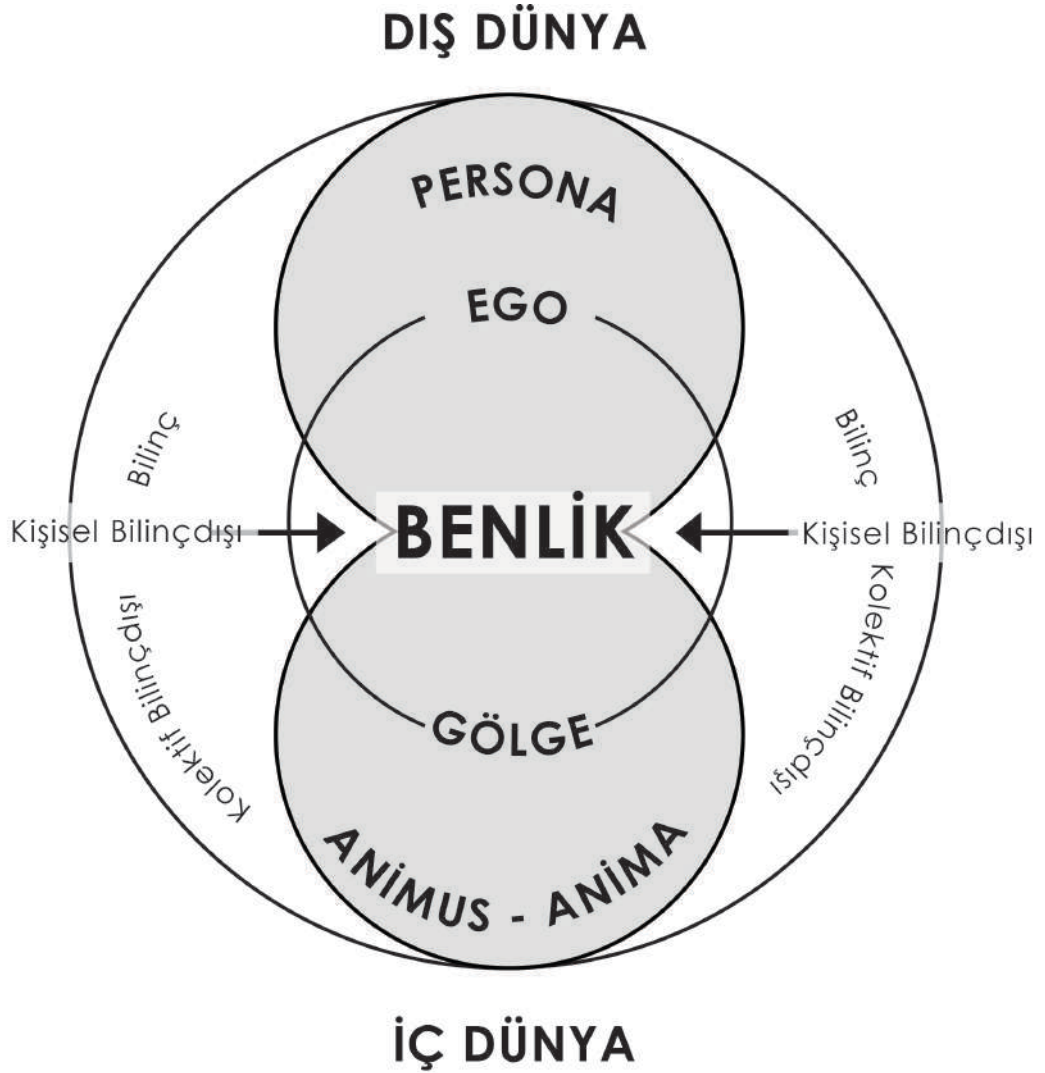
Freud'un çalışmalarını yakından takip eden Jung'un Freud ile tanışması 1906 yılında Jung'un Freud'a "*Diagnostic Association Studies*" isimli kitabın bir kopyasını hediye olarak göndermesiyle gerçekleşmiştir. Almanca yayınlanan, Jung'un ve diğer doktorların makalelerini içeren bu kitap için 11 Nisan 1906 tarihinde Freud'un teşekkür yanıtı almıştır. İkili ilk kez 1907 yılında bir araya gelmiştir (Smith, 1990, s.37). Jung ve Freud'un ilk görüşmesi on üç saatten fazla sürmüştür (James, 2016). Freud veliahdı olarak görüşü Jung'un Ulusal Psikanaliz Derneği'ne (The International Psychoanalytical Association (IPA)) başkan seçilmesini sağlamıştır (Engler, 2013, s.65). Zamanla Jung'un Freud'un fikirleriyle çatışması şiddetli fikir ayrılıklarını beraberinde getirmiştir. Jung, *Bilinçdışının Psikolojisi* (Psychology of the Unconscious) kitabında Freud'un kuramını eleştirmiştir. Jung'a göre bilinçdışı sadece unutulmak istenen ilkel dürtüler, çocuksu özelliklerden ibaret değildir; bilincin biçimlendiricisidir. Jung kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı olmak üzere iki farklı bilinçdışı kavramı sunmaktadır. Freud'un bilinçöncesi kavramı Jung'un kişisel bilinçdışı kavramıyla örtüşmektedir. Kolektif bilinçdışı ise kişisel bilinçdışından da derinde olan bilinçdışı parçasıdır. Kişisel bilinçdışı daha önce bilinçte yer almış olan içerikleri kapsamaktadır, kolektif bilinçdışı hiçbir zaman bilinçte yer almamış içerikleri kapsamaktadır. Jung, bilinçdışının bu kısmının bireysel değil, evrensel olmasını gerekçe göstererek "*kolektif*" kelimesini özellikle kullanmayı tercih ettiğini belirtmiştir (Jung, 1981, s.3). Freud ise Jung'un eleştirilerini ve kendi kuramını geliştirme çabasını kendisine karşı bir ihanet girişimi olarak görmüştür ve 1913 yılında ilişkilerini tamamen kesmişlerdir.

Jung'un Freud ile fikir ayrılığı yaşadığı ilk nokta, cinselliğin rolü olmuştur. Jung, Freud'un libido tanımını, cinselliği içeren ama onunla sınırlı olmayan, daha genel bir psişik enerji olarak yeniden tanımlayarak genişletmiştir. İkinci anlaşmazlık kişiliği etkileyen güçlerin yönüyle ilgilidir. Freud, kişileri geçmişin mahkumları veya kurbanları olarak görse de Jung geçmiş tecrübelerin kişi üzerinde etkisi olduğu kadar geleceğin de etkili olduğunu, gelecekte yapmayı arzuladığımız şeylerden de etkilendiğimizi savunmuştur. Önemli anlaşmazlık noktası bilinçdışı etrafında gelişmektedir. Jung, bilinçdışının rolünü en aza indirmek yerine, bilinçdışına Freud'unkinden çok daha büyük bir vurgu yapmıştır. Bilinçaltına daha derinlemesine

bakarak “*insanlık ve insanlık öncesi türlerin kalıtsal deneyimleri*” boyutunu eklemiştir. Freud, kişiliğin bu filogenetik yönünü kabul etmiştir, ancak Jung kalıtsal ilkel deneyimlerin etkisini kendi kişilik kuramının merkezine yerleştirmiştir. Jung, Freud’un aksine bilinç ve bilinçdışını ayrı görmeyerek, ikisini birlikte kapsayan psişe (ruhsal yapı), ve psişik (ruhsal) terimlerini kullanmıştır. Jung’a göre psişe bütün duygu, düşünce ve davranışları kapsamaktadır. Psişe; birbirinden farklı olmasına rağmen birbirini tamamlayan bilinç ve bilinçdışı sistemlerinin birbiriyle iletişim halinde çalışmasıyla oluşmaktadır. Ana sistemler ego, kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışıdır. Ego, bilincin merkezidir ve algılayan, düşünen, hisseden ve hatırlayan psişenin bir parçasıdır. Ego, bilinçli farkındalığa maruz kaldığımız uyaranların sadece bir kısmını kabul ederek seçici bir şekilde davranmaktadır.

Jung’a göre kişilerin toplum tarafından onaylanma, toplum tarafından kabul gören davranışlar sergilemeye eğilimli olmak gibi ihtiyaçları vardır. Bu sebeple toplumla uyumlu bir yaşam sürdürebilmek, ilişkilerini devam ettirebilmek adına kişiler topluma aykırı tüm istek, duygu ve davranışlarını bastırmaktadır. Jung bireylerin kendilerini baskılayarak kişiliklerini özgü bazı özelliklerini gizlemelerini, diğerleri tarafından görünmek istedikleri şekilde kendilerini ifade etmelerini maske takmaya benzetmektedir. Her kişinin bir ya da birden fazla maskeye sahip olduğunu eklemiştir. Jung “*maske*” için eski Latince sözcüğünü kullanmıştır: Persona (Eldredge, 1996, s.11). Personanın altında ise gölge yer almaktadır. Gölge, kişinin kendisiyle ilgili gurur duymadığı, diğerlerinden saklamak için çaba gösterdiği ahlaki açıdan kabul görmeyen arzu ve motivasyonlardan, çocuksu fantezilerden, kızgınlıklardan ve benzeri olumsuzluklardan oluşmaktadır. Jung, bilinçsiz materyali bilince taşımanın önemi ve insanların kendi kişiliklerinin karanlık tarafını deneyimleme konusundaki isteksizliği konusunda Freud’la aynı fikirdedir. Bu sebeple kişilerin gölge taraflarını da araştırmaktan korktuklarını belirtmektedir. Çünkü insanların gölge tarafı sadece küçük zayıflıklardan değil, “*pozitif bir şeytani dinamizmden*” ibarettir. Jung’a göre bilinçaltı kişinin davranışlarını güçlü bir şekilde etkilediği, kontrol altına aldığı sürece, kendi kişiliğinin efendisi olması mümkün değildir (Jung, 1972, s.30; Engler, 2013, s.68-72; Sharp, 2001 s.24-26).

Şekil 4. Jung'un Psişe Modeli



Kaynak: Regardie, I., Cicero, C., & Cicero, S. T. (1998). The middle pillar: The balance between mind and magic. Llewellyn Worldwide, s.112'den uyarlanmıştır.

Jung'a göre "Dışadönüklük" ve "İçedönüklük" olmak üzere kişiliğin iki temel tutumu vardır. Çevremize karşı bilinçli algımızın ve verdiğimiz tepkilerin çoğu, dışadönüklük ve içedönüklük tutumları tarafından belirlenmektedir. Dışadönüklerin diğer insanlara ve dış dünyaya yönelik açık ve sosyalken, içedönükler dış dünyadan kendilerini çeken kişiler olup utangaç ve kendi düşüncelerine ve duygularına odaklanmaya eğilimli olmaktadır. Jung'a göre, herkesin her iki tutum için de kapasitesi vardır, ancak sadece bir tutum kişilikte baskındır. Baskın tutum daha sonra kişinin davranışını ve bilincini yönetme eğilimindedir. Bununla birlikte, baskın olmayan

tutum etkili olmaya devam eder ve davranışları etkileyebileceği kişisel bilinçdışının bir parçası haline gelmektedir. Jung, dışadönükler ve içedönüklerin kendi aralarında farklılıklar olduğunu gözlemlemiştir. Bu sebeple psişenin dört işlevini ortaya koymuştur: Düşünme, Hissetme, Duyuş ve Sezgi (Jung, 1927; Schultz & Schultz, 2005, s. 101-111; Carducci, 2009, s.143-147).

Duyuş işlevi kişinin duyular yoluyla ilişki kurmasını içermektedir. Düşünme işlevi fikir ve akıl ile ilişki kurma eğilimini ifade etmektedir. Hissetme işlevi kişinin deneyimlerine dayanarak duygusal niteliğe tepki vermeyi içermektedir. Sezgi işlevi ise tüm diğer bilinçli işlevlerin ötesine geçerek daha derin, daha içsel bir anlayışa dayanmaktadır. Jung, her kişiliğin dört işleve (Düşünme, Hissetme, Duyuş ve Sezgi) birden sahip olduğunu varsaymıştır. Ancak bu işlevlerden biri sıklıkla daha bilinçli bir düzeyde ifade edilmektedir ve diğer işlevler üzerinde baskındır (Ellenberger, 1970; Carducci, 2009, s.145-146). Jung, iki tutumun ve dört fonksiyonun etkileşimlerine dayanan sekiz psikolojik tip önermiştir. Bunlar: Dışadönük Düşünen Tip, İçedönük Düşünen Tip, Dışadönük Hisseden Tip, İçedönük Hisseden Tip, Dışadönük Duyumsal Tip, İçedönük Duyumsal Tip, Dışadönük Sezgisel Tip ve İçedönük Sezgisel Tip'tir ve aşağıdaki gibi tanımlanmıştır (Schultz & Schultz, 2005):

Tablo 5. Jung Psikolojik Tipler

PSİKOLOJİK TİPLER	
Dışadönük Düşünen	Mantıklı, Objektif ve Dogmatik
Dışadönük Hisseden	Duygusal, Hassas ve Sosyal
Dışadönük Duyumsal	Dış Dünyaya Yönelik, Haz Arayışında ve Uyumlu
Dışadönük Sezgisel	Yaratıcı, Başkalarını Motive Edebilen ve Fırsatları Yakalayan
İçedönük Düşünen	İnsanlardan Çok Fikirlerle Odaklanan
İçedönük Hisseden	İçe kapanık, Temkinli, Duygu Yüklü
İçedönük Duyumsal	Dış Dünyadan Kopuk Estetik Alanlarda Kendini İfade Edebilen
İçedönük Sezgisel	Günlük hayatın gerçekliği yerine bilinçdışına karşı ilgili

Kaynak: Schultz, D., & Schultz, S. (2005). Theories of Personality (8th ed.). Wadsworth - Thompson Learning Inc., s. 102'den uyarlanmıştır

Dışadönük düşünen tip toplumun kurallarına uygun olarak yaşar ve bu kurallar dışına çıkmamaya önem verir. Bu tipteki kişiler duyguları ve hislerini bastırmaya, yaşamın her alanında objektif olmaya ve dogmatik düşünce tarzını benimsemeye eğilimlidir.

Dışadönük hisseden tip son derece duygusal olmaya eğilimlidir. Bu kişiler onlara öğretilen geleneksel değerlere ve ahlaki kurallara uyarlar. Başkalarının düşüncelerine ve beklentilerine karşı alışılmadık derecede hassastırlar. Kolaylıkla arkadaş edinebilirler.

Dışadönük duyumsal tip, haz, mutluluk ve yeni deneyimler arayışına odaklanır. Dış dünyaya yöneliktirler, kolaylıkla farklı insan tipleriyle anlaşabilir veya farklı durumlara uyum sağlayabilirler. Hayattan zevk alma kapasiteleri oldukça yüksektir ve girişkendirler.

Dışadönük sezgisel psikolojik tipindeki kişiler karşılarına çıkan fırsatları kendi çıkarlarına yönelik değerlendirme konusunda sahip oldukları keskin yetenekleri nedeniyle iş dünyasında ve siyasette başarıyı yakalarlar. Başkalarına yeni fikirler bu kişileri cezbetmektedir ve yaratıcı kişilerdir. Başarıya ulaşma konusunda başkalarına ilham verebilirler.

İçedönük düşünen tip kişiler, başkalarıyla iyi anlaşmaz ve iletişim kurmakta zorluk çekerler. Bu insanlar duygulardan ziyade düşünceye odaklanırlar. Genellikle diğerleri onları inatçı, ilgisiz, kibirli ve düşüncesiz olarak görür.

İçedönük hisseden tip kişiler rasyonel düşünceyi bastırır. Bu insanlar derin duygulara sahip olsalar dahi bunun dışavurumundan kaçınırlar. Gizemli ve erişilemez gibi görünürler. Sessiz, mütevazı ve çocuksu olma eğilimindedirler.

İçedönük duyumsal tip dış dünyadan uzak durmayı tercih eder, kendi iç dünyasıyla yakından ilgilidir. Diğerleri tarafından pasif, sakin ve gündelik dünyadan

kopuk görünürler. Bu psikolojik tipteki insanlar kendilerini sanatta veya müzikte ifade ederler ve sezgilerini bastırmaya eğilimlidirler.

İçedönük sezgisel tip, başkaları tarafından garip eksantrik olarak görülürler. Gündelik yaşamla başa çıkmak ve geleceği planlamakta zorluk çekerler. Düşüncelerini yalın ve doğru şekilde başkalarına aktarmakta güçlük çekerler.

Yukarıda tanımlarını yapılan psikolojik tipler, kendi kategorilerinde en uç örnekleri temsil etmektedir. Jung tamamen içedönük ya da dışadönük karaktere sahip olunamayacağını ve insanların sekiz kategoriye indirgenemeyeceğini özellikle vurgulamıştır (Schultz & Schultz, 2005, s. 101-102; İnanç ve Yerlikaya, 2017, s. 82-84).

1.4. Myers-Briggs Tip Göstergesi

Jung'un Psikolojik Tipleri (1921/1971) 1923'te İngilizceye çevrilmiştir. Çalışmaya ilgi genellikle Avrupa ve Amerika'daki Jung'cu yaklaşımı benimseyen psikanalitik çevrelerle sınırlı kalmıştır. Isabel Briggs Myers ve Katharine Briggs yaklaşık yirmi yılı Jung'un çalışmalarını okuyarak ve bireylerin davranışlarını dikkatle gözlemleyerek geçirmişlerdir. Bunun sonucunda bir tipoloji oluşturmanın, sağlıklı kişilik farklılıklarını tanımlamak için faydalı bir yol olabileceği ve insanların yaşamlarında pratik kullanıma sokulabileceği kanaatine varmışlardır (Quenk, 2009, s.2-5). Jung'un kişilik kuramının bir kısmının netleştirilmesi ve geliştirilmesi ile Myers'ın kişilik tipleri ortaya çıkmıştır. 1943 yılında, Isabel Briggs Myers annesi Katharine Briggs ile birlikte kişilik tiplerini belirlemek üzere bir model geliştirmiştir. Carl Jung'un kişilik arketiplerini üzerine çalışmalarını temel alan bu model Myers-Briggs Tip Göstergesi (Myers-Briggs Type Indicator- MBTI) ismi ile literatürde yerini almıştır (Novak, 2011, s. 101-119; Bayne, 1995, s.15). Myers-Briggs Tip Göstergesi (Myers, 1962), yakın zamana kadar en çok kullanılan kişilik testlerinden biridir (Barenbaum ve Winter, 2008, s. 12). MBTI, insanların bilgi edinme ve karar verme biçimlerindeki bazı temel farklılıkları göstermektedir (McCaulley, 2000, s.117).

Yetmiş yılı aşkın araştırma ve geliştirme sürecinden sonra, milyonlarca katılımcının oluşturduğu uçsuz bucaksız veri havuzuna sahip bu araştırma sonucunda ortaya çıkan mevcut MBTI, normal kişilik farklılıklarını anlamak için en çok

kullanılan araçtır. MBTI aracı uluslararası olarak kullanılmaktadır ve 30'dan fazla dile çevrilmiştir. MBTI aracı aşağıdakileri içeren çok çeşitli amaçlar için kullanılmaktadır:

- Öz-anlayış ve gelişme
- Kariyer geliştirme ve kariyer keşfi
- Organizasyon gelişimi
- Takım oluşturma
- Yönetim ve liderlik eğitimi
- Problem çözme
- İlişki danışmanlığı
- Eğitim ve müfredat geliştirme
- Akademik danışmanlık
- Çeşitlilik ve çok kültürlü eğitim (Briggs Myers, 1998, s.5).

Tablo 6. Myers ve Briggs Kişilik Tipleri

Dışa Dönük (E)	<i>Extraverted</i>	İçe Dönük (I)	<i>Introverted</i>
Duyusal (S)	<i>Sensing</i>	Sezgisel (N)	<i>Intuition</i>
Düşünen (T)	<i>Thinking</i>	Hisseden (F)	<i>Feeling</i>
Yargılayıcı (J)	<i>Judging</i>	Algılayıcı (P)	<i>Perceiving</i>

Kaynak: Briggs Myers, I. (1998). Introduction to type. A guide to understanding your results on the Myers-Briggs Type Indicator, 6.

Briggs ve Myers, Jung'un baskın ve yardımcı işlevlerle ilgili fikrini geliştirerek, MBTI tip göstergesinde belirtilen 16 farklı tip kombinasyonunu meydana getirmiştir. Bir kişinin bu sekiz kişilik tipinin her birinde baskın tercihleri göz önüne alındığında, MBTI, 16 farklı kişilik tipinden biriyle örtüşen profili çıkarabilmektedir (Briggs Myers,1998, s.7; Brislin ve Lo, 2006, s. 52).

16 MBTI profili ařađıdaki gibidir:

- ESTJ Dıřadönük (duyusal-düřünen) yargılayan
- ESFJ Dıřadönük (duyusal-hisseden) yargılayan
- ENTJ Dıřadönük (sezgisel-düřünen) yargılayan
- ENFJ Dıřadönük (sezgisel-hisseden) yargılayan
- ESTP Dıřadönük (duyusal-düřünen) algılayan
- ESFP Dıřadönük (duyusal-hisseden) algılayan
- ENTP Dıřadönük (sezgisel-düřünen) algılayan
- ENFP Dıřadönük (sezgisel-hisseden) algılayan
- ISTJ İředönük (duyusal-düřünen) yargılayan
- ISFJ İředönük (duyusal-hisseden) yargılayan
- INTJ İředönük (sezgisel-düřünen) yargılayan
- INFJ İředönük (sezgisel-hisseden) yargılayan
- ISTP İředönük (duyusal-düřünen) algılayan
- ISFP İředönük (duyusal-hisseden) algılayan
- INTP İředönük (sezgisel-düřünen) algılayan
- INFP İředönük (sezgisel-hisseden) algılayan

Tablo 7. MBTI - 16 farklı Tip Kombinasyonu

BASKIN İŞLEV	YARDIMCI İŞLEV	MBTI TİPİ
İçedönük Duyusal	Dışadönük Düşünme	ISTJ
İçedönük Duyusal	Dışadönük Hissetme	ISFJ
Dışadönük Duyusal	İçedönük Düşünme	ESTP
Dışadönük Duyusal	İçedönük Hissetme	ESFP
İçedönük Sezgisel	Dışadönük Düşünme	INTJ
İçedönük Sezgisel	Dışadönük Hissetme	INFJ
Dışadönük Sezgisel	İçedönük Düşünme	ENTP
Dışadönük Sezgisel	İçedönük Hissetme	ENFP
İçedönük Düşünme	Dışadönük Duyusal	ISTP
İçedönük Düşünme	Dışadönük Sezgisel	INTP
Dışadönük Düşünme	İçedönük Duyusal	ESTJ
Dışadönük Düşünme	İçedönük Sezgisel	ENTJ
İçedönük Hissetme	Dışadönük Duyusal	ISFP
İçedönük Hissetme	Dışadönük Sezgisel	INFP
Dışadönük Hissetme	İçedönük Duyusal	ESFJ
Dışadönük Hissetme	İçedönük Sezgisel	ENFJ

Kaynak: Baskın ve Yardımcı İşlevleriyle MBTI'nın 16 farklı Tip Kombinasyonu (Briggs Myers, 1998, s.8). Briggs Myers, I. (1998); Introduction to type. A guide to understanding your results on the Myers-Briggs Type Indicator, 6'dan uyarlanmıştır.

1.5. Keirsey Mizaç Tipleri

Isabel Myers ve Katherine Briggs' in yapmış olduğu ve Carl Jung'un (1927) kişilik kuramının etkilerinin görüldüğü çalışma kişilik tiplerinin belirlenmesinde alanyazına katkı sağlamıştır. Myers ve Briggs'in bu çalışması ayrıca, David Keirsey'nin "Dört Keirsey Mizacı"nın temelini oluşturmaktadır. Psikolog David Keirsey, Myers- Briggs kişilik modelinin on altı kişilik tipinden dört genel desen oluşturmuştur.

Marilyn Bates ile birlikte yazdığı Lütfen Beni Anla (Please Understand Me) isimli kitabındaki dört temel insan mizacını tanımlamıştır. Bu karakterler aşağıdaki gibidir:

Sanatçı (Hissetme+Algılama) Gardiyan (Hissetme+Yargılama)
Rasyonel (Önsezi+Düşünme) İdealist (Önsezi + Duygu)

(Keirsey ve Bates, 1984).

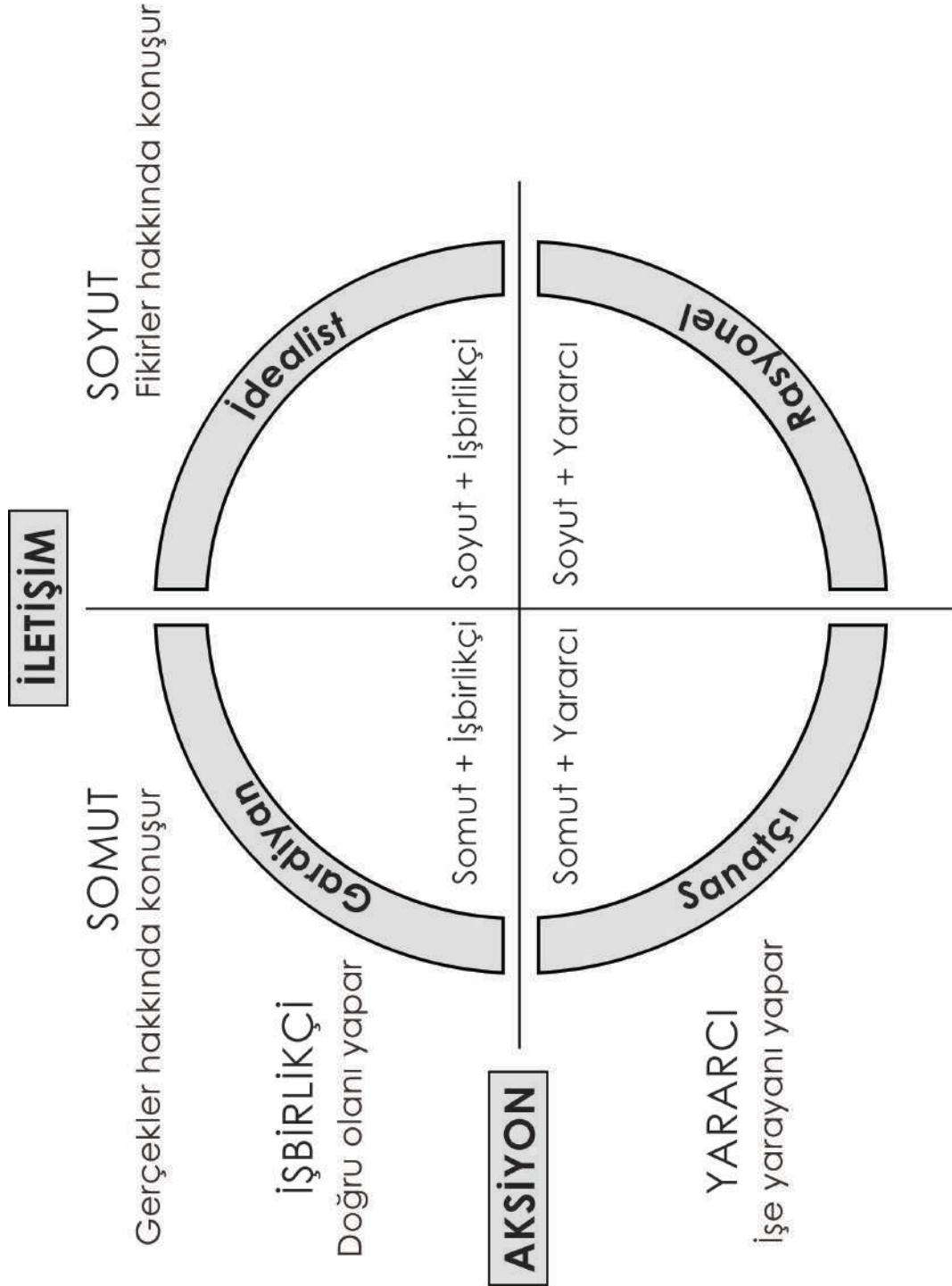
Keirsey kitabının ikinci versiyonunda (Lütfen Beni Anla II / Please Understand Me II) açıklanan mizaç tiplerini görselleştirmek adına dört temel kişilik karakterini iki eksenli ve dört bölümlü yapıda, birbirleriyle ilişkilerini gösterecek şekilde gruplayarak tasarlamıştır (Keirsey, 1998, s.29).

Şekil 5. Keirsey Mizaç Tipleri Diagramı



Kaynak: Briggs Myers, I. (1998). Introduction to type. A guide to understanding your results on the Myers-Briggs Type Indicator, 6'dan uyarlanmıştır.

Şekil 6. Keirseley Mizaç Matrisi



Kaynak: Keirseley Temperament Assessment (2018) ‘dan uyarlanmıştır.

<https://keirseley.com/temperament-overview/>

Keirseley ve Bates’e göre kişiler mizaçlarını sonradan edinemez, mizaç canlıların doğuştan gelen bir formudur ve kişilerin mizacı davranışlarını

etkilemektedir. (Keirse ve Bates, 1978, s.27-30). Mizaçlar, doğuştan gelen eğilimler yoluyla kişiliğin temel değerlerini ve alacağı biçimleri ortaya çıkarmaktadır. Bireylerin yaşamlarının en erken yıllarından itibaren mizaç desenleri tekrar tekrar gözlenebilmektedir. Bireyler büyüyüp, geliştikçe mizaç desenleri aynı kalırken, başlangıçta var olan halinin daha olgun bir versiyonuna dönüşmektedir (Berens, 2006, s.4-7).

Keirsey' e göre iki temel iletişim tarzı vardır: somut ve soyut. Bazı insanlar detayların ve gerçekliğin somut dışsal doğasına odaklanırken, diğerleri fikirlerin, teorilerin, hayallerin ve felsefelerin soyut içsel dünyasına odaklanmaktadır. Kişilerin mizaçları, hedeflerini gerçekleştirirken ne yaptıklarının ve nasıl yaptıklarının incelenmesi ile daha iyi anlaşılmalıdır. Örneğin, yararcı insanlar, kendilerini görevlere dahil etmeyi tercih ederek, pragmatik bir şekilde hareket etme eğilimindedirler. Ve hedeflerine verimli ve etkili bir şekilde ulaşmayı amaçlarlar. Kooperatif insanlar genellikle doğru olanı yapmaya ve davranışlarını sosyal normlara, sözleşmelere ve toplumsal kurallarına uygun tutmaya eğilimlidirler. Mümkün olan en etkili şekilde hareket edip etmediklerine dair bir yansıma var. Keirsey, davranışsal mizaç boyutundaki temel farkı, faydacı insanların "işe yarayanı" ve kooperatifin insanların ise "doğru olanı yapması" ile özetlemektedir ("Keirsey Temperament Assessment", 2018).

2. OYUNCU TİPLERİ VE MODELLERİ

Doksanların ortalarına kadar oyuncu profilinin ergen erkek çocuklardan ibaret olduğu varsayılsa da oyun üreticileri hızla bu varsayımı terk etmiş ve doksanların ortasından sonra oyun pazarı değişikliğe uğramıştır. Oyun üreticileri rakipleri ile rekabet edebilmek ve oyun pazarında sağlam bir yer edinebilmek adına ihtiyaçlarını tespit edebiliyor olmak durumundadır. Bunu başarmanın yolu ile hedef kitleyi belirlemek ve yakından tanımaktan geçmektedir. ESA (The Entertainment Software Association) her yıl oyun sektörü üzerine araştırmalar yapmakta ve istatistiksel verileri açıklamaktadır. Oyun sektörü ve oyun çalışmaları alanındaki akademisyenler ESA'nın istatistiksel raporlarını takip etmektedir. 21. yüzyılın eğlence tercihi interaktif oyunlardır ve tüm Amerikalıların yarısından fazlası elektronik oyunları oynamaktadır. 2010 yılı ESA (The Entertainment Software Association) anket sonuçlarına göre

Amerika Birleşik Devletleri hanelerinin %67'sinin düzenli olarak oyun oynamaktadır. Buna göre tüm oyuncuların %49'u 18-49 yaş arasındaki yetişkinlerdir ve yetişkin oyuncular ortalama 12 yıldır düzenli oyun oynamaktadır. Oyuncuların %64'ü ise aynı oda içerisinde başkalarıyla birlikte oynamaktadır. Oyunlara yönelik ebeveyn görüşleri de eski yıllara nazaran önemli değişikliğe uğramıştır. ESA araştırma sonuçlarına göre ebeveynlerin %64'ünün elektronik oyunların çocuklarının hayatının olumlu bir parçası olduğu görüşündedir ve ebeveynlerin %48'inin haftada en az bir kez çocuklarıyla birlikte bilgisayar ve video oyunları oynamaktadır (2010 Sales, Demographic, And Usage Data. Essential Facts, 2010; Novak, 2011, s.87-119). 2017 ESA verilerine göre ise ebeveynlerin %90'ı çocukları bir oyunu satın alırken yanlarında bulunmaktadır. On ebeveyninden dokuzu, çocuklarının bir video oyunu satın almadan önce kendilerinden izin almasını gerekli görmektedir. Ebeveynlerin %94'ü çocuklarının hangi video oyunu oynadıklarına dikkat etmektedir. %71'i ise video oyunlarının çocuklarının yaşamları üzerine pozitif etkiye sahip olduğunu, %67'si haftada en az bir kere çocuklarıyla birlikte video oyunu oynadığını belirtmektedir (2017 Sales, Demographic, And Usage Data. Essential Facts). Ebeveynler çocuklarıyla birlikte neden oyun oynadıkları sorusuna aşağıdaki cevapları vermişlerdir:

- Hepimiz için eğlenceli
- Çocuğumla sosyalleşmek için iyi bir fırsat
- Çocuğum oynamamı istediği için
- Ne oynadıklarını takip etmeme yardımcı olduğu için
- En az çocuğum kadar ben de video oyunu oynamaktan keyif alıyorum (2017 Sales, Demographic, and Usage Data: Essential Facts, 2017).

Ebeveynlerin geçmişe göre video oyunlarına bakış açısı olumlu yönde değişse de çocukları üzerinde kontrolü elden bırakmayı tercih etmemektedirler. Ebeveynlerin %94'ü oyun konsol sistemlerinde yer alan ebeveyn kontrol ayarlarını yararlı bulmaktadır. Ebeveynlerin %75'i çocuklarının video oyunu oynadıkları süreyi, %71'i ise internet kullanımlarını limitedediklerini belirtmektedir (2017 Sales, Demographic, and Usage Data: Essential Facts, 2017). Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanan her oyuna Entertainment Software Rating Board tarafından bir derece verilmektedir. Ebeveynler video oyunlarını satın almadan önce içerik tanımlayıcılarını

inceleyebilmektedir. İçerik tanımlayıcıları, oyunun ambalajlarının arka kısmında yer almaktadır. Entertainment Software Rating Board (ESRB)derecelendirmeleri hedef pazarın yaş grubuna bağlı olarak aşağıdaki gibidir:

EC (Early Childhood): Erken Çocukluk

E (Everyone): Herkes

E10+ (Everyone 10+): 10+ Herkes

T (Teen): Genç

M (Mature—17+): 17+ Reşit

AO (Adults Only): Sadece Yetişkinler

RP (Rating Pending): Değerlendirme Bekleniyor. (Novak, 2011, s. 101-119).

ESA 2010 verileri Amerikalı oyuncuların elektronik oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıklarından dolayı, diğer günlük aktivitelerine ayırdıkları zamanın giderek azaldığına işaret etmektedir. Örneğin Entertainment Software Association'a (ESA) göre, oyun oynamak için daha fazla zaman harcayan oyuncuların %52'si, daha az televizyon izlemeye zaman ayırmaktadır. Buna ek olarak, oyuncuların %47'si daha az sinemaya gitmekte ve %41'i de evde daha az film izlemektedir. Ayrıca Amerika Birleşik Devletleri'ndeki evlerin %72'sinde oyun konsol sistemi veya oyun oynamak üzere kullanılan PC'lerin yer aldığını belirlemiştir, bu da diğer geleneksel eğlence aktivitelerine olan ilginin düşüşüne bir açıklama getirmektedir. Televizyon izleme süresindeki düşüş, reklam verenlerin gözlerini televizyondan oyunlara çevirmiştir. Pazarlama stratejilerini oyun-içi reklamlar üzerinden gerçekleştirmeye yönelik reklam verenlerin sayısı artmaktadır (2010 Sales, Demographic, And Usage Data. Essential Facts, 2010; Novak, 2011, s.87-119). 2017 ESA verilerine göre, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki evlerin %67 sinde video oyunu oynamak için bir cihaz bulunmaktadır. %65'inde ise en az bir kişi haftada üç saat veya üzeri video oyunu oynamaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki oyunculara ait olan diğer verilere göre; ortalama bir oyuncu 35 yaşındadır ve oyuncuların %31'ini 18 yaş ve üzeri kadınlar oluştururken, %18'ini 18 yaş altı erkekler oluşturmaktadır. 2016 yılında

tüketiciler video oyun endüstrisine yaptıkları harcama 30,4 milyar dolardır. Sürekli oyuncuların (hardcore) %53'ü haftada en az bir kez, çok oyunculu oyunları oynamaktadır. Kadın oyuncuların yaş ortalaması 37 iken, erkeklerin yaş ortalaması 33'tür. Oyucuların %41'i arkadaşlarıyla, %21'i aile üyeleriyle, %18'i ebeveynleriyle, %17'si ise eşleriyle birlikte video oyun oynamaktadır. %45'i video oyunlarının aileleri ile birlikte vakit geçirmelerine yardımcı olduğunu belirtmektedir. En çok oynanan çok oyunculu oyun türlerinin %29'u nişancı, %28 günlük, %27'i aksiyon oyun türlerine aittir (2017 Sales, Demographic, And Usage Data. Essential Facts).

Psikometrik kişilik tipolojisi arařtırmaları yarım yüzyıldan fazladır hayatımızdayken, oyuncu tipolojileri oldukça yenidir. Oyuncu tipolojileri ile ilgili yapılan arařtırmalar řaşırtıcı derece az ve kısıtlı görünmektedir.

Oyun üreticileri ve tasarımcıları için hedef kitlesindeki oyuncuların ürettikleri oyunu neden oynamak isteyeceđi ve hangi faktörlerin oyun oynamaya devam etmeleri için oyuncuları motive ettiđi önem arz etmektedir. Oyun oynama motivasyonlarını anlamak üzere farklı alanda birçok arařtırmacı oyuncu tiplerine yönelik arařtırmalar yapmıřtır. Farklı oyuncu tiplerinin farklı oyun oynama motivasyonlarına sahip olduđundan dolayı (Bartle, 1996; Bartle, 2004; Yee, 2006a, 2006b, 2007) oyun oynama motivasyonlarını arařtırmak için oyuncu tiplerini detaylı olarak incelemek ve anlamak önem arz etmektedir.

İlgili literatür taramasının sonucunda seçilen akademik çalıřmalar, farklı tipteki oyuncu tiplerini listeleyebilmek adına analiz edilmiř ve tablolařtırılmıřtır (Tablo 8). İncelenen literatürde en kapsamlı kavramların başarı ve sosyalleřme olduđu görölmektedir. Nadiren görölen kavramlar ise hakimiyet, immersiyon ve oyun-içi demografikler olmuřtur. İmmersiyon ve hakimiyetin gelecek literatürde desteklenerek kendine daha büyük bir alan yaratması daha muhtemel görölmektedir. Ancak Oyun-içi Demografikler'e (Örneđin: Zackariasson vd. 2010; Hamari& Lehdonvirta, 2010) yönelik arařtırmalar oldukça az sayıdadır. Hamari ve Tuunanen'in (2014) alanyazındaki oyuncu tipleri üzerine yapmıř oldukları meta-analitik incelemesi ve oluřturdukları tablo dilimize çevrilmiřtir ve revize edilmiřtir. Yenilenen tablo (Tablo 8) Hamari ve Tuunanen'in oluřturduđu tabloyu temel almaktadır ancak, arařtırma

konusunun kapsamı dışında kalan yerlerde basitleştirmeler yapılmış ve Bostan ve Çatak Oyuncu Tipleri (2016) eklenmiştir.

Bir araştırma yaklaşımı olarak meta sentez, birbiriyle ilişkili farklı çalışmaların sonuçlarını yorumsal olarak bütünleştirmeye çalıştığından (Walsh & Downe 2005) dolayı Hamari ve Tuunanen'in (2014) çalışmalarının yanı sıra oyun oynama stili modelleri de araştırmaya dahil edilmiştir. Araştırma sürecinde, en çok atıfta bulunulan oyun çalışmaları literatür taramasına dahil edilmiştir. İlgili çalışmalar alanyazında "oyuncu tipolojisi", "oyuncu türleri", "oyuncu tipleri", "oyuncu motivasyonları", "oyuncu davranışları", "oyun oynama stilleri" ve "oyun oynama motivasyonları" gibi başlıklarda yoğunluk kazanmaktadır.

Oyun oynama motivasyonlarına yönelik araştırmanın literatür taraması sürecinde oyuncu tipleri ve kişilik tipleri arasındaki ilişkiyi incelemenin gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu sebeple oyun oynama motivasyonlarını araştırmak üzere önce kişilik kuramları, daha sonra oyuncu tipleri ve literatürdeki oyuncu tipleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

Oyuncu tipleri, literatürde çeşitli şekillerde tanımlandığından, kategoriler içinde sunulan farklı türleri kodlamak araştırmayı kısmen sübjektifleştirebilir. Oyuncu tipolojileri oluşturulurken bazıları var olan kişilik tiplerinden uyarlanırken ve bazıları (Bartle gibi) oyuncuların gözlemlenmesine dayalı olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu nedenle ileride yapılacak olan oyun çalışmalarında oyuncu tipolojilerinin karşılaştırılabilirliği üzerine araştırmalar yapılabilir. İleri çalışmalar, oyuncunun tipolojilerinin karşılaştırılabilirliği hakkında daha fazla ayrıntı verebilir.

Oyuncu tipleri üzerindeki araştırmalar için daha fazla sentez, doğrulama ve karşılaştırmalı araştırmalardan yararlanılması gerekmektedir. Yee, 2002; 2006a; 2006b; 2007; 2012) alanyazındaki bu açığı görerek akademisyenlere yol göstermektedir. Bu nedenle ileride yapılacak olan oyun çalışmalarında oyuncu tiplerinin karşılaştırılabilirliği hakkında daha fazla ayrıntı verilmesi gerekmektedir.

2.1. Bartle Oyuncu Tipi Modeli

Orijinalinde dörde ayrılan Bartle Oyuncu Tipi Modeli, Richard Bartle'ın Sanal Dünyaları Tasarlamak (Designing Virtual Worlds) isimli kitabında sekiz türe genişletilmiştir (Bartle, 2004). Bartle oyun çalışmalarında, oyuncu tipleri araştırmalarında en çok başvurulan, atıfta bulunulan yazarlardan birisidir. Bartle, MUD oyununu oynayan oyuncuların gözlemlenmesiyle elde edilen veriler doğrultusunda Oyuncu Tipi Modelini geliştirmiştir. İlgili modelde, Bartle oyun oynama stilleri ve ilgi alanlarına oyuncu tiplerini göre Katiller (Killers), Başaranlar (Achievers), Kaşifler (Explorers) ve Sosyalleşenler (Socializers) olmak üzere dörde ayırmıştır. Buna göre (Bartle, 1996):

Katiller: Katiller eylemi tercih eder ve oyuncu odaklılardır. Oyun dünyasının işleyişine veya diğer oyuncuların oyun deneyimine müdahale ederler.

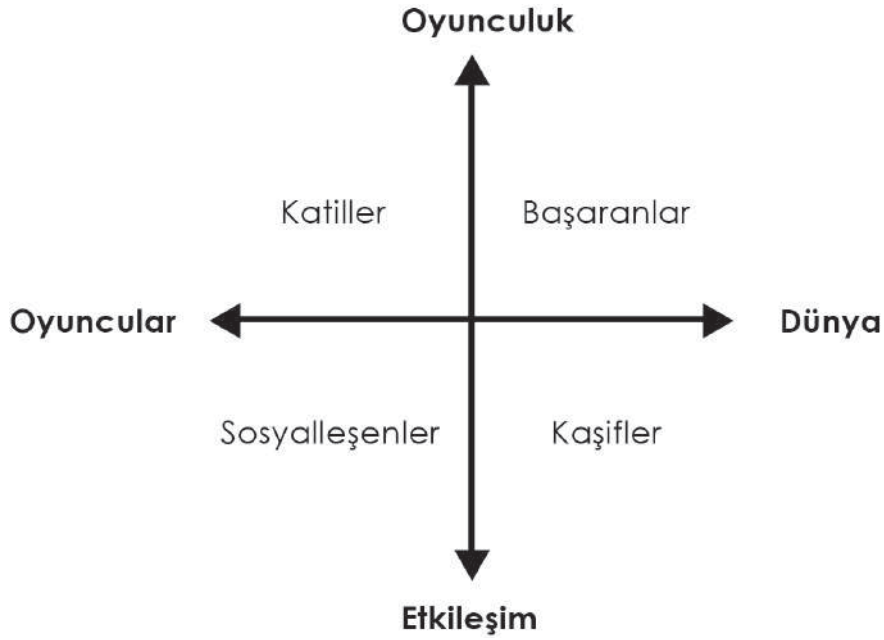
Başaranlar: Başaranlar, eylemi tercih eden ve dünyaya yönelik olan oyuncu türüdür. Oyun dünyasının kurallara dayalı zorluklarını yenerek, statüyü simgeleyen öğeler biriktirirler.

Kaşifler: Kaşifler etkileşimi tercih eder. Aynı zamanda dünyaya yöneliktirler, oyun dünyasının yönetim sistemlerini keşfederler.

Sosyalleşenler: Sosyalleşenler ise diğer oyuncularla etkileşimi tercih ederler. Oyun dünyasında hikâye anlatarak diğer oyuncularla ilişki kurarlar.

Aşağıdaki ilgi grafiği, bu dört oyuncu tipinin, oyuncu tercihlerini, oyun oynama stillerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini göstermektedir.

Şekil 7. Bartle İlgi Grafiği



Kaynak: Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments* 1.

Bartle'in oyuncu tiplerine göre, oyun oynamanın iki boyut vardır, bunlar, eyleme karşı etkileşim (Acting vs. Interaction) ve oyuncu yönelimine karşı dünya yönelimidir (Players vs. World). Bir kişi her bir ekseninde, iki boyuttan birinin konumunu belirleyerek, sonuçlara göre kendisine uyan oyuncu tipini belirleyebilir. (Bartle, 1996). Bartle oluşturduğu grafikte bu boyutları birbirine dik açılı iki çizgi olarak temsil ederek, dört bölmeli/alanlı bir ızgara oluşturmuştur. Her alan gözlemlenen dört oyun oynama stili tercihinden birine karşılık gelmektedir. Oyuncunun tercihi belirlendikten sonra (Oyunculuk-Etkileşim, Oyuncular-Dünya), ilgili dört bölümden birinde ona karşılık gelen oyun oynama stili kombinasyonu ile herhangi bir oyuncunun doğal olarak tercih ettiği ve ait olduğu oyuncu tipi tanımlanabilmektedir (Waggoner, 2013, s. 185).

Bartle'in bu grafiğini okumak için bir örnek vermek gerekirse; bir oyuncu, Etkileşimi oyunculuga tercih ediyorsa ve oyundaki sanal dünyaya diğer oyuncularından daha fazla odaklanıyorsa, bu oyuncunun büyük olasılıkla kâşif oyun oynama stilini benimsediğine işaret etmektedir. Benzer bir mantıkla bu oyuncunun oyun oynarken

kâşif davranışları göstereceğine de işaret edebilir. Ancak profil tanımları çakışıyorsa, oyuncu eylemleri arasında ayırım yapmak zorlaşacaktır.

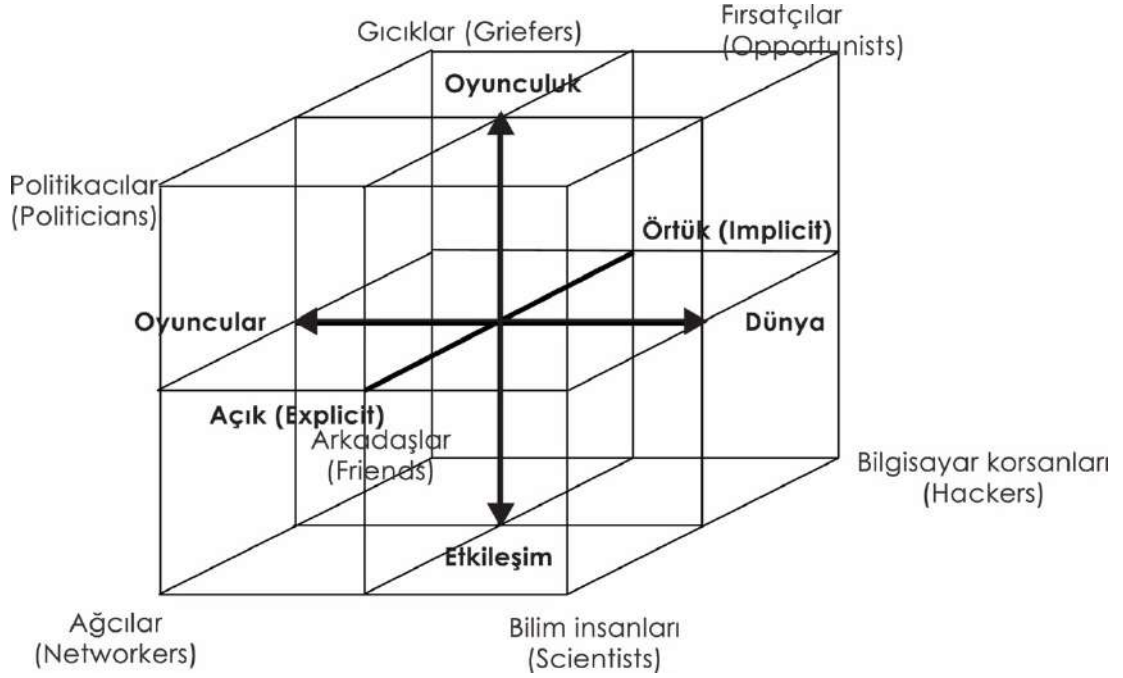
Bartle'in sadece MUDs oyuncularını gözlemleyerek tasarladığı oyuncu tipolojisinin geçerliliği soru işaretleri yaratmaktadır. Oyuncu profili açısından, Bartle'nin (2004) popüler oyun oynama stilleri bile, hiçbir zaman, dört oyuncu tipinin (Kaşifler, başarılar, katiller ve toplayıcılar) birbirinden bağımsız olduğunu doğrulamak için deneysel olarak test edilmemiştir (Tran, 2013, s.179). Bartle'in yaklaşımı, kendi araştırmasına temel olması için Yee'ye (2006) ilham vermiştir. Başlangıçta kaşifler oyuncu tipi dışında en az üçünün bazı istatistiksel geçerliliğe sahip olduğunu düşünmüştür. Daha sonraki analizlerde Yee (2007), Bartle'in kâşif tipini temsil eden iki ayrı yapı tespit etmiştir ve Bartle'in dört oyuncu tipinin hepsinin mantıklı yönde hareket ettiğini belirtmiştir.

“Virtual Worlds: Why People Play” adlı makalesinde Bartle (2005), bu modelde birkaç kusur bulunduğunu belirtmiştir:

“Bu model genellikle tasarımcılar arasında kullanışlı bir araç olarak kabul edilmiş olsa da kusurları vardır. İki şey özellikle önemlidir. İlk olarak, (bu model) oyuncuların zamanla tip değiştirdiğini öne sürmektedir, ancak nasıl veya neden değiştirdiklerini açıklamaz. İkincisi, belli bir dereceye kadar bütün tiplerin, özellikle oyuncular üzerine hareket edenlerin (Katiller), modelin öngörmediği şekilde alt tiplere sahip olduğu görülmektedir”.

Bartle öz eleştirisini yaptığı ilk modelindeki bu kusurları modeline üçüncü bir eksen ekleyerek yeni genişletilmiş modelinde düzeltmiştir. Grafiği üç boyutlu hale getiren bu eksenle sekiz oyuncu tipi önerilmektedir (Bartle, 2004). Bunlar: politikacılar (politicians), gıcıklar (griefers), ağcılar (networkers), fırsatçılar (opportunists), arkadaşlar (friends), bilim insanları (scientists) ve bilgisayar korsanlarıdır (hackers).

Şekil 8. Üç Boyutlu Oyuncu Tipleri Grafiği



Kaynak: Bartle, R. (2005). Virtual worlds: Why people play. *Massively multiplayer game development*, 2(1), 3-18'den uyarlanmıştır.

Yee (2005) Bartle'in genişletilmiş modelinin önemli bir içgörü sağladığını vurgulamıştır ancak bu modelin bazı sınırlılıklardan muzdarip olduğunu da eklemiştir. Her tip için önerilen bileşenleri arasında bir bağlantı olmayabileceğini belirtmiştir. Rol yapma ve sosyalleşmenin aynı oyuncu tipinin altına düştüğü halde birbirleriyle yüksek düzeyde ilişkili olduğu anlamına gelmeyeceğini bu savını desteklemek adına örnek vermiştir. İkinci eleştirisi önerilen oyuncu tiplerinin birbiriyle çakışabileceğidir. Son eleştirisi tamamen teorik olarak tanımladığı bu modelin oyuncuların hangi oyuncu tipine ait olduklarını değerlendirmek adına bir araç sağlamaması üzerinedir.

2.2. Chris Bateman DGD1 Modeli

Myers-Briggs tipolojisinin oyuncu türleri için psikometrik bir temel oluşturabileceği fikri, DGD1 olarak da bilinen ilk demografik oyun tasarım modelinin gelişimine zemin hazırlamıştır (Lindberg ve Laine, 2016, s.336-358; Bateman ve Boon, 2006). Tam olarak bir oyuncu tipolojisi sayılmasa da Myers-Briggs tipolojisinin oyuna adapte edilmiş versiyonu sayılabilir.

Bateman (2006) tarafından düzenlenen 21. Yüzyıl Oyun Tasarımı kitabı, oynanışın (gameplay) demografik oyun tasarımı modelini (DGD1) araştırmaktadır. Bateman oyun stillerinde birincil oyun stilleri arasındaki boşlukları dolduran ikincil stiller yer almaktadır. DGD1 modelinde dört oyun stili tipi yer almaktadır, bunlar: Fatih, Yönetici, Gezgin ve Katılımcı'dır, aşağıda şekilde tanımlanmaktadır (Lindberg ve Laine, 2016, s.336-358):

Tip 1 Fatih: Meydan okuma ve zaferin verdiği duygusal kazanç Fatih oyun stilinin merkezidir. Bu oyun stilini benimseyen oyuncular çoğunlukla rakibi yenmeyi hedefler ve başladıkları oyunu bitirme eğilimindedirler. Stratejik düşünme, lojistik optimizasyon temel becerileri arasındadır. Aynı mücadeleyi tekrar tekrar oynayarak stillerini geliştirmektedirler.

Tip 2 Yönetici: Bu oyun stili ustalaşma ihtiyacından beslenmektedir. Yönetici oyun stilini benimseyen oyuncular için zafer bir amaç değil gerekli becerileri kazandıklarının işaretidir. Oynamaya başladıkları oyunları bitirmeyebilirler. Birden fazla faktörle paralel olarak çalışmakta, çoklu görevlerde başarılıdırlar.

Tip 3 Gezgin: Bu oyun stili, deneyim ve kimlikle ilişkilidir. Oyuncu tarafından meydan okuma özellikle istenmez, ancak tolere edilebilir. Yeni bir şeyin varlığını hissetmek, bir hikâyeye dahil olmak ya da sadece keyif veren bir dünyaya dahil olmak bile oyuncunun bu stili tercih etme sebebi olabilir. Taktiksel yeterlilik ve soyut düşünme becerisi Gezgin tip oyuncuların en güçlü yönüdür.

Tip 4 Katılımcı: Bu oyun stili duygular ve katılım ile ilişkilidir. Oyuncular diğer oyuncularla oynamaktan mutluluk duyar. Oyuncuya duygusal kazanım sağlayan her oyun ilgilerini çekebilir ve bu durum onları potansiyel Katılımcı yapar. Bu oyun stilini tercih eden oyuncular, lojistik optimizasyon için becerilere sahip olma eğilimindedirler. Yeterli motivasyon sağlandığında verimli bir şekilde tekrar tekrar oynayarak stillerini geliştirebilirler

2.3. GNS ve MDA Modelleri

Keirse mizaçlarıyla kavramsal olarak ilişkili, iki önemli oyun tasarımı modeli vardır. Bunlardan biri Ron Edwards tarafından tasarlanan ancak daha sonra

kullanımdan kaldırılan Oyuncu/ Hikayeci/ Simülasyoncu (Gamist/ Narrativist/ Simulationist [GNS]) modeli, diğeri ise Hunicke, LeBlanc and Zubek tarafından tasarlanan Mekanikler/Dinamikler/Estetikler (Mechanics, Dynamics, Aesthetics (MDA)) modelidir.

Tablo 8. Oyuncu Tipi Modelleri

Yıl	Yazar	Method	Sunulan Oyuncu Tipleri	Çalışmada yer alan oyunlar
1996	BARTLE	Nitel Gözlem Kavramsal Analiz	Başarılar Kaşifler Sosyalleşenler Katiller	MUDs
2004	LAZZARO	Kavramsal Analiz	Basit Eğlence Zor Eğlence Ciddi Eğlence İnsan Faktörü	Özel olmayan
2004	WHANG CHANG	Nitel Yöntem Faktör Analizi	Tek odaklı oyuncu Toplum odaklı oyuncu Dünya dışı oyuncu	Lineage (MMO)
2005	IP JACOBS	Nitel Yöntem Faktör Analizi	Hardcore oyuncu Sıradan oyuncu	Özel olmayan
2006	WILLIAMS V.D.	Nitel ve Nitel Veri Üçgenlenmesi	Grup merkezliği Lonca boyutu Sunucu (Server) türü Fraksiyon	World of Warcraft (MMO)
2006 2007 2012	YEE	Nitel Yöntem Faktör Analizi	Başarı Sosyal İmmersiyon	EverQuest Dark Age of Camelot Ultima Online Star Wars Galaxies (MMO Oyunlar)
2009	DRACHEN V.D.	Nitel Yöntem Kümeleme Analizi	Gaziler Başarı yanlılar Koşucular Çözümçüler	Tomb Raider: Underworld
Yıl	Yazar	Method	Sunulan Oyuncu Tipleri	Çalışmada yer alan oyunlar
2010	HAMARI LEHDONVIRTA	Nitel Gözlem Kavramsal Analiz Pazarlama Teorisi	Karakter Seviyesi Karakter Sınıfı	EverQuest Habbo Puzzle Pirates World of Warcraft
2010	TSENG	Nitel Yöntem Faktör Analizi	Agresif Oyuncu Sosyal Oyuncu Pasif Oyuncu	Çevrimiçi Oyunlar
2010	ZACKARISSON V.D.	Kavramsal Analiz	İlerleme ve provokasyon Güç ve Hakimiyet Yardım ve Destek Arkadaşlar ve İşbirliği Keşif ve Fantezi Hikaye ve Kaçış	World of Warcraft (MMO)
2011	KALLIO V.D.	Nitel ve Nitel Veri Üçgenlenmesi	Sosyal zihniyetler Rahat mentalites Kendini adayan zihniyet	Özel olmayan
2011	STEWART	Kavramsal Analiz	Gardıyan / Başarılar Rasyonel / Kaşif İdealist / Sosyalleşen Sanatçı / Katil Fatih Meraklı Yönetici Katilimci Hardcore Sıradan	Birleştirdiği önceki çalışmalarındaki oyunlar
2016	BOSTAN ve ÇATAK	Nitel Yöntem Faktör Analizi	Sıradan oyuncular Üyelik arayanlar Güç arayanlar İzlenim yöneticileri Saldırganlar Entelektüeller	Elder Scrolls V: Skyrim The Witcher 2 Kingdoms of Amalur: Reckoning (Rol Yapma Oyunları)

Kaynak: Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis. Transactions of the Digital Games Research Association, 1(2) s.37'den uyarlanmıştır.

2.4. Ip ve Jacobs'un Yaklaşımı

Daha önceki literatürde ve popüler tartışmalarda oyuncuları sürekli (hardcore) ve sıradan (casual) oyuncular olmak üzere ikiye bölen bir yöntem kullanılmıştır. Sıradan oyuncular (casual players) ara sıra oyun oynayan, genellikle kısa süreli oynanabilen (oyuncunun dilerse oyunu durdurup, daha sonra kaldığı yerden oyuna devam etmesine olanak tanıyan) gündelik web ve mobil oyunları tercih eden kişiler olarak tanımlanmaktadır. Kısa, öğrenmesi kolay, zaman geçirmek için tercih edilen oyunlar gündelik oyunlardır. Bu oyunları tercih edenler de sıradan oyuncular olmaktadır. Sürekli (Hardcore) oyuncular ise haftalar, aylar sürecektir bir oyunu devam ettirmek üzere gün içerisinde saatlerce vakit geçirmeye eğilimlidirler (Novak, 2011, s.101-119).

Bu yöntem çok basit bulunduğundan dolayı eleştirilere (Bateman & Lowenhaupt ve Nacke, 2011) maruz kalmıştır. Günümüze yaklaşarak alanyazın incelendiğinde bu iki oyuncu tipinin kendiliğinden bölünmeye uğradığı (Ip & Jacobs, 2005) veya daha kapsamlı bir oyuncu tipi modelinin parçası haline geldiği görülmektedir (Stewart, 2011). Ip ve Jacobs (2005), sürekli oyuncuların sıradan oyunculara kıyasla oyuna kendisini daha fazla adanmış olduğunu, oyun endüstrisi hakkında daha derin bilgi sahibi olduklarını, oyun oturumlarının daha sık ve uzun süreli olduğunu ve oyunla ilgili forumlarda yer alan tartışmalarda daha fazla zaman harcadıklarını belirtmişlerdir.

2.5. Stewart'ın Yaklaşımı

Stewart (2011), oyun dünyasında sürekli (hardcore) davranışın önemli seviyede immersiyon¹ belirtisi olduğunu öne sürmektedir. Stewart'a göre, sürekli oyuncular oyunlarının onlara zekice meydan okumasını, kendilerine cazip macera deneyimleri yaşatmasını istemektedir. Sürekli oyuncuların genellikle genç erkekler

¹ İmmersiyon: Tez içerisinde İngilizce Immersion kelimesinin Türkçe karşılığı olarak kullanılmıştır. Tıp ve fizik bilim dallarına ait literatürde daldırma, batırma, (bir sıvının) içine çekilme anlamını taşıyan bir terim olarak yer almaktadır.

olduđu (Selwyn, 2007) ve aksiyon, strateji oyunlarını tercih ettikleri düşünülse de Stewart aslında tercih ettikleri oyun türlerinin macera ve puzzle olduğunu öne sürmektedir. Buna bađlı olarak da sürekli oyuncu stereotipi akıllarda soru işareti bırakmaktadır. Farklı oyun türleri göz önünde bulundurulduğunda oyuncuları keskin sınırlı iki gruba ayırmak, aşırı basitleştirme gibi bir problemi doğurabilir. Herhangi bir oyuncunun her türdeki oyuna olan motivasyonunun aynı olma ihtimali çok olanaklı görünmemektedir.

2.6. Drachen & Canossa ve Yannakakis'in Yaklaşımı

Davranışsal segmentasyon oyuncunun oyunu nasıl oynadığı veya onunla ilgili ne çeşit davranışlar geliştirdiği ile ilgilidir. Drachen & Canossa ve Yannakakis (2009) bir grup oyuncunun *Tomb Raider: Underworld* oyununu nasıl tamamladıkları üzerine bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonucunda, belirli sorunlara ve belirli bir performans seviyesine yönelik farklı oynanış modelleri ve çözümleri bulunan dört farklı stil ortaya çıkmıştır. Toplam ölüm sayısı ve bitiş zamanı gibi bazı oyun günlüğü bilgilerini kullanarak, oyuncuları Gaziler, Barış Yanlıları, Koşucular ve Çözümcüler olmak üzere dört gruba ayırmışlardır.

Gaziler en tecrübeli, basit bir tabirle görmüş geçirmiş oyuncu grubunu temsil etmektedir. Oyunda nadiren ölür ve çok hızlı şekilde oyunu tamamlayabilirler.

Çözümcüler oyun sırasında karşılaştıkları sorunları ve bulmacaları çözmek için zaman harcarlar.

Barış yanlıları nadiren kendi hataları sebebiyle ölürler. Oyun sırasında öldürülürse bu sıklıkla düşman tarafından olur ve oyunu oldukça hızlı tamamlarlar.

Koşucular grubu ise oyuncular oyundaki hızlı oynayışları sebebiyle bu ismi almışlardır.

Drachen & Canossa ve Yannakakis (2009) çevrimiçi oyunlarda ilerlemelerinin ve oyun stiline yukarıda belirtilen kriterlere göre hedeflendiğini belirtmektedir.

2.7. Hamari ve Lehdonvirta'nın Yaklaşımı

Hamari & Lehdonvirta (2010) bir oyuncu tipolojisini ileri sürmek yerine, oyuncularını oyun içi davranışlar yoluyla bölümlendirmek için bir yöntem önermiştir. Segmentasyon, pazarlama teorisi ve literatüründe her zaman pazarlama pratiğinin merkezi bir parçası olan temel bir kavramdır. Kotler ve Keller (2006), segmentasyonu, müşteri gruplarını tanımlamayı amaçlayan faaliyet olarak tanımlamıştır. Segmentasyonun amacı ise müşterilerin ihtiyaç ve isteklerine daha iyi uyan ürünler sunarak müşterilere daha iyi hizmet vermektir.

Pazarlama literatüründe, coğrafik, demografik, psikografik ve davranışsal olmak üzere dört temel segmentasyon kategorisi yerleşik bir duruma kavuşmuştur. Bu segmentasyonu amacı mümkün olduğunca homojen olan, öte yandan birbirinden önemli ölçüde farklı olan insan gruplarını tanımlamaktır.

Coğrafi segmentasyonda tüketiciler ikamet yerlerine göre gruplanmaktadır. Oyun bağlamı göz önüne alındığında bu oyun kültürlerinin ülkeler ve kıtalar arasında farklılaşabileceği anlamını taşımaktadır.

Demografik segmentasyonda tüketiciler yaş, cinsiyet, eğitim, meslek veya sosyal statü gibi birçok tanımlayıcı özelliklerine göre sınıflandırılmaktadır.

Psikografik segmentasyon ile insanlar tutumlarına, ilgi alanlarına, değerlerine ve yaşam tarzlarına göre gruplandırılmaya çalışılmaktadır. Örneğin yeni insanlarla tanışmaktan hoşlanan, yeni şeyler denemeye açık insanlar sosyal dışadönük olabilmektedirler.

Davranışsal segmentasyonda ise bir ürüne yönelik veya ürün sebebiyle gösterdiği davranış örüntülerini bulmak ve buna göre gruplandırmak amaçlanmaktadır.

Hamari & Lehdonvirta, oyun tasarımı ile ilgili iki boyutlu bir segmentasyon önermiştir. Dikey bileşen, bir karakterin ilerlemesine karşılık gelmektedir. Her seviyede karakterin ilerleme kaydetmesi, oyuncunun oyuna olan bağlılığı, oyunun

yoğunluğu, ilerleme güdüsü kısmen bir motivasyon olarak başarı motivasyon boyutuyla ilişkilidir.

Yatay bileşen ise farklı avatar sınıflarına karşılık gelmektedir. Sınıflandırma soyla ilgili (büyücü, savaşçı gibi) ya da mesleklerle (demirci, terzi gibi) ilgili olabilmektedir. Bu segmentasyon oyun-içi demografik segmentasyon olarak tanımlanmaktadır. Hamari & Lehdonvirta oyun-içi demografik segmentasyonun farklılaşmış dijital ürünlerin oyuncuların ihtiyaçları karşılayacak şekilde geliştirilebilir ve pazarlanabilir olduğunu belirtmektedir.

2.8. Hamari ve Tuunanen'in Yaklaşımı

Hamari ve Tuunanen (2014) daha önce ilgili literatürde oyuncuların hangi şekilde tanımlandığını ve tanımlanan türlerin kapsamlı bir meta sentezini oluşturan farklı yolları incelemiştir. Oyuncu tipleri üzerine literatürde daha önceki araştırmaların temel alındığı metasentez çalışmasının sonuçları yedi temel boyutu ortaya çıkarmıştır: Yoğunluk (Intensity), Başarı (Achievement), Keşif (Exploration), Sosyallik (Sociability), Hakimiyet (Domination), İmmersiyon (Immersion) ve Oyuniçi Demografikler (In-game Demographics).

2.9. BrainHex

BrainHex, Bateman, Nacke ve Mandryk tarafından yürütülen nörobiyolojik bir oyun tipolojisi araştırmasıdır. İnsan beyninin ödül merkezleri üzerine daha önceden yapılmış araştırmaları bir araya getirerek, bu merkezlerin beynin farklı bölgelerinde nasıl haritalandığını gösteren bir çalışma yapmış ve bunun sonucunda yedi oyuncu tipi belirlemişlerdir: Fatih (conqueror), sosyalleşen (socializer), dahi (mastermind), gözüpek (daredevil), başaran (achiever), hayatta kalan (survivor) ve araştıran (seeker) (Novak, 2011, s.101-119; Bateman, 2010; Nacke, Bateman ve Mandryk, 2011, s. 288-293; Nacke, Bateman ve Mandryk, 2014, s.55-62; BrainHex, 2010).

2.10. Tseng'in Yaklaşımı

Tseng (2010), oyun pazarında bir psikografik analiz yapmıştır. Ancak analizinde aktif olmayan oyuncularını kapsayan bir segmentin yer alması eleştiriye maruz kalmasına sebep olmuştur (Hamari & Tuunanen, 2014).

2.11. Kallio, Mäyrä ve Kaipainen'in Yaklaşımı

Kallio, Mäyrä ve Kaipainen (2011) ise geleneksel kişilik/oyuncu tipleri teorilerini tamamen görmezden gelmiştir. Oyun stiline oyun oynamak için yeterli zamanın mevcut olması gibi pek çok değişkene bağlı olduğunu belirtmiştir. Bu sebeple, örneğin farklı süre ve oyun türleri oyuncunun oyun stillini etkileyebilmektedir. Kallio, Mäyrä ve Kaipainen (2011) oyuncu tipleri yerine zihniyetler önermişlerdir. Önerdikleri zihniyetler, her biri üç alt kategoriye ayrılan üç ana kategoriden oluşmaktadır. Bunlar Sosyal Zihniyetler, Gündelik Zihniyetler, Uyuşmuş Zihniyetler.

İlk kategori olan Sosyal Zihniyetler: Çocuklarla Oynama, Arkadaşlarla Oynama ve Şirket İçin Oynama alt kategorilerini içerir. İkincisi, Gündelik Zihniyetler, Öldürme Süresi, Boşlukları Doldurma ve Rahatlama alt kategorilerini içermektedir. Sonuncu kategori ise Uyuşmuş Zihniyetler'dir ve alt kategorileri Eğlenmek için Oyun, Sürükleyici (Immersive) Oyun ve Eğlence için Oyun'dan oluşmaktadır.

2.12. Van Meurs'un Yaklaşımı

Van Meurs (2007), 1741 MUD oyuncusunun katıldığı çalışmada, Yee'nin (2007) anket maddelerini 5 Faktör Kişilik Kuramıyla birleştirerek MUD oyuncularının motivasyonlarını araştırmıştır. Araştırma sonuçlarından faydalanarak Bartle (1996;2004) oyuncu tipi modeli için yeni bir model oluşturulmuştur. Çalışmanın sonuçları yeni bir oyuncu tipi modeli oluşturmak için kullanılmıştır. Yeni modeli Gezginler (Wanderers), Katılımcılar (Participants), Fatihler (Conquerors) ve Yöneticiler (Managers) oyuncu tipleri oluşturmuştur. Ayrıca her kategori için sürekli (hardcore) ve sıradan (casual) oyuncular olmak alt tipler oluşturulmuştur.

3. OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI VE YEE'NİN ÇALIŞMALARI

Malone ve Lepper'a göre (1987), içsel motivasyon hiçbir zorlayıcı gerekçe olmaksızın kişiyi o işi yapmaya iten dürtüdür. Bu motivasyon, kişinin etkinliğin kendisinden keyif alıyor olmasından kaynaklanmaktadır ve dış destek gerektirmemektedir (Van Ryneveld, 2000, s.51). Oyun oynamak gönüllü olarak yapılan bir eylemdir ve bir insanının gönüllü olarak bir şey yapması için buna karşı motivasyona sahip olması beklenmektedir. Oyun oynamayı arzulanır hale getirerek, oyuncunun oyun oynamaya başlamasını sağlayan motivasyonlar oyunu oynamaya devam etmesi için de gereklidir. Bu sebeple motivasyon oyun tasarımında ve oyun çalışmalarında kilit unsurdur (Bartle, 1996; Bartle, 2004; Jansz ve Tanis, 2007; Kellar M., Watters ve Duffy, 2007; Ryan, Rigby ve Przybyiski, 2006; Sherry ve Lucas, 2003; Sherry & Lucas & Greenberg ve Lachlan, 2006).

Bir oyunu birden fazla kişi birlikte oynarken, oyuncular rakipleriyle ya da takım üyeleriyle sosyal olarak etkileşim kurmaya motive olabilmektedir. Bu sosyal etkileşim oyun salonu oyunları oynayan iki oyuncu arasında veya kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi eş zamanlı oyun oynayan binlerce oyuncu ile sağlanabilmektedir. Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda oyuncular sosyal etkileşimi birbirleriyle yazılı ya da sözlü iletişim kurarak da sağlayabilmektedir. Oyuncular oyun içerisinde başarılı olmak ve hedefleri tamamlayabilmek adına oyunun kurallarını ve işleyişini öğrenmek durumundadır. Oyuncular, oyun oynayarak belirli kavramlar, süreçler ve stratejiler hakkında bilgi kazanmak için de motive olabilirler. Kimi zaman bilinçsizce olan bu istek kimi zaman bilinçli şekilde oyuncunun eğitici oyunlara yönelmesini sağlamaktadır.

Oyunun dünyasına hâkim olma ve oyun karakterini ileri seviyeye taşıma isteği de kimi oyuncuları oyun oynamaya motive etmektedir. Oyunlarda yüksek puan ve sıralamaya ulaşmaya çalışarak skor özetleriyle oyundaki durumlarını değerlendirmeye önem veren oyuncular için oyunlarda yer alan skor tabloları oyunu oynamaya devam etmelerini sağlayan motivasyonun kaynağı olabilmektedir. Rekabet ruhu, tarih boyunca oyunlarla ilişkilendirilmiştir ve oyuncuların rekabet etme dürtüsü spor endüstrisinin temelini oluşturmaktadır. Oyun dünyası kendine özgü ve gerçek

hayattakilerden daha az kısıtlayıcı kurallarını takip etmektedir. Oyuncular genellikle gerçek hayatın devam eden stres ve zorluklarından kaçmak için oyun oynamaya motive olduklarını belirtmektedir. İnsanlar kitap, film gibi diğer medyaların dünyalarına kaçabildikleri halde, oyunlarda olduğu gibi doğrudan bu dünyalara katılmaz ve onunla etkileşime giremezler. Video oyunlarında immersiyonu sağlayan en büyük etkenlerden biri de oyuncunun oyun dünyası ile etkileşime girebilmesidir (Novak, 2011, s.87-119).

Video oyunları, oyuncuları oyun oynarken başarısızlık durumunda tutmaktadır. Oyuncuların içinde buldukları oyuna hâkim olmaları için ısrarcı davranışlar oyunun kendisi tarafından teşvik edilmektedir. Oyuna ilgi çekici hikayeler, kaliteli grafikler, meydan okuma, yenilik ve geri bildirim eklenerek bu kalıcı davranışlar geliştirilmektedir (Bowman, 1982, s. 14-17; Lepper, 1985, s.1-18; Malone, 1980). Bu sebeple birçok dijital oyun teknolojinin yardımıyla duyuşsal ve fiziksel immersiyonu yaratmakta ve oyuncunun o ortamın içerisindeymiş gibi hissetmesini sağlamaktadır (Oblinger, 2006, s. 5-7).

2017 yılında oyun endüstrisinin toplam geliri dünya çapında yaklaşık 108,4 milyar dolara yükselmiştir. (Batchelor, 2018). Hızla büyüyen sektörün ihtiyaçlarına cevap verebilmek ve satış rakamlarını yükseltmek için oyun tasarımcıları yapay zekâ alanında birçok yeni teknolojiyi kullanmaktadır. Sıklıkla tercih edilen teknolojilerden biri oyuncu modellemedir (Player Modelling). Oyuncu modelleme: bilişsel, duyuşsal ve davranışsal desenleri ortaya çıkıralan oyuncu karakteristiğinin saptanması, modellenmesi, tahmini ve ifadesini içermektedir (Harrison ve Roberts, 2011).

Yapay zekâ teknolojisiyle oyuncu otomatik olarak gözlemlenmekte ve oyun kişiselleştirilmektedir (Thue & Bulitko & Spetch ve Wasylishen, 2007). Oyuncu modellemenin birçok uygulaması, oyuncunun performansına dayanarak oyun zorluğunu otomatik olarak ayarlayarak oyuncuların oyundan aldığı zevki ve dolayısıyla oyunun satışlarını arttırmayı amaçlamıştır (Charles & Kerr & McNeill & McAlister ve diğerleri, 2005.) Örneğin oyunda bir düşmanın öldüğünde (ödül olarak) oyuncunun avatarını iyileştirecek bir sağlık paketi bırakma olasılığı; oyuncunun nişan almadaki keskinliği, öldürdüğü düşman sayısı ve benzeri faktörlerle ilgili toplanan verilerle belirlenmektedir. Özetle, oyuncunun geçmiş davranışları bir düşmanı

öldürdüğünde sağlık paketi kazanıp kazanmayacağını belirlemektedir (Thue & Bulitko & Spetch ve Wasylshen, 2007). Oyuncu oyunda başarılıysa oyundan sıkılıp oynamayı bırakmaması için ödüller azaltılabilmekte, benzer şekilde başarısızsa yenilgiden yılmaması için oyunda ilerlemesini sağlayacak avantajlar önüne sunulabilmektedir. Oyuncuyu oyun oynamaya motive etmesi için oyunların eğlenceli, meydan okuyan ve ödüllendirici olması gerekmektedir.

Yapay zekâ oyuncu deneyimi yöneten bir araç olarak oyun sektöründe kullanılmaktadır. Oyun ve oyuncu arasında bağlantı kurarak oyun oynama deneyimine katkı sağlamaktadır. Örneğin 2009 yılında piyasaya sürülen, korku türündeki Silent Hill: Shattered Memories oyunu psikolog Dr. K. (Dr. Michael Kaufmann) karakterinin oyun karakterini analiz etmesiyle başlamaktadır. Aslında analiz edilen kişi oyuncunun kendisidir. Oyuncu Dr. K.'in sorularını cevaplar ve cevaplardaki sınıflandırmaya dayanarak oyun çeşitli şekilde kişiselleştirilir. İlk soru dizisinde Dr. Kaufmann, “Kolayca arkadaş edinirim”, “Bir içki içmek rahatlamamı sağlar” benzeri ifadeler için doğru ya da yanlış seçeneği işaretlenmektedir. Korku filmlerinde, film yapımcıları tarafından ortamlar ve karakterler önceden belirlenmek durumundadır. Ancak Silent Hill: Shattered Memories oyununda karakterlerin görünümü, oyun ortamındaki bazı görsel detaylar, oyun karakterinin tutumu Dr. K.'in sorularını nasıl cevapladığınıza bağlı olarak değişmektedir (Davison, 2013a). Örneğin cinselliğe olan ilginin ağır bastığı cevaplar sonucu Cybil karakteri (EK-3, Resim 134) sert, esmer kadın polis memuru olarak temsil edilmek yerine sarışın, üniformasında dekoltesi belirgin ve gözlüklü bir polis memuru olarak oyuncunun karşısına çıkabilmektedir (Tieryas, 2016).

Oyun karakterleri, bir oyun dünyasında oyuncular tarafından kontrol edilen karakterler veya diğer varlıklardır. Bir oyuncu sadece bir karakteri kontrol ettiğinde, bu oyun karakterine “avatar” olarak adlandırılmaktadır. Oyuncu ile avatar arasındaki doğrudan bağlantı bazen oyuncunun öz kimliğini avatara atamasıyla sonuçlanabilmektedir. Oyuniçi immersiyonun arttıran bir diğer faktör ise oyuncunun avatarıyla kendi kimliğini özdeşleştirmesidir. Oyunların türlerine göre oyuncunun yönettiği oyun karakteri sayısı değişiklik gösterebilir. Örneğin strateji oyunları ya da süreç simülasyonlarında (Process simulations) yaygın olduğu üzere oyuncu genellikle birkaç karakteri aynı anda yönetmektedir. Bu durumlarda oyuncunun avatarı ile

arasında yaşanan duygusal bağ kurulması beklenmemektedir. Rol yapma oyunlarında ise genellikle locaların içerisinde her bir oyuncunun kendi oyun karakteriyle duygusal bağ kurabilmesi ihtimali yüksektir. Oyunun hikayesi ve ana teması, oyun immersiyonunda önemli bir rol oynamaktadır. Intelligent Systems oyun firmasına ait olan Fire Emblem strateji rol yapma oyununda her bir ünitenin kendilerine özgü geçmişi ve kişiliği vardır ve oyunda ölüm kalıcıdır. Dolayısıyla bu oyunu oynayan oyuncuların ölümden kaçınmak adına çok yoğun çaba göstermeleri gerekmektedir. Bu durumda immersiyon duygusal teşvik ile sağlanmaktadır (Novak, 2011, s.154).

Akademik çalışmalardan faydalanan oyun geliştiricileri ve oyun tasarımcıları oyuncu tipolojilerini oyun tasarımında bir araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Stewart (2011) kavramsal eserinde Bartle'in davranışsal tipolojisini birkaç farklı kavramsallaştırmayla, (Bazıları oyuncularla bile ilgili olmayan sistem soyutlamaları ile) birleştirmiştir. Amacının pek çok farklı kavramı yalnızca dört boyuta indirgemeye zorlamak olduğu düşünülebilir.

Bartle'in oyuncu tiplerine yapılan merkezi eleştiri, insanların davranışlarının ve motivasyonlarının zaman içinde ve duruma bağlı olarak değişebileceği ve tam olarak bir insanın ait olduğu kategoriye tam olarak uyamayabileceğidir. Eleştirilerin bir başka merkez noktası, gerçekte oyuncuların aynı anda birden çok motivasyona sahip olduklarıdır. Farklı motivasyonların büyüklüğü oyuncular / oyuncu türleri arasında farklılık gösterir. Bartle'in oyuncu tipleri keskin kategoriler kullanılırken, çerçeveler nominal kategoriler yerine ölçeklerden oluşmaktadır.

Oyuncu motivasyonları üzerine yapılan araştırmaların büyük bir kısmı, ya tüm oyuncular ve oyunları kapsayacak şekilde ya da belirli bir oyun veya oyun formu ile sınırlandırılarak yapılmıştır (Bateman ve Boon, 2006; Jansz ve Tanis, 2007; Yee, 2007). Oyuncuların oyun oynama süresince oynamaya devam etmek için motive olmalarını sağlama yollarını araştıran araştırmalar da literature katkı sağlamıştır (Hopson, 2001). Ryan, Rigby ve Przybylski (2006) öz-belirleme Kuramı'ndan (Self-Determination Theory) faydalanarak, oyunların oyuncuda tatmin etmesi muhtemel olan, altta yatan psikolojik ihtiyaçlarını tanımlamayı amaçlamıştır ve özerklik (autonomy), yeterlilik (competence) ve ilintililik (relatedness) faktörlerine odaklanmıştır. Farklı oyun türlerinin muhtemelen motivasyon değişkenleriyle farklı ilişkileri olacağını ve

dolayısıyla oyuncular da farklı ihtiyaçları karşılayacağını belirtmişlerdir. Jansz ve Tanis (2007), Birinci Şahıs Nişancı oyunlarını oynama motivasyonlarını araştırmışlardır. Bunun için Haz Alma Kuramı'ndan (Gratifications Theory) ve literatürde yer alan oyunlarda motivasyon çalışmalarından faydalanarak genç erkek oyuncuların ağırlıklı olduğu katılımcılara çevrimiçi anket uygulamışlardır. Bu anket çalışmasının sonuçlarına göre yedi motivasyon boyutu tanımlamışlardır: Rekabet (Competition), İlgi (Interest), Haz (Enjoyment), Fantezi (Fantasy), Sosyal Etkileşim (Social interaction), Heyecan (Excitement) ve Meydan Okuma (Challenge). Lucas ve Sherry (2004), Sherry (2004) ve Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan'a (2006) ait çalışmalarda, Jansz ve Tanis'in (2007) çalışmasında olduğu gibi haz alma kuramından faydalanılmıştır. Çalışmalarının sonucunda video oyunlarını oynamak için altı ana nedeni Rekabet (Competition), Meydan Okuma (Challenge), Sosyal Etkileşim (Social Interaction) ve Derivasyon (Derivation) olarak tanımlamışlardır.

Bu psikolojik türlerin dışında, önceki literatürde oyun içi demografik faktörlerden (Hamari & Lehdonvirta 2010; Zackariasson, Wåhlin ve Wilson, 2010) ve oynanış yoğunluğundan (Ip & Jacobs, 2005; Drachen, Canossa ve Yannakakis, 2009; Hamari ve Lehdonvirta 2010; Tseng 2010; Kallio, Mäyrä ve Kaipainen, 2011) faydalanma önerilmiştir. Yee (2006a; 2006b) ve Kallio, Mäyrä ve Kaipainen (2011) gibi bazı akademik çalışmalar oyuncu motivasyonları ve zihniyetleri için alt boyutlar sağlamaktadır.

Oyuncu tipleri arasına keskin çizgiler çizmek, onları bölümlere ayırmak çok olası görünmemektedir. Her oyuncunun oyuna katılma isteği farklı derecelerde olabilir. Oyun oynamayı sürdürme istekleri, oyun için ne kadar harcama yapacakları başarmak için harcayacağı efor, ödül ceza dengesinin motivasyonlarına olan etkisi gibi daha birçok etken değişiklik gösterebilir.

Profil tanımları çakışıyorsa, oyuncu eylemleri arasında ayırım yapmak zorlaşacaktır. Hatta belli oyun türleri için uyum gösterdiği oyuncu tipi farklı bir oyun türünde de değişkenlik gösterebilir. Örneğin bir macera oyununda oyuncunun davranışları kâşif oyuncu tipiyle örtüşürken bir First Person Shooter (FPS) oyununda katil oyuncu tipi ile örtüşebilir. Benzer şekilde oyuncu motivasyonları oyunun tamamı için değil, oyunun belirli bölümleri için de değişkenlik gösterebilir.

Benzer şekilde, kâşif oyuncu türü diğer oyunculara göre daha meraklı, bulmaca çözmeye konusunda daha istekli olabilir. Bir oyuncu kâşif oyuncu türüne uyduğu varsayıldığında, aynı zamanda geri kalan diğer motivasyonel ve davranışsal boyutları nötrleşmiş olduğu varsayımı çıkarılabilir. Ancak bunun ne derece kesin ve açık olduğu tartışmaya açıktır. Aynı oyuncu bu motivasyon ve davranışlarını farklı bir oyuna tamamen transfer etmeyebilir, farklı bir oyun türünde katil oyuncu türü özelliklerini taşıyabilir. Bu varsayım elbette oyuncu davranışlarını ve motivasyonlarını ölçmeyi yararsız hale getirmez. Oyuncu tipleri yine de oyuncu mizaçlarını, oyun oynama stillerini ve motivasyonlarını daha ileri düzeyde ölçmek için zemin hazırlayacak ve dolayısıyla onlarla ilgili daha rafine bir anlayış oluşturulmasına yardımcı olacaktır.

Literatürde özellikle oyuncuların motivasyonu ve oyun içi davranışları kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Örneğin Yee (2002) oyun içi davranış kalıplarının ilk yorumlarından biri olan Bartle'ın (1996) oyuncu tipleri modelini motivasyon odaklı teorisi için bir temel olarak kullanmıştır. Oyuncuların sanal dünyalara nasıl farklı değer biçebileceğini araştırmak üzere istatistiksel bir metodoloji kullanan ilk çalışmalardan biri Yee'ye aittir (Ryan & Rigby&Przybylski, 2006).

Yee (2002; 2005; 2006; 2007), ilk çalışmasının temelini atan Bartle'ın oyuncu tiplerini kullanan oyuncu motivasyonları hakkında bir dizi gözleme dayalı çalışma yapmıştır. Nitel çalışmaları sonucunda elde ettiği verilerle anket soruları oluşturmuştur. İlk makalesinde beş motivasyonel faktörün geçerliliğini sağlamak adına faktör analizi yapmıştır (Yee, 2002).

Yee (2005), yaklaşık 3200 MMORPG oyuncusu ile iletişim kurarak anket soruları oluşturmuş ve sonrasında bu anketi onlara uygulamıştır. Anket sonuçlarından elde ettiği verilerle faktör analizi yapmış ve 10 motivasyon boyutu belirlemiştir. Bunlar ilerleme (advancement), mekanik (mechanics), rekabet (competition), sosyalleşme (socializing), ilişki (relationship), takım çalışması (teamwork), keşif (discovery), rol yapma (role-playing), kişiselleştirme (customization) ve kaçış (escapism) boyutlarından oluşmaktadır. 10 faktörün tüm motivasyon bilgisini %60'ını açıkladığını tespit etmiştir. Yee (2005) analiz sonucunda elde ettiği 10 faktör üzerinden tekrar temel bileşenler analizi yaparak 10 boyuttan 3 boyuta indirgemıştır.

Kapsayıcı şekilde üç motivasyon boyutu: Başarı (Achievement), sosyal (Social), immersiyon (Immersion) olmuştur. Başarı boyutu oyun ustalığı, rekabet ve oyun içi güç arayan oyuncular, Sosyal başkalarıyla iletişim kuran ve oyun içi ilişkiler geliştiren oyuncular, İmmersiyon ise gerçek hayatın sorunlarından kaçan, rol yapma ve oyun dünyasını keşfetmeye eğilimli olan oyuncular kapsamaktadır. Yee'nin çalışması MMORPG oyunları ile sınırlıdır ve oyuncuların kategorizasyonu birincil motivasyonlarına göre yapılmaktadır (Tychsen & Hitchens ve Brolund, 2008). Yee, Daedalus projesi üzerinde altı yıl boyunca çalışarak ve 40.000'in üzerinde kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oyuncusundan veri toplamıştır (Winther, 2010). 39 maddeden oluşan envanter oluşturan Yee (2007), oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını değerlendirmek için bir model sunmuştur.

Yee'nin (2006, 2007), çok oyunculu oyunlarda Bartle'in oyuncu tipleri üzerine yaptığı niteliksel tartışmayı takiben yaptığı çalışma, oyun oynama motivasyonları modelinin bir prototipini geliştirmeye olanak sağlamıştır. Yee'nin çalışması motivasyon desenlerini keşfetmesiyle yeni boyutların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bartle oyuncu tipolojisi ile karşılaştırıldığında, Bartle'in Sosyalleşenler oyunu türünün Rol yapma ve sosyalleşme motivasyonları ile örtüştüğü söylenebilir. Benzer şekilde Bartle'in Başaranlar ve Katiller oyuncu türleri, Yee'nin İlerleme ve Rekabet motivasyonlarına denk gelmektedir. Bartle'in kaşifleri, Yee'nin mekanik ve keşif motivasyonları ile benzerlik gösterirken, Yee'nin özelleştirme ve kaçış motivasyonları ile benzerlik gösteren bir tip Bartle'in tipolojisinde yer almamaktadır. Yee'nin İmmersiyon boyutu alanyazına özgün bir değer katmıştır.

Yee'nin başarı ve sosyal faktörleri, Bartle'in dünya yönelimine ve etkileşim eksenine benzemekle birlikte, yine de tamamen örtüşen bir benzerlik göstermemektedir. Yee'nin başarıya uygulanabilir bulduğu bazı temel özellikler (veya alt faktörler) Bartle'in sezgisel yöntemlerinden farklıdır. Örneğin, Yee (2002), oyun hedeflerine ulaşmanın başaran türünün bir parçası olduğunu teyit etmiştir. Ayrıca oyunda da güç kazanma isteğini de içerdiğini eklemiştir. Dolayısıyla, oyunu kazanma isteği oyuncular için motive edici bir faktör olarak kabul edilmiştir.

Bir olguyu basitleştiren herhangi bir soyutlama eleştiriye açıktır. Oyuncu tipolojileri de belirli basitleştirmeler ve soyutlamalarla çevrelenmiştir. Yaygın olarak

oyuncu segmentasyonunda iki gruba ayrılması sıklıkla eleştirilmektedir. Psikolojik faktörlerin ölçülmesi ve tartışılması gerekmektedir. Ayrıca oyun türlerine göre oyuncu tipolojilerinin oluşturulması daha anlamlı veriler sağlayabilir. Aynı oyuncunun farklı oyun türlerinde farklı motivasyon veya davranış dizileri göstermesi oldukça muhtemeldir. (Nunnally 1978 ye bak). Bartle oyuncu tipolojisine benzer tipolojiler, motivasyonları ve davranışları diğer oyuncu türlerinden daha güçlü olan bir oyuncu tipini temsil eden arketipik bir kategorizasyon olarak değerlendirilmelidir. Bartle'ın çalışması İmmersiyonu veya benzeri bir kavramı kapsamazken, Yee immersiyonun kendi başına oyun oynamak için büyük bir motivasyon olduğunu keşfetmiştir. Yee'nin sunduğu motivasyon faktörleri oyun oynama motivasyonlarına dayalı psikolojik segmentasyon için olası bir temel olarak görülebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA: KİTLESEL ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA OYUNLARI OYNAMA MOTİVASYONLARI

1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) oynama motivasyonları ile ilgili literatür incelendiğinde, oyun teknolojilerindeki gelişim ile de bağlantılı olarak çalışmaların 2000'li yılların başına tarihlendiği ve günümüze değin yapılan araştırmaların niceliksel olarak az sayıda oluşu dikkat çekmektedir. Oyuncularla ilgili olarak oyuncu tipleri (Hamari ve Tuunanen, 2014; Bostan ve Çatak, 2016; Bartle, 1996; 2004; Ip ve Jacops, 2005; Stewart, 2011; Drachen, Canossa ve Yannakakis, 2009; Bateman, 2010; Nacke, Bateman ve Mandryk, 2011, s. 288-293; Nacke, Bateman ve Mandryk, 2014, s.55-62; BrainHex, 2010), oyun-içi demografikler (Zackariasson,Wåhlin ve Wilson, 2010; Hamari& Lehdonvirta, 2010), oyun oynama stili modelleri (Bateman ve Boon, 2006), oyuncu segmentasyonu (Hamari ve Lehdonvirta, 2010; Tseng, 2010), oyun oynama motivasyonları (Yee, 2002; 2006a; 2006b; 2007; 2012; Bartle, 2005; Van Meurs, 2007; Jansz ve Tanis, 2007), oyuncu zihniyetleri (Kallio, Mäyrä ve Kaipainen, 2011), Myers-Briggs tipolojisini oyuncu tipleri için psikometrik bir temel oluşturduğu DGD1 demografik oyun tasarım modeli (Bateman ve Boon, 2006) ve Keirse y mizaçlarıyla kavramsal olarak ilişkili GNS (Edwards, 2001) ve MDA (Hunicke, LeBlanc ve Zubek, 2004) oyun tasarımı modellerinin çalışma konularını oluşturduğu görülmüştür.

Günümüzde akademik çalışmalardan faydalanan oyun geliştiricileri ve oyun tasarımcıları, oyuncu tiplerini oyun tasarımında bir araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Bu bağlamda, oyuncu tiplerini ve oyun oynama motivasyonlarını anlamak önem taşımaktadır.

Yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ve özellikle bu teknolojiyi kullanan genç nüfusun özellikleri göz önüne alındığında oyun ve oyuncuyu merkeze alan akademik araştırmaların niceliksel ve niteliksel olarak artması ve çeşitlenmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Bu doğrultuda MMORPG oyunlarını merkeze alan söz konusu bu tez çalışmasının odağını, Türkiye’de 18 yaş ve üstü kullanıcıların oyun oynama motivasyonlarını belirlemek (nicel yöntem) ve betimlemek (nitel yöntem) oluşturmaktadır.

2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Türkiye’deki 18 yaş üzerindeki kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) oyuncularının oyun motivasyonlarını belirleme ve betimleme amacıyla tasarlanan bu araştırmada katılımcıların motivasyon boyutlarına ilişkin ölçümlerinin; yaş-cinsiyet, oyun oynama süreleri gibi değişkenler bazında belirlenmesi ayrıca nitel veri toplama ve analiz biçimiyle tanımlanması ve oyun oynama motivasyonlarına ilişkin daha geniş bakış açısı sunabilme amacı taşınmaktadır.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu araştırmada kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunu oynama motivasyonlarının belirlenmesi amacıyla karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma yöntem araştırma desenlerinden araştırma sorularına en etkin şekilde cevap bulabilmek adına yakınsayan paralel karma yöntem deseni tercih edilmiştir.

Karma yöntemler bir çalışmada toplanan hem nicel hem de nitel verilerin entegrasyonunu içermektedir. Günümüzde sosyal bilimlerde karma araştırma yönteminin yaygın olarak kullanılan altı deseni bulunmaktadır: yakınsayan paralel desen, açılımlayıcı desen, keşfedici sıralı desen, iç içe desen, dönüştürücü desen ve çok aşamalı karma yöntem deseni (Creswell ve Clark, 2011). Yakınsayan paralel karma yöntem deseninde problemin kapsamlı analizi sağlamak amacıyla nitel ve nicel aynı anda toplanıp, ancak ayrı ayrı analiz edilmektedir. Analiz sonucunda bulguların arasındaki ilişki incelenir, karşılaştırma yapılır ve çelişen, uyuşmayan bulgular incelenerek açıklanır. Yakınsayan paralel karma yöntem deseni nicel ve nitel verilerle farklı türde bilgiler elde ederek yorumlarda sentezlemektir (Creswell, 2014).

Nitel ve nicel yöntemler birbirlerine zıt ikilikler olarak görülmemelidir. Newman ve Benz (1998) nicel ve nitel yöntemlerin bir sürekliliğin iki farklı uçlarını

temsil ettiklerini belirtmektedir. Karma yöntem ise hem nitel hem de nicel yaklaşımların unsurlarını içerdiğinden dolayı bu sürekliliğin tam ortasında yer almaktadır (Creswell, 2014, s.70-71).

Tablo 9. Nitel, Karma ve Nicel Yöntemler

Nitel Yöntem	Karma Yöntem	Nicel Yöntem
Önceden belirlenmiş	Hem önceden belirlenmiş hem de ortaya çıkan yöntemler	Ortaya çıkan yöntemler
Araç temelli sorular	Hem açık hem de kapalı uçlu sorular	Açık uçlu sorular
Performans verileri, tutum verileri, gözlem verileri, nüfus sayım verileri	Tüm olasılıklar üzerinde çoklu formlarda veri çekişi	Görüşme verileri, gözlem verileri, belge verileri ve görsel işitsel veriler
İstatistiksel analiz	İstatistik ve veri analizi	Metin ve görsel analiz
İstatistiksel yorumlama	Veri tabanları arası yorumlama	Temalar ve örüntülerin yorumu

Kaynak: Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches. Sage publications, s.110' dan uyarlanmıştır.

Bu doğrultuda (MMORPG) oyuncularının oyun oynama motivasyonlarını belirleme ve betimleme amacı, araştırma sürecinde karma desenin tercih edilmesini gerektirmektedir. Araştırma sürecinin nicel nitel basamakları birbirine paralel olarak yürütülmüştür.

Nitel veriler, önceden belirlenmiş, açık uçlu cevapları içerme eğilimindeyken, nicel veriler genellikle anketlerde veya psikolojik araçlarda bulunan kapalı uçlu cevapları içerme eğilimindedir (Creswell, 2014, s.101).

Nicel araştırma sürecinde, ilgili literatürde en fazla atıf alan çalışmanın (Yee, 2007) ölçüm aracı baz alınmış ve oyun oynama motivasyonları bazında katılımcıların elde ettiği ortalamalar üzerinden, motivasyonlara ilişkin yorum yapma öngörüsü kazanılmıştır. Oyun oynama motivasyonları ile ilgili literatür ve ölçekte yer alan maddeler doğrultusunda ise, nitel veri toplama sürecinde kullanılacak görüşme formu ve soruları hazırlanmıştır. Bu sayede hem motivasyonlara ilişkin ölçümler hem de katılımcı görüşleri ile zenginleştirilmiş ve motivasyonları açıklamaya zemin hazırlayacak veri çeşitliliğine ulaşılmıştır. Karma yöntem araştırması ise hem nicel hem de nitel verilerin toplanması, bu iki veri formunun birleştirilmesi ve felsefi varsayımlar ile teorik altyapıları içerebilen farklı araştırma tasarımlarının kullanılmasıyla ilgili bir yaklaşımdır (Creswell, 2014, s.72-74).

Araştırma sürecinin devam eden işlem basamakları, Nicel ve Nitel Yöntem için ayrı başlıklar altında ele alınacaktır.

4. NİCEL ARAŞTIRMA SÜRECİ

4.1. Araştırmanın Hipotezleri

Araştırmanın nicel basamağında, MMORPG oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına ilişkin, ölçüm aracında yer alan alt boyutların ortalama skorları hesaplanmış; ayrıca katılımcıların cinsiyeti, yaşları, oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve motivasyon boyutları arasında anlamlı bir farklılık gözlenip gözlenmeyeceği ile ilgili olarak aşağıdaki hipotezler geliştirilmiştir.

H1 Katılımcıların cinsiyeti ve oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

H2 Katılımcıların yaşları ve oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

H3 Katılımcıların oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

4.2. Nicel Araştırma Örneklem Yöntemi

Araştırmanın evrenini Türkiye’deki 18 yaş ve üzerindeki kitlesel çok oyunculu oyun oyuncularını oluşturmaktadır. Araştırma evreninin tamamının ölçülemediği durumlarda, evreni en iyi temsil edeceği düşünülen yeterli büyüklükteki küme, araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.129-130; Gökçe, 1988, s.77-78; Kaptan, 1983, s.135; Karasar, 2005, s.110-111). Araştırmanın nicel aşamasında örneklemin tespit edilmesinde Yazıcıoğlu ve Erdoğan’a (2004, s.50) ait örneklem hesaplama tablosundan yararlanılmıştır: $d = \pm 0.05$ örnekleme hatası ve $p = 0.05$ ve $q = 0.05$ güven aralığında evren büyüklüğünün 1.000.000 olması halinde örneklem büyüklüğü 384 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 10. Örneklem Hata Payına Göre Alınabilecek Örneklem Büyüklüğünü Gösteren Tablo

Evren Büyüklüğü	+- 0.03 örnekleme hatası (d)			+- 0.05 örnekleme hatası (d)			+- 0.10 örnekleme hatası (d)		
	p=0.5	p=0.8	p=0.3	p=0.5	p=0.8	p=0.3	p=0.5	p=0.8	p=0.3
	q=0.5 (heterojen)	q=0.2	q=0.7	q=0.5 (heterojen)	q=0.2	q=0.7	q=0.5 (heterojen)	q=0.2	q=0.7
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1.000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
2.500	748	537	660	333	224	286	93	60	78
5.000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10.000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25.000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50.000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100.000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1.000.000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
100 milyon	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

p=gerçekleşme olasılığı q=gerçekleşmeme olasılığı

Kaynak: Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). Spss uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara, Detay Yayıncılık, s.50

Çevrimiçi anketi 460 katılımcı cevaplamıştır. 18 yaşından küçük oyunculara ait formlar ile araştırma kapsamı dışında kalan oyun türüne ait oyunlar üzerinden değerlendirme yapılan anket formları geçersiz kabul edilmiştir. Geçersiz anket formları analizden çıkarılarak 425 anket formu değerlendirmeye alınmıştır. Elde edilen verilere dayanarak, anket geri dönüş oranı %92 olarak hesaplanmıştır.

4.3. Nicel Araştırmanın Veri Toplama Aracı ve Analizi

Araştırmanın nicel aşamasında veri toplamak için anket tekniği kullanılmıştır. Türkiye evreninde veri toplanacağı için araştırmaya kolaylaştırmak, geleneksel yöntemlere göre veri toplama aşamasında zaman kazanmak, uzak mesafelerde çok sayıda katılımcıya ulaşabilmek adına internet aracılığıyla çevrimiçi anket uygulanmıştır. Çevrimiçi anketi cevaplayan 460 katılımcıya üniversitelerin oyun kulüpleri, oyun çalışmaları alanındaki akademisyenler, profesyonel e-spor oyuncuları, popüler bir sözlük web sitesinde MMO oyunlar ile ilgili başlıklar altında yorum yapan yazarlar, MMORPG oyun forumları, Facebook MMORPG oyun sayfa ve grupları, video oyunları toplulukları, video oyun canlı yayınları ve yayın içerisinde izleyicilere ait çevrimiçi sohbet odaları barındıran web siteleri ve oyun yayıncıları aracılığıyla ulaşılmıştır.

Çevrimiçi oyunlar alanındaki oyuncu davranışları üzerine önceki araştırmalar incelendiğinde, Daedalus Projesi bugüne kadarki en kapsamlı araştırma projesi olduğu görülmektedir. Yee, proje üzerinde altı yıl boyunca çalışmış ve 40.000'in üzerinde kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunları oyuncusundan veri toplamıştır (Winther, 2010). Yee (2005), çalışmalarına ilk olarak kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında oyun içi davranışı oluşturan motivasyonları tanımlamaya ve anlamaya çalışmıştır. Anketlerinden elde edilen verilerle kitlesel çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ile ilgili bir soru listesi oluşturmuştur. 39 maddeden oluşan envanter (Yee, 2007), oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını değerlendirmek için bir model sunmaktadır.

Nicel verilerin toplanması aşamasında veri toplama aracı olarak Yee tarafından geliştirilen “The Daedalus Project” isimli çevrimiçi ankette faydalanılmıştır. Yee (2005; 2006a; 2006b; 2007) akademik çalışmalarında çevrimiçi oyunları oynama

motivasyonları, kitlesel çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları ve kitlesel çevrimiçi oyunları oynama motivasyonlarını araştırmıştır. Ankette değerlendirilen toplam 39 madde yer almaktadır. Her madde 5'li Likert tipi ölçek üzerinde değerlendirilmektedir.

Araştırma materyalinin Türkçe diline çevirisi için Dr. Yee'den elektronik posta aracılığıyla iletişim kurularak izin alınmıştır. Araştırma materyallerinin çeviri sürecine farklı yaklaşımlar vardır. Sperber (2004) bu yaklaşımları şu şekilde açıklamaktadır:

En basit ve muhtemelen en yaygın yöntemde, bir anket (çoğunlukla vasıfsız çevirmenler tarafından) tercüme edilir ve çevrilmiş sürüm daha fazla doğrulama yapılmaksızın kullanılır. Başka bir yaklaşım komite tarafından tercüme edilmesini içerir. Bu durumda, iki veya daha fazla çevirmen bir görüş birliği oluşturmak için ayrı ayrı veya birlikte çalışır. Başka bir yaklaşım, tersine çeviri yöntemidir. Bu durumda, bir anket, bir çevirmen tarafından hedef dile tercüme edilir ve daha sonra orijinal anketi daha önce hiç görmemiş olan bağımsız bir çevirmen tarafından kaynak dile geri çevrilir. İki kaynak dil sürümü daha sonra karşılaştırılır.

Araştırma materyalinin bir dilden bir başka dile çevrilmesinde eş değerlik sağlanabilmesi için tersine çeviri yöntemi kullanılmıştır.

Veri toplama sürecinde ölçeğin orijinal hali kullanılmıştır. 39 madde faktör analizine tabi tutulmuştur. Madde yükü alt değeri 0.35'tir, bu rakamın altında çıkan takım çalışması boyutu altındaki 2 madde (TKM-2, TKM4) ve keşif boyutu altındaki 2 madde (KSF-1, KSF-3) olmak üzere toplam 4 madde madde yükü açısından ilgili boyuta hizmet etmediğinden daha sonra yapılacak olan analizlerde devre dışı bırakılmıştır.

Çevrimiçi anket formundan elde edilen veriler, SPSS paket istatistik programının 17.0 sürümüyle çözümlenmiştir. Öncelikle araştırmanın güvenilirliği test edilmiştir. Daha sonra araştırma kapsamında frekans, güvenilirlik, faktör analizi,

korelasyon analizi, bağımsız gruplar t testi, tek yönlü Anova analizi ile Lisrel 8.80'de doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır.

4.4. Nicel Araştırmanın Kısıtlılıkları

Araştırmanın çevirim içi ortamda gerçekleştirilmesi katılımcıları doğal ortamlarında gözlemleyememek adına bir kısıt olarak görülebilmekle birlikte; MMORPG oyunlarının doğası gereği çevirim içi ortamda olmaları aynı zamanda bu kısıtı ortadan kaldıran bir durum olarak değerlendirilebilir.

Bir diğer kısıt ise söz konusu bu araştırmanın uygulanış yöntemi ile ilgili olmayıp ölçüm aracının yapısıyla ilgili olarak, alanyazındaki eleştirilere dayanmaktadır. de Castell, Taylor, Weiler, ve Jenson (2011) Yee'nin eserleri üzerine kurulu olan Daedalus anketi profesyonel oyuncuların öz-raporlarını temel aldığı ve öz-raporların güvenilir bir veri kaynağı olmadığını belirtmiştir. 39 maddelik bir envanter oluşturan Yee (2007), oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını değerlendirmek için sunduğu modeli Daedalus projesi üzerinde altı yıl boyunca çalışmış ve 40.000'in üzerinde kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oyuncusundan veri toplayarak (Winther, 2010) çalışmasının geçerlik ve güvenilirliğini arttırmıştır.

4.5. Nicel Araştırma Bulguları

Nicel araştırmanın bulguları, geçerlilik ve güvenilirliğin test edilmesine ilişkin değerler, örneklemin demografik özellikleri ve hipotezlerin test edilmesine ilişkin yapılan korelasyon ve fark testlerine ait değerlerden oluşmaktadır.

4.5.1. Örneklemin Demografik Özellikleri

Tablo 11'de örneklemin demografik özellikleri yer almaktadır. İlgili tabloya göre katılımcıların önemli bir kısmını erkek oyuncular oluşturmaktadır ve ortalama bir oyuncu 26 yaşındadır. Örneklem yaş grupları bakımından incelendiğinde birbirine yakın bir dağılımda olduğu gözükmektedir. 27-30 (yaş grup aralığı örneklemin en yüksek oranına %21,4) sahipken, 18-20 yaş grup aralığı örneklemin en düşük oranına (%18,1) sahiptir.

Tablo 11. Örneklemin Demografik Özellikleri

Cinsiyet	Frekans(F)	Yüzde (%)
Kadın	50	11,8
Erkek	375	88,2
Toplam	425	100,0
Yaş	Frekans(F)	Yüzde (%)
18-20	77	18,1
21-23	84	19,8
24-26	88	20,7
27-30	91	21,4
31 yaş ve üzeri	85	20,0
Toplam	425	100,0

4.5. 2. Örnekleme Ait Betimleyici İstatistik Sonuçları

Örnekleme ait betimleyici istatistik sonuçlarının yer aldığı Tablo 12’ye göre oyuncuların büyük çoğunluğu (%71,1) oyuniçi satın alma davranışı göstermektedir. Satın alınan sanal eşya, para veya puanların oyun performansına olan etkisi araştırma kapsamı dışında kalmaktadır. Oyun içerisinde yer alan sanal öğeler oyun dengesinin ayrılmaz bir parçası olarak görülmekte ve immersiyonu arttırmaktadır. Bu sebeple oyun tasarımcıları ilgili sanal öğelerin için hangi oyuncuların potansiyel müşteri olabileceğini anlamak adına hedef kitlerini araştırmaktadırlar (Hamari & Tuunanen, 2014). Katılımcıların satın alma davranışının yüzdesi literatürü destekler nitelikte yüksek bir yüzde ile sonuçlanmıştır. Katılımcıların aralıksız oyun oynama süreleri araştırıldığında ise 6 saat aralıksız oyun oynama katılımcılar arasında oldukça

yaygınken, bu süre 10 saate yükseldiğinde %20,7'lik bir düşüş yaşanmıştır. Dikkate değer bir düşüş %43,1 fark ile en az 4 saat süren bir raid veya dungeon içerisinde yer alan katılımcılar ile 8 saat süren bir raid veya dungeon içerisinde yer alan katılımcılar arasında gözlemlenmiştir. Katılımcıların oyun oynadıkları esnada oyun sunucularında beklenmedik bir düşüş yaşanması halinde yaklaşık dörtte birinin tedirgin olduğu, çoğunluğunun bu durumdan kaygı yaşamadığı ilgili tablodaki (Tablo 12) frekans ve yüzde değerleriyle anlaşılmaktadır. Oyun içerisinde reflekslerini en üst düzeyde kullanabilmek, hızlı hareket edebilmek adına katılımcıların çoğunun üçüncü parti bir makro satın almaya ihtiyaç duymadığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların %82,1'lik büyük bir kısmı ana karakterinin cinsiyetinin kendi cinsiyetinden farklı olduğunu belirtmiştir. Oyun oynamanın günlük hayatlarına olan etkileri incelendiğinde katılımcıların arkadaşlarının veya aile üyelerinin oyun oynama davranışları hakkında genel olarak şikayetçi olmadıkları sonucu çıkmıştır. Benzer sonuçlar katılımcıların çoğunluğunun oyun oynama davranışlarının kişisel ilişkilerini etkileyecek derece ileri gitmediği ve iş hayatlarında performanslarını etkileyecek düzeye ulaşmadığı yönünde olmuştur. Ortalama bir yüzdeyle katılımcıların oyun oynamaktan mutlu oldukları ancak oyun oynama sürelerinin kısıtlama yönünde çoğunluğun sıkıntı yaşamadığı, gereğinden fazla oyun oynama zaman ayırdıkları fikrinde olmadıkları görülmüştür. Oyun içerisinde liderlik özelliği belirtilerinden idareyi ele alma davranışı katılımcılar arasında rağbet görmediğinden, gerektiği sürece oyun içerisinde idareyi ele aldıkları yorumu yapılabilmektedir.

Tablo 12. Örnekleme Ait Betimleyici İstatistik Sonuçları

	Frekans (F)	Yüzde (%)
Hiç sanal para veya eşya aldınız mı?		
Evet	302	71,1
Hayır	123	28,9
	Toplam = 425	
Hiç aralıksız 10 saat oyun oynadınız mı?		
Evet	295	69,4
Hayır	130	30,6
	Toplam = 425	
Hiç aralıksız 6 saat oyun oynadınız mı?		
Evet	383	90,1
Hayır	42	9,9
	Toplam = 425	
Bir MMORPG oyun içerisinde üçüncü parti makro kullandınız mı?		
Evet	174	40,9
Hayır	251	59,1
	Toplam = 425	
Ana karakteriniz hiç karşı cinsten bir karakter oldu mu?		
Evet	349	82,1
Hayır	76	17,9
	Toplam = 425	
Hiç en az 4 saat süren bir raid/dungeon grubunda bulundunuz mu?		
Evet	308	72,5
Hayır	117	27,5
	Toplam = 425	

Hiç en az 8 saat süren bir raid/dungeon grubunda bulundunuz mu?		
Evet	125	29,4
Hayır	300	70,6
	Toplam = 425	
Oyun sunucuları beklenmedik şekilde düşerse ne kadar tedirgin olursunuz?		
Hiç tedirgin olmam	125	29,4
Çok az tedirgin olurum	102	24,0
Biraz tedirgin olurum	108	25,4
Oldukça tedirgin olurum	67	15,8
Çok tedirgin olurum	23	5,4
	Toplam = 425	
Arkadaşlarınız veya aile üyeleriniz oyun oynama davranışınız hakkında ne sıklıkla şikâyet ediyor?		
Hiçbir zaman	63	14,8
Nadiren	106	24,9
Bazen	156	36,7
Sıklıkla	76	17,9
Her zaman	24	5,6
	Toplam = 425	
Şu anda hayatınızdaki mutluluğun ne kadarı bu oyunu oynamaktan kaynaklanıyor?		
Hiçbiri	53	12,5
Küçük bir kısmı	127	29,9
Bir kısmı	234	55,1
Büyük bir kısmı	1	0,2
Hepsi	10	2,4
	Toplam = 425	

Oyun oynama sürenizi kısıtlamak sizin için ne kadar zor olurdu?		
Hiç zor olmazdı	145	34,1
Biraz zor olurdu	147	34,6
Zor olurdu	70	16,5
Oldukça zor olurdu	31	7,3
Çok zor olurdu	32	7,5
	Toplam = 425	
Oyun oynama davranışı sebebiyle kişisel ilişkileriniz zarar gördü mü?		
Hiç	196	46,1
Kısmen	137	32,2
Biraz	66	15,5
Ciddi şekilde	12	2,8
Son derece ciddi şekilde	14	3,3
	Toplam = 425	
Bu oyunu gereğinden daha fazla oynadığınızı düşünüyor musunuz?		
Kesinlikle değil	84	19,8
Muhtemelen değil	110	25,9
Belki	105	24,7
Muhtemelen	77	18,1
Kesinlikle	49	11,5
	425	
Oyun oynama davranışınız sebebiyle iş performansınız zarar gördü mü?		
Hiç	176	41,4
Kısmen	115	27,1
Biraz	79	18,6
Ciddi şekilde	34	8,0
Son derece ciddi şekilde	21	4,9
	425	

Oyunu bırakmayı deneyip de başarısız olduğunuz oldu mu?		
Evet	99	23,3
Hayır	326	76,7
	425	
Grup içinde ne sıklıkla idareyi elinize alırsınız?		
Hiçbir zaman	41	9,6
Nadiren	89	20,9
Bazen	167	39,3
Sıklıkla	101	23,8
Her zaman	27	6,4
	425	

4.5.3. Nicel Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenilirliği

Sosyal bilimlerde ölçümün kalitesini ve geçerliliğini tespit edebilmek adına faktör analizi kullanılmaktadır. Ancak hangi faktör analizinin kullanılacağı ve hangi istatistiksel araçlarla analizin yapılacağı önem taşımaktadır.

Ölçme aracının ölçme görevini yerine getirip getirmediği tespit edilmesi için doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda takım çalışması boyutu altındaki 2 madde (TKM-2, TKM4) ve keşif boyutu altındaki 2 madde (KSF-1, KSF-3) olmak üzere toplam 4 maddenin çıkartılmasına karar verilmiştir. Daha sonra yapılan geçerlilik faktör analizinde ilgili ölçme aracının ölçme görevini yerine getirdiği Tablo 13'te yer alan uyum iyiliği üzerinden, standardize yüklerden ve t değerlerinden tespit edilmiştir. Ölçüm aracının ölçüm yaptığı Lisrel 8.8 programı ile yürütülen doğrulayıcı faktör analizi ile kanıtlanmış ve dolayısıyla doğrulayıcı faktör analizi sonlandırılmıştır. Madde yükü açısından ilgili boyuta hizmet etmediğinden çıkarılan 4 madde sonucunda, daha sonra yapılacak olan analizlerde 35 madde üzerinden analiz yapılmıştır.

Tablo 13. Ölçek Maddeleri, Güvenilirlik Analizi ve Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Ölçek Maddeleri	α^*	Standartlaştırılmış Yükler	t-değerleri
İlerleme (İLR)	0.80		
İLR-1		0.48	9.72
İLR-2		0.55	11.41
İLR-3		0.71	15.68
İLR-4		0.76	17.32
İLR-5		0.73	16.36
İLR-6		0.62	13.35
Mekanik (MKN)	0.74		
MKN-1		0.66	13.91
MKN -2		0.64	13.42
MKN -3		0.54	10.86
MKN -4		0.76	16.53
Rekabet (RKB)	0.74		
RKB -1		0.84	18.72
RKB -2		0.51	10.31
RKB -3		0.85	18.87
RKB -4		0.36	6.98

Sosyalleşme (SYL)	0.79		
SYL-1		0.92	23.31
SYL-2		0.58	12.62
SYL-3		0.82	19.75
SYL-4		0.54	11.52
İlişkiler (ILS)	0.79		
ILS -1		0.63	13.30
ILS-2		0.83	18.90
ILS-3		0.82	18.51
Takım Çalışması (TKM)	0.68		
TKM-1		0.64	12.32
TKM-3		0.82	15.07
Keşif (KSF)	0.77		
KSF-2		0.75	14.66
KSF-4		0.78	15.17
Rol Yapma (RLY)	0.77		
RLY-1		0.73	16.02
RLY-2		0.67	14.20
RLY-3		0.59	12.22
RLY-4		0.74	16.29

Özgünleştirme (OZG)	0,77	0.82	18.17
OZG-1		0.85	18.95
OZG-2		0.54	11.17
OZG-3			
Kaçış (KCS)	0.71	0.60	11.85
KCS-1		0.61	12.00
KCS-2		0.85	16.52
KCS-3			

Uyumlaştırılmış Endeksler:

x² / df = 3.32

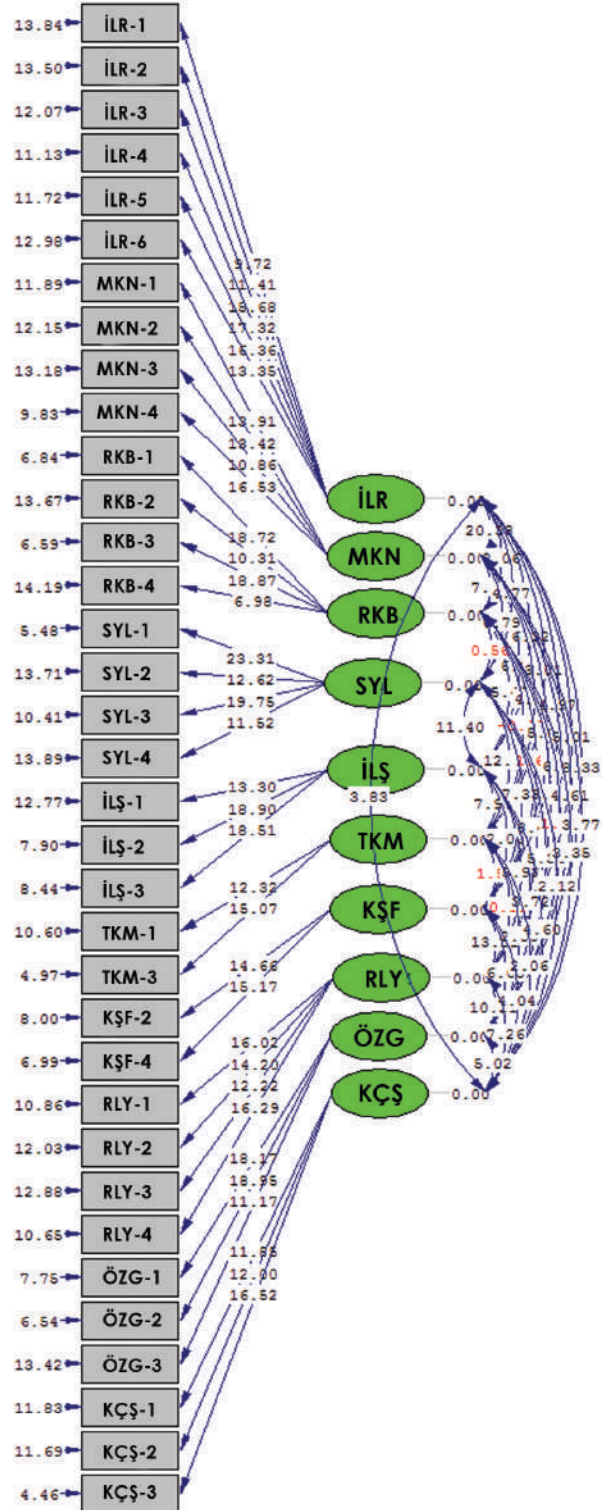
RMSEA= 0,07

IFI= 0,91

Genel Güvenilirlik= 0.89

Notlar: * Tüm alt faktörlere ait Cronbach Alpha değerleri önerilen değer olan 0.60'in üzerindedir. Sipahi, Yurtkoru ve Çinko'ya (2008, s.89) göre Cronbach Alpha değerinin 0,70 ve üstü olduğu durumlarda ölçeğin güvenilir olduğu kabul edilirken, soru sayısının az olduğu durumlarda bu sınır 0,60 ve üstü olarak da kabul edilebilmektedir (Sipahi, Yurtkoru ve Çinko 2008, 89).

Şekil 9. Doğrulayıcı Faktör Analizi – t değerleri



Chi-Square=1807.33, df=515, P-value=0.00000, RMSEA=0.077

Notlar: Kısaltmaların açıklaması aşağıdaki gibidir:

İLR = İlerleme

MKN= Mekanik

RKB= Rekabet

SYL= Sosyalleşme

İLŞ = İlişkiler

TKM= Takım çalışması

KŞF=Keşif

RLY= Rol yapma

ÖZG= Özgünleştirme

KÇŞ= Kaçış

İlerleme boyutu altındaki maddeler: İLR-1, İLR-2, İLR-3, İLR-4, İLR-5, İLR-6

Mekanik boyutu altındaki maddeler: MKN-1, MKN-2, MKN-3, MKN-4,

Rekabet boyutu altındaki maddeler: RKB-1, RKB-2, RKB-3, RKB-4,

Sosyalleşme boyutu altındaki maddeler: SYL-1, SYL-2, SYL-3, SYL-4

İlişkiler boyutu altındaki maddeler: İLŞ-1, İLŞ -2, İLŞ -3

Takım çalışması boyutu altındaki maddeler: TKM-1, TKM-3

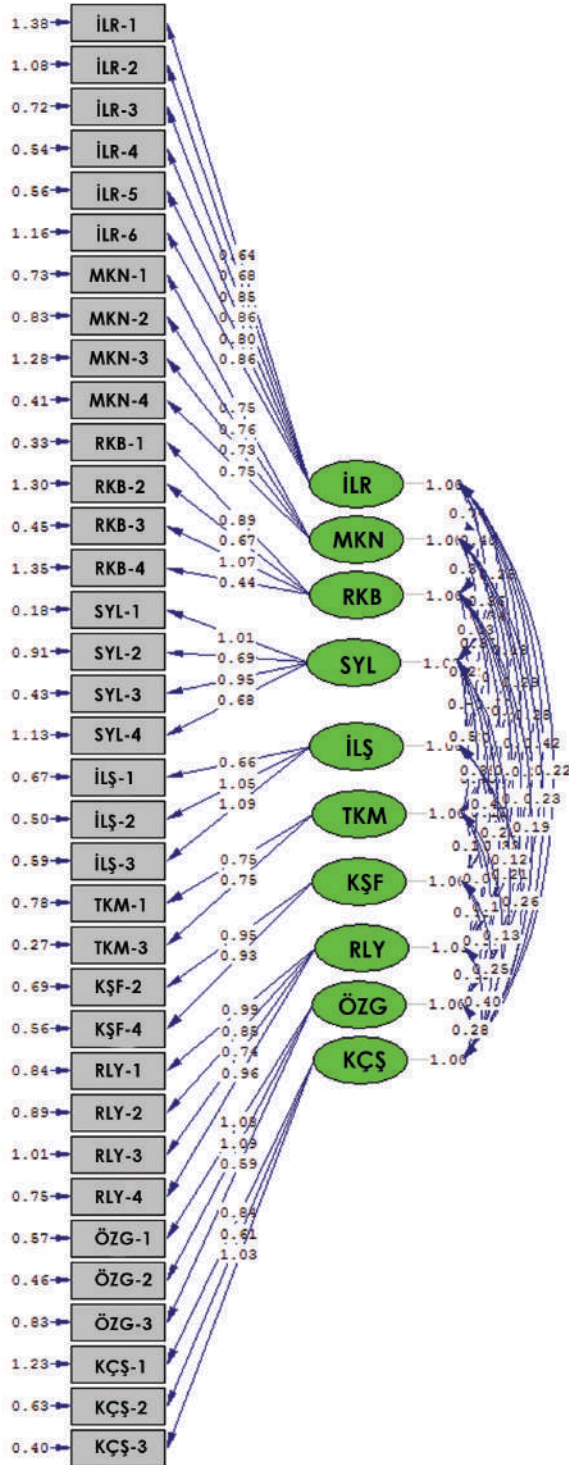
Keşif boyutu altındaki maddeler: KŞF-2, KŞF-4

Rol yapma boyutu altındaki maddeler: RLY-1, RLY-2, RLY-3, RLY-4

Özgünleştirme boyutu altındaki maddeler: ÖZG-1, ÖZG-2, ÖZG-3

Kaçış boyutu altındaki maddeler: KÇŞ-1, KÇŞ-2, KÇŞ-3

Şekil 10. Doğrulayıcı Faktör Analizi – STD değerleri



Çevrimiçi anket 35 maddeli 5'li likert tipi ölçme aracı olduğundan dolayı ölçek iç tutarlılığını belirlemede Cronbach Alfa yöntemi kullanılmıştır. Cronbach Alfa katsayısı 0 ile 1 arasında bir dağılım gösterir ve aşağıdaki kritere göre ölçeğin güvenilirliği belirlenir.

$0 \leq \alpha < 0,40$ ise ölçek güvenilir değildir,

$0,40 \leq \alpha < 0,60$ ise ölçek düşük güvenilirliktedir,

$0,60 \leq \alpha < 0,80$ ise ölçek oldukça güvenilirdir,

$0,80 \leq \alpha < 1$ ise ölçek yüksek derecede güvenilirdir. (Cronbach, 1951, s. 297- 334)

Araştırmada kullanılan ölçeğin güvenilirlik analizi sonucunda hesaplanan Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,893'tür. Bu katsayıya göre bu araştırmada yüksek derecede güvenilir bir ölçme aracı kullanılmıştır.

Tablo 14. Ölçme Aracının Cronbach Alpha İç Tutarlılık Katsayısı

Cronbach's Alpha	N of Items
,893	35

Anket formunda yer alan boyutlar için ayrıca yapılan faktör bazında güvenilirlik analizi sonuçları aşağıda yer almaktadır.

Tablo 15. Boyutlar Bazında Güvenilirlik Katsayıları

Boyutlar	Cronbach's Alpha	n
İlerleme	,801	6
Mekanik	,740	4
Rekabet	,747	4
Sosyalleşme	,795	4
İlişkiler	,792	3
Takım çalışması	,680	2
Keşif	,737	2
Rol yapma	,772	4
Özgünleştirme	,773	3
Kaçış	,713	3

Boyutlar bazında güvenilirlik katsayıları incelendiğinde ilerleme boyutunun ($\alpha = .80$) yüksek derece güvenilir olduğu görülmektedir. Nunnally (1978) tarafından katsayısının 0,70 veya daha yüksek olması yeterli olarak değerlendirilmektedir. Mekanik, rekabet, sosyalleşme, ilişkiler, keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutlarının Cronbach Alpha katsayılarının 0,70 üzerindedir. Takım çalışması boyutunun güvenilirlik katsayısı 0,68'dir. Ancak, Sipahi, Yurtkoru ve Çinko'ya (2008, s.89) göre, soru sayısının az olduğu durumlarda Cronbach Alpha değerinin güvenilir kabul edildiği değer sınırı 0,60 ve üstü olarak da kabul edilebilmektedir. Ayrıca Child (1970) da 0,60 değerinden büyük olan değerleri güvenilir kabul ederken, Cronbach

(1951, s. 297- 334) 0,60 ve üzeri ile 0,80 arasındaki deęerleri oldukça güvenilir olarak tanımlamıştır.

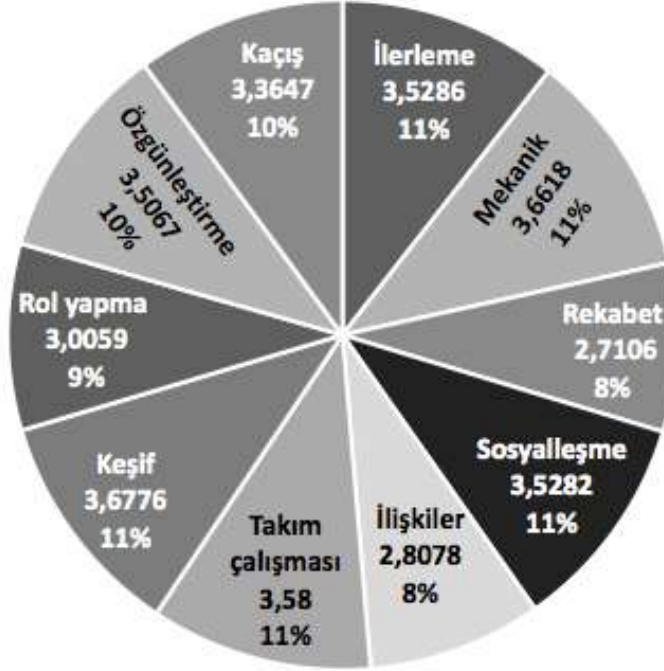
Bu doęrultuda mekanik, rekabet, sosyalleşme, ilişkiler, takım çalışması, keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutlarının Cronbach Alpha katsayılarının oldukça güvenilir olduğu söylenebilmektedir. Sonuç olarak faktör bazında elde edilen sonuçlar oldukça güvenilir iken, ölçeğin geneli açısından elde edilen sonuçlar yüksek derecede güvenilir olmuştur.

Araştırmada katılımcıların, kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunları oynama motivasyon boyutları bağlamında nasıl bir ortalamaya sahip olduğu incelenmek üzere ilerleme, mekanik, rekabet, sosyalleşme, ilişkiler, takım çalışması, keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutlarına ilişkin ortalama ve standart sapmaları hesaplanarak Tablo 16’da gösterilmiştir.

Tablo 16. Boyutlara İlişkin Ortalama Deęerler ve Standart Sapma

Boyutlar	Ortalama (Mean)	Standart Sapma
İlerleme	3,5286	,87312
Mekanik	3,6618	,87728
Rekabet	2,7106	,92419
Sosyalleşme	3,5282	,92357
İlişkiler	2,8078	1,02967
Takım çalışması	3,5800	,90827
Keşif	3,6776	1,09171
Rol yapma	3,0059	,99540
Özgünleştirme	3,5067	1,02409
Kaçış	3,3647	,96346

Şekil 11. Boyutlara İlişkin Ortalama Değerler ve Yüzde Grafiği



Kitlesele çok oyunculu rol yapma oyunları oynama motivasyonlarını oluşturan boyutlar içinde çalışma en yüksek ortalama keşif boyutuna aitken, keşif boyutu ile mekanik, sosyalleşme, takım çalışması ve ilerleme boyutlarının aynı yüzdeye sahip oldukları görülmüştür. Benzer şekilde kaçış ve özgünleştirme boyutları, rekabet ve ilişkiler boyutları da aynı yüzdeye sahipken ortalamaları arasındaki fark 0,1- 0,2 değerleri aralığındadır.

Eğer örneklem büyüklüğü 30'dan büyük ise her bir faktörün normal dağılıma sahip olup olmadığı incelenmelidir. Basıklık (Kurtosis) ve Çarpıklık (Skewness) değerleri ise verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini ifade eder. Analiz sonuçlarında yer alan Skewness'a ait statistic değerinin, Std. Error değerine bölünmesiyle elde edilen değer çarpıklık (skewness) değerini vermektedir. Bu değer %5 anlamlılık düzeyinde +1,96 ve -1,96 değerleri arasında yer alıyorsa verilerin dağılımı normale yakın olduğu söylenebilir. Veriler normal dağılım gösteriyorsa normal dağılım eğrisinin ne kadar dik ya da basık olduğu Kurtosis basıklık katsayısı ile belirlenebilmektedir. Aşağıdaki normallik testi tablosuna göre (Tablo 17) göre

çalışmanın verileri normal dağılım göstermektedir. Bu sebeple fark ve korelasyon analizlerinde parametrik testler uygulanacaktır.

Tablo 17. Normallik Testi Tablosu

	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
İlerleme	-,360	,118	-,347	,236
Mekanik	-,660	,118	,020	,236
Rekabet	,284	,118	-,460	,236
Sosyalleşme	-,367	,118	-,329	,236
İlişkiler	,129	,118	-,734	,236
Takım çalışması	-,434	,118	-,153	,236
Keşif	-,600	,118	-,499	,236
Rol yapma	,105	,118	-,790	,236
Özgünleştirme	-,403	,118	-,628	,236
Kaçış	-,108	,118	-,579	,236

Veriler normal dağılım gösterdiği için boyutların birbiriyle ilişkisini belirlemek amacıyla Pearson korelasyon testi yapılarak sonuçları Tablo 18’de sunulmuştur.

Tablo 18. Boyutlar Arası Korelasyon

Pearson Correlation	İLİR	MKN	RKB	SYL	İLŞ	TKM	KŞF	RLY	ÖZG	KÇŞ
İLİR	1									
MKN	,545**	1								
RKB	,532**	,416**	1							
SYL	,210**	,270**	,114*	1						
İLŞ	,317**	,302**	,351**	,448**	1					
TKM	,193**	,151**	,111*	,473**	,357**	1				
KŞF	,213**	,261**	,134**	,376**	,113*	,024	1			
RLY	,245**	,292**	,160**	,401**	,271**	,022	,480**	1		
ÖZG	,328**	,219**	,115*	,272**	,184**	,096*	,315**	,457**	1	
KÇŞ	,181**	,185**	,188**	,163**	,181**	,068	,216**	,349**	,242**	1

* Korelasyon 0.05 seviyesinde anlamlı ** Korelasyon 0.01 seviyesinde anlamlı

Tablo 18 incelendiğinde, en güçlü korelasyon ilerleme boyutu ile mekanik boyutu arasındadır ve istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ($P,000 < 0,01$, $r^2 = 0,545$ $N=425$). Boyutlar arasındaki en zayıf korelasyon takım çalışması boyutu ile özgünleştirme boyutu arasındadır ve istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ($P,000 < 0,05$, $r^2 = 0,096$ $N=425$). İlerleme, mekanik ve sosyalleşme boyutu ile geriye kalan tüm boyutlar arasında 0,01 seviyesinde istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir korelasyon vardır. Rekabet boyutu ile özgünleştirme, takım çalışması ve sosyalleşme boyutları arasında 0,05 seviyesinde, geri kalan boyutlarla 0,01 seviyesinde istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu gözlemlenmektedir. Takım çalışması boyutu ile keşif, rol yapma ve kaçış boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki gerçekleşmemiştir.

Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonu boyutlarında demografik faktörlerden cinsiyetin etkili olup olmadığını anlamak ve H1'i test etmek amacıyla parametrik testlerden, bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Cinsiyete göre motivasyon boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunan sonuçlar Tablo 19'da sunulmuştur.

Tablo 19. Cinsiyete Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi

Boyutlar	Cinsiyet	N	Sıra Ort.	p
Keşif	Kadın	50	3,9800	0,020
	Erkek	375	3,6373	
	Toplam = 425			
Rol Yapma	Kadın	50	3,4150	0,002
	Erkek	375	2,9513	
	Toplam = 425			
Özgünleştirme	Kadın	50	3,8533	0,011
	Erkek	375	3,4604	
	Toplam = 425			
Kaçış	Kadın	50	3,7200	0,005
	Erkek	375	3,3173	
	Toplam = 425			

Yapılan test sonuçlarına göre ilerleme, sosyalleşme, rekabet, ilişkiler, mekanik ve takım çalışması boyutlarına ait Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$ değerinden büyük olduğu için bu boyutlar ve cinsiyet arasındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmamıştır. Ancak keşif ($P_{,020} < 0,05$), rol yapma ($P_{,002} < 0,05$), özgünleştirme ($P_{,011} < 0,05$) ve kaçış ($P_{,005} < 0,05$) boyutlarında Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$ değerinden küçük olduğu için farklılaşmada anlamlılık

bulunmuştur. Dört boyut için de kadınların puanı erkeklerden daha yüksektir. Bu bulgular ışığında Hipotez1'in keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutları bağlamında kabul edilebileceği söylenebilmektedir.

Katılımcıların yaş dağılımlarına göre beş gruba ayrılmıştır. Bu sebeple veri toplama aracında yer alan motivasyon boyutları ve demografik faktörlerden yaş grupları arasındaki farklılığın belirlenmesi ve H2'yi test etmek için, parametrik testlerden, tek yönlü Anova analizi uygulanmıştır. Aralarındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunan boyutlara ait tek yönlü Anova analizi sonuçları Tablo 20'de sunulmuştur.

Tablo 20. Yaş Gruplarına Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi

Boyutlar	Yaş Grupları	N	Sıra Ort.	p	df
İlerleme	18-20 yaş	77	3,5000	0,000	4
	21-23 yaş	84	3,7242		
	24-26 yaş	88	3,7008		
	27-30 yaş	91	3,5531		
	31 yaş ve üzeri	85	3,1569		
	Toplam = 425				
Mekanik	18-20 yaş	77	3,6558	0,002	4
	21-23 yaş	84	3,7202		
	24-26 yaş	88	3,8267		
	27-30 yaş	91	3,7582		
	31 yaş ve üzeri	85	3,3353		
	Toplam = 425				
Rekabet	18-20 yaş	77	2,7208	0,000	4
	21-23 yaş	84	2,9524		

	24-26 yaş	88	2,8438		
	27-30 yaş	91	2,7720		
	31 yaş ve üzeri	85	2,2588		
		Toplam = 425			
İlişkiler	18-20 yaş	77	2,7922	0,004	4
	21-23 yaş	84	2,9048		
	24-26 yaş	88	2,9129		
	27-30 yaş	91	2,9744		
	31 yaş ve üzeri	85	2,4392		
		Toplam = 425			
Özgünleştirme	18-20 yaş	77	3,6494	0,016	4
	21-23 yaş	84	3,6667		
	24-26 yaş	88	3,6364		
	27-30 yaş	91	3,3370		
	31 yaş ve üzeri	85	3,2667		
		Toplam = 425			

Analiz sonuçlarına göre sosyalleşme, rekabet, takım çalışması, keşif, rol yapma ve kaçış boyutlarına ait Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$ değerinden büyük olduğu için ilgili boyutlar ve yaş grupları arasındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmamıştır. Ancak ilerleme ($P_{,000} < 0,05$), mekanik ($P_{,002} < 0,05$), rekabet ($P_{,000} < 0,05$), ilişkiler ($P_{,004} < 0,05$) ve özgünleştirme ($P_{,016} < 0,05$) boyutlarında Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$ değerinden küçük olduğu için farklılaşmada anlamlılık bulunmuştur.

İlerleme boyutunda 21-23 yaş grubundaki katılımcıların puanı en yüksek (3,7242), 31 yaş ve üzeri grubunun puanı (3,1569) en düşüktür. Dolayısıyla 21-23 yaş

grubundaki katılımcıların diğer yaş gruplarına göre oyun karakterlerinin güçlü olmasını, olabildiğince hızlı seviye atlamasını, oyun içi sanal kaynakları biriktirmeyi ve oyunda tanınan bir oyuncu olmayı daha fazla önemseydiği sonucuna varılabilir.

Mekanik boyutunda 24-26 yaş grubundaki katılımcılar en yüksek puana (3,8267) sahipken, 31 yaş ve üzeri grup en düşük puana (3,3353) sahiptir. Bu sonuçlara göre 24-26 yaş grubu katılımcıların diğer yaş gruplarından farklı olarak daha fazla oyun mekaniği ve kurallarına yönelik bir ilgi duydukları, karakterlerinin olabildiğince optimize edilmiş olmasını önemseydikleri ve karakterlerinin daha erken seviyelerdeyken gelişimlerini planlamak adına şablon kullanmaya yöneldikleri yorumu yapılabilmektedir. Bu durumda tersi bir yorum ise 31 yaş ve üzeri katılımcılar için yapılabilir.

Rekabet boyutunda 21-23 yaş grubu en yüksek puana (2,9524), yine 31 yaş ve üzeri grup en düşük puana (2,2588) sahiptir. Dolayısıyla diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma, onlarla rekabet etme gibi bazı oyun içi davranışların, bu yaş grubundaki katılımcılar için diğer yaş gruplarına göre daha eğlenceli bulunduğu sonucuna varılabilmektedir.

İlişkiler boyutunda en yüksek puandaki (2,9744) farklılık 27-30 yaş grubunda görülmektedir. En düşük farklılaşma ise 2,4392 puan ile 31 yaş ve üzeri gruba aittir. Oyun oynarken diğer oyuncularla anlamlı sohbet içerisinde bulunmak, onlarla kişisel meseleleri hakkında konuşmak gibi davranışları daha sıklıkla gösterdikleri anlaşılabilmektedir.

Özgünleştirme boyutu ve yaş grupları arasındaki en yüksek puana (3,6667) sahip farklılık 21-23 yaş gurubunda, en düşük puana (3,2667) sahip farklılık ise 31 yaş ve üzeri grupta gözlemlenmiştir.

Analiz sonuçlarına göre yaş grupları ile arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma bulunan boyutların tümünde en düşük puanın 31 yaş ve üzeri gruba ait olduğu tespit edilmiştir. Yukarıda belirtilen bulgulara göre Hipotez 2'nin ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve özgünleştirme boyutları bağlamında kabul edilebileceği söylenebilmektedir. Katılımcıların oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve oyun oynama motivasyonları arasındaki farklılığın belirlenmesi ve H3'ü test etmek

amacıyla parametrik testlerden, bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve motivasyon boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunan sonuçlar Tablo 21’de sunulmuştur.

Tablo 21. Karşı Cins Karakter İle Oynamaya Göre Motivasyon Boyutları Fark Testi

Boyutlar	Karşı Cins Karakter ile Oynama	N	Sıra Ort.	p
İlerleme	Evet	349	3,5821	0,009
	Hayır	76	3,2829	
	Toplam = 425			
Rekabet	Evet	349	2,7851	0,000
	Hayır	76	2,3684	
	Toplam = 425			
Mekanik	Evet	349	3,7170	0,022
	Hayır	76	3,4079	
	Toplam = 425			
İlişkiler	Evet	349	2,8596	0,026
	Hayır	76	2,5702	
	Toplam = 425			
Takım Çalışması	Evet	349	3,6232	0,035
	Hayır	76	3,3816	
	Toplam = 425			

Bağımsız gruplar t testi sonucuna göre, keşif, rol yapma, özgünleştirme, kaçış ve sosyalleşme boyutlarına ait Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$

değerinden büyük olduğu için bu boyutlar ve katılımcıların oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri arasındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmamıştır. Ancak ilerleme ($P_{,007} < 0,05$), mekanik ($P_{,022} < 0,05$), rekabet ($P_{,000} < 0,05$), ilişkiler ($P_{,026} < 0,05$) ve takım çalışması ($P_{,035} < 0,05$) boyutlarında Sig (2-tailed) sütununda gösterilen değerler $p < 0,05$ değerinden küçük olduğu için farklılaşmada anlamlılık bulunmuştur. Beş boyut için de kadınların puanı erkeklerden daha yüksektir. Bu bulgular ışığında Hipotez 3'ün ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutları bağlamında kabul edilebileceği söylenebilmektedir.

4.6. Nicel Araştırma Sonuçları

Örneklemin büyük bir kısmını erkek oyuncular oluşturmaktadır ve ortalama bir oyuncunun 26 yaşında olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bu sonuç, Amerika Birleşik Devletleri'nde 2014 yılı Ekim ayı itibariyle, yaş gruplarına göre çok oyunculu çevrimiçi (MMO) oyuncuların dağılımını gösteren istatistiği destekler niteliktedir. İlgili istatistik sonuçlarına göre 2014 yılında, MMO oyuncularının 26- 30 yaş arasındaki oyuncular %22 ile diğer yaş grupları arasında en büyük yüzdeye sahiptir (Statistica, 2018).

Örneklemin yaş grupları birbirine yakın bir dağılımdadır. 27-30 yaş grup aralığı örneklemin en yüksek oranına (%21,4) sahipken, 18-20 yaş grup aralığı örneklemin en düşük (%18,1) oranına sahiptir. Örnekleme ait betimleyici istatistik sonuçları literatürü destekler niteliktedir oyuncuların büyük çoğunluğu oyunu satın alma davranışı göstermektedir. Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi oyunlar bağlamında bağlamında Nojima (2007, s.672-681) oyuncuların motivasyonları ile gelirleri arasındaki ilişkiyi incelemiş ve yüksek harcama seviyeleriyle immersiyonun ilişkili olduğu sonucuna varmıştır. Lehdonvirta (2009, s.97-113) ise oyunu sanal öge satın alma davranışı motivasyonlarını belirlemek üzere bir araştırma yürütmüştür. Araştırma sonucunda statüde ilerleme, rekabet avantajı, diğer oyunculara ayak uydurma, yeni içerik deneyimleme, özgünleştirme ve kendini ifade etme olmak üzere 6 boyut motivasyon boyutu belirlemiştir.

Katılımcıların aralıksız oyun oynama süreleri araştırıldığında ise 6 saat aralıksız oyun oynama oldukça yaygınken (%90,1), 10 saat aralıksız oyun oynama

oranı (%69,4) daha düşüktür. Benzer şekilde en az en az 8 saat süren bir raid veya dungeon içerisinde yer alan katılımcıların oranı, en az 4 saat süren bir raid veya dungeon içerisinde yer alanlardan düşüktür. Oyun oynama davranışının katılımcıların günlük hayatlarına olan etkileri incelendiğinde, genel olarak oyun oynama sürelerini kısıtlama konusunda zorluk yaşamadıkları dolayısıyla özel hayat ve iş ilişkilerinin zarar görmediği görülmüştür. Dolayısıyla çoğu katılımcının yakın çevresinin kendilerinin oyun oynama davranışından şikayetçi olmadıkları görülmüştür.

Ölçme aracının ölçme görevini yerine getirdiği Lisrel 8.8 programı ile yürütülen doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarıyla tespit edilmiştir. Madde yükü açısından ilgili boyuta hizmet etmediği tespit edilen 4 madde ölçüm aracından çıkarılmıştır. İleri analizler 35 madde üzerinden yapılmıştır. Ölçüm aracının güvenilirlik analizi sonucunda hesaplanan Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,893 olarak tespit edilmiştir ve ilgili katsayıya göre araştırmada kullanılan ölçüm aracının yüksek derecede güvenilir olduğu görülmüştür. Boyutlar bazında güvenilirlik katsayıları incelendiğinde ise elde edilen sonuçlar oldukça güvenilir bulunmuştur.

Katılımcıların, boyutlar bağlamında nasıl bir ortalamaya sahip olduğu incelenmek üzere ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır. En yüksek ortalamaya sahip boyutun keşif, en düşük ortalamaya sahip boyut ise rekabet olmuştur. Ölçme aracı ile elde edilen verilerin normallik testi sonuçlarına göre veriler normal dağılım göstermiştir. Bu sebeple fark ve korelasyon analizlerinde parametrik testler (Bağımsız gruplar t testi, tek yönlü Anova analizi, Pearson) uygulanmıştır.

Boyutlar arası ilişkileri incelemek üzere yapılan Pearson korelasyon testi sonuçlarına göre; en güçlü korelasyon ilerleme boyutu ile mekanik boyutu arasında, en zayıf korelasyon takım çalışması boyutu ile özgünleştirme boyutu arasında olup istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur.

Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonu boyutlarında demografik faktörlerden cinsiyetin etkili olup olmadığını anlamak ve H1'i test etmek amacıyla yapılan bağımsız t testi sonuçlarına göre; keşif, rol yapma, özgünleştirme, kaçış boyutlarındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmuştur. Dört boyut için de kadınların puanı erkeklerden daha yüksektir. Yee (2005) cinsiyet ve on boyut

arasındaki farklılığı incelediğinde ise keşif, rol yapma ve özgünleştirme boyutunda kadınlarda daha yüksekken, kaçış boyutunda erkeklerin yüzdesi kadınlarınkinden daha yüksek çıkmıştır. Sonuç olarak, Hipotez 1'in keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutları bağlamında kabul edilebileceği söylenebilmektedir.

Motivasyon boyutları ve yaş grupları arasındaki farklılığın belirlenmesi ve H2'yi test etmek için yapılan tek yönlü Anova analizi sonuçlarına göre ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve özgünleştirme boyutlarındaki farklılaşmada istatistiksel anlamlılık tespit edilmiştir.

İlerleme boyutunda 21-23 yaş grubuna ait puan (3,7242), en yüksek 31 yaş ve üzeri grubuna ait puan (3,1569) ise en düşüktür. Mekanik boyutunda 24-26 yaş grubu en yüksek puana (3,8267) sahipken, 31 yaş ve üzeri grup en düşük puana (3,3353) sahiptir. Rekabet boyutunda 21-23 yaş grubu en yüksek (2,9524), 31 yaş ve üzeri grup en düşük puana (2,2588) sahiptir. İlişkiler boyutunda 27-30 yaş grubunda en yüksek (2,9744), 31 yaş ve üzeri grubunda en düşük puandadır (2,4392). Özgünleştirme boyutu ve yaş grupları arasındaki en yüksek puana (3,6667) sahip farklılık 21-23 yaş grubunda, en düşük puana (3,2667) sahip ise 31 yaş ve üzeri grup olmuştur. Yaş grupları ile arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma bulunan boyutların tümünde en düşük puan 31 yaş ve üzeri gruba ait olması dikkat çekicidir. Dolayısıyla, Hipotez 2'nin ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve özgünleştirme boyutları bağlamında kabul edilebilmektedir.

Katılımcıların oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve oyun oynama motivasyonları arasındaki farklılığın belirlenmesi ve H3'ü test etmek amacıyla yapılan bağımsız gruplar t testi sonucuna göre, ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutlarındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmuştur. Belirtilen beş boyutta kadınların puanı erkeklerden daha yüksektir. Buna göre erkek oyun karakterlerini tercih eden kadın oyuncuların ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutlarında kadın oyun karakterlerini tercih eden erkeklere göre farklılaştığı görülmektedir. Literatürde erkek oyuncuların kadın oyunculara göre daha sıklıkla ana karakterini karşı cinsten seçtiği bilgisi yer almaktadır. 375 World of Warcraft oyuncusunun katılımıyla gerçekleşen araştırmaya göre erkek oyuncuların %23'ü kadın olarak oynamayı tercih ederken, kadın oyuncuların sadece %7'si erkek karakterle

oynamayı tercih etmektedir (Yee, 2014). Sonuç olarak Hipotez 3'ün ilerleme, rekabet, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutları bağlamında kabul edilebileceği söylenebilmektedir.

5. NİTEL ARAŞTIRMA SÜRECİ

5.1. Nitel Araştırma Soruları

Araştırmanın nicel aşamasında ortaya çıkan boyutların Türk katılımcılar tarafından algılanmasına yönelik farklılıklar, katılımcılar üzerinde yarattığı etki, ifade ettiği anlam ve önemi tespit edebilmek adına araştırmanın nitel aşaması gerçekleştirilmiştir. Nicel verileri desteklemek, açıklayabilmek, daha geniş bakış açısı elde etmek adına görüşme soruları, 39 maddelik envantere ve ilgili literatüre dayalı olarak oluşturulmuştur.

Nitel araştırma, bireylerin ya da grupların sosyal ya da insani bir soruna atfedilen anlamını keşfetmek ve anlamak için bir yaklaşımdır. (Creswell, 2014, s.72-74).

Araştırmanın nicel aşamasında ortaya çıkan boyutların Türk katılımcılar tarafından algılanmasına yönelik farklılıklar, katılımcılar üzerinde yarattığı etki, ifade ettiği anlam ve önemi tespit edebilmek adına araştırmanın nitel aşaması gerçekleştirilmiş ve aşağıdaki araştırma sorularına cevap bulma amacıyla yaşama geçirilmiştir:

A.S.1 Katılımcıların kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları nelerdir?

A.S. 2 Katılımcılar için kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynamak ne ifade etmektedir?

A.S.3 Katılımcılar kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarına nasıl bir anlam yüklemektedir?

A.S.4. Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama boyutlarının Türk katılımcılar tarafından algılanmasına yönelik farklılıklar nelerdir?

5.2. Nitel Araştırma Örneklem Yöntemi

Örneklemin tespit edilmesinde amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde araştırmacı araştırmaya dahil edeceği kişilere karar vermektedir. Amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır ve ölçüt en az iki yıl süresince kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunları oynayan oyuncular olarak belirlenmiştir. Belirlenen ölçüt uyarınca üç erkek iki kadın oyuncu ile yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Araştırma problemine yönelik bulguları ortaya çıkaran, araştırma sorusunun cevaplarını içeren kavramların tekrar etmesi doyum noktasına ulaşıldığına işaret ettiğinden dolayı veri toplama sürecine son verilmesi önerilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.114-285). Bu nedenle, 5 katılımcı araştırmaya dahil edilmiş ve veri toplama süreci doyum noktasına ulaşıldığında sonlandırılmıştır.

“Nicel araştırma geleneği içinde gelişen, ancak nitel araştırmacılar tarafından da sınırlı biçimde kullanılan olasılık temelli örnekleme yöntemlerinin tersine amaçlı örnekleme yöntemleri, tam anlamıyla nitel araştırma geleneği içinde ortaya çıkmıştır. Patton’a (1987) göre, olasılık temelli örnekleme temsiliyeti sağlama yoluyla evrene geçerli genellemeler yapma konusunda önemli yararlar sağlarken, amaçlı örnekleme zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur” (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.135).

5.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmanın nitel fazında veri toplamak için yarı yapılandırılmış yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Yee’nin (2007) ortaya koyduğu motivasyon boyutları ve alt boyutlarına karşılık gelecek yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır. Motivasyon boyutları başarı, sosyal ve immersiyon iken; ilerleme, sosyalleşme, keşif, mekanik, ilişkiler, rol-yapma, rekabet, takım çalışması, özgünleştirme ve kaçış motivasyon alt boyutlarını oluşturmaktadır. Yüz yüze görüşme sonucunda elde edilen

verilerin analiz sürecinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri kullanılarak analiz yönteminde çeşitleme ile çalışmanın güvenilirliğinin artırılması hedeflenmiştir.

5.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik

Verilerin doğrulanması, analiz yönteminde çeşitleme, dışarıdan okuyucuya yer verme gibi geçerlik ve güvenilirlik önlemleri dikkate alınarak araştırma süreci tamamlanmıştır ve inandırıcılık (Lincoln ve Guba, 1985) ölçütü dikkate alınmıştır. Lincoln ve Guba (1985, aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 299) araştırmacıların kullanabileceği ve inandırıcılığı sağlayan stratejileri; uzun süreli etkileşim, derinlik odaklı veri toplama, çeşitleme, uzman incelemesi ve katılımcı teyidi olarak belirtmektedir.

Yüz yüze görüşme yapılan katılımcılar, cinsiyetlerine göre K1, K2; E1, E2; E3 olarak kodlanmıştır. Katılımcılara çalışma bulgularını kendilerine tekrar teyit ettirerek güvenilirlik artırılabilirdiğinden (Cope, 2014, s.89) dolayı bazı katılımcılara (E1, E2, K1) bulguların doğrulanması yapılmıştır. Oyun çalışmaları üzerine çalışmalarda bulunmuş bir danışman hazırlanan soruları gözden geçirdikten sonra yarı yapılandırılmış görüşme formu tamamlanmıştır.

Nitel araştırma sürecinin geçerliliğinde ise; görüşme formunda yer alan soruların, araştırma sorularını yanıtlamaya hizmet edecek şekilde oluşturulmasına dikkat edilmiştir.

5.5. Nitel Araştırma Kısıtlılıkları

Veri toplama yönteminde sadece görüşme tekniğinin kullanılmış olması nitel araştırma kısıtı olarak belirtilebilir. Nitel araştırmalarda, katılımcıların doğal ortamları içinde gözlemlenmeleri önerilmektedir ancak bu araştırmada katılımcıların kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunlarını oynadıkları ortamda doğal gözlem yapmak mümkün olmamıştır.

5.6. Nitel Araştırma Analiz ve Bulguları

Elde edilen nitel veri setinin analiz edilmesinde içerik analizi ve betimsel analiz teknikleri bir arada kullanılmıştır. Nitel araştırma analiz sürecinde 3 çeşit kodlamadan

bahsedilmektedir. Araştırma yapılan konuyla ilgili ayrıntılı literatür bilgisinin olduğu durumlarda araştırmacıların hazır kod sistemlerinden faydalanabileceği belirtilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu doğrultuda söz konusu bu tez çalışmasının nitel analiz sürecinde, daha önce oluşturulmuş kod sistemine dayalı kodlama ve içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Betimsel analiz sürecinde ise; katılımcıların görüşlerini betimsel analiz ile çarpıcı biçimde yansıtmak amacıyla görüşmelerden doğrudan alıntılar yapılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Yee'nin (2005) ortaya koyduğu motivasyon boyutları ve alt boyutlarını karşılayan yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır. Tema ve alt temalar isimlendirilirken Yee'nin boyut ve alt boyutlarına vermiş olduğu isimler kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda elde edilen tema ve alt temaların tablosu aşağıdaki gibidir:

Tablo 22. Verilerin Analizi Sonucunda Elde Edilen Tema ve Alt Temalar

Başarı	Sosyal	İmmersiyon
İlerleme Gelişme, Güç, Birikim, Statü	Sosyalleşme Günlük sohbet, Yardım etme, Arkadaş edinme	Keşif Keşfetme, İlim, Gizli şeyleri bulma
Mekanik Rakamlar, Optimizasyon Şablonlama, Analiz	İlişkiler Kişisel, Kendini ifade etme, Destek verme/alma	Rol Yapma Hikaye, Karakter Öyküsü, Roller, Fantezi
Rekabet Meydan okuma, Provokasyon, Hakimiyet	Takım Çalışması İş birliği, Gruplar, Grup başarısı	Özgünleştirme Dış görünüm, Aksesuarlar, Stil, Renk şeması
		Kaçış Rahatlama, Gerçekten kaçış, Gerçek sorunlardan kaçınma

Görüşme yapılan katılımcılar, cinsiyetlerine göre K1, K2; E1, E2, E3 olarak kodlanmıştır.

5.6.1. Başarı Teması

Başarı temasına ait alt temalar belirtilen boyutlar ile uyumludur ve ilerleme, mekanik, rekabet olarak gerçekleşmiştir. Başarı temasının işaret ettiği sonuçlara göre:

İlerleme alt teması katılımcıların seviye atlama, nadir eşyalar edinme, güçlü olma, kaynak, eşya ve para biriktirme, oyun içinde tanınma isteklerini ve amaçlarını kapsamaktadır.

Mekanik alt teması katılımcıların oyun mekaniğine olan ilgilerini, karakterlerinin optimizasyonunu, şablon kullanım sıklıklarını, oyun kuralları hakkında bilgi sahibi olmaya yönelik isteklerini kapsamaktadır.

Rekabet alt teması ise diğer oyuncularla rekabet etme, üzerlerinde hakimiyet kurma ve öldürme, diğerlerini rahatsız etme ve özellikle kışkırtmaya yönelik davranışlar sergileme alışkanlıklarını ve isteklerini kapsamaktadır.

5.6.1.1. Başarı Temasına İlişkin Görüşler

K2, "Bence en güçlü karakter en iyi oynayabildiğin karakterdir."

K2, "Bu bir oyuncuyu bence her zaman hırslandıran bir şey olmuştur. Çünkü benim bildiğim oyuncu her zaman en üste çıkmak ister. Tüm oyuncuların amacı budur aslında. Neden oynarsınız? En üste çıkmak isteriz çünkü, birinci olmak isteriz, o oyunda en iyi oynayan olmak isteriz."

K1, "Bilmiyorum. Ama oyunun amacı domine etmek bence. Oyun PVP olduğu için eğer yenersen diğerlerinden daha iyi olduğun için yeniyorsun."

Katılımcıların diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurmaya yönelik davranışları başarı teması, ilerleme alt teması ile ilişkilendirilmiştir

K1, "Çünkü seviye atladıkça daha yeni şeyler görüyorsun oyunda. Yeni şeyler görebilmek için hemen yükselmesini isterim."

... “Seviye atlamak için hile yaparım bazen. (Gülüyor) Başarı için değil yani. Yeni içerik görmek için yaparım oyun içinde. Çünkü oyunda yapmam gereken çok şey var. Bazı şeylerden zaman kazanmak için hile yaparım yani.”

Oyun içerisinde seviye atlamaya yönelik davranışlar başarı temasına ait ilerleme alt temasında yer almaktadır. Oyun içerisinde yeni şeyler keşfetme isteği ve buna yönelik davranışlar immersiyon temasına ait keşif alt temasında yer almaktadır. K1 kodlu katılımcının yukarıda belirttiği görüş başarı ve immersiyon temaları arasındaki örüntüye dikkat çekmektedir.

E1, “Mesela blood elf. Mesela cüceler var onlar kız erkek fark etmez, umurumda değil. Ama mesela ortalıkta bir blood elf erkek göreyim, hemen gider döverim. Hiç affetmem.” ... “Çünkü blood elfler çok metroseksüel. Blood elf oynayan insan kız oynar yani.”...” Çünkü blood elfler çok metroseksüel. Blood elf oynayan insan kız oynar yani...”

E1,” Seviye atlamasının çok bir önemi yok bence. Yani seviye atlamasa ama ilerleme gösterebilir gücünde yeter. Ben yine oynardım. Karakterde gelişme de olmasaydı oynamazdım.” ... “Hayır onların görüp görmemesi önemli değil. Bazıları geliştirmiyor gidip onları hemen dövüyorsun. Beni dövmelemlerini istemediğim için gelişmesini istiyorum sadece. Seviyeye ilgisi yok.”

E1,” Kesinlikle. Tanısam da tanımasam da rahatsız etmek hoşuma gidiyor. Ama tanıdıklarımı rahatsız edince daha eğlenceli.”

Oyuncu odaklı ve eylemi tercih etmeye ve diğer oyuncuların oyun deneyimlerine müdahale etmeye yönelik davranış sergilemeye eğilimli ifadeler kullanan yukarıdaki görüşlerine yer verilen katılımcı Bartle’ın (1996) katiller oyuncu tipi ile uyuşmaktadır.

E1, “Mesela ben bir kadın karakter alıp bir erkek karakteri öldürdüğümde oh nasıl öldürdüm diyorum içimden.” ... “Kadın karakter daha zayıf gibi düşünülüyor, erkeğe göre. O yüzden.”

E1, “Oyunda iki şekilde iyi olunur. Bir kendini, oyunu çok iyi şekilde bilersen ne yapacağını bilersen, reflekslerin iyiyse, durumsal analiz yeteneğin varsa oyunda diğerlerinden daha iyi olabilirsin. Ama diyelim senin kadar iyi senin kadar yetenekli biriyle karşı karşıya geldin öyle bir durumda oyunun sana vereceği avantajlı şeylerden yararlanman lazım. Yani mesela birinin elinde tabanca var senin elinde tabanca varsa, ikimizin de elinde tabanca var. Diyelim aynı anda ateş ettiniz. Bu WOW’da geçerli tabi. Öyle bir durumda üstüne giydiğin elbisenin elindeki silahın önemi çok. Ekstra gearlar daha önemli yani.”

E2,” Sorumluluk duygusu oluyor, hele ki son zamanlarda çoğu oyun sorumluluk yüklüyor üzerine ve bir şeyler belli bir süre içinde bir şeyler yapman gerekiyor ve o sorumluluk duygusunu gerçek hayatta hissetmediğim kadar hissetmeye başlıyorum bir süre sonra zaten o zaman bırakıyorum oynamayı.”

5.6.2. Sosyal Teması

Sosyal temasına ait alt temalar belirlenen boyutlar ile uyumludur ve sosyalleşme ilişkiler takım çalışması olarak gerçekleşmiştir. Sosyal temasının ilgili sonuçlarına göre;

Sosyalleşme alt teması katılımcıların oyun içinde arkadaş edinme, diğer oyunculara yardım etme, oyuncularla sohbet etmeye yönelik motivasyonlarını kapsamaktadır.

İlişkiler alt teması katılımcıların oyun içerisinde kişisel bilgilerini paylaşma, kendini ifade etme, gerçek hayat problemlerine yönelik destek alma verme isteklerini ve amaçlarını kapsamaktadır.

Takım çalışması alt teması katılımcıların grup içerisinde bulunmaya yönelik tercihlerini, iş birliğine eğilimlerini ve grup başarısına yönelik görüşlerini kapsamaktadır.

5.6.2.1. Sosyal Temasına İlişkin Görüşler

E1, “Yazılı konuşurum. Çünkü yazılı olunca daha çok kişiye ulaşabiliyorsun. Çünkü broadcast ediyor yazıklarını...” ...” Ben de küfrediyorum derken ağır şeyler söylemiyorum söylersen oyundan banlenirsin zaten. Dalga geçiyorum, yalan söylüyorum, yanlış istihbarat veriyorum, basit küfürler, sinir edici şeyler söylüyorum. Onlar da bana ediyorlar tabi.”

E3, “Arkadaşlarımın yüzde 85’i oyunda tanıştığım insanlar. Yani orda mesela oyun içinde genelde sunu görebilirsin hani herif bencilse şeyse oyundaki karakterinden şeyinden anlarsın. Sonuçta onu şey yapabiliyorsun ayırt edebiliyorsun. Yani bir insan yanacak mesela diyelim bir eşya düşecek, bir şey olacak... Yani hakikaten gerektiğini düşündüğün adam mı almalı ben mi almalyım? gibi şeyler olabiliyor sen bu adamın mesela bencil olduğunu şey yapıyorsun ya da yardımsever olduğunu. Yani yardım ettiğini filan görüyorsun. Bu yönden biraz da olsa belli olur diye düşünüyorum. Oyundaki davranışlarıyla aynı çıkıyorlar zaten gerçek kişiliği...”

Katılımcıların %92,9’u diğer oyunculara yardım etmeyi eğlenceli bulduğuna yönelik nicel veriyi destekleyen görüşler yer almaktadır:

E3, “Sonuçta onun oyununu şey yapmak yanı aynı şey sana da yapılabilir hesabına onun için yani yeni oyuncular ya da daha zayıf karakterin üzerine gideyim filan yapmıyorum. Hatta yardım edebilsem daha çok hoşuma gider. "yani sonuçta arkadaş kazanıyorsun bir yerde...”

E3, “Sonuçta normal yanı çevrenle sohbet ediyorsun ya. Zaten öyle hardcore oynayanlar yanı çok zaman ayıran oyuncular gerçek hayatta da o arkadaşlarımla görüşmeye devam ediyorum.”

K1, ” Eğlenceli. Aynı zamanda arkadaşlarıma bakıyorum. Eğer moralim bozursa, kendimi iyi hissetmiyorsam, hastaysam falan oynarım. O zaman kendimi daha iyi hissediyorum.”

E2, ” Yazılı da sözlü de... Eskiden sadece yazılıydı ama artık başka programlar da olduğu için sözlü de iletişim kuruyoruz.” ...
“El göz koordinasyonu ile beraber işitsel olarak da duyduğun zaman daha kolay hareket edebiliyorsun.”

E2, ” Eğer bir grup çalışması varsa ortada ve yanı yeterlilikleri yerine getirebiliyorsa karakterim en güçlü olmasına gerek yok.”

E2, ” Çünkü bazı oyunlarda belli bir ekip çalışması gayet insana gerçek hayatta mesela imkânın yoksa eğer ekip çalışması yapma oyunda bunu öğrenebilirsin.”

E2, ” Yani herhangi bir duygu olmadan yapıyorum. Yani o yardımseverlik duygusuyla değil de hani birilerinin de benimle beraber bir şey paylaşması hoşuma gidiyor.”

K2, “Bu oyunları çok fazla arkadaşlarımla oynamadım yanı bu oyunları o sırada oyunda tanıştığım arkadaşlarımla oynuyordum.”

5.6.3. İmmersiyon Teması

İmmersiyon temasına ait alt temalar keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış olarak gerçekleşmiştir.

Keşif alt teması katılımcıların oyun içerisinde keşfetme, gizli şeyleri bulmaya yönelik motivasyonlarını kapsamaktadır.

Rol yapma alt teması katılımcıların oyunun hikayesine, karakter tarihçesine, karakter rolleri ve oyun dünyasına ait fantezileri kapsamaktadır.

Özgünleştirme alt teması katılımcıların oyun karakterlerinin dış görünümü, aksesuarları, stil ve renk uyumlarına yönelik ilgilerini kapsamaktadır.

Kaçış alt teması katılımcıların oyun oynama davranışları sonucunda gerçek sorunlardan kaçınma, rahatlama, fantezi dünyası içerisine dalmaya yönelik alışkanlıklarını ve isteklerini kapsamaktadır.

5.6.3.1. İmmersiyon Temasına İlişkin Görüşler

İmmersiyon temasının rol yapma alt temasına işaret eden bulgular tespit edilmiştir:

E1, “Yok artık o kadar da değil. Ben yaratmam. Ama benim kız arkadaşım mesela bana zorla elbise aldırıp giydiriyor. Ben çok sinir olmuştum.” ... “Kendi elbise giymiş bana da zorla takım elbise giydirtti. Bir de izin vermiyor hiçbir yere gitmeme. Burada duracaksın diyor, bunu tutacaksın elinde diyor. Ya diyorum bırak gideyim adam döveceğim. Yok...”

E1, “Çok şey ifade ediyor. Bence önemli. Mesela ben palyaço gibi geziyorum oyun içinde. Sinir olsunlar diye palyaço gibi giyiniş dövüyorum.” ...” Aptalca sinir edici şeyler giyiyorum yani hangisi öyleyse seçiyorum...”

İmmersiyon temasına ait özgünleştirme alt teması oyuncuların karakterlerinin görselliğine yönelik tercihlerini açıklamaktadır. Bu görüş, başarı teması, rekabet alt temasına ait diğer oyunculara rahatsızlık verme, onları kışkırtmaya yönelik davranış sergileme ile örtüşmektedir. Bunun sonucunda başarı ve immersiyon temaları arasında bir örüntü ortaya çıkmaktadır. Bu durum Yee'nin (2005) her oyuncu tipi için Bartle'ın (2004) önerdiği bileşenleri arasında bir ilişki olmayabileceği görüşünü desteklemektedir.

E1, " Yoo, hayır. Ama şimdi duygusal bağ derken 5 senelik bir karakterim vardı ölürse çok üzülürüm yani." ... "E yani kaç sene uğraştım..." ... "Emeklerim için, zaman harcadığım için üzülürüm. Oyun içinde o kadar tanındım yani diğer oyunculara karşı da üzülürüm."

E1, "Üstünden başından anlıyorum. Mesela sen yüksek levelli bir adamsın mesela garibanın birini gördün canavar kesmeye, öldürmeye çalışıyor. Şimdi ben ona gider yardım eder miyim? Eğer garibansa evsiz gibi, palyaço gibidir üstü başı oradan anlaşılır onun gariban olduğu. O yüzden ederim." ... "Gariban gibi görünmek için öyle giyiniyorum işte. Çünkü tipime bakıp yazık buna diyorlar ama ben çok iyi giyinimli zırhlı birini palyaço gibi dövünce çok zorlarına gidiyor. Çok sinir oluyolar."

K1, " Ama kalıcı olarak bir karakterle oynayacaksam kesinlikle kadın karakter seçerim. Oyununa göre değişir yani. Eğer karakter yaratıp hep o karakterle oynayacaksam kesinlikle kadın seçerim." ... " Sanırım kendimle bağlantılı oluyor, kendime göre kişiselleştiriyorum. Kendim gibi yapıyorum yani." Mesela benim nişanım kadın karakterle oynuyor. Neden kadın karakter seçiyor emin değilim." ... "Aslında çok erkek arkadaşım var kadınla oynayan"

Araştırmanın nicel aşamasında ortaya çıkan sonuca göre oyun karakterini karşı cinsten seçmeyi tercih eden katılımcıların yüzdesi 82,1'dir (Tablo 12). Yukarıda yer alan görüş nicel veriyi desteklemektedir.

K1, " Önemli bence. Çünkü nasıl hissettiğime bağlı olarak karakterimin cool, güzel görünmesini veya rahatsız edici bir tipi olmasını istiyorum. Duruma göre. Çünkü nasıl görüldüğüme göre insanlarla da o şekilde etkileşime giriyorum. Çünkü eğer biri gelip seni döverse ve çok saçma üstü başı çok saçmaysa yani sinir oluyorsun. Ama böyle çok güzel ya da cool görünen biri beni

döverse ya da öldürürse o kadar moralim bozulmuyor. O yüzden ben de ona göre giyinmeye çalışıyorum.”

*K1,” Çünkü mesela World of Warcraft’da insanlar böyle gümüşten çelikten çok güzel zırhlarla geziyorlar ve güzel zırhlı birini evsiz biri gibi giyinmiş olarak ya da saçma sapan bir elbiseyle karşısına çıkıp dövünce acayip sinir oluyorlar.”...”
Mesela League of Legends oynarken birçok insan çok güçlü karakterler seçiyor hani kaslı falan. Ben gidiyorum sincap seçiyorum. Sincabı tavşan gibi giydirip öyle dövüyorum çok sinir oluyorlar.”*

Araştırmanın nicel veri sonuçlarına göre katılımcıların %25,2’si farklı görünmeyi son derece önemli bulmaktadır (Tablo 12).

Yukarıda görüşü yer alan K1 kodlu katılımcının immersiyon boyutu, özgünleştirme alt boyutunda yer alan farklı görünmeye yönelik ihtiyacı diğer oyuncularını rahatsız etme amacı taşımaktadır. Başarı boyutu, rekabet alt boyutunda yer alan diğerlerini rahatsız etmeye yönelik davranış sergileme ile uyuşan bu durum başarı ve immersiyon temaları arasındaki örüntüye işaret etmektedir.

K1,” Nişanlımı oyunda da nişanlım gibi görüyorum. World of Warcraft’taki karakterini yani. Aynı onun normal hayatta hareket ettiği gibi ettiği için onun karakterini de o gibi görüyorum. Çünkü normal hayatta davrandığı gibi davranıyor. Mesela insanları trollemeye çalışıyor gerçek hayattaki gibi.”

K1, “Evet, bazen oluyor. Çünkü düşünmüyorum başka şeyler oyun oynarken. Yemeğin altını açık unutmuşumdur mesela ama daha ciddi şeyler değil yani.”

E2,”E tabi yaratılıyor. Çünkü bir serüven.” ...”Mesela beraber oynarken rast geldiğim bir şeyi mesela senin kaybolan eşyanmış gibi olabilir.”

E2, "Normal hayattan kaçmak..."

E2, "Yani mesela çok uzun saat oyun oynayıp bir yere yetişemediğim çok oldu." ... "Tabi ki de yaşadım. Okul hayatında da yaşadım, iş hayatında da yaşadım. Ee arkadaşlık ilişkilerinde de yaşadım. Çoğu zaman ekerdim arkadaşlarımı evde kalıp oyun oynayabilmek için..." ... "Kendi arkadaş çevremle oynadığım oyunlarda var ancak MMO'lar için oradaki arkadaşlarımla, oyundaki arkadaşlarımla kalıyorum."

E2, "Yani çok emek verdiğim bir şey. Eğer bu kadar emek veriyorsan bir farkın olmalı." ... "Uyumlu olması değil ama daha az, ender bulunan şeyleri takip ettiğim oluyor." ... "Kimsede olmayan şeylere sahip olma gibi"

E2, "Zaten genelde bir karakterle oynarım. Eğer ondan çok sıkılırsam ve bana başka bir getirisi varsa ikinci karakteri açarım ve onunla oynarım." ... "Başarı anlamında olması gerekiyor ya da farklı bir tarzı varsa, yeni bir karakter varsa onu da mutlaka denerim."

E2, "Evet, hoşlanırım çünkü koleksiyon gibi olduğu için yani onlara da bir emek verildiği için ondan yapmak hoşuma gider." ... "Gerçek hayatta da bazı koleksiyonlarım var."

E2, "Evet mutlaka da gezerim, sonuna kadar bakarım hepsine. Hatta manzaralarda durup böyle baktığımda olur." ... "Böyle değişik bir şekilde bağlayabiliyor seni dünyaya".

İlgili görüşü belirten katılımcının Bateman'ın (2006) DGD1 modelinde yer alan gezgin oyun stili tipiyle örtüştüğü gözlemlenmiştir.

E2, "Çok önemli değil, çok önemli değil. Hatta hiç önemli değil çünkü oyunun sonuna yaklaştırır, oyunda vakti kısaltır. Oyununun sonunda tek düze olan şeyleri sevmiyorum onun yerine

*yavaş yavaş gelişip daha çok keyfini çıkarmaya bakıyorum.”
...”Özellikle en çok oynadığım Ultima Online onda herhangi bir
gelişme yok, tamamıyla ucu açık... O daha da güzel hatta
gelişmemesi. Herkes eşit.”*

E2 kodlu katılımcının oyunu devam ettirmek üzere uzun süreli vakit geçirmeye yönelik eğilimi Novak’ın (2011, s.101-119) betimlediği sürekli (hardcore) oyuncu tanımıyla örtüşmektedir. Stewart (2011) oyun dünyasında sürekli (hardcore) davranışın önemli seviyede immersiyon belirtisi olduğuna işaret etmektedir. E2 kodlu katılımcının immersiyon temasına yönelik görüşleri bu durumu desteklemektedir. Araştırmanın nicel verilerine göre %42,6’sı rahatlamak için oyun oynarken %29,9’u sıklıkla gerçek hayat problemlerinden uzaklaşma amacıyla oyun oynamaktadır, bu sonuç aşağıda yer alan nitel verilerle örtüşmektedir.

E2, ”Çünkü zaten oyun oynamak hem bir hobi aynı zamanda biraz da kaçış. Kaçış olduğunun da farkındayım ve o kaçışı en iyi başaran oyunları da daha çok seviyorum.” ...”Çünkü günlük hayatımda yeterince stres ve sıkıntım olduğumu düşünüyorum ama bir şeye kafamı kaptırıp gittiğimde başka hiçbir şey düşünmüyorum. Oyunlar da buna çok yardımcı oluyor, müzik dinlemek gibi bir şey.”

K2, ” Oyun oynamak benim için anlamı büyük. Benim en canımın sıkın olduğu anlarda karşıma çıkmış bir şey benim için oyun. Ben hani şöyle tamam ben online oyuna ilkokulda başladım ama ben dört beş yaşında da atari oynuyordum.” ...”Fakat sonra hayatımda daha farklı bir edindi hani canım sıkın olduğunda nasıl diyeyim farklı bir dünyanın kapısını aralamak gibi oyun oynamak.” ...”Oyun oynarken siz, siz değilsiniz. Siz oynadığınız karaktersiniz oyun oynarken ve bu da hani nasıl kitap okumak farklı dünyalara götürüp farklı ufuklar açıyorsa oyunda benim için aynı şekil. Oyunda benim için beni farklı dünyalara götürüp bana farklı şeyler gösteriyor. Hani sadece oyun oynamak, oyun

oyunamak değil benim için. O yüzden yeri ayrı, bırakmam hiç muhtemelen oyun oynamayı.”

K2, ”Yani dediğim gibi ilk başta gördüm oynanıyordu, ben de istedim o anlamda güzeldi. Ama sonrasında nasıl diyeyim o havası hoşuma gitti oyunun, hani o kendine çeken farklı bir dünyaya götüren havası yani beni oynamaya devam ettiren, bakalım sırada ne var, acaba burada ne keşfedeceğim? Hani bilinmeyene itmesi hoşuma gitti. Bana farklı şeyler göstereceğini biliyordum her seferinde. O yüzden oynamaya devam ettim.”

K2, ”O anki ruh halime göre, mutluyum daha renkli bir şey oluyor, mutsuzsam daha karanlık bir şey oluyor.”... ”Bence göze de güzel görünmeli (Gülüyor).”

Birçok dijital oyun, oyuncunun kendisini oyun dünyasının içerisinde hissetmesini sağlamak için duyuşsal ve fiziksel immersiyon yaratmaktadır (Oblinger, 2006, s.5-7).

E3, ”Bu şey gibi aslında benim açımdan kitap okumak gibi sonuçta bir maceraya atılıyorsun yani sonuçta o kitapta mesela nasıl hayal ediyorsan bazı şeyleri kendi karakterinle ilgili bu da aynı şey. Yani bu da görsellik olan kitap okuma gibi düşünüyorum.”

5.7. Nitel Araştırma Sonuçları

Yüz yüze görüşme tekniğı ile elde edilen nitel veri setinin analiz edilmesinde içerik analizi ve betimsel analiz teknikleri bir arada kullanılmış ve bu şekilde çalışmanın güvenilirliğinin artırılması hedeflenmiştir. Yee'nin (2007) ortaya koyduğu motivasyon boyutları ve alt boyutlarına karşılık gelecek yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır. Hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu oyun çalışmaları üzerine çalışmalarda bulunmuş bir danışman tarafından gözden geçirilmiştir. Nitel araştırma analiz sürecinde hazır kod sistemlerinden faydalanılarak tema ve alt temalara Yee'nin boyut ve alt boyutlarında kullanıldığı isimler verilmiştir.

Görüşme yapılan katılımcılar, cinsiyetlerine göre K1, K2; E1, E2, E3 olarak kodlanmış ve güvenirliliği artırma amacıyla görüşmeler tamamlandıktan bir süre sonra E1, E2, K1 katılımcılarına bulguların doğrulanması yapılmıştır.

Yee'nin (2005) çalışmasında "Diğer oyuncularla rekabet etmek", "Diğer oyunculara baskın olmak/öldürmek" maddeleri rekabet boyutu altında yer almaktadır. Ancak nitel araştırma sonucunda Türk oyuncuların rekabeti ve diğer oyuncular üzerine hakimiyet kurma onları öldürmeyi ilerleme motivasyonu ile ilişkilendirdikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Ayrıca bir diğer farklılık katılımcıların rekabeti seviye atlamaya yönelik bir motivasyon olarak görmesi olmuştur.

Türk katılımcılarla yapılan görüşmede yöneltilen "Kendinizi ne sıklıkla diğer oyuncularla anlamlı bir sohbetin içinde bulursunuz?" sorusuna verilen cevaplar katılımcıların anlamlı bir sohbet kurma ihtiyacını sosyalleşme motivasyonu ile açıklamaktadır. Yee oyuncuların diğer oyuncularla sıklıkla anlamlı bir sohbet içinde bulunmalarını ilişkiler boyutu altında değerlendirmiştir. Yine nitel verilere göre, işlevsel değeri olmayan özgün eşya ve kıyafetleri toplama nedenleri katılımcılara sorulduğunda bunu karakterlerini özgünleştirme amacıyla yaptıklarını belirtmişlerdir. Bu madde nicel ölçme aracında keşif boyutu altında yer almaktadır.

Yüz yüze görüşmelerde katılımcılar bir fantezi dünyası içerisine dalmış olma durumunu sıklıkla kitap okuma örneğiyle kıyaslamıştır ve oyunlardaki görselliğin immersiyonu arttırdığını belirtmişlerdir. Literatürde bu görüşü destekleyen çalışmalar (Bowman, 1982, s. 14-17; Lepper, 1985, s.1-18; Malone, 1980) yer almaktadır. Novak (2011, s.87-119) video oyunlarda immersiyonu sağlayan en büyük etkenlerden birini oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşime girebilmesi olarak tanımlamıştır ve insanların kitap ve filmlerin dünyaları içine çekildikleri halde etkileşime geçemediklerine vurgu yapmıştır.

Oyuncuların bir kısmı ilerleme motivasyonunu oyunda başarı elde etme ve seviye atlama arzusu olarak tanımlarken, diğer kısmı oyun mekanizmaları tarafından sunulan sürekli ilerlemeden memnuniyet duyduklarını ifade etmektedir. Ancak yine de oyun içerisinde seviye atlama ortadan kalksa bile oyunu oynamaya devam edeceklerini belirtenler çoğunluktadır.

Mekanik boyutunun ilerleme boyutu ile ilişkilendirilmesi dikkat çekmektedir. Görüşme yapılan oyuncuların oyun mekaniği ve kurallarına yönelik ilgilerinin genel olarak oyunda ilerleme sağlamak amacıyla yönelik olduğu görülmüştür. Bazı oyuncular ise oyun mekaniğini immersiyonu güçlendiren bir etken olarak gördüklerini belirtmişlerdir.

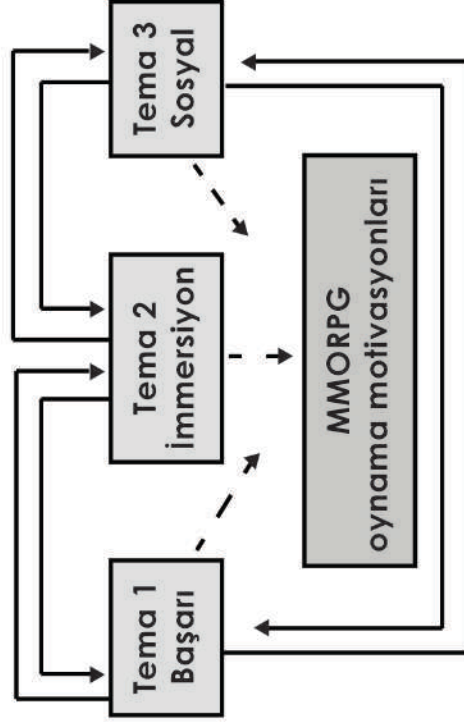
Nitel araştırma sonuçları araştırma sorularına cevap sağlamakta başarılı olmuştur. Nicel araştırma sonuçları da nitel araştırmanın sonuçlarının açıklanmasına ve yorumlanmasına katkı sağlamıştır.

Şekil.12. Nitel Araştırma Sonucuna Dayalı Oluşturulmuş Model (Temalar Arası Örüntü)

E1, "Yoo, hayır. Ama şimdi duygusal bağ derken 5 senelik bir karakterim vardı ölse çok üzülürüm yani." ... "E yani kaç sene uğraştım..." ... "Emeklerim için, zaman harcadığım için üzülürüm. Oyun içinde o kadar tanıdım yani diğer oyunculara katışı da üzülürüm."

E1, "Yok artık o kadar da değil. Ben yaratmam. Ama benim kız arkadaşım mesela bana zorla elbise aldırıp giydiriyor. Ben çok sinir olmuşum." ... "Kendi elbise giymiş bana da zorla takım elbise giydirtti. Bir de izin vermiyor hiçbir yere gitmeme. Burada duracaksınız diyor, bunu tutacaksınız elinde diyor. Ya diyorum bırak gideyim adam döveceğim. Yok..."

K1, "Nişanlımı oyunda da nişanlım gibi görüyorum. World of Warcraft'taki karakterini yani. Aynı onun normal hayatta hareket ettiği gibi ettiği için onun karakterini de o gibi görüyorum. Çünkü normal hayatta davrandığı gibi davranıyor. Mesela insanları trollemeye çalışıyor gerçek hayattaki gibi."



E1, "Yazılı konuşurum. Çünkü yazılı olunca daha çok kişiye ulaşabiliyorum. Çünkü broadcast ediyor yazıklarımı..." ... "Ben de küfrediyorum derken ağır şeyler söylemiyorum söylersen oyundan banlensin zaten. Dalga geçiyorum, yalan söylüyorum, yanlış istihbarat veriyorum, basit küfürler, sinir edici şeyler söylüyorum. Onlar da bana ediyorlar tabii."

E2, "Eğer bir grup çalışması varsa ortada ve yani yeterlilikleri yerine getirebiliyorsa karakterim en güçlü olmasına gerek yok."

E2, "Çünkü bazı oyunlarda belli bir ekip çalışması gayet insana gerçek hayatta mesela imkânın yoksa eğer ekip çalışması yapma oyunda bunu öğrenebilirsiniz."

6. TARTIŞMA VE SONUÇ

Tamamen gönüllük esasına dayalı olarak, hiçbir zorlayıcı gerekçe olmaksızın kişileri belirli bir işi yapmaya iten dürtü içsel motivasyon olarak tanımlanmaktadır (Malone ve Lepper, 1987). Oyun oynama oyuncuların gönüllü olarak yaptıkları bir eylemdir ve oyun oynama motivasyonu kişinin etkinlikten keyif almasından kaynaklanmakta olup dış desteğe ihtiyaç duymasını gerektirmemektedir. Çok sayıda araştırmacı motivasyonu (Bartle, 1996; Bartle, 2004; Jansz ve Tanis, 2007; Kellar M., Watters ve Duffy, 2007; Ryan, Rigby ve Przybyiski, 2006; Sherry ve Lucas, 2003; Sherry & Lucas & Greenberg ve Lachlan, 2006) oyun çalışmalarında ve oyun tasarımında kilit unsur olarak kabul etmektedir.

Oyun oynama motivasyonları akademisyenler için ilgi çekici bir araştırma alanı olmasının yanında oyun sektörü içinde oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Akademik çalışmalardan faydalanan oyun geliştiricileri ve oyun tasarımcıları oyuncu tiplerini oyun tasarımında bir araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Oyun sektöründeki son gelişmeler, özellikle oyuncu tipleri ve oyun oynama stilleri arasında ayırım yapma ihtiyacını artırmıştır. Farklı motivasyonlar farklı oyuncu tipleri ve oyun oynama stillerini beraberinde getirmektedir. Oyun üreticileri için, oyuncuyu tanımak ve oyun oynama motivasyonlarının kaynaklarını tespit etmek pazarlama hedeflerini belirlemeye yardımcı olmaktadır. Pazarlama hedefleri belirlendikten sonra ise ilgili hedef kitleye yönelik oyun tasarlamak için oyun oynama motivasyonlarını anlamak önem taşımaktadır (Huotari & Hamari 2012; Hamari 2013). Örneğin, oyun içerisinde immersiyonu arttıran sanal öğeler oyun dengesinin ayrılmaz bir parçası olarak görülmekte ve dikkatle tasarlanmaktadır. Oyun tasarımcıları söz konusu sanal ürünler için kimin potansiyel müşteri olabileceğini anlamak adına hedef kitlerini araştırmaktadırlar (Hamari & Tuunanen, 2014).

Oyun geliştiriciler için büyük önem arz eden oyun oynama motivasyonlarını anlayabilmek adına, araştırmacılar tarafından son yirmi yılda çok sayıda oyuncu tipi modeli önerilmiş ve tartışılmıştır. Bu modellerin akademik alanyazında en çok referans verilenlerinden biri de Bartle'ın Oyuncu Tipleri (1996) modelidir (Hamari & Tuunanen, 2014) ve genel bir kişilik modelinin alt kümesi olma özelliğini taşımaktadır. Alanyazında en çok bilinen oyun oynama stilleri ve oyuncu tipi

modellerinin paylaştığı kavramsal öğelerin birçoğu ortaktır. Örneğin yakın zamanda oyun çalışmalarında sıklıkla atıfta bulunulan Yee (2012), Bartle’ın oyuncu tipleri modelini motivasyon temelli bir teori geliştirmek üzere kullanmıştır.

Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarını araştırmak üzere alan yazındaki oyuncu tiplerine yönelik akademik çalışmalar incelenmiştir (Bartle,1996; Yee, 2002;2006a;2006b;2007; Bostan ve Çatak, 2016; Whang Chang; 2004; Ip ve Jacobs, 2005; Williams, Ducheneaut, Xiong ve diğerleri, 2006; Drachen, Canossa ve Yannakakis, 2009; Hamari ve Lehdonvirta, 2010; Tseng, 2010; Kallio, Mäyrä ve Kaipainen, 2011; Stewart, 2011; Lazzaro, 2004; Caillois, 1961; Bateman, 2011; Edwards, 2001; Hunicke, LeBlanc ve Zubek, 2004; Van Meurs, 2007; Beeson, 2010; Jansz ve Tanis, 2007; Lucas ve Sherry, 2004; Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan, 2006). Bunun sonucunda oyuncu tipleri üzerine yapılan çalışmaların meta-analitik bir incelemesi sunulmuştur. Oyuncu tiplerine göre oyun içi davranışlar, oyun oynama motivasyonları ve oyuncu tipleri ele alınmıştır. Oyun oynama motivasyonlarını belirleyebilmek için öncelikle literatürdeki oyuncu tiplerinin incelenmesi gerekmektedir. Psikometrik kişilik tipi modelleri araştırmaları yarım yüzyıldan fazladır hayatımızdayken, oyuncu tipi modelleri oldukça yenidir. Literatürde oyuncu tipi modelleri oluşturulurken, bazıları var olan kişilik tiplerinden uyarlanırken, bazıları Bartle’ın modelinde olduğu gibi oyuncuların gözlemlenmesine dayalı olarak kavramsallaştırılmaktadır.

Yee'nin (2006, 2007), kitlesele çok oyunculu çevrimiçi oyunlarını Bartle'ın oyuncu tipleri modeli üzerine başlattığı niteliksel tartışmayı takiben yaptığı çalışma, oyun oynama motivasyonları modelinin bir prototipini geliştirmeye olanak sağlamıştır. Bazı çalışmalar da davranışsal ölçümle oyuncuları sınıflandırmak için oyun-içi demografiklerin kullanılmasını önermiştir. Oyuncu tiplerine ilişkin boyutlar literatürde oldukça az yer alırken, yürütülen çalışmaların (Yee, 2002, 2006a;2006b;2007; Van Meurs, 2007; Stewart, 2011) genellikle Bartle’ın oyuncu tiplerini modelini temel aldığı gözlemlenmektedir. Yee bu noktada immersiyon boyutunu ortaya çıkararak alanyazında fark yaratmıştır. Literatürdeki mevcut çalışmalar (Hamari ve Tuunanen, 2014; Yee, 2007; Jansz ve Tanis, 2007; Lucas ve Sherry, 2004; Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan, 2006) incelendiğinde, oyuncunun

oyun oynama motivasyonları Başarı, Keşif, Sosyalleşme, Hakimiyet ve İmmersiyon olmak üzere temel beş boyutta sentezlenebilmektedir.

İlgili alanyazının oyuncu tiplerini motivasyon perspektifinden tanımlama konusunda da yetersiz kaldığı gözlenmektedir. Bu durum gelecek çalışmaların bu alana katkı sağlaması ihtiyacını doğurmuştur. Bu nedenle, oyuncu tiplerinin tanımlanması ve oyun oynama motivasyonları üzerine yapılacak araştırmalar hala potansiyel taşımakta olup geliştirilmeye açıktır. Bartle oyuncu tipleri modeline sıklıkla yapılan merkezi eleştiri, insanların davranışlarının ve motivasyonlarının zaman içinde ve duruma bağlı olarak değişebileceği ve bir insanın ait olduğu kategoriye tam olarak uyamayabileceği fikrini temel almaktadır. Eleştirilerin bir başka merkez noktası, gerçekte oyuncuların aynı anda birden çok motivasyona sahip olabilecekleri ihtimali olmuştur. Oyun oynama motivasyonlarını anlamaya yardımcı olacak oyuncu tiplerinin çoğu belirli basitleştirmeler ve soyutlamalarla çevrelenmiştir. Bu sebeple, oyun türlerine göre oyuncu tipi modellerinin oluşturulması daha anlamlı veriler sağlayabilir.

Aynı oyuncu motivasyon ve davranışlarını farklı bir oyuna tamamen transfer etmeyebilir. Tez çalışması için yapılan görüşmelerden edinilen veriler de bu ihtimalleri güçlendirmektedir.

Tezin birinci bölümünde oyun çalışmaları, bilgisayar ve video oyunlarının tarihsel süreci, oyun oynama sistemleri ve video oyun türlerine yer verilmiştir. Oyun ve oyun oynama kavramları tanımlanarak ve video oyunlarının oyun çalışmalarındaki yeri ve önemine değinilmiştir. Oyun çalışmalarının tarihsel gelişim süreci ve dijital oyunları araştırmaya yönelik yöntem ve yaklaşımlar incelenmiştir. Oyun oynama sistemleri, video oyunların tarihsel süreci ele alınarak video oyun türleri sınıflandırılmış ve tanımlanmıştır.

Tezin “Oyuncu tipleri ve oyun oynama motivasyonları” başlıklı ikinci bölümü psikodinamik kişilik kuramları ve mizaç tipleri, oyuncu tipleri ve oyun oynama motivasyonlarını kapsamaktadır.

Farklı oyuncu tiplerinin farklı oyun oynama motivasyonlarına sahip olduğu için oyun oynama motivasyonlarını araştırmadan önce oyuncu tiplerinin araştırılmıştır. Oyuncu tiplerinin psikoloji alanında yer alan kişilik tipleri ile arasındaki ilişkiye işaret eden

çalışmalar oyun oynama motivasyonlarını anlamak için kişilik kuramlarını açıklamanın önemini ortaya çıkarmıştır.

Oyuncu tiplerinin oyun endüstrisindeki yeri, önemi ve kullanımına değinilerek, oyun oynama motivasyonlarına yönelik akademik arařtırmalar genel olarak özetlenmiştir. Oyun oynama motivasyonlarına yönelik çalışmalarda istatistiksel bir yöntem kullanan ilklerden biri olan Yee'nin kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynama motivasyonları üzerine yaptığı çalışmalara detaylı olarak yer verilmiştir.

Tezin son bölümü, "Arařtırma: kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları" başlığı ile tezin arařtırmasını içermektedir. Çevrimiçi oyunlar alanındaki oyun oynama motivasyonları üzerine önceki arařtırmalar incelendiğinde, Daedalus Projesi bugüne kadarki en kapsamlı arařtırma projesidir. Proje üzerinde altı yıl boyunca çalışan Yee, 40.000'in üzerinde kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunları oyuncusundan veri topladığı (Winther, 2010) bu çalışmasına ilk olarak 2005 yılında kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında oyun içi davranışı oluřturan motivasyonları tanımlamaya ve anlamaya çalıştığı arařtırmasıyla başlamıştır. Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarını oynama motivasyonlarını arařtırdığı çalışması (2005) için soru listesi oluřturmuştur. Nicel arařtırmasında veri toplama aracı olarak çevrimiçi bir anket geliřtirmiştir. Bu arařtırmada kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunu oynama motivasyonlarının belirlenmesi amacıyla karma arařtırma yöntemi, arařtırma desenlerinden paralel karma yöntem deseni tercih edilmiştir. Yee'nin (2005) çalışması temel alınarak nicel verilerin toplanması aşamasında veri toplama aracı olarak Yee tarafından geliřtirilen "The Daedalus Project" isimli çevrimiçi anket Türkçe'ye çevirilmiştir.

460 katılımcının cevapladığı anketten elde edilen verilerin %92'si geçerli bulunmuş ve 425 anket formu değerdendirmeye alınmıştır. Ölçek iç tutarlılığını belirlemede Cronbach Alfa yöntemi kullanılmış ve arařtırmada kullanılan ölçme aracının güvenilirlik analizi sonucunda hesaplanan iç tutarlılık katsayısı 0,893 olarak tespit edilmiştir. Bu katsayıya göre bu arařtırmada yüksek derecede güvenilir bir ölçme aracı kullanılmıştır.

Ölçme aracının ölçme görevini yerine getirip getirmediğini tespit edebilmek adına doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda 4 maddenin (TKM-2, TKM4, KSF-1, KSF-3) madde yükü açısından ilgili boyuta hizmet etmediği tespit edildiğinden çıkartılmasına karar verilmiştir. Daha sonra yapılan geçerlilik faktör analizinde ilgili ölçme aracının ölçme görevini yerine getirdiği uyum iyiliği değerleri, standardize yükler ve t değerleri üzerinden tespit edilmiştir. Ölçüm aracının ölçüm yaptığı Lisrel 8.8 programı ile yürütülen doğrulayıcı faktör analizi ile kanıtlanmıştır.

Nicel verilerin toplanması aşamasında veri toplama aracı olarak “The Daedalus Project” isimli çevrimiçi anket Türkçe diline çevrilerek kullanılmıştır. Yee uyguladığı faktör analizi sonucunda 10 boyut elde etmiştir. Bunlar ilerleme (advancement), mekanik (mechanics), rekabet (competition), sosyalleşme (socializing), ilişki (relationship), takım çalışması (teamwork), keşif (discovery), rol yapma (role-playing), kişiselleştirme (customization) ve kaçıştır (escapism). 10 faktörün tüm motivasyon bilgisinin %60’ını açıkladığını tespit etmiştir. Bu değer %70 - %90 arasında ise faktörlerin bilgiyi yeterince açıkladığı kabul edilir, ancak veriye göre %70’in biraz aşağısında ya da %90’ın yukarısında değer de alabilmektedir (Jolliffe, 2002, s.112-114). Dolayısıyla, %60 ile 10 faktör tüm bilgiyi yeterince açıklamaktadır. Yee (2005) analiz sonucunda elde ettiği 10 faktör üzerinden tekrar temel bileşenler analizi yaparak 10 boyuttan 3 boyuta indirgemıştır: başarı, sosyal, immersiyon. Başarı boyutu oyun ustalığı, rekabet ve oyun içi güç arayan oyuncular, sosyal başkalarıyla iletişim kuran ve oyun içi ilişkiler geliştiren oyuncular, immersiyon ise gerçek hayatın sorunlarından kaçan, rol yapma ve oyun dünyasını keşfetmeye eğilimli olan oyuncular kapsamaktadır.

Katılımcıların, boyutlar bağlamında nasıl bir ortalamaya sahip olduğu incelenmiş ve en yüksek ortalama keşif, en düşük ortalama rekabet boyutunda görülmüştür. Boyutlar arası ilişkileri incelemek üzere yapılan Pearson korelasyon testi sonuçları en güçlü ilişkinin ilerleme ve mekanik boyutu arasında, en zayıfın ise takım çalışması ve özgünleştirme boyutu olduğuna işaret etmiştir. Keşif, rol yapma, özgünleştirme, kaçış boyutlarında cinsiyetin etkili olduğu ve yapılan bağımsız gruplar t testi ile ortaya çıkmıştır. Bu sebeple, Hipotez1’in keşif, rol yapma, özgünleştirme ve kaçış boyutları bağlamında kabul edilebileceği belirtilmiştir.

Motivasyon boyutları ve yaş grupları arasındaki farklılık yapılan tek yönlü Anova analizi ile belirlenmiştir. Sonuçlarına göre ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve özgünleştirme boyutlarındaki farklılaşmada istatistiksel anlamlılık tespit edilmiştir. İlgili boyutlar bağlamında Hipotez 2 kabul edilmiştir.

Katılımcıların oyun karakterini karşı cinsten seçme tercihleri ve oyun oynama motivasyonları arasındaki farklılığın bağımsız gruplar t testi ile belirlenmiştir: ilerleme, mekanik, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutlarındaki farklılaşmada anlamlılık bulunmuştur. Bunun sonucunda ise Hipotez 3'ün ilerleme, sosyalleşme, rekabet, ilişkiler ve takım çalışması boyutları bağlamında kabul edilebileceğine karar verilmiştir.

Araştırmanın nicel aşamasında incelenen boyutların Türk katılımcılar tarafından algılanmasına yönelik farklılıklar, katılımcılar üzerinde yarattığı etki, ifade ettiği anlam ve önemi tespit edebilmek adına araştırmanın nitel aşaması gerçekleştirilmiştir. Yee'nin (2005) ortaya koyduğu motivasyon boyutları ve alt boyutlarına karşılık gelen yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır. Temalar başarı, sosyal ve immersiyon iken; ilerleme, sosyalleşme, keşif, mekanik, ilişkiler, rol-yapma, rekabet, takım çalışması, özgünleştirme ve kaçış motivasyon alt temaları oluşturmaktadır.

Yüz yüze görüşme sonucunda elde edilen verilerin analiz sürecinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri kullanılmıştır ve analiz yönteminde çeşitleme ile çalışmanın güvenilirliğinin artırılması hedeflenmiştir.

Nicel araştırmada incelenen boyutlar ve madde dağılımları, nitel araştırma sonucunda elde edilen verilerle karşılaştırıldığında özellikle ilerleme boyutları arasındaki farklılıklar dikkat çekmektedir. Örneğin “Diğer oyuncularla rekabet etmek”, “Diğer oyunculara baskın olmak/öldürmek” maddeleri Yee'nin çalışmasında rekabet boyutu altında yer almaktadır. Bu durum Türk oyuncuların diğer oyuncularla rekabet etmeyi onlar üzerinde hakimiyet kurma ve öldürmeyi oyun içerisinde ilerleme, seviye atlama, güçlü olma motivasyonu ile ilişkilendirdikleri yorumuna yol açmıştır.

İlişkiler boyutu altında yer alan “Kendinizi ne sıklıkla diğer oyuncularla anlamlı bir sohbetin içinde bulursunuz?” maddelerin nitel araştırma sürecinde

katılımcılar tarafından sosyalleşme ile ilişki algılandığı görülmüştür. Bu durumda Türk katılımcıların anlamlı bir sohbet kurma ihtiyacını sosyalleşme motivasyonu ile hissettikleri sonucun varılabilmektedir. İşlevsel değeri olmayan özgün eşya ve kıyafetleri toplama nedenleri nitel araştırma kapsamında katılımcılara sorulduğunda bu davranışı karakterlerini özgünleştirme amacıyla gerçekleştirdiklerini belirtmişlerdir.

Rol yapma boyutu altında yer alan “Bir fantezi dünyası içerisine dalmış olmak” maddesinin katılımcılar tarafından nasıl algılandığı merak edilmiş ve görüşmede bu soru kendilerine yöneltilmiştir. Elde edilen bulgular bir fantezi dünyası içerisine dalma ihtiyacını katılımcıların gerçek hayat problemlerinden uzaklaşmak ve rahatlamak adına duyduklarını göstermektedir. Yapılan görüşmelerde katılımcılar oyunları kitap okuma örneğiyle kıyaslamıştır ve oyunlardaki görselliğin immersiyonu arttırdığını dolayısıyla oyun oynamanın kitap okumaktan daha güçlü bir immersiyona yol açtığını belirtmişlerdir.

Görüşmelerde katılımcılar sıklıkla ana karakterini karşı cinsten seçen oyunculara (kendileri ya da yakınları) vurgu yapmışlardır. Araştırmanın nicel aşamasında ortaya çıkan sonuca göre örneklemin büyük bir kısmını erkek oyuncular oluşturmaktadır ve oyun karakterini karşı cinsten seçmeyi tercih eden katılımcıların yüzdesi 82,1’dir (Tablo 12). AAA video oyunları en yüksek geliştirme bütçelerine ve promosyon seviyelerine sahip oyunlar için kullanılan bir sınıflandırma terimidir. Çoğu AAA video oyununun erkek egemen bir endüstri içerisinde geliştirildiği göz önüne alındığında, hedef kitlenin erkekler olarak belirlenmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla kadın oyun karakteri tasarımlarının erkek oyuncuların beğenisine yönelik olarak stereotipikleşmesi, erkek oyuncuların sıklıkla kadın oyun karakteri tercih etmelerinin sebebi hakkında bir fikir verebilir (Yee,2014). Nitel araştırmada elde edilen veriler bu durumun kimi zaman diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma amacıyla, kimi zaman ise immersiyonun arttırılmasıyla ilişkili olduğunu göstermektedir. Nitel araştırma aşamasında bir erkek katılımcının (E1) karşı cins karakterle oynama sebebi diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma amacı taşımaktadır:

E1, “Mesela ben bir kadın karakter alıp bir erkek karakteri öldürdüğümde oh nasıl öldürdüm diyorum içimden.” ... “Kadın karakter daha zayıf gibi düşünülüyor, erkeğe göre. O yüzden.”

Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarını araştırmaya yönelik yürütölen nicel ve nitel araştırmanın sonuçları karşılaştırıldığında, kültürel farklılıklara bağılı olarak bazı farklılıklar görölmüştür. Ancak genel olarak nitel araştırma sonuçları nicel araştırmanın sonuçlarının açıklanmasına ve yorumlanmasına katkı sağlamış ve sonuçları desteklemiştir.

Oyuncular farklı oyunlarda farklı motivasyonlara sahip olabileceğinden dolayı; farklı oyun türleri için sistematik bir ölçüm, oyuncu tiplerine yönelik eleştirileri saf dışı edebilir. Aynı oyuncularla, farklı oyun türleri için bileşik ölçüm yapılması farklı motivasyon boyutlarını ortaya çıkarması muhtemeldir. Bununla birlikte, daha yapılandırılmış nitel bir yaklaşımla modellenecek oyuncu tiplerinin oyun çalışmaları literatürüne katkı sağlaması beklenmektedir.

İlgili alanyazın oyunu türlerinin motivasyon perspektifinden tanımlama konusunda yetersiz kalmaktadır ve gelecek çalışmaların bu alana ağırlık vermesinin faydalı olacağı gözlemlenmektedir. Bu nedenle, oyuncunun tiplerinin tanımlanması ve soyutlanması üzerine yapılacak daha ileri araştırmalar hala potansiyel taşımakta olup geliştirilmeye açıktır. Oyuncu tipleri üzerindeki araştırmalar için daha fazla sentez, doğrulama ve karşılaştırmalı araştırmalardan yararlanılması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.

Adams, E. (2014). *Fundamentals of role-playing game design*. New Riders.

Adams, E.; Rollings, A (2009). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Adler, A. (1921). *Understanding human nature*. New York: Fawcett.

Adler, A. (1923). *The practice and theory of individual psychology*. London: Routledge & Kegan Paul.

Adler, A. (1969) *The Science of Living*. New York. Anchor Books.

Adler, A. (1997) *İnsan Tabiatını Tanıma*. Ayda Yörükan (çev), Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara.

Adler, A. (2002). *The Collected Clinical Works of Alfred Adler: Journal articles: 1931-1937*. (Vol. 7). Alfred Adler Institute.

Adler, A., & Brett, C. (2014). *Understanding Human Nature: The Psychology of Personality*. New York: Oneworld Publications.

Allport, G. W. (1937). *Personality: A psychological interpretation*. Oxford, İngiltere.

Altay, O. (2015). The Oldest MMORPGs In Gaming History. MMOs.com. 17 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://mmos.com/editorials/oldest-mmorpgs>

American Psychological Association. (2018). Personality. 27 Mart 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.apa.org/topics/personality/>

Anderson, R. (2011). *Jung: Bullet Guides*. Hachette UK.

Anderton, K. (2017). *The Business Of Video Games: How Much Is Being Spent And Why* [Infographic]. Forbes.com. 7 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2017/04/25/the-business-of-video-games-how-much-is-being-spent-and-why-infographic/#2d49586c6fe8>

Ansbacher, H. L. (1988). *The relationship of Dreikurs's four goals of children's disturbing behavior to Adler's social interest-activity typology*. Individual Psychology, 44(3), s. 282.

Apperley, T. (2006). *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Simulation & Gaming, 37(1), s.6–23.

Arıkan, R. (2004). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. Ankara, Asil Yayın.

Arlı, M. ve Nazik, H. (2001). *Bilimsel araştırmaya giriş*. Ankara, Gazi Kitabevi.

Aslan, S. (2008). *Kişilik, Huy ve Psikopatoloji*. Reviews, Cases and Hypotheses in Psychiatry RCHP, 2(1-2), s.7-18

Aysevener, K. (2002). *Tarih bilminde felsefi bir sorgulamanın önemi üzerine*. Felsefe Dünyası, (36), s. 73-82.

Bailenson, J., B. A., ve Blascovich, J. (2002) *Mutual gaze and task performance in shared virtual environments*. Journal of Visualization and Computer Animation. s. 1-8.

Balcı, A. (2005). *Sosyal bilimlerde araştırma: Yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem A.

Bandura, A. (2001). *Social cognitive theory: An agentic perspective*. Psychology, Yıllık inceleme. 52, s.1–26.

Barenbaum & Winter (2008). *History of Modern Personality Theory and Research*. John, O. P. &Robins, R. W. &Pervin, L. A. (Ed). Handbook of Personality: Theory and Research içinde Guilford Press.

Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. The Journal of Virtual Environments 1.

Bartle, R. (2004). *Designing virtual worlds* (1st ed.). New Riders.

Bartle, R. (2005). *Virtual worlds: Why people play*. Massively multiplayer game development, 2(1), s. 3-18.

Bartlett, M.S. (1937). *Properties of sufficiency and statistical tests*. Proc. R. Soc. Lond. A 160.901. s. 268-282.

Baron, R. (1998). *What type am I?: Discover who you really are*. Penguin.

Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. CRC Press.

Barton, M., & Loguidice, B. (2009). *The History Of Pong: Avoid Missing Game to Start Industry*. Gamasutra.com. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: http://www.gamasutra.com/view/feature/132293/the_history_of_pong_avoid_missin_g_.php

Batchelor, J. (2018). Games industry generated \$108.4bn in revenues in 2017. *Gamesindustry*. 6 Mayıs 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>

Bateman, C. (2010). *BrainHex. What's your brain class*.

Bateman, C. and Boon, R. (2006). *21st Century Game Design*. Charles River Media.

Bateman, C., Lowenhaupt, R., & Nacke, L. (2011). Player Typology in Theory and Practice. *DiGRA 2011 Konferans Bildiri Kitabı: Think Design Play*. Hilversum, Netherlands, Eylül 14-17.

Baykul, Y. (1999). *İstatistik metodlar ve uygulamalar*. Ankara, Anı Yayıncılık.

- Bayne, R. (1995). *The Myers-Briggs Type Indicator: A Critical Review and Practical Guide*. Nelson Thornes.
- Bell, M. (2001). *Online role-play: Anonymity, engagement and risk*. Educational Media International, 38, 251-260. Google Scholar, Crossref
- Berecz, J.M. (2009). *Theories of personality: a zonal perspective*. Pearson/Allyn & Bacon.
- Berens, L. V. (2006). *Understanding yourself and others: An introduction to the 4 temperaments*. Telos Publications
- Berens, L. V., & Nardi, D. (2004). *Understanding yourself and others: An introduction to the personality type code*. Telos Publications.
- Bessiere, K., Seay, A., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft . *CyberPsychology & Behavior*, 10, s.530-535. Crossref, Medline
- Biedermann, I., & Vessel, E. A. (2006). *Perceptual pleasure and the brain*. American Scientist, 94 (Mayıs-Haziran), s. 247–253.
- Bisset, J. (2017). Sony's PS4 smashes 67.5 million worldwide sales. *CNET*. 2 Ocak 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.cnet.com/news/sonys-ps4-hits-a-whopping-67-5-million-worldwide-sales/>
- Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hoyt, C. L., & Bailenson, J. N. (2002). *Immersive virtual environment technology as a methodological tool for social psychology*. Psychological Inquiry, 13(2), s. 103-124.
- Bornstein, R. F. (2003). *Psychodynamic Models of Personality*. Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (Ed.). Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology içinde (Vol. 5). John Wiley & Sons.
- Borries, F., Walz, S., & Böttger, M. (2007). *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Springer Science & Business Media.

Bossom, A., & Dunning, B. (2015). *Video Games: An Introduction to the Industry*. London: Bloomsbury Publishing.

Bostan, B., Çatak, G. (2016). *Explorations in Player Motivations: Gamer Profiles*. *Gamer Psychology and Behavior içinde* (Ed.) Barbaros Bostan, Springer.s. 137–153.

Bowman, R.F. (1982). *A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction*, *Educational Technology içinde* vol. 22, no. 9, s.14-17.

BrainHex (2010) : <http://blog.brainhex.com/>

Briggs, A. R. J., & Coleman, M. (2007). *Research methods in educational leadership and management* (Ed.). London: Sage.

Briggs Myers, I. (1998). *Introduction to type. A guide to understanding your results on the Myers-Briggs Type Indicator*, 6.

Brislin, R. W. & Lo, K. D. (2006). *Culture, Personality, and People's Uses of Time: Key Interrelationships*. *Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology, Personality and Everyday Functioning içinde* Thomas, J. C., & Segal, D. L. (Ed.). (Vol. 1). John Wiley & Sons.

Bruchansky, C. (2010). *The Semiotics of Video Games*. 20.10.2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://bruchansky.name/exhibitions-and-events/the-semiotics-of-video-games/>

Bruno, F. J. (2002). *Psychology: A self-teaching guide* (Vol. 182). John Wiley & Sons.

Brown, J. D. (2009). *Statistics Corner Questions and answers about language testing statistics: Principal components analysis and exploratory factor analysis*. *Definitions, differences, and choices, içinde*.

Buchanan, L. (2009a). *From Janitor to Superstar*. *IGN*. 20 Eylül 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.ign.com/articles/2009/09/10/from-janitor-to-superstar>

Buchanan, L. (2009b). Genesis vs. SNES: By the Numbers. *IGN*. 4 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.ign.com/articles/2009/03/20/genesis-vs-snes-by-the-numbers>

Bushman, B.J. ve Anderson, C.A. (2002). *Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model*. *Personality & Social Psychology Bulletin*, vol. 28 no:12 s. 1679-1686.

Byers, A., & Crocco, F. (2016). *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*. McFarland.

Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games* (Çev. M Barash). New York: The Free Press of Glencoe.

Caillois, R. (2006). *The definition of play and the classification of games*. In K. Salen and E. Zimmerman (Eds.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (s. 122–154). Cambridge, MA: MIT Press.

Camburn, E., Rowan, B., & Taylor, J. E. (2003). *Distributed leadership in schools: The case of elementary schools adopting comprehensive school reform models*. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 25, s. 347-373.

Campbell, C. (2013). GDC: The gathering of the game makers. *Polygon*. 17 Mart 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.polygon.com/features/2013/3/25/4128022/gdc-gathering-of-game-makers>

Cardoso, P., & Carvalhais, M. (2013). *Traversing the emerging narrative in interactive narratives and video games*. *Avanca| Cinema: International Conference Cinema—Art, Technology, Communication, Avanca, Portekiz*.

Carducci, B.J. (2009). *The Psychology of Personality: Viewpoints, Research, and Applications*. New York: Wiley Blackwell

Carlson, R. (1971). *Where is the person in personality research?* *Psychological Bulletin*, 75, s.203–219.

Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business & Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

Cattell, R. B. (1943). *The description of personality: Basic traits resolved into clusters*. *Abnormal and Social Psychology*, 38, s.476–506.

Cerny, C.A., ve Kaiser, H.F. (1977). *A study of a measure of sampling adequacy for factor-analytic correlation matrices*. *Multivariate Behavioral Research*, 12(1), s. 43-47.

Charles, D., Kerr, A., McNeill, M., McAlister, M., Black, M., Kućklich, J., Moore, A. ve Stringer, K. (2005). *Player- centred game design: Player modelling and adaptive digital games*. *Digital Games Research Konferansı*. s.285–298.

Chikhani, R. (2015). *The History Of Gaming: An Evolving Community*. *TechCrunch*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>

Child, D. (1970). *The essentials of factor analysis*. London: Holt, Rinehart & Winston, 36-38,42.

Clark, L. A. (2005). *Temperament as a Unifying Basis for Personality and Psychopathology*. *Journal of Abnormal Psychology*, 114(4), s. 505-521

Clayman, D. (2010). *The History of Blizzard*. *IGN*. 7 Mart 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.ign.com/articles/2010/10/22/the-history-of-blizzard>

Clearwater, D. (2011). *What Defines Video Game Genre? Thinking About Genre Study after The Great Divide*. *Loading... The Journal Of The Canadian Game Studies Association*, 5(8), s. 29-49. 20 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/8>

Cogburn, J., & Silcox, M. (2012). *Dungeons and dragons and philosophy*. *Open Court*. *Popular Culture and Philosophy* vol. 70.

Cohen, D. (2018). The History of Nintendo Video Games From playing cards to the Nintendo Switch. *Lifewire*. 15 Şubat 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.lifewire.com/history-of-nintendo-729734>

Cohen, S. (1984). *ZAP! the rise and fall of Atari*. New York: McGraw-Hill.

Colby, R., & Johnson, M. (Eds.). (2013). *Rhetoric/Composition/Play through Video Games: Reshaping Theory and Practice of Writing*. Springer.

Cole, H., & Griffiths, M. (2007). *Social interactions in massively multiplayer online role-playing games*. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 575-583.

Connolly, T. M. (Ed.). (2013). *Psychology, pedagogy, and assessment in serious games*. IGI Global.

Cope, D. G. (2014, January). *Methods and meanings: credibility and trustworthiness of qualitative research*. In *Oncology nursing forum* (Vol. 41, No. 1).

Corsini, R. (1960). *Role playing: Its use in industry*. *Advanced Management*, 25, s. 20-23.

Crawford, G. (2011). *Online Gaming* (s. 22-26). Routledge.

Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Creswell, J. W. (2008). *Educational research planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. International Pearson Merrill Prentice Hall.

Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications, 4th ed.

Creswell, J. W. and Clark, P. L. (2008). *Mixed Methods Reader*. California: Sage Publication.

- Creswell, J. & Plano-Clark, V. L. (2011). *Designing and Conducting mixed methods research*. London: Sage Publications.
- Creswell, J. W. and Miller, D. L. (2000). *Determining Validity in Qualitative Inquiry, Theory into Practice*. 39, 3, s.124 -130.
- Creswell, J. W., & Garrett, A. L. (2008). *The “movement” of mixed methods research and the role of educators*. South African Journal of Education, 28(3), 321–333.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2011). *Designing and conducting mixed methods research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J., & Plano Clark, V. L. (2007). *Understanding mixed methods research*. J. Creswell (Ed.), *Designing and conducting mixed methods research içinde* (s. 1-19). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cronbach, L. J. (1951). *Coefficient alpha and the internal structure of tests*. Psychometrika 16.3: s.297-334
- Crowne, D.P. (2009). *Personality theory*. Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996), *Experience sampling method applications to communication research questions*. Journal of Communication, vol. 46, no .2 (Bahar-1996), s.99-120
- Cüceloğlu, D. (1993). *İnsan ve davranışı: Psikolojinin temel kavramları*. Remzi Kitapevi
- Çömlekçi, N. (2001). *Bilimsel araştırma yöntemi ve istatistiksel anlamlılık sınamaları*. Ankara, Bilim Teknik Yayınevi.
- Dahlskog, S., Kamstrup, A., Aarseth, E. (2009). *Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification*, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. DiGRA 2009 Bildiri Kitabı. <http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/12205/09287-47544.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Danziger, K. (1990). *Constructing the subject: Historical origins of psychological research*. New York: Cambridge University Press.

Davidson, D. (2009). *Well Played: Video Games, Value and Meaning*. Vol. 1-3. Pittsburgh: ETC Press. www.etc.cmu.edu/etcpres/wellplayed.

Davison, P. (2013a). Get Out of My Brain, Silent Hill. *USGamer*. 20 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.usgamer.net/articles/get-out-of-my-brain-silent-hill>

Davison, P. (2013b). Ten Great Bullet Hell Shooters. *USGamer*. 20 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.usgamer.net/articles/ten-great-bullet-hell-shooters>

de Castell, S., Taylor, N., Weiler, M., & Jenson, J. (2011). *Theoretical and Methodological Challenges in Virtual Worlds Research*. Videogame Cultures Conference Bildiri Kitapçığı içinde (Vol. 3).

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.

Deskins, C. (2009). *Semiotics in Video Games*. 20 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://imamp.colum.edu/blogs/?p=10847>

Despain, W. (2009). *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*. CRC PRESS.

Deterding, S., & Zagal, J. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.

Dey, I. (1993). *Qualitative data analysis: A user-friendly guide for social scientists*. London: Routledge.

Dibbel, J. (1993). *A Rape in Cyberspace*. The Village Voice.

Dietz, T. (1998). *An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior*. *Sex Roles*, 38(5-6), s. 425-442.

Dill, K. & Gentile, D. & Richter, W. & Dill, J. (2005) .*Violence, Sex, Race and Age in Popular Videogames*. Cole, E. Ve Daniel, J. (editörlüğünde) *Featuring Females: Feminist Analysis of the Media*, s. 115-130. Washington, DC: American Psychological Association.

Dix, A., Finlay, J., & Abowd, G. D. (2004). *Human-computer interaction*. Harlow, UK: Pearson Education.

Donovan, T. (2017). *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. s. 35. Macmillan.

Dormans, J. (2006). *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*. *Game Studies*, 6(1), 14 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

Dorst, K. (2007). *The Semiotic Immersion of Video Games, Gaming Technology and Interactive Strategies*. *The Public Journal of Semiotics*, Vol. 1 No. 2, s. 31-49

Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. New York: Open University Press.

Drachen, A., Canossa, A., & Yannakakis, G., N. (2009). *Player Modeling using Self-Organization in Tomb Raider: Underworld*. IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games Bildiri Kitabı. Milan, İtalya, Eylül 7-10, s.1-8

Dungeons & Dragons. (2017). History: Forty Years of Adventure. *Dnd.wizards.com*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>

Edwards, B. (2011). Computer Space and the Dawn of the Arcade Video Game. *Technologizer*. Harry McCracken. 14 Aralık 2017 tarihinde erişim

sağlanmıştır: <http://www.technologizer.com/2011/12/11/computer-space-and-the-dawn-of-the-arcade-video-game/>

Edwards, R. (2001). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. 18 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.indierpgs.com/articles/1/>

Egan, J. (2017). *3000 Facts About Video Games*. Versiyon: 2. Lulu.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games: The essential introduction*. (s.1- 46). Routledge.

Eldredge, S. A. (1996). *Mask Improvisation for Actor Training & Performance: The Compelling Image*. Northwestern University Press.

Ellenberger, H. F. (1970). *The discovery of the unconscious: The history and evolution of dynamic psychiatry*. Vol. 1, s. 280-281). New York: Basic Books.

Elliot, A. J., & Church, M. A. (1997). *A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, s. 218–232.

Engler, B. (2013). *Personality theories*. Nelson Education.

Ensslin, A. (2011). *Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(1), s. 37-50.

Ewalt, D. (2011). Sony PlayStation2 Sales Reach 150 Million Units. *Forbes.com*. 16 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2011/02/14/sony-playstation2-sales-reach-150-million-units/#6299c2bd676f>

Ewen, R. B. (2003). *An introduction to theories of personality*. New Jersey. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Fabrizi, M. (2016). *Fantasy Literature: Challenging Genres*. s.14 Rotterdam: Sense Publishers.

Fairhurst, A. M., & Fairhurst, L. L. (1995). *Effective teaching, effective learning: Making the personality connection in your classroom*. Hachette UK.

Ferro, L., & Walz, S. (2013). *Like this: How game elements in social media and collaboration are changing the flow of information*. CHI içinde. s. 1- The Gamification Research Network (GRN)

Ferro, L. S., Walz, S. P., & Greuter, S. (2013). *Towards personalised, gamified systems: an investigation into game design, personality and player typologies*. The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death bildiri kitapçığı içinde. s. 7. ACM.

Firestone, M. (2011). *Nintendo*. Edina, Minn.: ABDO Pub. Co.

Foo, C. Y. ve Koivisto, E. M. I. (2004). *Defining grief play in MMORPGs: Player and developer perceptions*. 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Singapur.

Fowler, F. J. (1993). *Survey Research Methods*. USA: Sage Publication.

Fox, M. (2013). *The video games guide* (2nd ed.). Jefferson, N.C.: McFarland & Company, Inc.

Francher, R.E. (1990) *Pioneers of psychology*. 2. Ed. New York. W.W. Norton & Company.

Frank, A. (2017). Everything we know about Xbox Project Scorpio. *Polygon*. 12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<https://www.polygon.com/2017/4/6/15205078/xbox-scorpio-vs-ps4-pro-specs-details-price-release-date>

Frasca, G. (2001). What is ludology? A provisory definition. *Ludology.org*.

Frasca, G. (2003, November). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. DiGRA 2003 Konferansı Level Up Bildiri Kitabı

Freud, S. (1953). *Three essays on the theory of sexuality*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 7, s. 125– 245). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1905)

Freud, S. (1955a). *From the history of an infantile neurosis*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde, (Vol. 17, s. 3– 122). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1918)

Freud, S. (1955b). *A reply to criticisms of my paper on anxiety neurosis*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 3, s. 119– 139). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1895)

Freud, S. (1955c). *Further remarks on the neuro-psychoses of defense*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 3, s. 159– 185). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1896)

Freud, S. (1957). *Instincts and their vicissitudes*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete works of Sigmund Freud içinde (Vol. 14, s. 117– 140). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1915)

Freud, S. (1958a). *The interpretation of dreams*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 4 ve 5). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1900)

Freud, S. (1958b). *Formulations on the two principles of mental functioning*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 12, s. 218–226). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1911)

Freud, S. (1961). *The ego and the id*. Strachey J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 19, s. 1–66). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1923)

Freud, S. (1964a). *New introductory lectures on psychoanalysis*. Strachey J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde (Vol. 22, s. 1–182). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1933)

Freud, S. (1964b). *An outline of psychoanalysis*. Strachey J. (Ed. & Çev.) The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde, Vol. 23, s. 139–207). London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1940)

Freud, S. (1966). *Project for a scientific psychology*. Strachey, J. (Ed. & Çev.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud içinde, Vol. 1, s. 283–387. London: Hogarth. (Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi 1895)

Fromm, E. (1941). *Escape from freedom*. New York: Avon.

Fromm, E. (1947). *Man for himself*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Fromm, E. (1993) *Özgürlükten Kaçış*. Selçuk Budak (çev), Öteki Yayınları, Ankara.

Fromm, E. (1995) *Erdem ve Mutluluk*. Ayda Yörükan (çev), Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara.

Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Elsevier Morgan Kaufmann.

Game Developers Conference | GDC | (2018). *Gdconf.com*. 19 Mart 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.gdconf.com/aboutgdc/>

Gaston, M. (2013). PlayStation 3 crosses 80 million sales. *GameSpot*. 12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.gamespot.com/articles/playstation-3-crosses-80-million-sales/1100-6415987/>

Gates, L., Lineberger, M. R., Crockett, J., & Hubbard, J. (1988). *Birth order and its relationship to depression, anxiety, and self-concept test scores in children*. The Journal of genetic psychology, 149(1), s. 29-34.

Gay, P. (1998). *Freud: A life for our time*. WW Norton & Company.

Geçtan, E. (1988) *Psikanaliz ve Sonrası*. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach about learning and literacy*. Palgrave Macmillan; New York, N.Y.

Gerrig, R.J. and Zimbardo, P.G. (2012). *Psikolojiye Giriş : Psikoloji ve Yaşam* (Çev. Sart, G.). Ankara: Nobel Yayın

Giant Bomb (2017). Escort Mission (Concept) - *Giant Bomb*. 6 Haziran 2017 tarihinde erişilmiştir: <https://www.giantbomb.com/escort-mission/3015-227/>

Gilbert, B. (2018). The PlayStation 4 continues to dominate as the world's most popular gaming console. *Business Insider*. 13 Şubat 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.businessinsider.com/ps4-playstation-4-lifetime-sales-2018-1>

Gilleade, K. M., Dix, A., & Allanson, J. (2005). *Affective videogames and modes of affective gaming: Assist me, challenge me, emote me*. DiGRA 2005 Konferans Bildiri Kitabı: Changing Views: Worlds in Play. 20 Ekim 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.digra.org/dl/db/06278.55257.pdf>.

Goodwin, F. K., Jamison K. R. (1990). *Manic-depressive illness*. New York: Oxford

Gökçe, B. (1988). *Toplumsal bilimlerde araştırma*. Ankara, Savaş Yayınları.

Graetz, J. (1981). *The Origin of Spacewar!*. Creative Computing. 17 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

Grant, C. (2017). Xbox Scorpio also ditches the Kinect port. *Polygon*. 10 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.polygon.com/2017/4/6/12944204/xbox-scorpio-kinect-port>

Grant, C., Crecente, B., Frank, A., Sarkar, S., Alexander, J., & Kuchera, B. (2017). Xbox Scorpio: New details on specs and more. *Polygon*. 9 Nisan 2017 tarihinde erişim

sağlanmıştır: <https://www.polygon.com/2017/4/6/15205300/xbox-scorpio-specs-hardware-details-price>

Grapin, S., & Kranzler, J. (2018). *School Psychology: Professional Issues and Practices*. Springer Publishing Company.

Grayson, R. (2012). *Sony: The Company and Its Founders: The Company and Its Founders*. ABDO.

Greene, J. C., Caracelli, V. J., & Graham, W. D. (1989). *Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs*. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11, 255-274.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). *Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?* *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), s. 290-292.

Guardiola E., Natkin S. (2015) *A Game Design Methodology for Generating a Psychological Profile of Players*. Loh C., Sheng Y., Ifenthaler D. (ed) *Serious Games Analytics*. *Advances in Game-Based Learning* içinde. Springer, Cham

Hall, C., Lindzey, G., Loehlin, J. C., Manosevitz, M., ve Locke, V. O. (1985). *Introduction to theories of personality*. John Wiley&Sons.

Hamari, J. (2011). *Perspectives from behavioral economics to analyzing game design patterns: loss aversion in social games*. *Social Games Workshop Bildiri Kitabı*, CHI2011. Vancouver, Kanada, Mayıs 7-12.

Hamari, J. (2013), *Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A Field Experiment on Gamification in a Utilitarian Peer-To-Peer Trading Service*. In *Electronic Commerce Research and Applications*, no.12, s. 236-245.

Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010) *Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods*. *International Journal of Business Science and Applied Management*, vol 5 no. 1, s. 14-29.

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). *Player types: A meta-synthesis*. Transactions of the Digital Games Research Association, 1(2), s.37.

Hannah, B. (1976). *Jung: His life and work*. New York: Putnam.

Harding-Rolls, P. (2017). Sony Dominates 2016 Console Market With 57% Share of World Market Value - *IHS Technology*. Technology.ihs.com. 15 Mayıs 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://technology.ihs.com/590493/sony-dominates-2016-console-market-with-57-share-of-world-market-value>

Harrison, B., & Roberts, D. L. (2011). *Using sequential observations to model and predict player behavior*. 6th International Conference on Foundations of Digital Games bildiri kitapçığı içinde (s. 91-98). ACM.

Hazlett, R. L. (2006). *Measuring emotional valence during interactive experiences: Boys at video game play*. SIGCHI Human Factors in computing systems Konferans Bildiri Kitabı, Montréal, Québec, Kanada.

Heilmann, T. (2014). *Tap, tap, flap, flap. Ludic Seriality, Digitality, and the Finger*. Eludamos. Journal For Computer Game Culture, 8(1), 33-46. 9 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.eludamos.org/eludamos/index.php/eludamos/article/view/vol8no1-3/8-1-3-3-html>

Heintz-Knowles, K., J. Henderson, C. Glaubke, P. Miller, M.A. Parker and E. Espejo (2001) *Fair Play? Violence, Gender and Race in Videogames*. Oakland, CA: Children Now.

Herman, L. (1997). *Phoenix: The fall and rise of videogames*. Union, New Jersey: Rolenta Press.

Herman, L., Horwitz, J., Kent, S., & Miller, S. (2002). The history of video games. *Gamespot*. 7 Şubat 2002 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>

Hey, T., Hey, A., & Pápay, G. (2014). *The Computing Universe: A Journey Through a Revolution*. Cambridge University Press.

Hindmarch, W. (2007). *Storytelling Games as a Creative Medium*. Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media içinde. Ed. Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, MIT Press.

Hollister, S. (2013). Xbox One and Kinect won't be sold separately, Microsoft confirms. *The Verge*. 12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.theverge.com/2013/8/22/4646170/xbox-one-and-kinect-wont-be-sold-separately/in/4116279>

Hollister, S. (2014). The Xbox was the future, now it's just a game console. *The Verge*. 12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.theverge.com/2014/5/13/5714362/without-kinect-xbox-is-just-a-console>

Hopson, J. (2001). *Behavioral game design*. Gamasutra.

Horowitz, S., & Looney, S. (2014). *The essential guide to game audio*. CRC Press.

Howard Scott Warshaw Day 2016 | Atari I/O. (2016). *Atari I/O*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.atari.io/howard-scott-warshaw-day-2016/>

Hudlicka, E. (2008). *Affective computing for game design*. 4th International North American Conference on Intelligent Games and Simulation (GAMEON-NA) Bildiri Kitabı. Montreal, Kanada.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. [R. F. C., Hull, Çev.]. Routledge & Kegan Paul.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. The AAAI Workshop on Challenges in Game AI bildiri kitapçığı içinde. Vol. 4, No. 1, s. 1-5. AAAI Press San Jose, CA.

Hunt, O. (2007). *A mixed method design*. Article Valley. <http://www.articlealley.com/> adresinden 27 Ekim 2013 tarihinde erişilmiştir.

IBM. (2017) Chronological History of IBM. *IBM* 13 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: https://www-03.ibm.com/ibm/history/history/decade_1880.html

Ip, B., & Jacobs, G. (2005). *Segmentation of the games market using multivariate analysis*. Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing, vol. 13 no. 3 s. 275-287.

Ivory, J. (2006). *Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games*. Mass Communication & Society, 9(1), s. 103-114.

İnanç, B. Y., & Yerlikaya, E. E. (2017). *Kişilik kuramları*. Pegem.

İslamoğlu, H. (2003). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. İstanbul, Beta Basım.

James, L. (2016). *Carl Jung's Psychology of Dreams and His View on Freud*. Acta Psychopathologica. doi: 10.4172/2469-6676.100055.

Jansz, J. and Tanis, M. (2007). *Appeal of Playing Online First Person Shooter Games*. CyberPsychology and Behavior.

Jenkins, H. (n.d.) Eight myths about video games debunked. *PBS.org.*, 21 Eylül 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>

Jensen, S. S. (2012). *With or as avatars? The semiosis of avatars in actor-networks of human and non-human actors*. Journal of Gaming & Virtual Worlds, Vol: 4, No: 2, 14 Eylül 2012, s. 171-187(17)

Jick, T. D. (1979). *Mixing qualitative and quantitative methods: Triangulation in action*. Administrative Science Quarterly, 24, 602-611.

John, OP, Robins, R.W. , ve Pervin, LA. (2008). *Handbook of Personality: Theory and Research*. New York: The Guilford Press.

Johnson, B., & Christensen, L. (2004). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches* (2nd ed.). Needham Heights, MA: Allyn ve Bacon.

Johnson, R., & Onwuegbuzie, A. (2004). *Mixed methods research: A research paradigm whose time has come*. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

Jolliffe, I. T. (2002). *Principal component analysis*, second edition, s.112-114.).

Joyce, D. (2010). *Essentials of temperament assessment* (Vol. 71). John Wiley & Sons.

Judge, B. (2016). 25 January 1947: The world's first video game is patented. *MoneyWeek*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://moneyweek.com/25-january-1947-the-worlds-first-video-game-is-patented/>

Jung, C. G. (1927). *The structure of the psyche*. *Collected Works of CG Jung Vol. 8*, pp. 139–158. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1928). *On psychic energy*. *Collected Works of CG Jung Vol. 8*, s. 3–66. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1930). *The stages of life*. *Collected Works of CG Jung Vol. 8*, s. 387–403. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1934). *Archetypes of the collective unconscious*. Standart Baskı: Princeton, N.J.: Princeton University Press, Vol. 9, 1.

Jung, C. G. (1935). *What is psychotherapy?* Standart Baskı: Princeton, N.J.: Princeton University Press, Vol. 16.

Jung, C. G. (1947). *On the nature of the psyche*. *Collected Works of CG Jung Vol. 8*, s. 159–234. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1953). *Two essays on analytical psychology*. New York: Pantheon.

Jung, C. G. (1972). *On the psychology of the unconscious*. Orijinal çalışmanın yayınlanma tarihi :1917. Standart Baskı: Princeton, N.J.: Princeton University Press, Vol. 7. Tekrar basım: *Two essays on analytical psychology*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, s. 3–119.

Jung, C. G. (1981). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Collected Works of CG Jung Vol. 9, Princeton, Princeton University Press.

Jung, C. G. (2014). *The Development of Personality: Collected Works of CG Jung, Volume 17: Development of Personality (Vol. 17)*. Princeton University Press.

Juul, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. M.A. Thesis. 18 Ağustos 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.jesperjuul.dk/thesis>.

Juul, J. (2003). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Doktora Tezi, IT University of Copenhagen, Ekim, 2003, s16.

Juul, J. (2008). *The Magic Circle & the Puzzle Piece*. S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (ed) *Philosophy of Computer Games Konferans Bildiri Kitabı* içinde.

Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kaiser, H. (1974). *An index of factor simplicity*. *Psychometrika* 39: s.31–36.

Kallio, K.P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2011). *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*. *Games and Culture* içinde vol. 6 no. 4, s. 327-353.

Kaptan, S. (1983). *Bilimsel araştırma teknikleri ve istatistik yöntemleri*. Tekişik Matbaası.

Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.

Kazantseva, A. V., Gaysina, D. A., Malykh, S. B., & Khusnutdinova, E. K. (2009). *Role of dopamine transporter gene (DAT1) polymorphisms in personality traits variation*. *Russian Journal of Genetics*, 45(8), s. 974-980.

Kazdin A. (2000). *Encyclopedia of Psychology: 8 Volume Set*. American Psychology Assoc.

Keirsey, D., & Bates, M. M. (1984). *Please understand me*. Prometheus Nemesis.

Kiersey, D. (1998). *Please Understand Me II: Temperament. Character. Intelligence.*

Keirsey Temperament Assessment. (2018). 18 Mayıs 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://keirsey.com/temperament-overview/>

Kellar M., Watters C. and Duffy J. (2007). *Motivational Factors in Game Play in Two User Groups.* The DIGRA 2007 Conference bildiri kitabı içinde. Tokyo, Japonya. s.1-8.

Kellerman, H., & Burry, A. (1988). *Psychopathology and differential diagnosis: A primer*, Vol. 1: History of psychopathology. Columbia University Press.

Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From pong to pokémon.* New York: Three Rivers Press s. 123-151.

Kirkpatrick, G. (2004) *Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing*, Aldershot: Ashgate.

Klappenbach, M. (2018). What is a Platform Game?. *Lifewire*. 10 Ocak 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.lifewire.com/what-is-a-platform-game-812371>

Klimmt, C. (2003). *Dimensions and Determinants of the Enjoyment of Playing Digital Games: A Three-Level Model.* Level Up: Digital Games Research Conference, Utrecht.

Kroeger, O., Thuesen, J. M., & Rutledge, H. (2009). *Type talk at work (revised): How the 16 personality types determine your success on the job.* Delta.

Koepp MJ, Gunn RN, Lawrence AD, Cunningham VJ, Dagher A, Jones T, Brooks DJ, Bench CJ, Grasby PM (1998), *Evidence for striatal dopamine release during a video game.* Nature 393: s. 266-268

Koster, R., (2002) *Online World Timeline.* 10 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.legendmud.org/raph/gaming/mudtimeline.html>

Kotler, P., ve Keller, K. (2006). *Marketing Management* (12. Basım). NJ: Prentice Hall.

Krzywinska, T. (2002). *Hands-On Horror*. ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces. Eds. Geoff King and Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002. s. 206- 225.

Kücklich, J. (2003). *Perspectives of Computer Game Philology*. The International Journal of Computer Game Research, Vol.3 Sayı 1.

Langshaw, M. (2011). *Feature: The Rise and Fall of Arcade Gaming*. Digital Spy. 12 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<http://www.digitalspy.com/gaming/news/a328858/feature-the-rise-and-fall-of-arcade-gaming/>

Laws, R. (2002). *Robin's laws of good game mastering*. Steve Jackson Games

Lawson, T. T. (2008). *Carl Jung, Darwin of the mind*. Karnac Books.

Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. Game Developers Conference. San Jose, USA, Mart 22-26.

League Players Reach New Heights in 2014. (2017). *Riot Games*. 12 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<https://www.riotgames.com/articles/20140711/1322/league-players-reach-new-heights-2014>

Ledoux, J. (1998). *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. London, UK: Phoenix.

Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2009). *A typology of mixed methods research designs*. Quality & Quantity: International Journal of Methodology, 43, 265- 275.

Lehdonvirta, V. (2009). *Virtual item sales as a revenue model: Identifying attributes that drive purchase decisions*. Electronic Commerce Research 9, (2009), s. 97–113.

Lepper, M. R. (1985). *Microcomputers in education*. Motivational and social issues. American Psychologist, vol. 40, s. 1-18.

Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). *Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education*. R. E. Snow & M. J. Farr (Ed.), Aptitude, learning, and instruction içinde. Vol. 3. Cognitive and affective process analysis (s. 255-286). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Lewis, M. (2016). *This Console Generation is Boring*. *Video Game Culture Headquarters*. 17 Şubat 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://vgculturehq.com/console-generation-is-boring/>

Liebe, M. (2008). *There is no Magic Circle*. S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (ed) *Philosophy of Computer Games 2008 Konferans Bildiri Kitabı, DIGAREC Serisi 1*, Potsdam: Potsdam University press, s.324-340.

Lin, C-F. (2002). *Segmenting customer brand preference: Demographic or psychographic*. *Product & Brand Management Journal* vol. 11 no. 4, s. 249-268.

Lindberg, R. S., & Laine, T. H. (2016). Approaches to Detecting and Utilizing Play and Learning Styles in Adaptive Educational Games. *International Conference on Computer Supported Education* (s. 336-358). Springer, Cham.

Loguidice, B., & Barton, M. (2012). *Vintage Games : An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. CRC Press.

Lorenzi, R. (2017). Oldest Gaming Tokens Found in Turkey. *Mashable*. 16 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://mashable.com/2013/08/14/oldest-gaming-tokens/#ZtemJC1EVGqh>

Lucas, K. ve Sherry, J. L. (2004). *Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation*. *Communication research*, 31(5), 499-523.

Lundin, R. W. (2015). *Alfred Adler's basic concepts and implications*. Routledge.

Machin, C. (2015). A Brief History of the MMO. *CGMagazine*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.cgmagonline.com/2015/11/12/a-brief-history-of-the-mmo/>

Mackay, D. (2017). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland

Malone, T.W. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. (Report CIS-7). Palo Alto, CA: Xerox Palo Alto Research Center.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (ed.). (1987). *Making learning fun: A taxonomic model of intrinsic motivations for learning*. R. E. Snow & M. J. Farr Aptitude, learning, and instruction: III. Conative and affective process analysis içinde. Hillsdale, NJ: Erlbaum, s. 223-253.

Mandryk, R. L., & Inkpen, K. M. (2004). *Physiological Indicators for the Evaluation of Colocated Collaborative Play*. ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work Bildiri Kitabı (CSCW 2004), Şikago, Amerika Birleşik Devletleri.

Mathiak, K., & Weber, R. (2006). *Toward brain correlates of natural behavior: fMRI during violent video games*. Human Brain Mapping, 27(12), s. 948-956.

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Ltd., s.1-7.

McAdams, D. P. (1997). *A conceptual history of personality psychology*. R. Hogan, J. Johnson, & S. Briggs (Ed.), Handbook of personality psychology içinde (s. 3–39). San Diego, CA: Academic Press.

McCaulley, M. H. (2000). *Myers-Briggs Type Indicator: A bridge between counseling and consulting*. Consulting Psychology Journal: Practice and Research, 52(2), 117-132. Doi: <http://dx.doi.org/10.1037/1061-4087.52.2.117>

McMahon, N., Wyeth, P. and Johnson, D. (2012). *Personality and player types in Fallout New Vegas*. 4th International Conference on Fun and Games Bildiri kitabı içinde. (New York, NY, USA, 2012), s. 113–116.

McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2001). *Research in education: A conceptual introduction* (2nd ed.). New York: Longman.

McMillan, L. (2013). *The Origin of The 'Shmup' Genre: A Historical Study*. 12

Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:

http://www.gamasutra.com/blogs/LukeMcMillan/20130206/186184/The_Origin_of_The_Shmup_Genre_A_Historical_Study.php

Medina, E. (2005). *Digital Games: A Motivational Perspective*. DiGRA Conference

Merenda, P. F. (1987). *Toward a four-factor theory of temperament and/or personality*. *Journal of personality assessment*, 51(3).

Michael, R. (2011). *Gaming: From Atari to Xbox*, Britannica Educational Publishing.

Miller, F., Vandome, A., & John, M. (2010). *History of Role-playing Video Games*. VDM Publishing.

Mitchell, M. (1993). *Situational interest: Its multifaceted structure in the secondary school mathematics classroom*. *Journal of Educational Psychology* vol. 85, no. 3, s. 424-436.

Moffat, D. (1980). *Personality parameters and programs*. Trapp, R., & Petta, P. (Ed.), *Creating personalities for synthetic actors* (s. 120–165). Berlin: Springer.

Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. s. 86. Cambridge: MIT.

Morgan, C. T. (1997). *A brief introduction to Psychology*. New York, McGraw Hill.

Morris, C. (2016). Xbox Project Scorpio vs. Xbox One S vs. Xbox One. *ValueWalk*.

12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:

<https://www.valuewalk.com/2016/06/xbox-project-scorpion-vs-xbox-one-s-vs-xbox-one/>

Morris, C. (2017). Video Games Impact the Economy More Than You Think. *CNBC*.

12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.cnbc.com/id/38644484>

- Morse, J. M., Niehaus, L., Wolfe, R. R., & Wilkins, S. (2006). *The role of the theoretical drive in maintaining validity in mixed-method research*. *Qualitative Research in Psychology*, 3, s. 279-291.
- Mou, Y. ve Peng, W. (2008). *Gender and racial stereotypes in popular video games*. *Handbook of research on effective electronic gaming in education*, s.922—937
- Murdock, N. L. (2013). *Theories of counseling and psychotherapy*. 3rd edn Boston, MA: Pearson.
- Myers, D. (1991). *Computer Game Semiotics*. *Play and Culture*, No. 4
- Myers, I.B. (1967). *The Myers-Briggs Type Indicator Manual*. Princeton, NJ, Educational Testing Service.
- Myers, I.B., & McCaulley, M.H. (1985). *Manual: A guide to development and use of the Myers-Briggs Type Indicator*. Palo Alto, CA: Consulting Psychological Press.
- Myers, I., & Myers, P. (2010). *Gifts differing: Understanding personality type*. Nicholas Brealey Publishing.
- Nacke, L.E., Bateman, C. and Mandryk, R.L. (2011). *BrainHex: preliminary results from a neurobiological gamer typology survey*. 10th international conference on Entertainment Computing bildiri kitabı içinde. (Berlin, Heidelberg, 2011), s. 288–293
- Nacke, L. E., Bateman, C., Mandryk, R. L. (2014). *BrainHex: A neurobiological gamer typology survey*. *Entertainment computing*, 5(1), s.55-62.
- Nathan, J. (2001). *SONY*. Houghton Mifflin Harcourt. s. 25-52.
- Nintendo (2017). Corporate Information | Company History. *Nintendo.com*. 14 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.nintendo.com/corp/history.jsp>
- Nojima, M. (2007). *Pricing models and motivations for MMO play*. *DiGRA 2007 bildiri kitabı içinde*, s. 672–681.

Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.

Novak, J. (2011). *Game Development Essentials: An Introduction*. Cengage Learning.

Oblinger, D.G. (2006). *Games and Learning: Digital games have the potential to bring play back to the learning experience*. Educause Quarterly 29- 3.

Olivetti, J. (2015). The Game Archaeologist: AOL's Neverwinter Nights. *Massively Overpowered*. 17 Aralık 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://massivelyop.com/2015/05/02/the-game-archaeologist-aols-neverwinter-nights/>

Özçelik, D. A. (1981). *Araştırma teknikleri düzenleme ve analiz*. Ankara, ÜSYM Yayınları.

Özdamar, K. (2003). *Modern bilimsel araştırma yöntemleri*. Eskişehir: Kaan Kitabevi.

Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). *Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life*. European Journal of Cultural Studies, 11 (2), s. 225-243.

Park H., Park J., Kim YT. (2011) *The Effect of Educational Game on the Intrinsic Motivation by Learner's Traits: Focus on Personality Types*. Kim T. Ve diğerleri (edt) Grid and Distributed Computing. Communications in Computer and Information Science içinde, vol: 261. Springer, Berlin, Heidelberg

Parry, R. (2011). *The Ascent of Media: From Gilgamesh to Google Via Gutenberg*. Nicholas Brealey Publishing.

Pecorella, A. (2015). *Idle Games: The Mechanics and Monetization of Self-Playing Games*. Game Developers Konferansı, Moscone Merkezi, 2015, Sunum, San Francisco. <http://www.gdcvault.com/play/1022065/Idle-Games-The-Mechanics-and>

Penn, Z. (2014). *Atari: Game Over* [Film]. USA: Fuel Entertainment USA, GRAINEY Pictures, Lightboxi Red Box Films, Xbox Entertainment Studios. Netflix, Belgesel Filmi.

Petty, J. (2015). Gaming's First Easter Egg- Adventure Let's Play with Creator Warren Robinett- *IGN*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.ign.com/articles/2015/03/05/gamings-first-easter-egg-adventure-lets-play-with-creator-warren-robinett>

Piccione, P. (1980). *In search of the meaning of Senet*. New York: Archaeological Institute of America.

Poole, S. (2000). *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. New York: Fourth Estate.

Preziosi, D., & Skinner, T. (2006). *Peep-machine pin-ups*. Atglen, PA: Schiffer Pub.

Purcaru, B. I. (2014). *Games vs. Hardware. The History of PC video games: The 80's*. Purcaru Ion Bogdan.

Quenk, N. L. (2009). *Essentials of Myers-Briggs type indicator assessment* (Vol. 66). John Wiley & Sons.

Rabin (ed), S. (2005). *Introduction to Game Development*. Hingham, Mass.: Charles River Media, ss.3-36.

Radoff, J. (2011). *Game Player Motivations*

Randolph, J. J. (2008). *Multidisciplinary methods in educational technology research and development*. Hämeenlinna, Finland: HAMK University of Applied Sciences

Ravaja, N. (2004). *Contributions of Psychophysiology to Media Research: Review and Recommendations*. *Media Psychology*, 6(2), s. 193 – 235.

Regardie, I., Cicero, C., & Cicero, S. T. (1998). *The middle pillar: The balance between mind and magic*. Llewellyn Worldwide, s.112.

Reilly, L. (2015). The Top 10 Most Influential Racing Games Ever. *IGN*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.ign.com/articles/2015/04/03/the-top-10-most-influential-racing-games-ever>

- Roazen, P. (1975). *Freud and his followers*. New York: Knopf.
- Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.
- Rohleder, P. (2012). *Critical Issues in Clinical and Health Psychology*. SAGE.
- Rossmann, G. B., & Wilson, B. L. (1985). *Numbers and words: Combining quantitative and qualitative methods in a single large-scale evaluation study*. *Evaluation Review*, 9, 627–643.
- Rothbart, M. K., Ahadi, S. A. (1994). *Temperament and the development of personality*. *Journal of Abnormal Psychology*, 103(1), s. 55-66
- Ruggill, J., & McAllister, K. (2015). *Tempest: Geometries of Play*. University of Michigan Press.
- Rutter, J., & Bryce, J. (2006). *Understanding Digital Games*. SAGE.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). *The motivational pull of video games: A self-determination theory approach*. *Motivation and emotion*, 30(4), s. 344-360.
- Ryssdal, K. (2014). How Sega broke Nintendo's monopoly on video games. *Marketplace.org*. 12 Kasım 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.marketplace.org/2014/05/13/business/how-sega-broke-nintendos-monopoly-video-games>
- Saklofske, D. H., & Zeidner, M. (Eds.). (1995). *International handbook of personality and intelligence*. Springer Science & Business Media.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.
- Schröder, A. (2008). *We don't want it changed, do we?. Gender and Sexuality in Role Playing Games*. *Eludamos. Computer Game Culture Journal*, 2(2), s.241- 256.

Schules, D., Peterson, J. Ve Picard, M. (2018). *Single Player Computer Role-Playing Games*. Deterding, S. Ve Zagal, J. (ed), *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations* içinde. Routledge.

Schultz, D., & Schultz, S. (2005). *Theories of Personality* (8th ed.). Wadsworth - Thompson Learning Inc.

Schweizer, E. (1988). *Slaves of the Elements and Worshipers of Angels: Gal 4:3, 9 and Col 2:8, 18, 20*. *Biblical Literature*, vol. 107(no. 3). <http://dx.doi.org/10.2307/3267580>

Sencer, M. (1989). *Toplumbilimlerinde yöntem*. İstanbul: Beta Basım.

Sharp, D. (2001). *Digesting Jung: Food for the journey* (Vol. 95). Inner City Books

Sherry, J. L. 2004. *Flow and Media Enjoyment*. *Communications Theory*. 14, 4, 328-347.

Sherry, J. L. and Lucas, K. (2003). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preferences*. The international Communication Association (San Diego, CA).

Sherry, J. L., Lucas, K.; Greenberg, B. S. and Lachlan, K. (2006). *Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference*. Vorderer P. and Bryant, J. (eds.) *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates.

Shine, R. L. (1998). *How shall we speak of childrens personalities in middle childhood? A preliminary taxonomy*. *Psychological Bulletin*, 124(3), s. 308-332

Siever, L. J., & Davis, K. L. (1991). *A psychobiological perspective on the personality disorders*. *The American Journal of Psychiatry*, 148 (12).

Silverman, D. (2006). *Interpreting qualitative data* (3rd Ed.). London: Sage.

Sipahi, B., Yurtkoru, E.S., Çinko, M., (2008). *Sosyal Bilimlerde SPSS ile Veri Analizi*, İstanbul: Beta Yayınları.

Smith, A. (2015). New Mexico city finds buried treasure of Atari games. *CNNMoney*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://money.cnn.com/2015/09/01/technology/atari-et/index.html>

Smith, C. D. (1990). *Jung's quest for wholeness: A religious and historical perspective*. SUNY Press.

Smith, E. W. (2016). *The body in psychotherapy*. McFarland.

Songar, A. (1977) *Psikiyatri, Modern Psikobiyoloji ve Ruh Hastalıkları*, Geçit Kitabevi, İstanbul.

SONY, (2017). Q2 FY2017 Consolidated Financial Results. *Sony.net*. 7 Şubat 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: https://www.sony.net/SonyInfo/IR/library/presen/er/17q2_sonypre.pdf

SONY, (2018). Q3 FY2017 Consolidated Financial Results. *Sony.net*. 10 Şubat 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: https://www.sony.net/SonyInfo/IR/library/presen/er/17q3_sonyspeech.pdf

Sperber, A. D. (2004). *Translation and validation of study instruments for cross-cultural research*. *Gastroenterology*, 126, s.124-128.

Stanton, R. (2015). *A Brief History Of Video Games: From Atari to Xbox One*. Hachette UK.

Statistica (2018). Distribution of MMO players in the United States as of October 2014, by age group. *Statistica.com*. 10 Mayıs 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.statista.com/statistics/346271/mmo-players-usa-age/>

Steed, A., & Oliveira, M. (2009). *Networked Graphics: Building Networked Games and Virtual Environments*. Elsevier.

Stewart, B. (2011). *Personality And Play Styles: A Unified Model*. Gamasutra.

10.07.2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:

http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php.

Stuart, K. (2014). Richard Bartle: We invented multiplayer games as a political gesture. *The Guardian*. 4 Ocak 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/17/richard-bartle-multiplayer-games-political-gesture>

Stuart, K. (2015). Sega Saturn: How one decision destroyed PlayStation's greatest rival. *The Guardian*. 10.07.2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.theguardian.com/technology/2015/may/14/sega-saturn-how-one-decision-destroyed-playstations-greatest-rival>

Sykes, J., & Brown, S. (2003). *Affective gaming: Measuring emotion through the gamepad*. *Human Factors in Computing Systems (CHI '03) Bildiri Kitabı*.

Takahashi, D. (2017). Sony dominates console market with 57% share worldwide. *VentureBeat*. 1 Ocak 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://venturebeat.com/2017/03/16/sony-dominates-console-market-with-57-share-worldwide/>

Taljonick, R., & Gilbert, H. (2014). The 100 best Easter Eggs of all time. *Gamesradar*. 17 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.gamesradar.com/100-best-easter-eggs-all-time/>

The Entertainment Software Association. (2018). *The Entertainment Software Association*. 12 Nisan 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.theesa.com/about-esa/overview/>

Thomas, J. C., & Segal, D. L. (Eds.). (2006). *Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology, Personality and Everyday Functioning (Vol. 1)*. John Wiley & Sons.

Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M., & Wasylshen, E. (2007). *Interactive Storytelling: A Player Modelling Approach*. In AIIDE. s. 43-48.

Titcomb, J. (2017). Atari to make first console in over 20 years. *The Telegraph*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır:

<https://www.telegraph.co.uk/technology/2017/06/19/atari-make-first-video-games-console-20-years/>

Tieryas, P. (2016). *Silent Hill: Shattered Memories Made Horror Personal*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://kotaku.com/silent-hill-shattered-memories-made-horror-personal-1788134544>

Tonnesmann, M. (2008). *Towards the Structural Model of the Mind*. Perelberg, R. J. (Ed.). (Freud: A modern reader içinde, John Wiley & Sons.

Tran, B. (2013). *Psychology, Pedagogy and Assessment in Serious Games*. Connolly, T. M. (Ed). Rhetoric of Play: Utilizing the Gamer Factor in Selecting and Training Employees içinde IGI Global, s. 175-203.

Trautman, T. (2014). Excavating the Video-Game Industry's Past. *The New Yorker*. 17 Haziran 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.newyorker.com/business/currency/excavating-the-video-game-industrys-past>

Tresca, M. (2010). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland.

Tseng, F. C. (2010) *Segmenting online gamers by motivation*. Expert Systems with Applications, vol. 38, s.7693–7697.

Turkle, S. (1984). *The Second Self*. Ver:1 New York: Simon ve Schuster.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, Simon and Schuster.

Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Phoenix.

Tuunanen, J., ve Hamari, J. (2012). *Meta-synthesis of Player Typologies*. Nordic DiGRA 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society, Bildiri Kitabı içinde, Finland, 6-8 Haziran.

Tvtropes. (2018) *Video Game Genres*.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideoGameGenres>

Tychsen, A., Hitchens, M., & Brolund, T. (2008). *Motivations for play in computer role-playing games*. 2008 conference on future play: Research, play, share bildiri kitabı içinde. (s. 57-64). ACM.

Van Boom, D. (2018). Sony's PlayStation 4 has nearly outsold the PlayStation

3. *CNET*. 13 Şubat 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır:

<https://www.cnet.com/news/sony-earnings-playstation-4-sales-nearly-beat-playstation-3/>

Van Meurs R. L. M. (2007). *How to Play the Game: a study on MUD player types and their real life personality traits*. Yüksek Lisans Tezi. Tilburg University Press.

Van Ryneveld, L. (2000). *Surviving the game: Interaction in an adult online learning community* (Doctoral dissertation, University of Pretoria)

Verma, G. K., & Mallick, K. (2005). *Researching education: Perspectives and techniques*. London: Falmer Press.

Vincent, B. (2017). A brief history of online gaming on the PC. *pcgamer*. 13 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <https://www.pcgamer.com/a-brief-history-of-online-gaming-on-the-pc/>

Waggoner, Z. (2013). *Terms of Play: Essays on Words That Matter in Videogame Theory*. McFarland.

Walsh, D., & Downe, S. (2005). *Meta-synthesis method for qualitative research: a literature review*. *Advanced Nursing Journal*, vol. 50 no. 2, s. 204-211.

Walz, S.P. (2010). *Toward a ludic architecture: the space of play and games*. ETC Press.

Warren, T. (2014). Microsoft announces \$399 Xbox One without Kinect, drops Xbox Live requirement for apps. *The Verge*. 12 Nisan 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.theverge.com/2014/5/13/5713462/xbox-one-without-kinect-399>

Whang, L. S., & Chang, G. (2004). *Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game 'Lineage'*. In *CyberPsychology & Behavior*, vol. 7 no. 5, s. 592-600.

Wilkinson, D., & Birmingham, P. (2003). *Using research instruments: A guide for researchers*. London: Routledge Falmer.

Williams J. P., Hendricks, S. Q. & Winkler, W. K. (2006). (Ed.). *Gaming as culture: Essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson, NC: McFarland and Company.

Williams, D. (2003). *The video game lightning rod. Information, Communication & Society*, 6, s. 523-550.

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., ve Yee, N. (2009). *Looking for Gender: Gender Roles and Behavior Among Online Gamers*. *Journal of Communication*, vol. 59, s.700-725.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong,L., Zhang, Y., Yee, N., ve Nickell, E. (2006). *From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft*. *Games & Culture* vol.1 no. 4, s.338-361.

Wilson, N. (2006). *Encyclopedia of Ancient Greece*. Psychology Press.

Winther, D. (2010). *Blood, Gold or Marriage—What gets you going?*. From the Faculty Editor, 33.

Wolf, M. (2001). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.

Wolf, M. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, Conn: Greenwood Press.

Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Greenwood.

Wong, D. (2014). The evolution of video games. *People.ucsc.edu*. 19 Şubat 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır: http://people.ucsc.edu/~dojwong/project_two.html

Woodcock, B. (2003), An Analysis of MMOG Subscription Growth. *Netcom*. 19 Şubat 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır:
<http://pw1.netcom.com/~sirbruce/Subscriptions.html>

Yaşlıoğlu, M. M. (2017). *Sosyal Bilimlerde Faktör Analizi ve Geçerlilik: Keşfedici ve Doğrulayıcı Faktör Analizlerinin Kullanılması*. İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi, 46(Special Issue), 74.

Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *Spss uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara, Detay Yayıncılık.

Yee, N. (2002). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*. 25 Nisan 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.

Yee, N. (2005). *Motivations of Play in MMORPGs: Results from a Factor Analytical Approach*. The Daedalus Project. 25 Nisan 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>

Yee, N. (2006a). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*. Teleoperators and Virtual Environments, no. 15, s. 309-329.

Yee, N. (2006b). *The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage*. Schroeder, R. Ve Axelsson, A. S. (Ed.) Avatars at work and play içinde s. 187-207. Springer, Netherlands.

Yee, N. (2007). *Motivations of Play in Online Games*. In Journal of CyberPsychology and Behavior, no. 9, s. 772-775.

Yee, N., N. Ducheneaut, & L. Nelson (2012). *Online gaming motivations scale: development and validation*. 2012 ACM Human Factors in Computing Systems Konferans Bildiri Kitabı, Austin, USA, 5-10, Mayıs, s. 2803-2806.

Yee, N. (2014). *The Surprisingly Unsurprising Reason Why Men Choose Female Avatars in World of Warcraft*. 25 Nisan 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır: http://www.slate.com/blogs/future_tense/2014/05/13/world_of_warcraft_gender_swichting_why_men_choose_female_avatars.html

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara, Seçkin Yayıncılık.

Young, P. V. (1968). *Bilimsel sosyal incelemeler ve araştırma*. Çev. G. Bingöl ve N. İşçil. Ankara, Ege Matbaası.

Zackariasson, P., N. Wåhlin, & T.L. Wilson. (2010). *Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and Through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)*. Services Marketing Quarterly no. 31, s. 275–295

Zammitto, V. (2001). *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences* (Doctoral dissertation, Communication, Art & Technology: School of Interactive Arts and Technology)

Zel, U. (2011). *Kişilik ve Liderlik*. İkinci Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım

2010 SALES, DEMOGRAPHIC, AND USAGE DATA. ESSENTIAL FACTS (2010). *ESA*. 7 Eylül 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: https://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2010.pdf

2014 SALES, DEMOGRAPHIC, AND USAGE DATA. ESSENTIAL FACTS (2014). *ESA*. 7 Eylül 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

2017 SALES, DEMOGRAPHIC, AND USAGE DATA. ESSENTIAL FACTS (2017). *ESA*. 7 Eylül 2017 tarihinde erişim sağlanmıştır: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf

EKLER

EK 1- Video Oyunlar Kronolojik Listesi

1958

Tennis for Two

1962

Spacewar!

1972

Adventure (aka ADVENT)

Pong

Star Trek

1974

Gran Trak 10

Gran Trak 20

Tank

Tank II

1975

Gun Fight

Tank III

1976

Breakout

Death Race

Night Driver

Sea Wolf

Tank 8

1977

Combat

Zork: The Great Underground Empire

1978

MUD

Space Invaders

Ultra Tank

1979

Adventure

Astreoids

Atari Football

Galaxian

1980

Battlezone

Defender

Mystery House

Pac-Man

Space Invader II

Tempest

Ultima

Warlords

1981

Deluxe Astreoids

Donkey Kong

Galaga

Satan of Saturn

Scramble

Utopia

Yar's Revenge

Zork II: The Wizard of Frobozz

1982

Cosmic Ark

Donkey Kong Junior

E.T.

Fire Fighter

Football Manager

The Hobbit

Ms. Pac-Man

Pole Position

Q*bert

Robotron: 2084

Ultima II: Revenge of the Enchantress

Zaxxon

Zork III: The Dungeon Master

1983

Alchemist

Ant Attack

Arcadia 64

Astron Belt

Atic Atac

Colossal Adventure

Dragons' Lair

I, Robot

Jetpac

Mario Bros.

Pinball

Pole Position II

Star Wars

3D Deathchase

Track & Field (Hyper Olympic)

Ultima III: Exodus

1984

Airwolf

Battle Cars

Break Dance

Bruce Lee

Daley Thompson's Decathlon

Elite

Gremlins

Galaxy

Impossible Mission

Jasper

Jet Set Willy

King's Quest

Knight Lore

Kung Fu Master

The Lords of Midnight

Marble Maddness

Matrix

1942

Return of Jedi

1985

Alien 8

Back to Skool

Blade Runner

Commando (Wolf of the Battlefield)

Dark Star

Dragontorc of Avalon

Dynmite Dan

Gauntlet

Ghosts' N Goblins

Gradius (Nemesis)

Highway Encounter

Phantasie

Roller Coaster

Super Mario Bros.

Tetris

Ultima IV: Quest of the Avatar

Wizard's Liar

1986

Airwolf II

Batman

Cobra

Dante's Inferno

Dragon Quest (Dragon Warrior)

The Legend of Zelda

Lord of the Rings (The Fellowship of the Ring)

Metroid

Outrun

Pentagram

Phantasie II

Roller Coaster

Thrust

Transformers

1987

Barbarian (Death Sword)

Beyond Zork

Castlevania (EK-3, Resim 71)

Double Dragon

Dragon Quest II

Dungeon Master

Final Fantasy

Mega Man

Metal Gear

R-Type

Street Fighter

1988

Airwolf

Barbarian II: The Dungeon of Drax

Carrier Command

Dead Angle

Dragon Quest III

Exile

Football Manager II

Gain Ground

John Madden Football

Robocop

Super Mario Bros. 2

Super Mario Bros. 3

Ultima V: Warriors of Destiny

Wasteland

Zork Zero

1989

Battle Shark

BMX Simulator 2

Golden Axe

Last Battle

Populous

Prince of Persia (EK-3, Resim 73)

R-Type II

Simcity

Strider

Teenage Mutant Ninja Turtles (Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game)

1990

Bomberman (Dyna Blaster)

Double Dragon 3: The Rosetta Stone

Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen

Football Manager World Cup Edition

Galaxian 3

King's Quest V

Links

Railroad Tycoon (EK-3, Resim 74)

The Secret of Monkey Island

Star Control

Super Mario World

Ultima VI: The False Prophet

Wing Commander

1991

Another World (Out of This World)

Civilization

Dragon's Lair II: Time Warp

The Godfather

Gunship 2000

Lemmings

NHL Hokey

Robocop 2

Sonic the Hedgehog (EK-3, Resim 75)

Street Fighter II (EK-3, Resim 76)

Street Fighter II: Champion Edition

1992

Alone in the Dark

Caesar

Championship Manager

Dragon Quest V: Hand of the Heavenly

Golden Axe: The Revenge of Death

Mortal Kombat

Night Trap

Q*bert 3

R-Type Leo

Sensible Soccer

Sonic the Hedgehog 2

Street Fighter II: Hyper Fighting

Street Fighter II: Turbo

Super Mario Kart

Ultima VII: The Black Gate

Ultima Underworld

Wolfenstein 3D

X-Men

1993

Aladdin

Day of the Tentacle (Maniac)

Doom

FIFA International Soccer (EK-3, Resim 78)

Football Manager III

Lemmings 2 The Tribes (EK-3, Resim 79)

Mortal Kombat II

NBA Jam

NBA Jam Tournament Edition

Prince of Persia 2: The Shadow & the Flame

Return to Zork

Ridge Racer

Robocop 3

The 7th Guest

Simcity 2000 (EK-3, Resim 80)

Sonic CD

Super Street Fighter II: The New Challengers

Syndicate

Tetris Battle Gaiden

Ultima VII: Serpents Isle

Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds

X-Wing

1994

Alone in the Dark 2

Daytona USA

Donkey Kong Country

Doom II Hell on Earth

Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep

Golden Axe: The Duel

Impossible Mission: 2021

The Lion King

Mega Bomberman

The Need For Speed

Quarantine

Sensible World of Soccer

Sonic the Hedgehog 3

Super Star Wars: Return of the Jedi

Tekken (EK-3, Resim 81)

Tempest 2000

Ultima VIII: Pagan

Warcraft: Orcs & Humans

1995

Area 51

Caesar II

Championship Manager 2

Command & Conquer

The Dig

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

The 11th Hour

FIFA Soccer 96

Hexen

Mega Man: The Power Battle

Mortal Kombat 3

Phantasmagoria

Space Invaders '95

Super Mario World 2: Yoshi's Island

Tekken 2

The Ultimate Doom: Thy Flesh

Warcraft II: Tides of Darkness

Worms (EK-3, Resim 82)

1996

Broken Sword (Circle of Blood)

Civilization II

Diablo (EK-3, Resim 83)

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

FIFA 97

Grand Prix 2

Mario Kart 2

Metal Slug

NBA Hangtime

NBA Maximum Hangtime

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh (EK-3, Resim 84)

Quake (EK-3, Resim 85)

Resident Evil (Biohazard)

Silent Hunter

Sonic 3D Blast

Star Wars: Shadows of the Empire

Super Mario 64

3d Lemmings

Tomb Raider (EK-3, Resim 86)

Wipeout 2097 (Wipeout XL)

Zork: Nemesis

1997

Age of Empires (EK-3, Resim 87)

Blade Runner

Bomberman 64

Carmageddon

Castlevania: Symphony of the Night

Columns 97

Deer Hunter

Diablo: Hellfire

Dungeon Keeper

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

Dynasty Warriors

FIFA: Road to World Cup '98

Final Fantasy VII

GoldenEye

Grand Theft Auto

Gran Turismo (EK-3, Resim 88)

Hexen II

Jedi Knight: Dark Forces II

Links LS

Odyssey

Mortal Kombat 4

Need for Speed II (EK-3, Resim 89)

Quake II

Resident Evil: Director's Cut (Biohazard: Directors's Cut) (EK-3, Resim 90)

Star Trek: Generations

Tekken 3

Tomb Raider II

Ultima Online

Worms 2

Zork: Grand Inquisitor

1998

Battlezone

Caesar III

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

Crash Bandicoot 3: Warped (EK-3, Resim 91)

Grim Fandango

Half-Life

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Metal Gear Solid

Mission Impossible

Need for Speed III: Hot Pursuit

Railroad Tycoon II

Resident Evil 2 (Biohazard 2)

Star Wars: Rouge Squadron (Rouge Squadron)

Star Wars: Supremacy (Star Wars: Rebellion)

Star Wars Trilogy Arcade

Tomb Raider III

Ultima Collection

1999

Age of Empires II: The Age of Kings

Championship Manager 3

Civilization: Call to Power

Donkey Kong 64

Driver

EverQuest

Final Fantasy VIII

Gran Turismo 2

Grand Theft Auto 2

Grand Theft Auto: London 1969

Medal of Honor

NBA Showtime: NBA on NBC

Need for Speed: High Stakes

Outcast

Pac-Man World

Prince of Persia 3D

Q*bert

Quake III: Arena

Resident Evil 3: Nemesis (Biohazard 3: Last Escape)

RollerCoaster Tycoon

Silent Hill (EK-3, Resim 92)

SimCity 3000

Sonic Adventure

Space Invaders

Star Wars: Episode I The Phantom Menace

Super Smash Bros.

Team Fortress Classic

Tomb Raider: The Last Revelation

Ultima IX: Ascension

Wipeout 2

Worms Armageddon

2000

Diablo II

Die Hard Trilogy 2: Vive Las Vegas

Dragon Quest VII: Warriors of Eden

Dynasty Warriors 2

EverQuest: The Ruins of Kunark (EK-3, Resim 93)

Final Fantasy IX (EK-3, Resim 94)

Grand Prix 3

Half-Life: Counter Strike (EK-3, Resim 95)

Heavy Metal: F.A.K.K.2

Hitman: Codename 47

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Lemmings: Revolution

Metal of Honor: Underground

Metal Slug 3

Monkey Ball

Resident Evil: Code Veronica (Biohazard Code Veronica)

Resident Evil: Survivor (Biohazard Gun Survivor)

Shogun: Total War

The Sims

SSX

Star Wars Racer Arcade

Tekken Tag Tournament

Tomb Raider Chronicles

2001

Civilization III

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Crazy Taxi 2

Dynasty Warriors 3

Final Fantasy X

Gran Turismo 3: A-Spec

Grand Theft Auto III

Half-Life: Blue Shift

Halo (EK-3, Resim 96)

Ico (EK-3, Resim 97)

The Italian Job

Links 2001

Max Payne (EK-3, Resim 98)

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Pro Evolution Soccer

Rez

Silent Hill 2

Silent Hunter II

The Simpsons: Road Rage (EK-3, Resim 99)

Sonic Adventure 2

Star Wars: Rogue Squadron II- Rouge

Star Wars: Starfighter

Tekken 4

Worms World Party

2002

Battlefield 1942

Crazy Taxi 3: High Roller

Grand Prix 4 (EK-3, Resim 100)

Grand Theft Auto: Vice City

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Kingdom Hearts

The Legend of Zelda: The Wind Waker

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (EK-3, Resim 101)

The Lord of the Rings: The Two Towers Mafia

Medal of Honor: Allied Assault

Medal of Honor: Frontline

Medieval: Total War

Metal Gear Solid 2: Substance

Metal Slug 4

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Pro Evolution Soccer 2

Resident Evil (Biohazard)

Resident Evil: Zero (Biohazard Zero)

RollerCoaster Tycoon 2

Spider-Man: The Movie

Star Wars: Jedi Starfighter

Starwars: Racer Revenge

Super Mario Sunshine

Tiger Woods PGA Tour 2003 (EK-3, Resim 102)

Warcraft III: Reign of Chaos (EK-3, Resim 103)

Warrior Kings

Worms Blast

2003

Call of Duty (EK-3, Resim 104)

Championship Manager 4 (EK-3, Resim 105)

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Dynasty Tactics 2

Dynasty Warriors 4

Eve Online

EverQuest: Online Adventures (EK-3, Resim 106)

EverQuest: Online Adventures- Frontiers

Hulk

The Italian Job (EK-3, Resim 107)

Jedi Knight: Jedi Academy

Links 2004

The Lord of the Rings: The Return of the King

Lords of EverQuest

Manhunt

Mario Kart: Double Dash!!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Medal of Honor: Rising Sun

Metal Slug 5

NBA Jam

Need for Speed: Underground

Prince of Persia: The Sands of Time

Project Gotham Racing 2

Railroad Tycoon III

Resident Evil Outbreak (Biohazard Outbreak)

Robocop

Second Life (EK-3, Resim 108)

Silent Hill 3

SimCity 4

The Simpsons: Hit & Run

The Sims: Bustin' Out

Sonic Heroes

Star Wars: Rouge Squadron III – Rebel Strike

Star Wars: Knights of the Old Republic

Teenage Mutant Ninja Turtles

Tomb Raider: The Angel of Darkness (Lara Croft: Tomb Raider: The Angel of Darkness)

Warrior Kings: Battles

Wolfenstein: Enemy Territory (EK-3, Resim 109)

2004

Atari Anthology

Burnout 3: Takedown

Call of Duty: Finest Hour

Call of Duty: United Offensive

Conan

Counter-Strike: Condition Zero

Counter-Strike: Source

Doom 3

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

EverQuest II

Football Manager 2005

Gran Turismo 4

Grand Theft Auto: San Andreas

Half-Life 2

Halo 2

Hitman: Contracts

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth

The Lord of the Rings: The Third Age

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Mortal Kombat: Deception

Need for Speed: Underground 2

Paper Mario: The Thousand-Year Door

Prince of Persia: Warrior Within

R-Type Final

RollerCoaster Tycoon 3 (EK-3, Resim 110)

Rome: Total War

Silent Hill 4: The Room

The Sims 2

Spider-Man 2

Star Wars: Battlefront

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Transformers

World of Warcraft

Worms Forts: Under Siege

2005

Age of Empires III

Altered Beast

Area – 51

Battlefield 2 (EK-3, Resim 111)

Battlefield 2: Modern Combat

Buzz!

Call of Duty 2

Call of Duty 2: Big Red One

Capcom Classics Collection

Championship Manager 5

Civilization IV

Devil Kings

Doom 3: Resurrection of Evil

Dungeon Siege II

Dynasty Warriors 5

Fahrenheit

FIFA 06

FIFA Street

From Russia with Love (James Bond 007: From Russia with Love)

God of War

Guitar Hero (EK-3, Resim 112)

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Kingdom Hearts II

Lego Star Wars

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Need for Speed: Most Wanted

Playboy: The Mansion

Prince of Persia: The Two Thrones

Pro Evolution Soccer 5

Project Gotham Racing 3

Quake 4

Resident Evil 4 (Biohazard 4)

Rome: Total War – Barbarian Invasion

7 Sins

Shadow of Rome

Shadow of the Colossus (Wander and the Colossus)

Shadow the Hedgehog

Silent Hunter III

Spartan: Total Warrior

Star Wars: Battlefront II

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Super Monkey Ball Deluxe

Taito Legends

Tekken 5

The Warriors

Worms 4: Mayhem

Yakuza

2006

Bullet Witch

Caesar IV

Call of Duty 3

Call of Juarez

Capcom Classics Collection Vol. 2

The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine (DLC The Elder Scrolls IV: Oblivion)

The Elder Scrolls IV: Oblivion

FIFA Street 2

Final Fantasy

Gears of War

The Godfather: The Game

Guitar Hero II

Hitman: Blood Money

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Lego Star Wars II: The Original Trilogy (EK-3, Resim 113)

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II – Rise of the Witch King

Marvel: Ultimate Alliance

Medieval II: Total War

Metal Slug Anthology

Metal Slug 6

Mortal Kombat: Armageddon

Okami

Pirates of the Caribbean

Pro Evolution Soccer Management

Reservoir Dogs

Rome: Total War- Alexander

Scarface: The World is Yours

Sega Genesis Collection (Sega Megadrive Collection) (EK-3, Resim 114)

Sonic Riders

Table Tennis

Taito Legends 2

Tomb Raider: Legend (Lara Croft: Tomb Raider: Legend)

Wii Play

Wii Sports (EK-3, Resim 115)

2007

Assassin's Creed (EK-3, Resim 116)

BioShock

Bladestorm: The Hundred Years War

Call of Duty 4: Modern Warfare

Conan

Dynasty Warriors: Gundam

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

God of War II

Guitar Hero III: Legends of Rock

Half-Life 2: The Orange Box

Halo 3

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Lair (Rise from Lair)

Link's Crossbow Training (EK-3, Resim 117)

Mario & Sonic at the Olympic Games

Medal of Honor: Airborne

Medal of Honor: Vanguard

MySims

Pac-Man Championship Edition

Project Gotham Racing 4

Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Biohazard: The Umbrella Chronicles)

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

SimCity Societies

The Simpsons Game

Spider-Man 3

Super Mario Galaxy

Super Monkey Ball Adventure

Super Paper Mario

Supreme Commander

Supreme Commander: Forged Alliance

Tekken 6

Tomb Raider: Anniversary

Transformers: The Game

Uncharted: Drake's Fortune (Uncharted: The Treasure of El Dorado)

Wii Fit

World of Warcraft: The Burning Crusade

Worms

2008

Age Conan

Batman: Arkham Asylum

Call of Duty: World at War

Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

Destroy All Humans! Path of the Furon

Dynasty Warriors 6

Fable II

Fallout 3 (EK-3, Resim 118)

FIFA Street 3

Gears of War 2

Golden Axe: Beast Rider

Grand Theft Auto IV

Guitar Hero: World Tour

Haze

Legendary

LittleBigPlanet

Mega Man 9

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Mortal Kombat Vs. DC Universe

Prince of Persia

Project Zero IV: Mask of the Lunar Eclipse

Sega Rally 3

Sega Superstars Tennis

Silent Hill: Homecoming

SimCity Creator

The Sims Life Stories

Sonic Unleashed

Space Invaders Infinity Gene

Star Wars: The Force Unleashed

Street Fighter IV

Super Smash Bros. Brawl

Super Street Fighter II: Turbo HD Remiz

Tomb Raider: Underworld

Wipeout HD

World of Warcraft: Wrath of the Lich King (EK-3, Resim 119)

Yakuza 2 (EK-3, Resim 120)

2009

Assassin's Creed II

Band Hero

The Beatles: Rock Band

Call of Duty Classic

Call of Duty: Modern Warfare 2

Call of Juarez: Bound in Blood

Championship Manager 2010

Dynasty Warriors: Strikeforce

Empire: Total War

Final Fantasy XIII

God of War Collection

The Godfather II

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

Guitar Hero 5

Halo 3: ODST

Halo Wars

League of Legends

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

Marvel: Ultimate Alliance 2

MySims Agents

MySims Party

MySims Racing

Resident Evil 5 (Biohazard 5)

Resident Evil: The Darkside Chronicles (Biohazard: The Darkside Chronicles)

Silent Hill: Shattered Memories

The Sims 3 (EK-3, Resim 121)

Sonic's Ultimate Genesis Collection

Transformers

Uncharted 2: Among Thieves

Wii Sports Resort

Worms 2: Armageddon

2010

Assassins's Creed: Brotherhood

Call of Duty: Black Ops

Civilization V

Dragons's Lair Trilogy

Fallout: New Vegas

Final Fantasy XIV

God of War III

Gran Turismo 5

Green Day: Rock Band

Guitar Hero

Halo: Reach

Kinects Adventures

Lara Croft and the Guardian of Light (EK-3, Resim 122)

Mafia II

Mass Effect 2

Medal of Honor

Mega Man 10

MySims Sky Heroes

NBA Jam

PlayStation Move Ape Escape

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Red Dead Redemption

Red Dead Redemption: Undead Nightmare

Star Wars: The Force Unleashed II

StarCraft II: Wings of Liberty

Super Street Fighter IV

World of Warcraft: Cataclysm

Yakuza 3

2011

Age of Empires Online

Assassin's Creed: Revelations

Battlefield 3

Call of Duty: Modern Warfare 3

Call of Juarez: The Cartel

Child of Eden

Dead Space 2

Dragon Age II

Dungeon Siege III

Dynasty Warriors 7

The Elder Scrolls V: Skyrim

FIFA 12

Football Manager 2012

Gears of War 3

Halo: Combat Evolved Anniversary

L.A. Noire

L.A. Noire: The Complete Edition

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Lego Star Wars III: The Clone Wars

LittleBigPlanet 2

Madden NFL 12

Mortal Kombat

Need for Speed: The Run

Pro Evolution Soccer 2012 (EK-3, Resim 123)

Resistance 3 Saints Row: The Third

Sega Rally Online Arcade

The Sims Medieval

Sonic Generations

Star Wars: The Old Republic

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Total War: Shogun 2

Transformers: Dark of the Moon

Uncharted 3: Drake's Deception

Yakuza 4

2012

Assassin's Creed III

Call of Duty: Black Ops II

Counter Strike: Global Offensive

The Darkness II

Diablo III

FIFA Street

FIFA 13

Halo 4

Max Payne 3

Medal of Honor: Warfighter

Need For Speed: Most Wanted

Silent Hill: Down Pour

Tiger Woods PGA Tour 13

The Walking Dead (EK-3, Resim 124)

2013

Assassin's Creed IV: Black Flag

Battlefield 4

Call of Duty Ghosts

Call of Juarez: Gunslinger

Civilization V: Brave New World

Dota 2 (EK-3, Resim 125)

God of War: Ascension

Grand Theft Auto V

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Lego Marvel Super Heroes

Metal Gear Rising: Revengeance

Neverwinter

SimCity

Street Fighter X Tekken

Super Mario 3D World

Pokémon X and Y

Tomb Raider

2014

Assassin's Creed Unity

Call of Duty: Advanced Warfare

Civilization: Beyond Earth

Destiny

Diablo III: Reaper of Souls

Dragon Age Inquisition

FIFA 15

Far Cry 4

Forza Horizon 2

Game of Thrones (EK-3, Resim 126)

Hearthstone (EK-3, Resim 127)

Mario Kart 8

Never Alone

South Park: The Stick of Truth

Super Smash Bros.

This War of Mine

Titanfall

Wolfenstein: The New Order

2015

Assassin's Creed Syndicate

Batman: Arkham Knight

Bloodborne

Call of Duty: Black Ops III

FIFA 16

Fallout 4

Halo 5: Guardians

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Rise of the Tomb Raider

Soma

Star Wars Battlefront

Super Mario Maker

The Witcher 3: Wild Hunt (EK-3, Resim 128)

2016

Battlefield 1

Call of Duty: Infinite Warfare

Call of Duty: Modern Warfare

Civilization VI

DOOM

Dragon Quest Builders

F1 16

FIFA 17

Final Fantasy XV

Forza Horizon 3

Gears of War 4

Hitman

Inside

NBA 2K17

Overwatch

Pokémon Go

Pokémon Sun and Moon

Titanfall 2

Uncharted 4: A Thief's End

World of Warcraft: Legion

2017

Assassin's Creed: Origins

Call of Duty WWII

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Cuphead

Dishonored: Death of the Outsider

FIFA 18

Forza Motorsport 7

Gran Turismo Sport

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Mario Kart 8 Deluxe

Pro Evolution Soccer 2018

Resident Evil 7: Biohazard

Sonic Mania

South Park: The Fractured But Whole

Star Wars Battlefront II

Super Mario Odyssey

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (EK-3, Resim 70)

Uncharted: The Lost Legacy (EK-3, Resim 129)

Wolfenstein II: The New Colossus (EK-3, Resim 130)

2018

Monster Hunter: World (EK-3, Resim 131)

Dynasty Warriors 9 (EK-3, Resim 132)

Metal Gear Survive (EK-3, Resim 133)

Age of Empires: Definitive Edition

Kingdom Come: Deliverance

The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia

Dragon Quest Builders

Civilization VI: Rise and Fall

EK 2- Bilgisayar ve Oyun Konsol Sistemleri Kronolojik Listesi

1947

Cathode-Ray Tube Amusement

1960

DEC PDP-1 (Bilgisayar)

1962

The LINC-8 (Bilgisayar)

1964

IBM System/360 (Bilgisayar)

CDC 6600 (Bilgisayar)

1965

ICT 1900 (Bilgisayar)

3C DDP-116 (Bilgisayar)

PDP-8 (Bilgisayar)

1966

SDS Sigma 7 (Bilgisayar)

HP 2116A (Bilgisayar)

1968

DEC PDP-10 (Cep Konsol)

1970

Amdahl 470 (Bilgisayar)

1972

Magnavox Odyssey (Oyun Konsol Sistemi)

1975

Atari Pong (Oyun Konsol Sistemi)

1976

RCA Studio II (Visicom) (Oyun Konsol Sistemi)

1977

Apple II (Bilgisayar)

Atari VCS (Atari 2600)

Bandai TV Jack 1000 (Oyun Konsol Sistemi)

Commodore PET (Bilgisayar)

Nintendo Color TV Game 6 (Oyun Konsol Sistemi)

Telstar Arcade (Oyun Konsol Sistemi)

TRS-80 (Cep Konsol)

VideoBrain (Bilgisayar)

1978

Interton VC 4000 (Oyun Konsol Sistemi)

Magnavox Odyssey 2 (Philips VideoPac G7000 (Oyun Konsol Sistemi)

Sharp MZ (Bilgisayar)

1979

APF Imagination Machine (Bilgisayar ve Oyun Konsol Sistemi)

Atari 400/800 (Bilgisayar)

Bandai Super Vision 8000 (Oyun Konsol Sistemi)

Mattel Intellivision (Oyun Konsol Sistemi)

Microvision (Cep Konsol)

NEC PC-8001 (Bilgisayar)

Rair Black Box (Bilgisayar)

1980

Sinclair ZX80 (Bilgisayar)

1981

BBC Micro (Bilgisayar)

Commodore Vic-20 (Bilgisayar)

Epoch Cassette Vision (Oyun Konsol Sistemi)

IBM PC (Bilgisayar)

Sinclair ZX81 (Bilgisayar)

Vtech Creativision (Bilgisayar ve Oyun Konsol Sistemi)

1982

Atari 1200XL (Bilgisayar)

Atari 5200 Supersystem (Oyun Konsol Sistemi)

Coleco Gemini (Oyun Konsol Sistemi)

ColecoVision (Oyun Konsol Sistemi)

Commodore Max Machine (Bilgisayar)

Commodore 64 (Bilgisayar)

Dragon 32 (Bilgisayar)

Emerson Arcadia 2001 (Oyun Konsol Sistemi)

Entex Adventure Vision (Oyun Konsol Sistemi)

GCE Vectrex (Oyun Konsol Sistemi)

Jupiter Ace (Bilgisayar)

Sharp X1 (Bilgisayar)

Sinclair ZX Spectrum (Bilgisayar)

Sord M5 (CGL M5) (Bilgisayar)

1983

Casio PV-1000 (Oyun Konsol Sistemi)

Coleco Adam (Bilgisayar)

Mattel Aquarius (Bilgisayar)

MSX (Bilgisayar)

Nintendo Famicom (Nintendo Entertainment System) (Oyun Konsol Sistemi)

Sega SG-1000 (Oyun Konsol Sistemi)

Tangerine Oric-1 (Bilgisayar)

1984

Amstrad CPC (Bilgisayar)

Apple Machintosh (Bilgisayar)

Commodore 16 (Commodore 116) (Bilgisayar)

Epoch Game Pocket Computer (Cep Konsol)

Sinclair QL (Bilgisayar)

1985

Atari ST (Bilgisayar)

Commodore Amiga (Bilgisayar)

Enterprise (Bilgisayar)

Sega Master System (Sega Mark III) (Oyun Konsol Sistemi)

1987

Acorn Archimedes (Bilgisayar)

Atari XE Video Game System (Atari XEGS) (Bilgisayar ve Oyun Konsol Sistemi)

NEC TurboGrafx-16 (NEC PC Engine) (Oyun Konsol Sistemi)

Sharp X68000 (Bilgisayar)

1988

Sega Megadrive (Sega Genesis) (Oyun Konsol Sistemi)

1989

Atari Lynx (Cep Konsol)

Nintendo Game Boy (Cep Konsol)

1990

Amstrad GX4000 (Oyun Konsol Sistemi)

Commodore 64GS (Oyun Konsol Sistemi)

NEC TurboExpress (NEC PC Engine GT)

NeXTcube (Bilgisayar)

Sega Game Gear (Cep Konsol)

SNK Neo-Geo (Neo-Geo AES) (Oyun Konsol Sistemi)

Super Famicom (Super Nintendo – SNES) (Oyun Konsol Sistemi)

1991

Commodore CDTV (Bilgisayar)

Fujitsu FM Towns Marty (Oyun Konsol Sistemi)

Philips CD-i (Oyun Konsol Sistemi)

1992

Tandy Video Information System (Oyun Konsol Sistemi)

Wataru Supervision (QuickShot Supervision)

1993

Atari Jaguar (Oyun Konsol Sistemi)

Commodore Amiga CD32 (Oyun Konsol Sistemi)

Panasonic 3DO (Oyun Konsol Sistemi)

Pioneer LaserActive (Oyun Konsol Sistemi)

1994

Bandai Playdia (Oyun Konsol Sistemi)

NEC PC-FX (Oyun Konsol Sistemi)

Nintendo N64 (Oyun Konsol Sistemi)

Sega Saturn (Oyun Konsol Sistemi)

Sony PlayStation (PS1) (Oyun Konsol Sistemi)

1995

Apple Bandai Pippin (Oyun Konsol Sistemi)

Casio Loopy (Oyun Konsol Sistemi)

Nintendo Virtual Boy (Cep Konsol)

Sega Nomad (Cep Konsol)

Tiger R-Zone (Cep Konsol)

1996

Nintendo 64 – N64 (Cep Konsol)

1997

TigerGame.com (Cep Konsol)

1998

Sega Dreamcast (Oyun Konsol Sistemi)

SNK Neo-Geo Pocket (Cep Konsol)

iMac (Bilgisayar)

1999

Bandai WonderSwan (Cep Konsol)

2000

Nuon (Oyun Konsol Sistemi)

Sony PlayStation 2 – PS2 (Oyun Konsol Sistemi)

2001

GamePark GP32

Microsoft Xbox (Oyun Konsol Sistemi)

Nintendo Gameboy Advance (Cep Konsol)

Nintendo GameCube (Oyun Konsol Sistemi)

2003

Nokia N-Gage (Cep Konsol)

PowerMac G5 (Bilgisayar)

2004

Nintendo DS (Cep Konsol)

Sony PSP (Cep Konsol)

XaviXPort (Oyun Konsol Sistemi)

2005

GamePark Holdings GP2X (Cep Konsol)

Microsoft Xbox 360 (Oyun Konsol Sistemi)

Tiger Gizmondo (Cep Konsol)

2006

Nintendo Wii (Oyun Konsol Sistemi)

Sony PlayStation 3 – PS3 (Oyun Konsol Sistemi)

2008

MacBook Air (Bilgisayar)

2010

Apple iPad (Tablet Bilgisayar)

2011

Nintendo 3DS (Cep Konsol)

PlayStation Vita (Cep Konsol)

2012

Wii U (Oyun Konsol Sistemi)

2013

PlayStation 4 (Oyun Konsol Sistemi)

Xbox One (Oyun Konsol Sistemi)

2016

PlayStation 4 Pro (Oyun Konsol Sistemi)

Xbox One S (Oyun Konsol Sistemi)

2017

Xbox One X (Oyun Konsol Sistemi)

EK 3- Resimler



Resim 1. The Royal Game of Ur

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2014/assyria-to-iberia/blog/posts/twenty-squares>



Resim 2. Dünyanın En Eski Oyununa Ait Oyun Piyonları

Kaynak: <https://www.ntv.com.tr/turkiye/dunyanin-en-eski-oyun-taslari-siirtte-bulundu,8hCSGdXFPUSoIE8dpmI5AA>



Resim 3. The Mansion Of Happiness Masaüstü Oyunu

Kaynak: <https://boardgamegeek.com/image/1776972/mansion-happiness>



Resim 4. Dungeons And Dragons Masaüstü Oyunu 1974

Kaynak: <https://www.wired.com/2013/09/dungeons-and-dragons-white-box/>



Resim 5. Tilt Makinesi (Pinball)

Kaynak: <http://intelligenttravel.nationalgeographic.com/2012/07/09/the-curious-travelers-guide-to-off-strip-vegas/restored-classic-pinball-machines-at-the-pinball-hall-of-fame-las-vegas-nv/>

Fotoğrafçı: Shannon Switzer - National Geographic. (2012).

This is where the awesome starts: Restored classic pinball machines at the Pinball Hall of Fame



Resim 6. Jukebox Müzik Makinesi

Kaynak: Atelie Magazine. *JUKE BOX SONGS.*
<https://www.ateliemagazine.com.br/juke-box>



Resim 7. Mekanik Beyzbol Oyun Makinesi -1935

Kaynak: http://www.dianliwenmi.com/postimg_4653735.html



Resim 8. Skee – Ball

Kaynak: <https://www.greatersouthern.com/product/arcade/skee-ball-classic-alley-10/>



Resim 9. Mutoskop

Kaynak: <http://www.peepshowmovie.com/history.html#page=ENG>



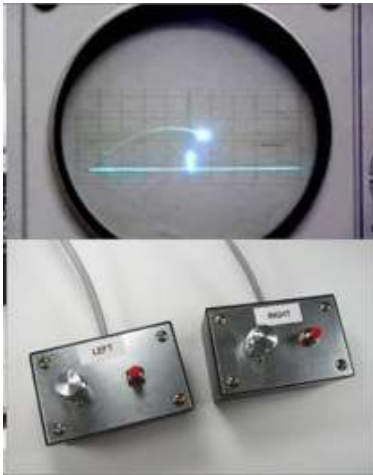
Resim 10. League Of Legends

Kaynak: <https://tr.leagueoflegends.com/tr/game-info/game-modes/summoners-rift/>



Resim 11. Hanafuda Oyun Kartları

Kaynak: <https://www.giantbomb.com/hanafuda-card-games/3015-7399/images/>



Resim 12. Cathode-Ray Tube Amusement Device

Kaynak: <http://nr.news-republic.com/Web/ArticleWeb.aspx?regionid=9&articleid=35494847>



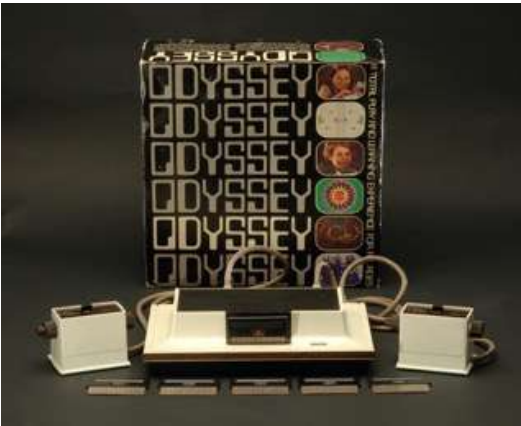
Resim 13. Programmed Data Processor-1 (Pdp-1)

Kaynak: <http://history-computer.com/ModernComputer/Electronic/PDP-1.html>



Resim 14. Spacewar!, Soldan Sağa: Alan Kotok, Steve Russell Ve Shag Graetz

Kaynak: Graetz, J. (1983). The Origin of Spacewar. *The Computer Museum Report Fall/1983*, 9-12.



Resim 15. Magnavox Odyssey

Kaynak: http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004



Resim 16. Futbolcu Steve Heighway Ve Bir Kadın Pong Oynarken

Kaynak: Gayle, D.(2012). *Pong is FORTY: Classic that launched the multi-billion dollar video games industry celebrates anniversary this week.* Mail Online. Retrieved 18 April 2017, from <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2238754/Pong-FORTY-Classic-launched-multi-billion-dollar-video-games-industry-celebrates-anniversary-week.html>



Resim 17. Gran Trak

Kaynak: Ettleman, T. (2017). *8 Best Games of the Year...1971-1978 - Invisible Gamer.* Invisible Gamer. Retrieved 18 April 2017, from <http://www.invisiblegamer.net/feature/8-best-games-of-the-year-1971-1978/>



Resim 18. Hi-Way

Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt1988647/>



Resim 19. Gun Fight

Kaynak: Ettleman, T. (2017). *8 Best Games of the Year...1971-1978 - Invisible Gamer. Invisible Gamer.* Retrieved 18 April 2017, from <http://www.invisiblegamer.net/feature/8-best-games-of-the-year-1971-1978/>



Resim 20. The Fonz

Kaynak: *SEGA Arcade Story – Épisode 11. Le Guide du Collectionneur.* Retrieved 18 April 2017, from <https://leguידucollectionneur.fr/2016/09/20/sega-arcade-story-episode-11/>



Resim 21. Death Race

Kaynak: Plunkett, L. (2012). T Death Race, the World's First Scandalous Video Game. Kotaku. <https://kotaku.com/5889166/death-race-the-first-scandalous-video-game>



Resim 22. Mortal Kombat

Kaynak: <http://www.mortalkombataddicted.it/2017/04/mortal-kombat-1992-recensione-review.html>



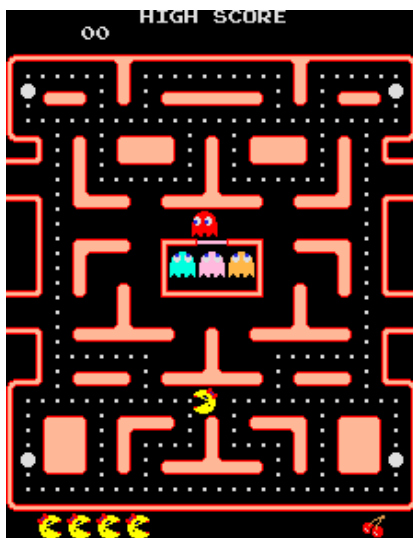
Resim 23. Space Invaders

Kaynak: Rivera, R. (2014). *Los juegos retro están en la mira de Hollywood: Warner Bros. anuncia película inspirada en Space Invaders.* <http://www.sinembargo.mx/23-07-2014/1065450>



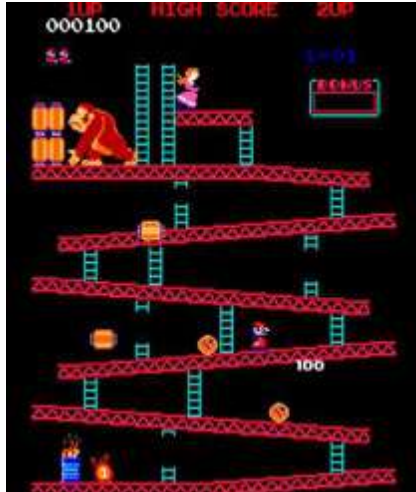
Resim 24. Pac-Man

Kaynak: Koster, R. (2014). *When is a Clone*. *Gamasutra.com*. Retrieved 18 April 2017, from http://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20140804/222542/When_is_a_Clone.php



Resim 25. Ms. Pac-Man

Kaynak: Ash, D. *10 Reasons Japan Is Still Stuck In the 80's - The Japan Guy*. *The Japan Guy*. Retrieved 18 April 2017, from <https://www.thejapanguy.com/10-reasons-japan-is-still-stuck-in-the-80s/>



Resim 26. Donkey Kong

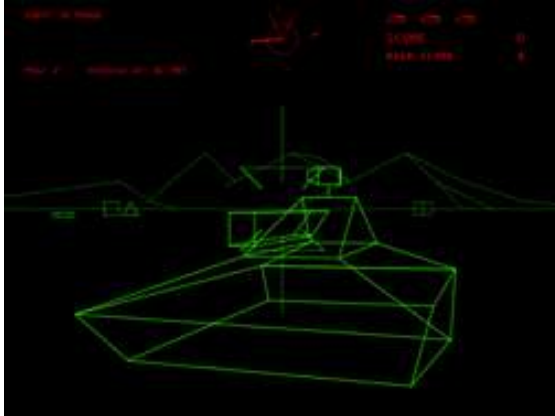
Kaynak: *TV Tropes. TV Tropes.* Retrieved 18 April 2017, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/DonkeyKong>



Resim 27. Q*Bert

Kaynak:

http://www.vizzed.com/vizzedboard/retro/user_screenshots/saves46/464992/MYQBERT--Mello Yello Qbert_Oct1 22_24_43.png



Resim 28. Battlezone

Reed, K. (2009). *The History of First-Person Shooters: Part 1* « *Video Games Daily*. Videogamesdaily.com. Retrieved 18 April 2017, from <http://videogamesdaily.com/features/200909/the-history-of-first-person-shooters-part-1/>



Resim 29. Atari Football

Kaynak: *ArcadeRehab.com [Atari Football]*. (2005). *Arcaderehab.com*. Retrieved 18 April 2017, from <http://www.arcaderehab.com/football.php>



Resim 30. Dragon's Lair

Kaynak: Cuevas, D. (2016). *¿De dónde viene la imagen de la pantalla "Cargando" de Pokémon Go?*. Gamedots. Retrieved 18 April 2017, from <http://www.gamedots.mx/de-donde-viene-la-pantalla-cargando-de-pokemon-go>

Resim 31. Tempest (1981)



Resim 32. Pole Position

Kaynak: *Pole Position - Videogame by Atari*. (2017). *Arcade-museum.com*. Retrieved 18 April 2017, from https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9063



Resim 33. Atari Pong System

Kaynak: *Atari - Dedicated Consoles.* (2017). *Atari.com.* Retrieved 18 April 2017, from <https://www.atari.com/history/dedicated-consoles>



Resim 34. Atari 2600

Kaynak: Cohen, D. (2016). *The Atari 2600 - A History of the Atari VCS.* *Lifewire.* Retrieved 18 April 2017, from <https://www.lifewire.com/atari-2600-console-729665>



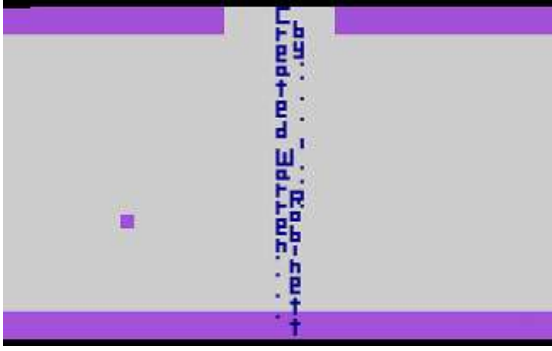
Resim 35. Fairchild Channel F

Kaynak: <https://www.lifewire.com/video-game-console-database-729692>



Resim 36. Howard Scott Warshaw

Kaynak: Howard Scott Warshaw Day 2016 | Atari I/O. (2016). Atari I/O.
<http://www.atari.io/howard-scott-warshaw-day-2016/>



Resim 37. Adventure Oyununda Yer Alan Easter Egg Sürprizi

Kaynak: <https://geeks.media/history-of-digital-easter-eggs>





Resim 38. E.T. Oyununda Yer Alan Easter Egg Sürprizleri

Kaynak: <http://www.digitpress.com/eastereggs/26et.htm>



39. Alamogordo Çöp Sahası 2014

Kaynak: <http://www.gamesoul.it/2014/06/02/e-t-ritorna-a-casa-nei-nostri-atari/>



Resim 40. Alamogordo Çöp Sahasında Bulunun E.T. Oyun Kasetlerinden Biri

Kaynak: <http://www.gamesoul.it/2014/06/02/e-t-ritorna-a-casa-nei-nostri-atari/>



Resim 41. Game & Watch İlk Seri

Kaynak: <https://gamer.livejournal.com/1214480.html>



Resim 42. D-Pad

Kaynak: <https://www.criticalhit.net/gaming/the-nintendo-nx-controller-could-have-a-detachable-d-pad/>



Resim 43. Donkey Kong Junior

Kaynak: <http://www.retrogamesreview.co.uk/2016/06/donkey-kong-junior-atari-7800-review.html>



Resim 44. I, Robot

Kaynak: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/IRobot>



Resim 45. Nintendo NES

Kaynak: <https://www.nintendo.com/nes-classic/>



Resim 46. Sega Master System

Kaynak: <https://www.funstockretro.co.uk/news/top-10-sega-master-system-games-of-all-time/>



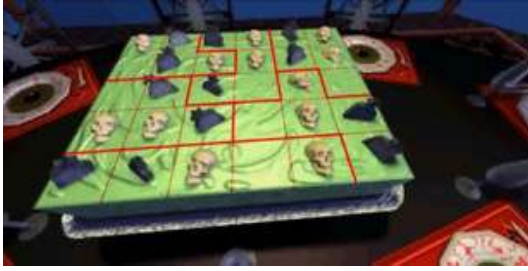
Resim 47. Atari 7800 ProSystem

Kaynak: <https://www.realgear.net/news/hardware/video-game-consoles-evolution-1967-2017-50-years-glory/>



Resim 48. Sega Genesis

Kaynak: https://www.buzzfeed.com/ashleighp4/19-reasons-why-sega-genesis-was-the-best-console-e-7vx4?utm_term=.dtjp14wqM8#.dxXEBGIR1X



Resim 49. The 7th Guest

Kaynak: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=953131888>



Resim 50. Sony Playstation

Kaynak:

http://www.pushsquare.com/news/2013/02/sony_counts_down_to_playstation_meeting_with_evolution_trailer



Resim 51. Nintendo 64

Kaynak: <http://comicbook.com/gaming/2018/02/20/nintendo-64-things-to-keep-in-mind-purchase-goldeneye/>



Resim 52. Sony Playstation 2

Kaynak: <https://www.playstation.com/en-gb/explore/ps2/>



Resim 53. Nintendo GameCube

Kaynak: <http://arbetartidningen.se/2010/11/mycket-tv-spel-for-lite-pengar/>



Resim 54. Xbox 360 Kinect Sensör

Kaynak: <https://www.cinemablend.com/games/2316421/how-a-kinect-was-used-to-steal-a-work-of-art>



Resim 55. Xbox One Kinect Sensör

Kaynak: <https://www.xbox.com/en-US/xbox-one/accessories/kinect>



Resim 56. Playstation 3

Kaynak: <https://www.polygon.com/features/2015/10/29/9409697/playstation-vita-successor-changed-sony-shahid-ahmad-ps4>



Resim 57. Nintendo Wii

Kaynak: <https://www.lifewire.com/guide-to-setting-up-your-wii-2498507>



Resim 58. Nintendo Wii U

Kaynak: <https://www.dualshockers.com/nintendo-to-discontinue-wii-u-basic-8gb-white-console-in-japan-adding-new-premium-white-32gb-console-in-june/>



Resim 59. Sony Playstation 4

Kaynak: <https://www.playstation.com/en-us/explore/ps4/>



Resim 60. Sony Playstation 4 Pro

Kaynak: <https://www.playstation.com/en-us/explore/ps4-pro/>



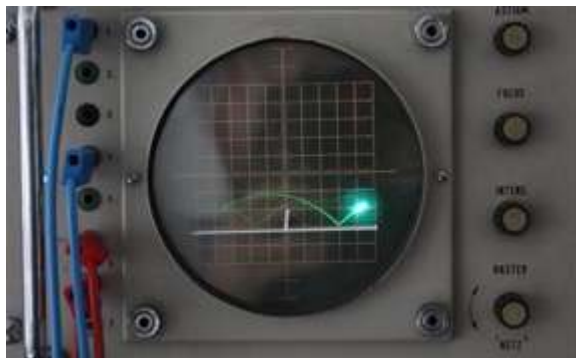
Resim 61. Xbox One

Kaynak: <https://www.chaoshour.com/games/xbox-one-overheating-fix-solution-and-cleaning-guide/>



Resim 62. Xbox One S

Kaynak: <https://news.xbox.com/en-us/2016/07/18/xbox-one-s-august-2/>



Resim 63. Cathode-Ray Tube Amusement Device

Kaynak: <https://www.scoopnest.com/user/thinkgeek/691652757212647424>

```

=====
EEEEEE L      IIIIII ZZZZZZ   AAA
E       L      I       A   A
E       L      I       A   A
E       L      I       A   A
E       L      I       A   A
EEEEEE LLLLLL IIIIII ZZZZZZ   A   A
=====
ELIZA > PLEASE TYPE IN ALL CAPS! WHAT'S YOUR NAME DEAR ?
AMET
ELIZA > HI, I'M ELIZA. WHAT DO YOU WANT TO TALK ABOUT ?
AMET > CAN I TALK ABOUT MY PROBLEM ?
ELIZA > SURE.
AMET > DUE TO MY GOING AWAY IN COLLEGE, I HAVE A LOT OF STRESS.
ELIZA > PLEASE RELAX A LITTLE. SLEEP WELL.
AMET > THANKS FOR YOUR ADVICE.
ELIZA > NO MENTION.
AMET > BYE
ELIZA > BYE AND KEEP IN TOUCH...
=====

```

Resim 64. ELIZA

Kaynak: <https://www.planet-source-code.com/vb/scripts/ShowCode.asp?txtCodeId=5369&lngWId=3>

```

PAUSE INIT DONE statement executed
to resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD. THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN, MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

```

Resim 65. Colossal Cave Adventure

Kaynak: <https://www.giantbomb.com/colossal-cave-adventure/3030-19301/>

```

Dark Tunnel Score: 0 Moves: 5
West Bridge
You are standing on a crude but sturdy wooden foot bridge crossing a deep
ravine. The path runs north and south from here.

>go south
Great Cavern
This is the center of the great cavern, carved out of the limestone.
Stalactites and stalagmites of many sizes are everywhere. The room glows with
dim light provided by phosphorescent moss, and weird shadows move all around
you. A narrow path winds southwest among the stalagmites, and another leads
northeast.

>go southwest
Shallow Ford
You are at the southern edge of a great cavern. To the south across a shallow
ford is a dark tunnel which looks like it was once enlarged and smoothed. To
the north a narrow path winds among stalagmites. Dim light illuminates the
cavern.

>go south
You have moved into a dark place.
It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue.

```

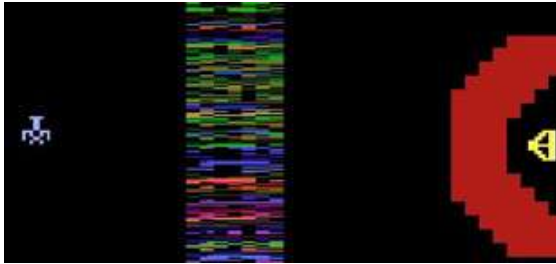
Resim 66. Zork: The Great Underground Empire

Kaynak: <https://www.engadget.com/2012/12/20/creators-of-zork-to-accept-pioneer-award-at-dice-summit-hide-wi/>



Resim 67. Ultima

Kaynak: <http://thehouseofgames.org/index.php?t=10&id=201>



Resim 68. Yar's Revenge

Kaynak: <https://www.rockpapershotgun.com/2010/11/16/no-but-yes-yars-revenge-to-be-remade/>



Resim 69. I, Robot

Kaynak: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/IRobot>



Resim 70. The Legend of Zelda

Kaynak: http://www.warpedfactor.com/2015/01/10-things-you-might-not-know-about_28.html



Resim 71. Castlevania

Kaynak: <https://newretrowave.com/2015/10/30/castlevania-konami-1986/>



Resim 72. Football Manager II

Kaynak: <https://www.giantbomb.com/football-manager-2/3030-2662/images/>



Resim 73. Prince of Persia

Kaynak: <https://www.oldpcgaming.net/prince-of-persia/>



Resim 74. Railroad Tycoon

Kaynak: <http://www.oldpcgaming.net/railroad-tycoon-1-review/>



Resim 75. Sonic the Hedgehog

Kaynak: <http://menutecnologia.com.br/site/sega-relanca-gratuitamente-games-classicos-para-android-e-ios/>



Resim 76. Street Fighter II

Kaynak: <https://www.kotaku.com.au/2013/10/street-fighter-ii-facts-that-may-blow-your-mind/>



Resim 77. Doom

Kaynak: <https://www.gametop.com/download-free/doom/>



Resim 78. FIFA International Soccer

Kaynak: <http://www.letsplaysega.com/play-fifa-international-soccer-online/>



Resim 79. Lemmings 2 The Tribes

Kaynak: <http://www.abandonia.com/en/games/272/Lemmings+2+-+The+Tribes.html>



Resim 80. Simcity 2000

Kaynak: <https://www.geek.com/games/electronic-arts-offers-simcity-2000-special-edition-for-free-1611291/>



Resim 81. Tekken

Kaynak: https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10059



Resim 82. Worms

Kaynak: <https://www.gamespot.com/worms/>



Resim 83. Diablo

Kaynak: <https://www.myabandonware.com/game/diablo-3it>



Resim 84. Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

Kaynak: <https://gaminghistory101.com/2014/11/03/phantasmagoria-a-puzzle-of-flesh/>



Resim 85. Quake

Kaynak: <http://store.steampowered.com/app/2310/QUAKE/>



Resim 86. Tomb Raider

Kaynak: <https://www.oldpcgaming.net/tomb-raider-1-review/>



Resim 87. Age of Empires

Kaynak: <https://www.ageofempires.com/games/aoe/>



Resim 88. Gran Turismo

Kaynak: <https://www.rollingstone.com/glixel/news/lists/flashback-the-best-games-of-1997-w473999/gran-turismo-w474008>



Resim 89. Need for Speed II

Kaynak: <https://www.rollingstone.com/glixel/news/lists/flashback-the-best-games-of-1997-w473999/gran-turismo-w474008>



Resim 90. Resident Evil: Director's Cut (Biohazard: Director's Cut)

Kaynak: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps/198462-resident-evil-directors-cut/images/236>



Resim 91. Crash Bandicoot 3: Warped

Kaynak: <https://www.sbs.com.au/comedy/article/2016/06/17/crash-bandicoot-levels-predicted-my-existential-adult-fears>



Resim 92. Silent Hill

Kaynak: <https://www.psu.com/news/the-history-of-silent-hill-part-1-the-team-silent-years/>



Resim 93. EverQuest: The Ruins of Kunark

Kaynak: EverQuest: The Ruins of Kunark



Resim 94. Final Fantasy IX

Kaynak: <https://www.gamesear.com/news/final-fantasy-ix-steam-store-page-is-upcoming-early-2016>



Resim 95. Half-Life: Counter Strike

Kaynak: <http://www.mobygames.com/game/windows/half-life-counter-strike/screenshots/gameShotId.12307/>



Resim 96. Halo

Kaynak: <https://www.oldpcgaming.net/halo-combat-evolved-review/>



Resim 97. Ico

Kaynak: <https://www.gamespot.com/ico/images/>



Resim 98. Max Payne

Kaynak: http://store.steampowered.com/app/12140/Max_Payne/



Resim 99. The Simpsons: Road Rage

Kaynak: <http://www.mobygames.com/game/gamecube/simpsons-road-rage/screenshots/gameShotId,73616/>



Resim 100. Grand Prix 4

Kaynak: <http://www.fullypcgames.net/2013/09/grand-prix-4-game.html>



Resim 101. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Kaynak: <https://www.playstation.com/en-us/games/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-ps2/>



Resim 102. Tiger Woods PGA Tour 2003

Kaynak: <http://xboxaddict.com/game-profile/Xbox/488/Tiger-Woods-PGA-Tour-2003.html>



Resim 103. Warcraft III: Reign of Chaos

Kaynak: <http://us.blizzard.com/en-us/games/war3/>



Resim 104. Call of Duty

Kaynak: http://store.steampowered.com/app/2620/Call_of_Duty/



Resim 105. Championship Manager 4

Kaynak: <http://www.thunderboltgames.com/review/championship-manager-4>



Resim 106. EverQuest: Online Adventures

Kaynak: <https://kotaku.com/5889480/rest-in-peace-everquest-online-adventures-we-hardly-knew-ye-were-still-operational>



Resim 107. The Italian Job

Kaynak: <https://speed-new.com/the-italian-job-2001-video-game-full-pc-game>



Resim 108. Second Life

Kaynak: <https://www.gameogre.com/second-life-review/>



Resim 109. Wolfenstein: Enemy Territory

Kaynak: <https://www.splashdamage.com/content/wolfenstein-enemy-territory-barracks>



Resim 110. RollerCoaster Tycoon 3

Kaynak: <http://www.rollercoastertycoon.com/rollercoaster-tycoon-3-platinum/>



Resim 111. Battlefield 2

Kaynak: <https://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/battlefield-2-and-2142-are-still-best-battlefield--31658786/>



Resim 112. Guitar Hero

Kaynak: <http://valleybugler.com/geek-speak/rock-like-guitar-hero/>



Resim 113. Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Kaynak: <http://www.ign.com/articles/2006/09/12/lego-star-wars-ii-the-original-trilogy-review>



Resim 114. Sega Genesis Collection (Sega Mega Drive Collection)

Kaynak: <https://www.lukiegames.com/Sega-Genesis-Collection-Sony-Playstation-2-PS2-Game.html>



Resim 115. Wii Sports

Kaynak: <http://www.shacknews.com/game/wii-sports>



Resim 116. Assassin's Creed

Kaynak: <http://www.denofgeek.com/us/games/assassins-creed/263162/ubisoft-may-be-developing-an-assassins-creed-television-series>



Resim 117. Link's Crossbow Training

Kaynak: http://www.nintendolife.com/games/wii/links_crossbow_training



Resim 118. Fallout 3

Kaynak:

http://store.steampowered.com/app/22370/Fallout_3_Game_of_the_Year_Edition/



Resim 119. World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Kaynak: <http://www.juegomania.org/galeria/pc/12042/128743>



Resim 120. Yakuza 2

Kaynak: <https://gamerant.com/yakuza-kiwami-2/>



Resim 121. The Sims 3

Kaynak: <http://www.mobygames.com/game/macintosh/sims-3/screenshots/gameShotId,440681/>



Resim 122. Lara Croft and the Guardian of Light

Kaynak: <https://store.eu.square-enix.com/eu/product/310033/lara-croft-and-the-guardian-of-light-pc-download>



Resim 123. Pro Evolution Soccer 2012

Kaynak: <https://www.journaldugeek.com/2012/09/15/stades-pes-2013/>



Resim 124. The Walking Dead

Kaynak: http://store.steampowered.com/app/207610/The_Walking_Dead/



Resim 125. Dota 2

Kaynak: <https://news.orena.com/news/history-of-dota-2/>



Resim 126. Game of Thrones

Kaynak:

http://store.steampowered.com/app/330840/Game_of_Thrones__A_Telltale_Games_Series/



Resim 127. Hearthstone

Kaynak: <https://www.cnet.com/news/adapt-or-die-behind-the-scenes-of-blizzard-hearthstone-design/>



Resim 128. The Witcher 3: Wild Hunt

Kaynak: <http://store.steampowered.com/app/292030/agecheck>



Resim 129. Uncharted: The Lost Legacy

Kaynak: <http://twinfinite.net/2017/08/uncharted-the-lost-legacy-review/>



Resim 130. Wolfenstein II: The New Colossus

Kaynak: <https://www.g2a.com/wolfenstein-ii-the-new-colossus-steam-key-global-i10000068338002>



Resim 131. Monster Hunter: World

Kaynak: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/03/21/the-best-selling-video-games-of-february-2018/#4ca4bd7b2abd>



Resim 132. Dynasty Warriors 9

Kaynak: <https://wccfttech.com/big-dynasty-warriors-9-interview/>



Resim 133. Metal Gear Survive

Kaynak: <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2018/02/20/dont-trust-metal-gear-survive-reviews-right-away/#349f40ffe888>



Resim 134. Silent Hill: Shattered Memories, Cybil Karakteri.

Kaynak: Tieryas, P. (2016). Silent Hill: Shattered Memories Made Horror Personal. Retrieved from <https://kotaku.com/silent-hill-shattered-memories-made-horror-personal-1788134544>

EK-4 Çevrimiçi Anket Soruları

KİTLESEL ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA OYUNLARI (MMORPG)

OYNAMA MOTİVASYONLARI

Değerli Katılımcı,

Bu çalışma Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Araştırmaları Doktora Programı öğrencisi Damla İşbilen tarafından KitleSEL Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları Oynama Motivasyonlarının araştırmak amacıyla yürütülen bilimsel çalışmaya veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır.

Değerli zamanınız ve katkılarınız için teşekkürler.

Çalışmanın hiçbir bölümünde isminiz veya kimliğinizi ortaya çıkaran herhangi bir soru bulunmamaktadır. Anketi cevaplama süresi yaklaşık 5-10 dakikadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

Cinsiyet	Kadın	Erkek
Yaş		
Şu anda en çok oynadığım oyun	World of Warcraft Never Winter Everquest II Dark Age of Camelot Company of Heroes (MMORTS) Ultima Online Anarchy Online Asheron's Call Dissidia Final Fantasy NT League of Legends (MOBA) DOTA 2 (MOBA) Diğer:	
Belirttiğim oyunu haftada ortalama saat oynuyorum		

İKİNCİ BÖLÜM

SORU NO	SORULAR	Evet	Hayır
1	Hiç sanal para veya eşya satın aldınız mı?		
2	Bu oyun içerisinde hiç tanımadığınız biriyle flört ettiniz mi?		
3	Hiç aralıksız 10 saat oynadınız mı?		
4	Hiç aralıksız 6 saat oynadınız mı?		
5	Bir MMORPG'de hiç üçüncü parti makro kullandınız mı?		
6	Ana karakteriniz hiç karşı cinsten bir karakter oldu mu?		
7	Hiç en az 4 saat süren bir raid/dungeon grubunda bulundunuz mu?		
8	Hiç en az 8 saat süren bir raid/dungeon grubunda bulundunuz mu?		
9	Oyunu bırakmayı deneyip başarısız olduğunuz oldu mu?		

SORU NO	SORULAR	Hiç tedirgin olmam	Çok az tedirgin olurum	Biraz tedirgin olurum	Oldukça tedirgin olurum	Çok tedirgin olurum
		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
1.	Oyun sunucuları beklenmedik bir şekilde düşerse ne kadar tedirgin olursunuz?					
2.	Arkadaşlarınız veya aile üyeleriniz oyun oynama davranışınız hakkında ne sıklıkla şikâyet ediyor					
3.	Karakteriniz daha erken seviyelerdeyken, gelişmesini planlamak için ne sıklıkla karakter oluşturucu veya şablon kullanırsınız					
4.	Grup içinde ne sıklıkla idareyi elinize alırsınız?					
5.	Kendinizi ne sıklıkla diğer oyuncularla anlamlı bir sohbetin içinde bulursunuz?					
6.	Çevrimiçi arkadaşlarınızla ne sıklıkla kişisel meseleleriniz hakkında konuşursunuz					
7.	Gerçek hayatta bir probleminiz olduğunda, çevrimiçi arkadaşlarınız size ne sıklıkla yardım etmeyi teklif etmiştir?					
8.	Karakterleriniz için ne sıklıkla hikayeler ve tarihçeler oluşturursunuz?					
9.	Karakterinizle ne sıklıkla rol yaparsınız (role-play)?					
10.	Ne sıklıkla gerçek hayattaki problemlerinizi ve endişelerinizi düşünmekten uzaklaşmak için oynarsınız?					

11.	Ne sıklıkla günün işlerinden sonra rahatlamak için oynarsınız?					
12.	Ne sıklıkla diğer oyuncuları özellikle kızdırtmak ve rahatsız etmek için uğraşsınız?					
		Hiçbiri	Küçük bir kısmı	Bir kısmı	Büyük bir kısmı	Hepsi
13.	Şu anda hayatınızdaki mutluluğun ne kadarı bu oyunu oynamaktan kaynaklanıyor?					
		Hiç zor olmazdı	Biraz zor olurdu	Zor olurdu	Oldukça zor olurdu	Çok zor olurdu
14.	Oyun oynama sürenizi kısıtlamak sizin için ne kadar zor olurdu?					
		Hiç	Kismen	Biraz	Ciddi şekilde	Son derece ciddi şekilde
15.	Oyun oynama yüzünden kişisel ilişkileriniz zarar gördü mü?					
16.	Oyun oynama yüzünden oyun/iş performansınız zarar gördü mü?					
		Kesinlikle değil	Muhtemelen değil	Belki	Muhtemelen	Kesinlikle
17.	Bu oyunu gerektiğinden daha fazla oynadığınızı düşünüyor musunuz?					

		Hiç	Kismen	Biraz	Oldukça	Çok fazla
18.	Oyun mekaniğinin altında yatan kesin rakamlara ve yüzdelerle ne kadar ilgilisiniz? (Saldırıdan kaçma şansı (dodge), farklı silahların matematiksel karşılaştırılması gibi).					
19.	Grup içerisinde diğerleriyle birlikte çalışmaktan ne kadar hoşlanırsınız?					
20.	Bir gruba liderlik etmekten ne kadar hoşlanırsınız?					
		Hiç	Çok az	Biraz	Çok	Çok fazla
21.	Oyunda işlevsel değeri olmayan özgün eşyaları ve kıyafetleri toplamaktan ne derece hoşlanırsınız?					
22.	Karakter yaratma sırasında karakterinizi özelleştirmek için ne kadar zaman harcarsınız?					
23.	Dünyayı keşfetmek için gezinmekten ne kadar hoşlanırsınız?					
24.	Bir çok insanın bilmediği görevleri, yerleri, NPC'leri bulmaktan ne kadar hoşlanırsınız? (NPC: Non-player character)					
		Daha çok yalnız	Tercihen yalnız	İkisinin arası	Tercihen grup içinde	Daha çok grup içinde
25.	Grup içinde bulunmayı mı yalnız olmayı mı tercih edersiniz?					
		Hiç önemli değil	Kismen önemli	Biraz önemli	Çok önemli	Son derece önemli
26.	Karakterinizin meslek/rolü için mümkün olduğunca optimize edilmiş olması sizin için ne kadar önemlidir?					

27.	Karakterinizin grup dışında tek başına yeterli olması sizin için ne kadar önemlidir?					
28.	Karakterinizin diğer karakterlerden farklı görünmesi sizin için ne kadar önemlidir?					
29.	Karakterinizin zırhı/kıyafetinin renk ve tarzının eşleşmesi sizin için ne kadar önemlidir?					
30.	Oyun içinde tanınan biri olmak sizin için ne kadar önemlidir?					
31.	Karakterinize olabildiğince hızlı şekilde seviye atlatmak					
32.	Diğer oyuncuların çoğunun sahip olamayacağı nadir eşyalar elde etmek					
33.	Güçlü olmak					
34.	Kaynak, eşya veya para biriktirmek.					
35.	Oyun mekaniği ve kuralları hakkında olabildiğince fazla bilgi sahibi olmak					
36.	Kendi kendine yeterli bir karaktere sahip olmak					
37.	Bir fantezi dünyası içerisine dalmış olmak.					
38.	Gerçek dünyadan kaçmak.					
		Hiç eğlenceli değil	Biraz eğlenceli	Orta derecede eğlenceli	Çok eğlenceli	Son derece eğlenceli
39.	Diğer oyunculara yardım etmek					
40.	Diğer oyuncuları tanımak					
41.	Diğer oyuncularla sohbet etmek					
42.	Diğer oyuncularla rekabet etmek					
43.	Diğer oyunculara baskın olmak/öldürmek					
44.	Dünyadaki her harita ve bölgeyi keşfetmek					
45.	Arkadaş canlısı ve casual bir guild (lonca) parçası olmak					
46.	Raid/loot odaklı serious bir guild (lonca) parçası olmak					
47.	Karakterlerinizle yeni rol ve kişilikler denemek					
48.	Diğer oyuncuları rahatsız eden şeyler yapmak					

ÖZGEÇMİŞ

DAMLA İŞBİLEN

2011 yılında İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nde Görsel İletişim Tasarımı - Visual Communication Design bölümünde Multimedya Tasarımı- Mutlimedia Design uzmanlık alanında lisansını tamamladıktan sonra, 2014 yılında İzmir Ekonomi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tasarım Çalışmaları - Design Studies programında **“Gender Representation in the League of Legends”** başlıklı tezi ile yüksek lisans derecesini almıştır. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Araştırmaları programında doktora eğitimini **“Etkisel oyunbilim: Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları”** konulu yazmakta olduğu tez ile devam ettiren Damla İşbilen Oyun Çalışmaları alanında akademik çalışmalar yapmaktadır.

AKADEMİK ÇALIŞMALAR

Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

Alemdar, Mine and İşbilen, Damla and Demirel, Kenan and Telli, Nazan Günel Telli, Özçekim Davranışı Narsisizm Göstergesi Olabilir Mi? Özçekim Ve Narsisizm Arasındaki İlişkiyi Tanımlamaya Yönelik Nitel Bir Araştırma (Can Selfie Behaviour Be an Indicator of Narcissism? A Qualitative Research to Define the Relationship Between Selfies and Narcissism) (September 2, 2017). Alemdar & İşbilen & Demirel & Telli, Global Media Journal TR Edition, 8(15) Güz/Fall 2017. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3065311>

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında (Proceeding) basılan bildiriler

Can Selfie Behaviour Be an Indicator of Narcissism? A Qualitative Research to Define the Relationship Between Selfies and Narcissism. 5th Annual Conference on Humanities and Social Science, Budapest, Eylül 2016.

5T Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu Toplantıları Konferansı, Gendered Perspectives in Design –

Tasarımda Toplumsal Cinsiyet Teması: “Gender Representation in the League of Legends: Female Champions, May 2013

İdari Görevler

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, “Dünya Süt Gününde Süt ve Sağlık Temasıyla; Beslenme ve Sağlık İç İç Sempozyumu”, Görsel Tasarım Sorumlusu, Mayıs 2016.

Yaşar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü tarafından düzenlenen

“2. AW! Reklam Çalıştayı” Jüri Üyesi, Nisan 2015

ÖZET

Oyun üreticileri hedef kitleye yönelik oyun ve oyun oynama sistemleri üretebilmek, arz ve talep dengesini sağlayabilmek adına, akademisyenlerin arařtırmalarından sıklıkla yararlanmaktadır. Oyun sektöründeki rekabet, oyun türlerinin çeşitlenmesine yol açarak oyun sektörünü oyuncuları tanımaya mecbur bırakmıştır. Oyun oynama motivasyonları, oyuncuları oyun oynamaya iten ve sürdürmesini sağlayan faktörleri kapsamaktadır. Bu motivasyonları anlamak amacıyla son yirmi senedir çok sayıda oyuncu tipi modeli önerilmiş ve tartışılmıştır.

Günümüzde milyonlarca oyuncunun es zamanlı olarak uzun süreli devamlılıkla oynadığı kitlesel çevrimiçi oyunlar, oyun oynama motivasyonları konusunda geniş bir araştırma alanı oluşturmuştur. Kitlesel çevrimiçi oyunlar alanındaki oyun oynama motivasyonları üzerine önceki arařtırmalar incelendiğinde, Yee tarafından geliştirilen Daedalus Projesinin en kapsamlı araştırma projesi olduğu görülmüştür.

Bu çalışma, Türkiye'deki 18 yaş üzerindeki oyuncuların kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunları oynama motivasyonlarının araştırılması üzerine yapılmıştır. Arařtırmada Daedalus projesi temel alınmış ve kültürel farklılıklardan dolayı oyun oynama motivasyonlarında farklılıklar tespit edilmesi beklenmiştir. Karma araştırma yöntemi kullanılan çalışmanın nicel aşamasında Yee tarafından proje dahilinde geliştirilen Daedalus anketi Türkçe 'ye çevrilerek 425 katılımcıya uygulanmıştır. Arařtırmanın nitel aşaması ise Yee'nin envanterini temel alan yarı yapılandırılmış görüşme formlarının yüz yüze görüşme tekniğiyle 5 katılımcıya uygulanmasıyla tamamlanmıştır.

Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonlarına ilişkin geliştirilen hipotezler arařtırmanın nicel aşamasında test edilmiştir. Nicel aşamada arařtırılan boyutların Türk katılımcılar üzerinde yarattığı etki, ifade ettiği anlam, algılanmasına yönelik farklılıklar tespit edilmiş ve nitel araştırma sorularına cevap aranmıştır. Nitel araştırma sonuçları nicel arařtırmanın sonuçlarının açıklanmasına ve yorumlanmasına katkı sağlayarak sonuçları desteklemiştir.

ABSTRACT

The gaming industry frequently utilizes results obtained from academic research studies in order to create games and hardware systems targeting consumer groups and balance supply and demand. The competition in the gaming industry has resulted in increases in the variety of games and necessitated companies to better understanding players and their behavior. Game play motivations include factors that drive players into playing games. In order to understand these motivations, many player type models have been proposed and discussed in the past twenty years.

MMORPGs are concurrently played by millions of players worldwide and have been a popular area of research in game play motivations. Examination of previous research studies on gaming motivations in MMORPGs reveals that the Daedalus Project developed by Yee is the most comprehensive and prominent research project of its kind to date.

This presented study investigates the game play motivations of Turkish MMORPG players over the age of 18. The research is based on the successful Daedalus project and differences in motivation for playing due to cultural differences is expected. The 39-item Daedalus questionnaire, which was developed by Yee within the project, was translated into Turkish and applied to 425 participants at the quantitative stage of the study using mixed interview method. Qualitative stage of the research was completed by applying semi-structured interview forms based on Yee's inventory to 5 participants with face-to-face interview technique.

The hypotheses developed on game play motivations for massively multiplayer online role-playing games have been tested in the quantitative phase of the study. In the quantitative stage, the impact and effect of the identified dimensions on Turkish participants, the meaning expressed by them and the differences regarding players' perception were evaluated to help navigate the qualitative research questions in depth. The qualitative research results supported the obtained qualitative results by contributing to the interpretation of the quantitative research in parallel.