

Subject Area  
Sport Management

Year: 2022  
Vol: 8  
Issue: 96  
PP: 966-973

Arrival  
08 February 2022  
Published  
24 March 2022

Article ID Number  
3917

Article Serial Number  
12

Doi Number  
<http://dx.doi.org/10.26449/ssj.3917>

#### How to Cite This Article

Yıldırım, M. &  
Şimşek, B. (2022).  
“Spor Bilimleri  
Fakültesi  
Öğrencilerinin Dijital  
Oyun Oynama  
Motivasyonu  
Düzeylerinin  
İncelenmesi”

International Social  
Sciences Studies  
Journal, (e-ISSN:2587-  
1587) Vol:8, Issue:96;  
pp:966-973



Social Sciences Studies  
Journal is licensed under a  
Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License.

## Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi<sup>1</sup>

### Examination of Digital Game Playing Motivation Levels of Sports Sciences Faculty Students

Mehmet YILDIRIM<sup>1</sup> Berzan ŞİMŞEK<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Doç.Dr.; Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat, Türkiye  
<sup>2</sup> Yozgat Bozok Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yozgat, Türkiye

#### ÖZET

Gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı; Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerini belirlemektir. Araştırmanın evrenini 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında Batman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ve Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında Batman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ve Yozgat Bozok Üniversiteleri Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerden mail yoluyla gönderilen online anket çalışmasına gönüllü olarak katılım gösteren 231 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin bilgiler “kişisel bilgi formu” ile elde edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerini belirlemeye ilişkin bilgiler “dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği” ile elde edilmiştir. Elde edilen veriler istatistiksel işlemler için SPSS 20 yazılım programına aktarılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde frekans analizi, yüzde analizi, aritmetik ortalama, t testi, Anova analizleri ve post hoc testleri kullanılmıştır. Gerçekleştirilen analizler sonucunda; cinsiyet, dijital oyun oynama durumu ve oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkenlerine göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur ( $p<0.05$ ). Öğrenim görülen bölüm ve sınıf değişkenlerine göre ise öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar tespit edilmemiştir ( $p>0.05$ ).

**Anahtar Kelimeler:** dijital oyun, öğrenci, motivasyon

#### ABSTRACT

The purpose of this research carried out; To determine the motivation levels of students studying at the Faculty of Sport Sciences to play digital games. The universe of the research consists of students studying at Batman University School of Physical Education and Sports and Yozgat Bozok Universities Faculty of Sports Sciences in the 2021-2022 academic year. The sample of the study consists of 231 students who voluntarily participated in the online questionnaire sent by e-mail from the students of Batman University School of Physical Education and Sports and Yozgat Bozok Universities Faculty of Sport Sciences in the 2021-2022 academic year. Information about the demographic characteristics of the students was obtained with the "personal information form". Information on determining students' motivation levels for playing digital games was obtained with the "digital game motivation scale". The obtained data were transferred to the SPSS 20 software program for statistical operations. Frequency analysis, percentage analysis, arithmetic mean, t test, Anova analysis and post hoc tests were used to analyze the data. As a result of the analyzes carried out; Statistically significant differences were found between students' motivation to play digital games according to gender, status of playing digital games and seeing games only as a means of entertainment ( $p<0.05$ ). According to the variables of the department and class, no statistically significant differences were found between the motivation levels of students to play digital games ( $p>0.05$ ).

**Key Words:** digital game, student, motivation

## 1. GİRİŞ

Oyun oynamak bireyin yapısında olan özelliklerinden biridir. İnsanlık tarihinde geçmişi çok eskilere dayanan oyun, her kültürde yer almaktadır (Adanır, 2016).

Dünyada var olduğumuz andan itibaren hayatımıza dahil olup yer edinmiş olan ve bebeklik, çocukluk, yetişkinlik, yaşlılık dönemlerinde de hayatımızda yer edinip, var olan oyun. Yaşantımızın bir parçası haline gelmiştir. Oyun, çocuğun/bireyin gelişimi bakımından çok önemlidir. Çocuğun/bireyin gelişimini, zamanını, beceri kazanması ve becerilerini özelliklerini geliştirmesi açısından olmazsa olmazlardandır. Uzun yıllar yetişkin bireyler tarafından yalnızca eğlence aracı ve boşa geçen zaman olarak görülmüştür. Oysa oyun, aktif bir öğrenme ortamıdır (Aral, 2000; Tuğrul, 2013).

Oyun, çocukların ve yetişkinlerin isteyerek ve bilerek yaptığı, bir amaca yönelik olan veya olmayan, belli kuralların olduğu veya kuralların olmadığı, bireyin tüm gelişim alanlarının temeli olan bir öğrenme sürecidir (Baykoç Dönmez, 1992). Oyun oynamayı geçmiş zamanlarda çoğunluk olarak her ne kadar bebekler, çocuklar, ergenler

<sup>1</sup> Bu çalışma; 2-5 Mart 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilen 2. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar ve Yenilikçi Çalışmalar Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

daha fazla oynuyor olsalar da günümüzde oyun sektörünün ve internet ağlarının gelişimiyle beraber yetişkin bireylerin de yoğun ilgi gösterdiği bilinmektedir.

Oyun geçmişte oyuncak aletler ile oynansa da günümüzde yerini dijital oyunlara bıraktığı düşünülmektedir. Bunlar konsol, pc, tablet gibi elektronik aletlerle oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Günümüz insanları dijital zamanın bir parçası olarak büyümekte ve yetişmektedir(Lauricella ve ark., 2014). Şimdiki zamanda çocuklar gerçek oyunlar ve sanal oyunların ikisini de oynarken; ergen ve yetişkin bireyler elektronik oyunlar oynamaktadırlar. Oyuncaklara olan ilginin yerini de elektronik mobil oyunlar almıştır. Bu durumda mobil oyunların artık hayatımızda yer edindiği düşünülmektedir. Elektronik oyunlar, İnsanların en çok tercih edip, seçim yaptığı boş zaman etkinliğidir (Griffiths, 2010).

Dijital oyunların DEHB tanılı çocukların dikkatlerini, konsantrasyonlarının yükselttiği ve çocukları uysallaştırdığını, sakinleştirdiğini gösteren araştırmalar bulunmaktadır. Yapılan bir araştırmada joystickle oyun oynarken çocukların/bireylerin beyin dalgaları, beyin dalgaları ölçüm tekniğiyle ölçülmüştür. Çocukların/bireylerin oyun oynarken dikkatlerinin yükseldiğini belirten yüksek frekanslı dalgaların beyin tarafından daha çok üretildiği saptanmıştır. Dijital oyunların çocukların/bireylerin dikkatlerinin ve konsantrasyonlarının yükselmesinin, dijital oyun oynarken motivasyonlarının yükselmesinin ve çocukları/bireyleri uysallaştırmasının, sakinleştirmesinin yanı sıra oyunda stres altındayken soğukkanlı olabilmeyi öğretmesi gibi faydaları da bulunmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2013). İş, okul veya günün yoğunluğundan sıkılan, stres yapan ve boş zamanlarını dijital oyunlarda harcayan bireylerin oyun oynarken bu stresi attıkları, eğlenceli vakitler geçirip motivasyonlarının yükseldiği görülmektedir.

### 1.1. Dijital Oyun

Dijital oyun; kişinin zihinsel ve duygusal açıdan etkilendiği, olumlu ve olumsuz yönleri tartışılabilir açık olan, dijital yazılım ile desteklenmiş, grafik veya metin üzerine yazılmış, oyunlara özgü üretilen teknolojik cihazlarla bilgisayar, tablet, oyun konsolları gibi aletlerle oynanan, teknolojik cihazlar ile yapay zekâya karşı oynanan veya başkalarıyla oynamak için internet erişiminin olduğu, kendine has kuralları bulunan, amacı oyuncuların en yüksek skoru elde etmek için mücadele ettiği oyunlar olan, günümüzde popülerliği gittikçe artan oyunlar olarak tanımlanmaktadır(Yavuz & Tarlakazan, 2018; Frasca, 2001; Taylan, Topal, & Ayas, 2018; Flear, 2014; Baranowski vd., 2013; Çetin, 2013; Sağlam & Topsümer, 2019).

### 1.2. Motivasyon

Motivasyon, güdüleme ve harekete geçme olarak da kullanılmaktadır. Motivasyon bir harekete başlamak, devam ettirmek ve olumlu şekilde yönlendirileceği biçimde özellikleri vardır (Eren, 2000: 474). Önceden belirlenmiş bir amaca ulaşabilmek için bireyi heveslendiren, harekete geçiren etkidir (Dereli & Acat, 2010).

Dijital oyunların yetenek ve zeka geliştirici, el-göz becerilerinin gelişimi, stres atma, kendini rahatlatma, boş zamanlarını değerlendirme ve bireyi hayatın gerçekliğinden uzaklaşmasını sağlayan, mutluluk, coşku, heyecanını artıran, motivasyonunu yükseltmede önemli bir yere sahiptir. Gerçekleştirilen bu çalışmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin belirlenmesidir ve şu sorulara cevap aranmıştır.

- ✓ Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri nasıldır?
- ✓ Cinsiyet
- ✓ Öğrenim görülen bölüm
- ✓ Sınıf
- ✓ Dijital oyun oynama durumu
- ✓ Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkenlerine göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark var mıdır?

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırma Evren ve Örneklemi

Çalışmanın evrenini 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında Batman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ve Yozgat Bozok Üniversiteleri Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise gönderilen online anket çalışmasına gönüllü olarak katılım gösteren 231 öğrenci oluşturmaktadır.

## 2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan anket formunun ilk bölümünde demografik bilgi formu, ikinci bölümünde öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerini belirlemeye yönelik “ Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır.

### *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği*

Araştırmada; Tekkurşun Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen, dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin alt boyutları sırasıyla başarı ve canlandırma (5 madde), merak ve sosyal kabul (9 madde) ve oyun isteğinde belirsizlik (5 madde) olarak adlandırılmıştır. Oyun isteğinde belirsizlik boyutunun soruları ters puanlanmaktadır. Ölçeğin başarı ve canlandırma alt boyutu için .70, merak ve sosyal kabul alt boyutu için .87, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutu için .72 iç tutarlılık katsayısı bulunmuştur.

Gerçekleştirilen mevcut bu araştırmada başarı ve canlandırma alt boyutu güvenilirliği .85; merak ve kabul alt boyutu güvenilirliği .95; oyun isteğinde belirsizlik alt boyutu güvenilirliği ise .87 olarak hesaplanmıştır. Dolayısıyla, ölçeğin güvenilir olduğu belirlenmiştir.

## 2.3. Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin çarpıklık değerlerinin -0.087 / -0.594 arasında, basıklık değerlerinin -0.718 / -0.920 arasında olduğu görülmüş ve verilerin normal dağılım sergilediği belirlenmiştir. Frekans ve yüzde analizi, t testi ve ANOVA analizinden yararlanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir.

## 3. BULGULAR

Tablo 1: Öğrencilerin Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

		N	%
Cinsiyet	Kadın	56	24.2
	Erkek	175	75.8
Öğrenim Görülen Bölüm	Beden Eğt. ve Spor Öğrt	66	28.6
	Antrenörlük Eğitimi	68	29.4
	Spor Yöneticiliği	97	42.0
Sınıf	1.sınıf	80	34.6
	2.sınıf	59	25.5
	3.sınıf	50	21.6
	4.sınıf	42	18.2
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	208	90.0
	Hayır	23	10.0
Oyunları Sadece Eğlence Aracı Olarak Görme	Evet	179	77.5
	Hayır	52	22.5

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin 56'sı (%24.2) kadın, 175'i (%75.8) erkektir. 66'sı (%28.6) Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde, 68'i (%29.4) Antrenörlük Eğitimi bölümünde, 97'si (%42.0) Spor Yöneticiliği bölümünde öğrenim görmektedir. Öğrencilerin 80'i (%34.6) 1. Sınıfta, 59'u (%25.5) 2. Sınıfta, 50'si (21.6) 3. Sınıfta ve 42'si (%18.2) 4. Sınıfta okumaktadır. 208'i (%90.0) dijital oyun oynadığını, 23'ü (%10.0) oynamadığını belirtmiştir. Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme sorusuna ise öğrencilerin 179'u (%77.5) evet cevabını, 52'si (%22.5) hayır cevabını vermiştir.

Tablo 2'de dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 2. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamasına ilişkin bulgular

	N	$\bar{X}$	Ss
Başarı ve Canlandırma Boyutu	231	3.32	.72
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	231	3.47	.81
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	231	2.84	.81
Ölçek Toplam Puan Ortalaması	231	3.26	.67

Tablo 2 incelendiğinde; dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarının en önemlisinin Merak ve Sosyal Kabul boyutu olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin toplam puan ortalaması ise 3.26 olarak belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin orta seviyede olduğu söylenebilir.

Tablo 3'de cinsiyet değişkeni t testi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyet değişkeni t testi bulguları

	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	Ss	t	p
Başarı ve Canlandırma Boyutu	Erkek	175	3.55	.99	6.185	.000
	Kadın	56	2.58	1.09		
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	Erkek	175	3.74	1.12	6.369	.000
	Kadın	56	2.63	1.16		
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	Erkek	175	2.89	1.16	1.073	.284
	Kadın	56	2.70	1.18		

\*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01

Tablo 3 incelendiğinde; cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu ve Merak ve Sosyal Kabul Boyutu puan ortalaması arasında anlamlı farklar tespit edilmiştir (p<.05). Her iki alt boyutta da erkek öğrencilerin motivasyon düzeyi kadın öğrencilere yüksek seviyede tespit edilmiştir. Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutunda ise anlamlı bir fark tespit edilmemiştir (p>.05).

Tablo 4’de öğrenim görülen bölüm değişkeni Anova analizi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 4. Öğrenim görülen bölüm değişkeni Anova analizi bulguları

	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	Var. K.	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlandırma Boyutu	Öğrt.	66	3.39	1.20	Gruplar Arası	1.403	.248	-
	Ant	68	3.45	1.11	Grup içi			
	S.Yön.	97	3.18	1.01	Toplam			
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	Öğrt.	66	3.59	1.22	Gruplar Arası	.626	.535	-
	Ant	68	3.48	1.16	Grup içi			
	S.Yön.	97	3.38	1.28	Toplam			
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	Öğrt.	66	2.69	1.20	Gruplar Arası	.754	.472	-
	Ant	68	2.91	1.10	Grup içi			
	S.Yön.	97	2.89	1.19	Toplam			

\*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01

Tablo 4 incelendiğinde; öğrenim görülen bölüm değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği tüm alt boyutları puan ortalaması arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir (p>.05).

Tablo 5’de sınıf değişkeni Anova analizi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 5. Sınıf değişkeni Anova analizi bulguları

	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	Var. K.	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlandırma Boyutu	1.sınıf	80	3.15	1.06	Gruplar Arası	1.782	.151	-
	2.sınıf	59	3.58	1.19	Grup içi			
	3.sınıf	50	3.30	1.01	Toplam			
	4.sınıf	42	3.29	1.10				
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	1.sınıf	80	3.40	1.21	Gruplar Arası	.146	.932	-
	2.sınıf	59	3.51	1.29	Grup içi			
	3.sınıf	50	3.54	1.24	Toplam			
	4.sınıf	42	3.47	1.18				
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	1.sınıf	80	2.79	1.28	Gruplar Arası	.442	.723	-
	2.sınıf	59	2.95	.97	Grup içi			
	3.sınıf	50	2.73	1.30	Toplam			
	4.sınıf	42	2.92	1.03				

\*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01

Tablo 5 incelendiğinde; sınıf değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği tüm alt boyutları puan ortalaması arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir (p>.05).

Tablo 6’da dijital oyun oynama durumu değişkeni t testi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 6. Dijital oyun oynama durumu değişkeni t testi bulguları

	D.O.O	N	Ortalama	Ss	t	p
Başarı ve Canlandırma Boyutu	Evet	208	3.44	1.01	5.331	.000
	Hayır	23	2.22	1.25		
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	Evet	208	3.61	1.14	5.625	.000
	Hayır	23	2.18	1.23		
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	Evet	208	2.82	1.16	-.628	.531
	Hayır	23	2.99	1.21		

\*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01

Tablo 6 incelendiğinde; dijital oyun oynama durumu değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu ve Merak ve Sosyal Kabul Boyutu puan ortalamaları arasında anlamlı farklar tespit edilmiştir ( $p<.05$ ). Her iki alt boyutta da dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin motivasyon düzeyi kadın öğrencilere göre yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutunda ise anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ).

Tablo 7’de Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkeni t testi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 7. Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkeni t testi bulguları

	O.E.A	N	Ortalama	Ss	t	p
Başarı ve Canlandırma Boyutu	Evet	179	3.22	1.06	-2.441	.015
	Hayır	52	3.64	1.16		
Merak ve Sosyal Kabul Boyutu	Evet	179	3.39	1.22	-1.842	.067
	Hayır	52	3.75	1.22		
Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutu	Evet	179	2.79	1.17	-1.216	.225
	Hayır	52	3.01	1.12		

\* $p<.05$ , \*\* $p<.01$

Tablo 7 incelendiğinde; Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu puan ortalamaları arasında anlamlı fark tespit edilmiştir ( $p<.05$ ). Başarı ve Canlandırma boyutunda oyunları sadece eğlence aracı olarak görmeyen öğrencilerin motivasyon düzeyi gören öğrencilere göre yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Diğer iki alt boyutta ise anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ).

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Gerçekleştirilen bu çalışmada Üniversite öğrencilerinin bazı kişisel özelliklerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri incelenmiştir. Çalışma sonucunda üniversite öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu ile Merak ve Sosyal Kabul Boyutu arasında anlamlı bir farklar tespit edilmemiştir ( $p<.05$ ). Her iki alt boyutta da erkek öğrencilerin motivasyon düzeyi kadın öğrencilere yüksek seviyede tespit edilmiştir. Erkeklerin kadınlara oranla daha fazla dijital oyunlara ilgi gösterdikleri dijital oyunlarda skor üretmek için daha çok çaba sarf ettikleri ve oyunda hangi stratejileri kurarsak rakibimize karşı üstün gelebiliriz düşüncesi ile zihinlerinde daha fazla canlandırma yaptıkları düşünülmektedir. Genel olarak dijital oyunlar; strateji oyunları ve savaş oyunları ağırlıklı olduğu için erkek bireylerin kadın bireylere oranla daha fazla ilgisini çektiği ve bu nasıl bir oyun, bu oyunda nasıl başarılı olunur gibi soruları merak edip nasıl daha çok başarılı olabiliriz diye araştırmalar yaptıkları düşünülmektedir. Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ). Alan yazında çeşitli katılımcıların dijital oyun motivasyonu düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçlar olduğu görülmektedir.

Namlı ve Demir’in (2020) yapmış olduğu çalışmada erkeklerin kadınlara göre dijital oyun oynamaya yönelimleri daha yüksek bulunmuştur. Griffiths ve Davies (2005) yapmış oldukları araştırmada erkeklerin oyunlarda başarılı olmasının onları bir sonraki oyun için daha fazla motive olmalarına sebep olduğunu belirtmiştir. Şimşek ve ark. (2020) yılında yapmış oldukları e-sporcuların çevrimiçi oyunlarında harcadıkları zaman ile obezite arasındaki ilişkisinin incelendiği araştırmada erkeklerin kadınlardan daha fazla e-spor oyunları, dijital oyunlar oynadıkları sonuç olarak saptanmıştır. Literatür taramasında yapılan araştırmalar incelendiğinde bu çalışma bulguları sonuçlarını desteklemektedir.

Çalışmaya katılan üniversite öğrencilerin öğrenim görülen bölüm değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği tüm alt boyutları arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ).

Üniversite öğrencilerine yapılan bu çalışmada sınıf değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği tüm alt boyutları puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ). 1., 2., 3., 4., sınıf öğrencilerinin dijital oyun oynama sebepleri ve kaynaklarının birbirine benzer düzeyde oldukları söylenebilir. Bu nedenle aynı ortamda bulunmaları, beraber derslere girip teneffüslere beraber çıkmaları, benzer etkinliklere katılmaları söylenebilir. Alan yazında çeşitli katılımcıların dijital oyun motivasyonu düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçlar olduğu görülmektedir.

Bozkurt (2020) tarafından yapılan dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelendiği araştırmada katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu 8. Sınıfların Merak ve Sosyal Kabul düzeylerinin 5. Sınıflardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Fakat Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edildiği görülmemektedir. İnal ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada ilköğretim öğrencilerinin sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Havva ve ark. (2019) tarafından yapılan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelendiği araştırmada öğrencilerin sınıf düzeyleri ile dijital oyun

oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Marshall ve Foran (2008) tarafından yapılan çalışmada ise, yaşları 18 ile 35 arasında değişen 250 kadın katılımcılar ile yapılan çalışmada sınıf düzeylerine göre katılımcıların oyun tercihlerinde anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Çeşitli araştırmaların incelendiği literatür taramasında elde edilen bulgular yapılan bu çalışma ile benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Çalışmaya katılan üniversite öğrencilerin dijital oyun oynama durumu değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu ve Merak ve Sosyal Kabul Boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma tespit edilmiştir ( $p<.05$ ). Oyun İsteğinde Belirsizlik Boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ). Her iki alt boyutta da dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin motivasyon düzeyi kadın öğrencilere göre yüksek seviyede tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre dijital oyunlara daha çok ilgi gösterdikleri, kadın öğrencilere oranla daha başarılı oldukları, dijital oyunlar ile ilgili daha çok merak edip araştırma yaptıkları, erkek öğrencilerin dijital oyun oynamadığı zamanlarda da zihinlerinde canlandırarak stratejiler üretip daha başarılı olmak için çaba sarf ettikleri düşünülmektedir. Alan yazında çeşitli katılımcıların dijital oyun motivasyonu düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçlar olduğu gibi farklı sonuçların da olduğu görülmektedir.

Bozkurt (2020) tarafından yapılan araştırmada erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonunun daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkeklerin Başarı ve Canlandırma düzeyleri ile Merak ve Sosyal Kabul düzeylerinin, kadınlardan yüksek olduğu saptanmıştır. Bu sonuç mevcut araştırma bulgularını desteklemektedir.

Çınar (2020) tarafından yapılan çalışmada e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun motivasyonu düzeyleri incelendiğinde e-sporcular ile dijital oyun oynayan bireyler arasında başarı ve canlandırma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Yine aynı çalışmada elde edilen bulgulardan Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular bu çalışma ile örtüşmemektedir.

Çalışmaya katılan Üniversite öğrencilerin Oyunları sadece eğlence aracı olarak görme değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği Başarı ve Canlandırma Boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar tespit edilmiştir ( $p<.05$ ). Öğrencilerin yoğun ders çalışma programı, sınava hazırlanma stresinden bir miktarda olsa uzak durmak ve yorgunluklarını atmak için boş vakitlerini eğlenceli şekilde geçirmek ister. Bu nedenle dijital oyunlar bireylerin eğlenceli vakit geçirmek ve motivasyonlarını yükselttiği düşünülmektedir. Başarı ve Canlandırma boyutunda oyunları sadece eğlence aracı olarak görmeyen öğrencilerin motivasyon düzeyi kadın öğrencilere göre yüksek seviyede tespit edilmiştir. Dijital oyunları bir meslek olarak gören öğrencilerin oyun oynarken daha fazla konsantre olduğu, başarılı olabilmek için ekstra antrenmanlar yaptığı, e-sporcu olmak ve bu alanda kariyer planlamaları düşündükleri için dijital oyunları eğlence aracı olarak görenlere göre motivasyonlarının daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Diğer iki alt boyutta ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ). Alan yazında çeşitli katılımcıların dijital oyun motivasyonu düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçlar olduğu gibi farklı sonuçların da olduğu görülmektedir.

Cihan ve Araç Ilgar (2019) tarafından yapılan çalışmada dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkileri incelendiğinde sporcuların duyuşsal etkilerine bakıldığında istek, doyum, güdülenme, motivasyon, tükenmişlik olarak sıralanmıştır. Spor oyunları harikadır, bırakamazsın bağımlılık yapar görüşü ve seni hep mutlu eder. Hayatım için artık vazgeçilmezdir görüşü spor oyunlarının katılımcılar üzerinde olumlu bir etki, arzu, istek ve bağımlılık yaptığını göstermektedir. Çalışmada elde edilen bulgular yapılan bu çalışma ile benzerlik göstermektedir.

Arslan ve Bulut (2021) tarafından yapılan çalışmada spor bilimleri alanı akademisyenlerinin e-spora bakış açılarının incelenmesi sonucunda e-spor eğlence aracından ziyade sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğu e-spor oyunlarının şiddet ve korku içerdiğini söylemektedir. Bu sebeplerden dolayı olumsuz etkileri olduğu, yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden asosyalliği arttırdığı ve sağlık problemleri oluşturduğunu göstermektedir. Alan yazın araştırmasında elde edilen bulgular bu çalışma sonucunu desteklememektedir.

Sonuç olarak; dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarının en önemlisinin Merak ve Sosyal Kabul boyutu olduğu belirlenmiştir. Ölçeğe ilişkin toplam puan ortalaması ise 3.26 olarak tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Araştırmada şu önerilere yer verilmiştir.

- ✓ Elektronik aletlerin (telefon, pc, tablet vs.) başında geçirilen sürelerin olumlu yönleri olduğu gibi zararlı yönleri de vardır. Bu sebepten dolayı beslenme alışkanlıkları, fiziksel aktivite düzeyleri gibi birçok etken kontrol altında tutulmalıdır. Bireylere bu yönde yönlendirmeler ve eğitimler verilmesi ayrıca bunlara yönelik farklı çalışmaların yapılması daha sağlıklı bireylerin yetişmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

- ✓ Dijital oyun motivasyonu konusunda, farklı ülkelerdeki çalışmalar incelenebilir.
- ✓ Dijital oyun motivasyonu konulu kongre bildiriler incelenebilir.
- ✓ Dijital oyun motivasyonu ile ilgili bilgilendirici programlar, etkinlikler düzenlenebilir.

#### KAYNAKÇA

- Adanır, A., Özatalay, E., Doğru, H. (2016). Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2): 85-90.
- Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. *Çağdaş Eğitim*, 25(265), 15-17.
- Arslan, S., Bulut, M. (2021). Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin E-Spora Bakış Açılarının İncelenmesi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18(41), 3448-3470 . DOI: 10.26466/opus.835215
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D., Lyons, EJ., Lu, AS., Baranowski, J. (2013). developing games for health behavior change: getting started, *Games Health*, 2(4), 183- 190.
- Baykoç, Dönmez N. (1992). *Oyun Kitabı*. Esin Yayınevi: İstanbul.
- Berzan Şimşek, M., Taşkiran, M., İşlen, T. (2020). E-Sporcuların Çevrimiçi Oyunlarında Harcadıkları Zaman ile Obezite Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Journal of Health and Sport Sciences (JHSS)*, 3(2), 39-46.
- Bozkurt, T.M., Tamer, K. (2020). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Cihan, B. B., Araç Ilgar, E. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4 (1) , 171-189 . DOI: 10.31680/gaunjss.510351
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 2-18). Ankara: Pegem Yayınları.
- Çınar, Y. (2020). *E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynam Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., Demir, G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Dereli, E., Acat, M. B. (2010). Okul öncesi eğitim öğretmenliği bölümü öğrencilerinin motivasyon kaynakları ve sorunları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 173-187.
- Eren, E., (2000). *Örgütsel Davranış ve Yönetim Psikolojisi*. İstanbul: Beta Yayınları, 6. Baskı.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*. 3(3), 202-9.
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), 167-174.
- Griffiths, Md. (2010). Aloma: Revista De Psicologia [Computer Game Playing And Social Skills: A Pilot Study]. *Ciències Del'educació I De L'esport*, 27, 301-310.
- Griffiths M. D., Davies, M.N.O. (2005). *Video game Addiction: DoesIt Exist? Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359– 368.
- İnal, Y., Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.
- Lauricella Ar, Cingel Dp, Blackwell C, Wartella E, Conway A. (2014). The Mobile Generation: Youth And Adolescent Ownership And Use Of New Media. *Communication Research Reports*, 31(4), 357–364.
- Marshall, A., Foran, J. (2008). *Australian female gamers video game preferences*. Paper presented at the Australian & New Zealand Marketing Academy Conference, December 1-3.
- Namli, S., Demir, G. T. (2020). The Relation ship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational TechnologyTOJET*, 19(1), 40-52.

- Sağlam, M., Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32, 485–504.
- Tarhan N, Nurmedov S. (2013). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taylan, H. H., Topal, M., Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53– 68.
- Tekkurşun Demir, G., Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (doomö): geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-138.
- Tuğrul B. (2013). *Okul Öncesi Öğretmenliği, Çocukta Oyun Gelişimi* (Edit. N. Aral) (1. Basım). Ankara: Alan Bilgisi Yayınları.
- Yavuz, E., Tarlakazan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149–163.