

Özel Okullarda Öğrenim Gören Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

An Investigation of The Motivations of Middle School Students Studying in Private Schools to Play Digital Games in Terms of Different Variables

*Fikret Alıncak¹, Fatma Yıldız²

¹ Gaziantep Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, alincakfikret27@gmail.com, 0000-0003-3459-3441

² Gaziantep Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, ffatmayldzzzz@gmail.com, 0009-0007-1897-0143

ÖZET

Teknolojinin hızlı bir biçimde gelişmiş olduğu ve günlük yaşamımıza ciddi şekilde etki ettiğini görmekteyiz. Özellikle yapılan birçok işin kolay ve hızlı bir şekilde internet sayesinde yapıldığını söyleyebiliriz. Gerek internetin ve teknolojinin gerekse de dijital oyunların hayatımızın her alanında olduğu günümüzde, her yaş ve her meslekten bireylerin yararlandığı, birçok alanda teknolojinin sağlamış olduğu imkânları kullanmaktayız. Dolayısıyla dijital oyunların toplumun tüm kesimini ve hayatını doğrudan etkilediği görülmektedir. Bu çalışmanın amacı, özel okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırmanın evrenini Gaziantep İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı özel okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencileri, örneklem grubunu ise gönüllülük esasına dayalı olarak seçilen 304 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak; Tekkurşun-Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen, geçerlik ve güvenilirlik analizleri yapılmış olan "Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)" kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22.0 programından yararlanılmıştır. Çalışmadaki verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiş ve parametrik testler uygulanmıştır. Betimsel istatistik hesaplamalar, yüzde frekans analizleri yapılmıştır. Verilerin Bağımsız değişkenler arasındaki farklılığın tespitinde independent samples t-testi ve One Way Anova analizlerinden yararlanılarak, sayısal veriler tablolar halinde yorumlanmıştır. Verilerin anlamlılığı 0.05 düzeyinde değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda, çalışmamızda yer alan ortaokul öğrencilerinin dijital oyunları oynamaya yönelik motivasyonlarının oldukça yüksek olduğu belirlenmiştir. Bununla beraber, erkeklerin başarı ve canlanma boyutu ile merak ve sosyal kabul boyutlarında kadınlardan daha olumlu motivasyona sahip oldukları görülmüştür. 8.sınıf öğrencilerinin tüm alt boyutlarda daha yüksek dijital oyun oynama motivasyonları olduğu, 5.sınıfların ise en düşük grup olduğu belirlenmiştir. Oyun oynama süresi az olanların başarı ve canlanma boyutunda daha düşük motivasyona sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Özel okul, Öğrenci, Ortaokul, Dijital oyun, Motivasyon.

ABSTRACT

We see that technology has developed rapidly and has a serious impact on our daily lives. We can say that many jobs are done easily and quickly thanks to the internet. In today's world, where both the internet and technology and digital games are in every aspect of our lives, we use the opportunities provided by technology in many areas where individuals of all ages and professions benefit. Therefore, it is seen that digital games directly affect all segments of society and their lives. The aim of this study is to examine the motivation of middle school students studying in private schools to play digital games in terms of different variables. The population of the study consists of middle school students studying in private schools affiliated to Gaziantep Provincial Directorate of National Education, and the sample group consists of 304 students selected on the basis of volunteerism. The "Digital Game Playing Motivation Scale (DGMS)" developed by Tekkurşun-Demir & Hazar (2018), whose validity and reliability analyses were conducted, was used as a data collection tool in the study. SPSS 22.0 program was used to analyze the data. It was determined that the data in the study showed normal distribution and parametric tests were applied. Descriptive statistical calculations and percentage frequency analysis were performed. Independent samples t-test and One Way Anova analyzes were used to determine the differences between independent variables and numerical data were interpreted in tables. The significance of the data was evaluated at 0.05 level. As a result of the research, it was determined that the motivation of the middle school students in our study towards playing digital games was quite high. However, males had more positive motivation than females in the dimensions of achievement and revitalization, curiosity and social acceptance. It was determined that 8th grade students had higher motivation to play digital games in all sub-dimensions, while 5th graders were the lowest group. It was concluded that those with less playing time had lower motivation in the achievement and revitalization dimension.

Keywords: Private school, Student, Middle school, Digital game, Motivation.

Citation: Alıncak, F., & Yıldız, F. (2024). Özel Okullarda Öğrenim Gören Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi, 6(4), 556-564.

Gönderme Tarihi/Received Date:
06.11.2024

Kabul Tarihi/Accepted Date:
28.12.2024

Yayınlanma Tarihi/Published Online:
30.12.2024

<https://doi.org/10.56639/jsar.1580324>

*Corresponding author:
alincakfikret27@gmail.com

GİRİŞ

Oyun, insanların keyifli bir zaman geçirmesi için geçmişten bugüne kadar gelen bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunların çocukların gelişimine büyük oranda katkı sağladığını ifade edebiliriz. Gelişim dönemindeki çocukların özellikle çevresini tanıması ve anlamlandırmasında oyunun etkili olduğu ve çocuklara büyük bir keyif ortamı sunan etkinlik olduğu görülmektedir (Cinel, 2006). Bununla birlikte insanlar bir takım beceri ve özelliklerini oyun sayesinde elde etmektedirler (Kaya, 2013). Oyun etkinlikleri ile birlikte çocukların nesne, bireyleri ve kendi özelliklerini tanıma imkânı bulurlar (Alıncak, 2016). Aynı zamanda oyunlarla çocukların duygularını dışarıya yansıtabilme imkânı buldukları ve kendilerini anlatabildikleri ön plana çıkmaktadır (Yörükoğlu, 2008). Oyunun tarihi insan kadar, mağara resimleri kadar eskidir. Hepimizin bildiği gibi bugün oynanan oyunların eskilerde bilindiğinin ve oynandığının tespiti yapılmıştır. İran'da, Mısır'da gerçekleştirilen kazılarda oyuncaklar bulunmuş, eski Akdeniz havzası kalıntılarında oyuncak bebek ve ev eşyalarının bulunduğu görülmüştür (Akandere, 2013). Her çağda çocuk oyun oynamıştır. İran, Mısır, Girit medeniyetlerine ait harabelerde çok sayıda oyuncak rastlanmıştır. En eski oyun aracı taşır. Yurdumuzda "Beştaş" adlı oyun en eski oyunlardandır. Eski Mısır'da tahta bebekler tahta ya da taştan yapılmış topaçlar ve kepeklerle doldurulmuş toplar en eski oyun aletleri olarak bulunmuştur. Tarihçiler 3000 yıl önce Çin'de uçurtmanın bulunduğunu, Roma'da çocukların çember, araba ve topla oynadıkları yazılmaktadır (Çoban ve Nacar, 2006).

Gelişen dünya ile dijital araçlar ve internet, her alanda olduğu gibi bilhassa çocuklar ve ergenler arasında da çok kullanılmaya başlanmıştır. Önceleri çocukların ve gençlerin oyun alanları; sokaklar, park alanları, paralı veya parasız oyun salonları gibi yerler iken günümüzde televizyon, bilgisayar, telefon, tablet, atari ve oyun konsolları gibi teknolojik araçlardır (Gülçek, 2018). İnsanlık tarihinin başlangıcından günümüze kadar teknoloji, hem insanlığın hayat koşullarına yön vermiş hem de günlük hayattaki eylemlerin çoğunluğunda

önemli bir rol oynamıştır (Yiğit, 2017). Son zamanlarda teknolojinin ilerlemesi ile birlikte sanal ortamda kullanıcı sayılarının çoğalması farklı ihtiyaçların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu ihtiyaçların en önemlilerinden biri ise çağımız insanının büyük bir bölümünün zamanın çoğunluğunu harcadığı dijital oyunlardır (Taylan, Kara ve Durgun, 2017). Dijital oyunlar, 21. yüzyıl dünyasında çocukların yaşam aktivitelerinden biri haline gelmiş ve serbest zamanın değerli bir parçası olmuştur. Bundan dolayı çocuklar yakaladıkları ilk fırsatta yapılacak aktivite olarak dijital oyun oynamayı tercih etmişlerdir (Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran, 2017). Teknolojiye diğer yaş gruplarından daha fazla ilgi ve eğilimi olan ergenler; telefon, tablet ve bilgisayar gibi teknolojik aletleri diğer bireylere göre daha çok kullanarak sanal ortamda daha fazla zaman harcarlar (Doğan, 2013). Ceyhan (2008) çağımız dünyasında internetin kolay erişilebilirliği ve her yaştaki insanın interneti kolaylıkla kullandığı bilinmekte olup özellikle ergenlik dönemindeki çocukların internete olan eğilimlerinin daha yoğun olduğu görülmektedir. Çocuklar ve gençler bilgisayar, tablet ve oyun konsolları gibi teknolojik aletlere bağımlı hale gelmeleri sonucunda hareketsiz bir hayata doğru yönelmektedirler (Urlu, 2014).

Alan yazınında, dijital oyunların farklı sıklık ve zamanlarda çok sayıda genç tarafından oynandığını gösteren çalışmalar yer almıştır (Irmak ve Erdoğan, 2015; Lieberman, Fisk ve biely, 2009). Fromme, (2003) yapmış olduğu çalışmada yer alan gençlerin büyük bir bölümü düzenli ya da en azından günlük olarak dijital oyun oynadığını göstermiştir. Dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların büyük bir kısmı bireyleri dijital oyun oynamaya iten motivasyonel faktör üzerinedir (Anyaegebu, Ting ve Li, 2012; Papastergiou, 2009). Özellikle erken çocukluk yaş grubundaki çocuklar somut ile soyut kavramlar arasındaki farkı kavrayamayabilirler. Bundan dolayı ebeveynlerinin göstereceği davranışlara inceleyerek durumu kendi yaşamlarında anlamlandırabilmektedirler. Fazla tepki gösteren veya önemsemeyen ebeveynler çocuğa olumsuz davranışlar kazandırabilir. Bu nedenle ebeveynlerin dijital oyun konusunda yaklaşımı önem arz etmektedir. Özellikle yakın zamanda ebeveynlerin farklı alternatifler sunduğu için dijital oyuna çocukların daha fazla maruz kaldıkları hususunda kaygı duymaktadırlar. Erken çocukluk dönemindeki çocukların anne-babalarının dijital oyun bağımlılığını engelleme ya da iyileştirme hususunda belirgin bir etken olduğu saptanmıştır. Bir dijital oyunu olumlu veya olumsuz olarak ayırt edebilmek için oyunun içerik kısmında nelerin bulunduğu, ne kadar zaman maruz kaldığı, oynandığı süreç içerisinde çocuk tarafından hangi farklı yanıtların verildiğinin incelenmesinde ebeveynlerin önemli bir nokta olduğu hatırlanmalıdır. Dolayısıyla çocukların dijital oyun kullanımlarını, gelişimlerini ve tepkilerini inceleyen, çocuklara rol model olan, doğru davranışlar kazanmasına katkı sağlayan aileler önem arz etmektedir (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018; Samur ve Evans, 2012). Teknolojik yazılımları çocukların kullanımını engellemek yerine, tehlikeli oyunlara ulaşım sınırı koyarak, sonucu çocukla birlikte keşfetmeye çalışarak, teknolojik cihazların ve internetin yalnızca oyundan oluşmadığını fark ettirerek problem aşımaya çalışılmalıdır (Bayram Topdal, 2008). Bundan yola çıkarak anne-babaların çocuklarının teknolojik cihazlar karşısında geçirdikleri süreyi düşürmeleri, uygun teknoloji tercihinde çocuklara rehberlik etmeleri ve çocuklarını takip etmeleri önerilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2001). Ayrıca çocuğun vakit geçireceği dijital oyununun seçilmesinde geçirilen zaman, çocukla birlikte oynanan oyunların seçilmesinde, çocuğun zaman geçireceği mekân ile çevrenin organize edilmesi gibi konularda ebeveynlere eğitim ve seminerlerin düzenlenmesi gerekmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Genel anlamda dijital oyun bağımlılığı ve ebeveynlerin çocukların üzerinde ne gibi etkilerinin olduğuna dair araştırmaların yapıldığı görülmektedir (Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020).

Öğrencilerin dijital oyunlara olan ilgilerini ve bu oyunlarla olan etkileşimlerini daha iyi kavramak, öğrenci profilleri arasındaki potansiyel farklılıkları anlamak ve eğitimciler ile ailelere yönelik daha etkili stratejiler geliştirmek hedeflenmektedir. Elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda dijital oyunlara yönelik, çocukların sağlıklı bir gelişim göstermelerine yardımcı olacak önerilere yer verilmektedir. Bu değerlendirmeleri göz önünde bulundurduğumuzda bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarında birçok durumdan etkilenebildikleri görülmektedir. Günümüz şartlarında dijital oyunların toplumun gelişimini etkilediğini düşündüğümüzde buradan hareketle çalışmada, özel okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli: Bu araştırma özel okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi amacıyla yapılan betimsel tarama modelinde bir çalışmadır. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumun, ona etki etmeden olduğu şekli ile betimlenmesinin amaçlandığı bir araştırma modelidir (Karasar, 2014).

Araştırma Grubu: Çalışma 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı özel ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler üzerinde gönüllülük esasına dayalı olarak yapılmıştır. Çalışmaya 353 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Eksik ya da yanlış doldurulan ölçekler çalışma dışı bırakılarak toplam 304 öğrencinin doldurmuş olduğu ölçekler çalışma kapsamında değerlendirilmiştir. Araştırma grubu değişkenlerine ait özelliklerin dağılımı tablo 1’de verilmiştir.

Verilerin Elde Edilmesi: Araştırma veri toplama aracı olarak Tekkurşun-Demir & Hazar (2018) tarafından geliştirilen, geçerlik ve güvenilirlik analizleri yapılmış olan “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)”, elektronik posta aracılığıyla ölçeğin geliştiricisinden izin alınarak kullanılmıştır. Ölçek 19 maddeden oluşmakta ve 5’li likert tipinde değerlendirilmektedir. Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemek adına yapılan açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin 3 boyutlu yapıdan (Başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik) oluştuğu tespit edilmiştir. Başarı ve canlanma boyutu 5 madde (1, 2, 3, 4, 5), merak ve sosyal kabul boyutu 9 madde (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14) ve oyun isteğinde belirsizlik boyutu 5 maddeden (14, 15, 16, 17, 18, 19) oluşmaktadır. Ölçeğin oyun isteğinde belirsizlik boyutu altında toplanan maddeler ters puanlanmaktadır. Ölçeğin geliştirilme sürecinde elde edilen yapı varyansın %48,77’sini açıkladığı tespit edilmiştir.

- Başarı ve Canlanma: Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.
- Merak ve Sosyal Kabul: Katılımcıların dijital oyun oynamasında ödül-kupa-zırh kazanma isteği, ses ve efektlerin çekiciliği gibi dışsal motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.
- Oyun İsteğinde Belirsizlik: Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.

Tablo 1. Araştırma grubuna ait kişisel özelliklerin dağılımı

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kız	155	51,0
	Erkek	149	49,0
Sınıf	5.sınıf	102	33,6
	6.sınıf	66	21,7
	7.sınıf	93	30,6
	8.sınıf	43	14,1
Oyun Süresi	1 saat	90	29,6
	2 saat	129	42,4
	3 saat	52	17,1
	4 saat	33	10,9
Anne Eğitim	İlkokul	15	4,9
	Ortaokul	21	6,9
	Lise	86	28,3
	Üniversite	117	38,5
Baba Eğitim	Lisansüstü	65	21,4
	İlkokul	7	2,3
	Ortaokul	21	6,9
	Lise	76	25,0
	Üniversite	112	36,8
	Lisansüstü	88	28,9

Verilerin Analizi: Araştırmada verilerin istatistiksel analizi için SPSS 22.0 programından yararlanılmıştır. Çalışmadaki verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiş ve parametrik testler uygulanmıştır. Betimsel istatistik hesaplamalar, yüzde frekans analizleri yapılmıştır. Verilerin Bağımsız değişkenler arasındaki farklılığın tespitinde independent samples t-testi ve One Way Anova analizlerinden yararlanılarak, sayısal veriler tablolar halinde yorumlanmıştır. Verilerin anlamlılığı 0,05 düzeyinde değerlendirilmiştir.

Araştırmanın Etiği: Bu çalışma için etik kurul Gaziantep Üniversitesi Sağlık ve Spor Bilimleri Etik Kurulu'nun 12.07.2024 tarih 518048 sayılı kararı ile etik izinler alınmıştır.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, ölçekten elde edilen verilere yapılan istatistiksel analizler sonucunda ortaya çıkan sonuçların tablo ve tablo altı açıklamalar şeklinde gösterimi yer almaktadır.

Tablo 2. Araştırma grubunun ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların dağılımı

Alt Boyutlar	n	Min	Maks.	Ort.	ss.
Başarı ve Canlanma	304	5.00	25.00	17.38	4.47
Merak ve Sosyal Kabul	304	9.00	45.00	32.88	6.76
Oyun İsteğinde Belirsizlik	304	5.00	25.00	18.09	4.67

Tablo 2'de araştırma grubunun oyun motivasyonu ölçeğinden elde ettikleri puanların ortalamaları verilmektedir. Buna göre; başarı ve canlanma boyutu ortalaması 17.38 ± 4.47 , merak ve sosyal kabul boyutu ortalaması 32.88 ± 6.76 , oyun isteğinde belirsizlik boyutu ortalaması 18.09 ± 4.67 olarak tespit edilmiştir. Elde edilen puanların ortalamasının üstünde olduğu, dolayısıyla araştırma grubunun oyun motivasyonlarının yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Araştırma grubunun cinsiyet değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırması

	Cinsiyet	n	Ort.	ss	t	p
Başarı ve Canlanma	Kız	155	16.79	4.44	-2.331	.020
	Erkek	149	17.98	4.43		
Merak ve Sosyal Kabul	Kız	155	31.72	6.88	-3.104	.002
	Erkek	149	34.09	6.44		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kız	155	18.18	4.29	.337	.737
	Erkek	149	18.00	5.05		

Tablo 3'te araştırma grubunun cinsiyet değişkeni açısından oyun motivasyonlarının karşılaştırması verilmektedir. Başarı ve canlanma boyutu ile merak ve sosyal kabul boyutlarında erkekler lehine anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($p<0.05$). oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda cinsiyet açısından herhangi bir farklılık görülmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 4. Araştırma grubunun öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırması

Alt Boyutlar	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Gruplar arası	803.171	3	267.724	15.310	.000	4,3,2>1
	Grup içi	5246.079	300	17.487			4>2
	Toplam	6049.250	303				4>3
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplar arası	1173.223	3	391.074	9.256	.000	4,3,2>1
	Grup içi	12675.748	300	42.252			4>2
	Toplam	13848.970	303				4>3
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplar arası	447.052	3	149.017	7.255	.000	4,3,2>1
	Grup içi	6162.369	300	20.541			2>3
	Toplam	6609.421	303				4>3

Gruplar; 1.grup: 5.sınıf, 2.grup: 6.sınıf, 3.grup: 7.sınıf, 4.grup: 8.sınıf

Tablo 4'te araştırma grubunun öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırması verilmektedir. Her üç alt boyutta da sınıf düzeyi değişkeni açısından gruplar arası farklılıklara rastlanmıştır ($P<0.05$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey LSD testi sonucunda; Her üç alt boyutta da 8.sınıfta olanların diğer sınıflardan daha yüksek puan elde ettikleri, 6. ve 7.sınıfların da 5.sınıflardan daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir. Diğer bir deyişle sınıf düzeyi artıkça ortaokul öğrencilerinin oyun motivasyonlarının arttığını söyleyebiliriz.

Tablo 5. Araştırma grubunun oyun oynama süresi değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırması

Alt Boyutlar	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Gruplar arası	477.376	3	159.125	8.568	.000	4-1, 3-1
	Grup içi	5571.874	300	18.573			2-1, 4-2
	Toplam	6049.250	303				
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplar arası	212.783	3	70.928	1.560	.199	-
	Grup içi	13636.187	300	45.454			
	Toplam	13848.970	303				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplar arası	109.585	3	36.528	1.686	.170	-
	Grup içi	6499.836	300	21.666			
	Toplam	6609.421	303				

Gruplar; 1.grup: 1 saat, 2.grup: 2 saat, 3.grup: 3 saat, 4.grup: 4 saat ve üzeri

Tablo 5'te araştırma grubunun oyun oynama süresi değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanların karşılaştırması verilmektedir. Merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında oyun süresi değişkeni açısından gruplar arası herhangi bir farklılığa rastlanmazken ($p>0.05$), Başarı ve canlanma alt boyutunda oyun süresi 4, 3 ve 2 olanların 1 olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri, 4 olanların 2 olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bir başka deyişle oyun süresi yüksek olanların başarı ve canlanma puanlarının daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 6. Araştırma grubunun anne eğitim durumu değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırması

Alt Boyutlar	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
Başarı ve Canlanma	Gruplar arası	93.184	4	23.296	1.169	.324
	Grup içi	5956.066	299	19.920		
	Toplam	6049.250	303			
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplar arası	46.755	4	11.689	.253	.908
	Grup içi	13802.215	299	46.161		
	Toplam	13848.970	303			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplar arası	134.811	4	33.703	1.556	.186
	Grup içi	6474.610	299	21.654		
	Toplam	6609.421	303			

Gruplar; 1.grup: İlkokul, 2.grup: Ortaokul, 3.grup: Lise, 4.grup: Lisans, 5.grup: Lisansüstü.

Tablo 6'da araştırma grubunun anne eğitim durumu değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanların karşılaştırması verilmektedir. Ölçek tüm alt boyutlarında anne eğitim durumu açısından gruplar arası herhangi bir farklılığa rastlanmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 7. Araştırma grubunun baba eğitim durumu değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından ele ettikleri puanların karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Gruplararası	103.869	4	25.967			
	Grupiçi	5945.381	299	19.884	1.306	.268	
	Toplam	6049.250	303				
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplararası	156.281	4	39.070			
	Grupiçi	13692.690	299	45.795	.853	.493	
	Toplam	13848.970	303				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplararası	207.710	4	51.927			3-5
	Grupiçi	6401.711	299	21.410	2.425	.048	4-5
	Toplam	6609.421	303				

Gruplar; 1.grup: İlkokul, 2.grup: Ortaokul, 3.grup: Lise, 4.grup: Lisans, 5.grup: Lisansüstü

Tablo 7’de araştırma grubunun baba eğitim durumu değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanların karşılaştırması verilmektedir. Başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında baba eğitim durumu açısından gruplar arası herhangi bir farklılığa rastlanmazken ($p>0.05$), oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda baba eğitim durumu 3 ve 4 olanların 5 olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bir başka deyişle baba eğitim durumu yüksek olanların oyun isteğinde belirsizlik puanlarının daha düşük olduğu söylenebilir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Çalışmanın bu kısmında, araştırmanın genel amaçları kapsamında hazırlanan alt problemler ve bu problemlere dönük ortaya çıkan bulgulara ait yorumlar ve tartışmalara yer verilmiştir. Aynı zamanda alan yazında bu araştırmanın bulguları ile benzerlik veya farklılık gösteren çeşitli araştırma sonuçları irdelenmiş ve bu konudaki tartışmalara yer verilmiştir.

Araştırma grubunun dijital oyun motivasyonu ölçeğinden elde ettikleri puanların ortalamalarına baktığımızda ölçeğin; başarı ve canlanma boyutu ortalaması 17.38 ± 4.47 , merak ve sosyal kabul boyutu ortalaması 32.88 ± 6.76 , oyun isteğinde belirsizlik boyutu ortalaması 18.09 ± 4.67 olarak tespit edilmiştir. Elde edilen puanların ortalamasının üstünde olduğunu ve dolayısıyla araştırma grubunun dijital oyun motivasyonlarının yüksek olduğu söylenebilir.

Lin, Cherng ve Chen (2017) yaptığı çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun ile öğrencilerin motivasyon düzeyleri arasındaki istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı ilişki olduğunu ortaya koymuştur (149). Namlı ve Demir (2020) yapmış oldukları çalışmada, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarında artış olmasıyla, fiziksel aktivite ve spora katılımın düştüğü ve istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı ilişki olduğunu belirtmiştir. Kars (2010) teknolojiye meydana gelen ilerlemeyle birlikte çocukların oyun oynama alışkanlıklarında değişim olduğunu ve dolayısıyla çocukların serbest vakitlerini dijital oyun oynayarak geçirdikleri yönünde görüş bildirmiştir. Anyaegbu ve ark., (2012) yaptıkları çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarında herhangi bir anlamlılık olmadığını tespit etmiştir. Güler ve Çakır (2020), yaptıkları çalışmada ilköğretim öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi incelemiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktivite düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı vurgulanmıştır.

Araştırma grubunun cinsiyet değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonlarının karşılaştırmasına baktığımızda ölçeğin; başarı ve canlanma boyutu ile merak ve sosyal kabul boyutlarında erkekler lehine anlamlı farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda ise cinsiyet değişkeni açısından herhangi bir farklılık olmadığı görülmüştür. Bu anlamda erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğunu ifade edebiliriz. Kılıç (2021), çalışmasında dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyut ve toplam puanları ile Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre erkekler lehine anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Benzer bir şekilde Akköse (2020), lise düzeyinde 1823 öğrencinin katıldığı çalışmada dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin tüm alt boyutlarında cinsiyet değişkeni açısından farklılık olduğunu ve erkeklerin kızlardan daha yüksek puan elde ettikleri bulgusuna ulaşmıştır. Ogletree ve Drake (2007) ABD’ de üniversite öğrencileri üzerinde yürütmüş oldukları çalışmada katılımcıların cinsiyet durumu ile dijital oyun oynama durumları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğunu ifade etmişlerdir.

Kudaş ve arkadaşları (2005) ele aldıkları çalışmada dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin; başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında cinsiyet değişkeni açısından anlamlılık olduğunu ifade ederken, erkeklerin kadınlardan daha yüksek olduğunu sonucuna ulaşmışlardır. Başka bir deyişle erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonlarının kadınlardan daha yüksek olduğu söylenebilir. Dolayısıyla yapılan çalışmanın bulgularımızla benzer olduğunu ifade edebiliriz. Çakır (2022), dijital oyun oynama motivasyon düzeyi ile fiziksel egzersizlere düzenli katılım motivasyonunu cinsiyet değişkenine göre incelemiş ve erkeklerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyini daha yüksek bulmuştur. Lise öğrencilerinin dijital oyun motivasyon düzeyinin araştırıldığı farklı bir çalışmada da aynı şekilde erkek öğrencilerde dijital oyun oynama motivasyon düzeyi daha yüksek bulunmuştur (Demirel, Cicioğlu ve Demir, 2019). Bu durumun nedenleri Griffiths ve Davies (2008)’ e göre dijital oyunlarda erkeklerin daha fazla zaman harcaması, kızların yapı itibarıyla erkekler göre daha hassas ve duygusal olmalarıdır. Benzer çalışmada erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonunun kadınlardan yüksek olduğu ve dolayısıyla dijital oyunların hedef kitlesinin genel olarak erkeklerden meydana geldiği, oyun salonlarını erkeklerin daha fazla kullandıkları, özellikle erkeklerin ilgisini çeken macera, aksiyon, savaş, futbol gibi faaliyetlerden oluştuğunu belirtebiliriz (Çınar ve ark., 2020).

Bozkurt ve Tamer (2020), ortaokul düzeyinde 199 öğrencinin katıldığı araştırmalarında cinsiyet açısından erkekler lehine başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyut puanlarında anlamlı bir farklılık gösterdiğini belirlemiştir. Binark (2009) ortaya koyduğu çalışmada erkeklerin dijital oyunları daha çok kullandığını ve oyun ile ilgili ortaya konulan yayınlarda erkeklerin daha çok ön plana çıktığını belirtmiştir. Bu anlamda erkeklerin dijital oyun oynama durumlarında kadınlardan daha fazla olduğu ön plana çıkmıştır. Namlı ve Demir (2020) yapmış olduğu çalışmada lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama yönelimlerinde erkeklerin kadınlara oranla daha fazla yönelim içinde olduğunu ifade etmişlerdir. Beltekin ve Kuyulu (2020), erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla dijital oyun oynama motivasyonunun daha yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Benzer bir çalışmada dijital oyun süresinin erkeklerde daha yüksek olduğu bildirilmiştir (Avcı vd., 2023). Yee, (2006) çevrim içi oyun oynama motivasyonunun cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiğini belirtmiştir.

Araştırma grubunun öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkeni açısından ölçek alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırmasına baktığımızda ölçeğin tüm alt boyutlarında da öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkeni açısından gruplar arası farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Buna göre; her üç alt boyutta da 8.sınıfta öğrenim gören öğrencilerin diğer sınıflarda öğrenim gören öğrencilerden daha yüksek puan elde ettikleri, 6. ve 7.sınıflarda öğrenim görenlerinde 5.sınıflarda öğrenim gören öğrencilerden daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir. Diğer bir deyişle sınıf düzeyi arttıkça ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının arttığını söyleyebiliriz.

Literatürde ki çalışmalarda sınıf değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir. . Bu bağlamda pozitif yönde farklılık tespit edilen çalışmalar, Demir ve Cicioğlu (2019), lise öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olduğunu ifade etmiştir. Bunun yanında ölçeğin merak ve sosyal kabul alt boyutunda 11. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının, 10. sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarının diğer sınıflardan istatistiki olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğunu belirtmiştir. Turgut ve Yasar (2019), üniversitede öğrenim gören öğrencilerin, dijital oyun oynama motivasyonlarının belirlenmesi amacıyla yaptıkları çalışmada, sınıf değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu vurgulanmıştır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) yaptıkları çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun oynama yaşının ilkökul seviyesinde öğrenim gören öğrencilerden daha geç yaşta olduğunu ve ilkökul seviyesindeki öğrencilerin ortaokul seviyesinde öğrenim görenlere göre gün içerisinde daha az dijital oyun oynadıkları yönünde bulgulara ulaşmıştır. Özmen ve ark., (2023) yapmış olduğu çalışmada bireylerin yaşları ilerledikçe, Bayramoğlu (2020) ise ergenlerin sınıf düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyonlarının da arttığını belirtmiştir.

Araştırma sonucundan farklı olarak İnal ve Çağıltay (2005), ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarıyla ilgili yapmış olduğu çalışmada sınıf düzeyi bakımından herhangi bir farklılığa rastlamamıştır. Benzer bir sonuç ortaöğretimde eğitimi devam eden öğrencilerin de dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin farklılaşmadığını göstermektedir (Demirel, Cicioğlu ve Demir, 2019). Ün (2021), Suriyeli sığınmacı 10-14 yaş aralığında 100 çocuğun katılımıyla gerçekleştirdiği araştırmasında sınıf düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının farklılaşmadığını tespit etmiştir. Marufoğlu ve Kutlutürk (2021), çalışmalarında sınıf düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında herhangi bir farklılık tespit etmemiştir. 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.

Araştırma grubunun oyun oynama süresi değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanların karşılaştırmasına baktığımızda ölçeğin; merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında oyun oynama süresi değişkeni açısından gruplar arası herhangi bir farklılık olmadığı görülürken, ölçeğin başarı ve canlanma alt boyutunda anlamlılık olduğu görülmüştür. Buna göre oyun oynama süresi 4, 3 ve 2 saat olanların 1 saat olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri, 4 saat olanların ise 2 saat olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir. Bu anlamda oyun oynama süresi yüksek olanların başarı ve canlanma puanlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. Yee, (2006) çevrimiçi oyunlarda oynama motivasyonunu tespit etmek amacıyla yürüttüğü çalışmada, oyun süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu ifade etmiştir. Beltekin ve Kuyulu (2020), üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu ve problem çözme becerisi ilişkisini belirlemek amacıyla yapmış oldukları araştırmada dijital platformda günlük oyun oynama süresi değişkenleri açısından gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmiştir. Shaffer (2012), çevrimiçi oyun oynayan lise öğrencilerinin kendi bildirdikleri demografik özellikleri ile çevrimdışı ve çevrimiçi oynarken sosyal tercihleri arasındaki ilişki incelemiştir. Ergenler oyun oynarken yeni insanlarla tanışmak, yeni stratejiler öğrenmek ve arkadaşlıkları sürdürmek için iletişim araçlarını kullandığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun, ergenin sosyal ve öğrenme ihtiyaçlarını kısmen karşılamaktadır, ortalama bir öğrencinin günde bir saatten az video oyunları oynadığı saptanmıştır.

Morse (2019), gençlerin video oyunlarını eğlence olarak kullanması: Video oyunlarının sosyal yönlerine odaklanarak motivasyonlar ve algılanan çıkarımları ile ilgili yaptığı araştırmada, 214 katılımcının%16,8'inin yüksek düzeyde video oyunu meşguliyeti yaşadığını ve erkek katılımcıların ve video oyunu meşguliyetine karşı daha savunmasız olduğu belirtilmiştir. Ayrıca, katılımcıların dörtte birinden biraz fazlasının tipik olarak bir oturuşta en az üç saat video oyunları oynadığını, katılımcıların yarısından biraz azının ise günde en az bir kez video oyunları oynadığı ifade edilmiştir (Anglim ve ark., 2017). Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), ortaokulda öğrenim gören öğrenciler ile gerçekleştirdikleri araştırmada günde 1 kez 3 saatten fazla oyun oynayanların, günde 1 kez 1 saate kadar oyun oynayanlardan daha yüksek oyun bağımlılığına sahip olduklarını ifade etmişlerdir. Konu ile ilgili ortaya konulan farklı çalışmalarda oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte bağımlılığın da arttığı belirtilmiştir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Köse (2013), araştırmasında 13-14 yaş grubu katılımcıların her gün bilgisayar oyunu oynayanların %18,9 olduğunu ve haftada 3-4 kez oynayanların %13,7 olduğunu tespit etmiştir. Bu bağlamda bu iki grubun bilgisayar oyunu bağımlısı veya bağımlılık yönünde olabileceklerini belirtmenin mümkün olacağını söylemiştir. Hatta bazı ergenlerin "bilgisayarda oyun oynama süresine

karişan olmasaydı daha çok oynardım” şeklindeki cevapları, fırsat bulmaları halinde daha fazla bilgisayar oyunu oynayacaklarını belirtmiş olmaktadır.

Araştırma grubunun anne eğitim durumu değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırmasına baktığımızda ölçeğin tüm alt boyutlarında anne eğitim durumu değişkeni açısından gruplar arası herhangi anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. Şahin vd., (2013), dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin ebeveynlerin eğitim düzeyi açısından ilişkilerinin incelenmesinde isimli çalışmada, annenin eğitim seviyesi ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak bir fark olduğu vurgulanmıştır. Hazar ve ark., (2020), yapmış oldukları çalışmada anne akademik durumu ile dijital oyun bağımlılıkları arasında toplam puan üzerinden herhangi bir anlamlı farklılığın olmadığı görülmüştür.

Keskin (2019), ortaokulda öğrenim gören öğrenciler ile yürüttüğü çalışmasında, anne eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Aynı biçimde, Hazar ve ark., (2017) ve Kestane (2019), tarafından yapılan çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, ane eğitim durumlarına göre anlamlı bir fark göstermemiştir.

Ayhan ve Köseliören (2019), “İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık” isimli çalışmasında araştırma grubunun anne eğitim düzeyinin düşmesiyle çevrim içi oyun bağımlılığı puanlarında artış meydana geldiğini ifade etmiştir. Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), tarafından yapılan çalışmada anne eğitim düzeyinin yükselmesiyle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeylerinin yükseldiği sonucuna ulaşılmıştır. Göldağ (2018), yürütmüş olduğu çalışmada anne eğitim seviyesi yüksek olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Farklı olarak Erboy ve Vural, (2010), 4. ve 5. sınıflara giden katılımcılar ile yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı ile anne eğitim seviyesi arasında ilişkinin negatif olduğu görülmüştür.

Araştırma grubunun baba eğitim durumu değişkeni açısından dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutlarından elde ettikleri puanların karşılaştırmasına baktığımızda ölçeğin; başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında baba eğitim durumu değişkeni açısından gruplar arası herhangi bir farklılık görülmezken, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda baba eğitim durumu 3 ve 4 olanların 5 olanlardan daha yüksek puan elde ettikleri tespit edilmiştir. Bu anlamda baba eğitim durumu yüksek olanların oyun isteğinde belirsizlik puanlarının daha düşük olduğu söylenebilir. Alan yazında yapılan çalışmaları incelendiğimizde anne-babaların eğitim düzeyleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında farklı sonuçların ortaya çıktığı görülmektedir (Smith, 2004). Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), gerçekleştirmiş oldukları çalışmada baba eğitim düzeyi arttıkça öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Keskin, (2019), ortaokul öğrencileriyle yürüttüğü çalışmada, dijital oyun bağımlılıkları düzeylerinde baba eğitim durumları açısından anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Benzer şekilde, Hazar ve diğerleri (2017) ve Kestane (2019) tarafından yapılan çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, baba eğitim durumlarına göre anlamlı bir fark göstermemiştir. Literatür taraması yapıldığında ulaşılan sonuçlarla paralellik göstererek ‘baba eğitim durumu değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık bulunmayan farklı çalışmalarında yer aldığı görülmektedir (Hasdemir ve Hazar, 2021).

Araştırma sonucunda, çalışmamızda yer alan ortaokul öğrencilerinin dijital oyunları oynamaya yönelik motivasyonlarının oldukça yüksek olduğu belirlenmiştir. Bununla beraber, erkeklerin başarı ve canlanma boyutu ile merak ve sosyal kabul boyutlarında kadınlardan daha olumlu motivasyona sahip oldukları görülmüştür. 8.sınıf öğrencilerinin tüm alt boyutlarda daha yüksek dijital oyun oynama motivasyonları olduğu, 5.sınıfların ise en düşük grup olduğu belirlenmiştir. Oyun oynama süresi az olanların başarı ve canlanma boyutunda daha düşük motivasyona sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Öneriler

- Öncelikle, araştırmanın farklı okullarda öğrenim gören öğrencilere uygulanarak karşılaştırma yapılabilir.
- Lise ve üniversite düzeyinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde araştırma yapılarak karşılaştırmalar yapılabilir.
- Dijital oyun motivasyonu ile ilgili olarak, farklı ülkelerde gerçekleştirilen araştırmalar incelenebilir.
- Dijital oyun motivasyonuna ilişkin gerçekleştirilen çalışmalar incelenebilir.
- Dijital oyun motivasyonu ile ilgili seminerler ve etkinlikler yapılabilir.
- Toplum içerisinde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili paneller ve seminerler düzenlenebilir.
- Dijital oyunların avantajları ve dezavantajları hakkında bilgiler verilebilir.

Finansal Destek: Bu çalışmanın hazırlanması ve yazımı sırasında kurum ve/veya kuruluşlardan herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Bu makalenin yayımlanmasıyla ilgili olarak yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynaklar

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*, Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi, *Journal of Child*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- Akköse, H.N. (2020). *Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Alıncak, F. (2016). Attitudes of secondary school students including physical activity involving playing games. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3),1-14. <http://dx.doi.org/10.46827/ejpe.v0i0.255>
- American Academy of Pediatrics (2001). American academy of pediatrics: Children, adolescents, and television. *Pediatrics*, 107(2), 423-426. <https://doi.org/10.1542/peds.107.2.423>

- Anglim, J., Morse, G., De Vries, R.E., MacCann, C., & Marty, A. (2017). Comparing job applicants to non-applicants using an item-level bifactor model on the HEXACO personality inventory. *European Journal of Personality*, (31), 669-684. <https://doi.org/10.1002/per.2120>
- Anyaegbu, R., Ting, W., & Li, Y. I. (2012). Serious game motivation in an EFL classroom in Chinese primary school. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(1), 154-164. <https://eric.ed.gov/?id=EJ976578>
- Avcı, P., Satılmış, N., Kılınçarslan, G., Bayraktar, I., & Bayraktar, A. (2023). Dijital Oyun Oynama Süresinin Günlük Yaşam Alışkanlıkları Üzerine Etkisi (Karma Yöntem Araştırması). *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 12(3), 1358-1366. <https://doi.org/10.37989/gumussagbil.1320158>
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ojtac/issue/46712/478272>
- Bayram Topdal, E. (2008). *Oyun açılığını gidermenin yolu olarak internet*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Bayramoğlu, E., & Güzel Gürbüz, P. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3),24-43.
- Beltekin, E., & Kuyulu, I. (2020). Relationship between Digital Game Playing Motivation and Problem Solving Skill. *Asian Journal of Education and Training*, 6(2), 196-201. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1250307>
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G., & Fidaner, I.B. (2009). *Dijital oyun rehberi "oyun tasarımı türler ve oyuncu"*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bozkurt, T.M., & Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120. <https://doi.org/10.31680/gaunjs.730904>
- Cengiz Saltuk, M., & Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ejnm/issue/53735/720111>
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), 109-116.
- Cinel, N. (2006). *Farklı sosyo ekonomik düzeydeki 3-6 yaş çocuğu olan anne babaların oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerinin ve bu yaş grubu çocukların sahip oldukları oyuncak ve oyun materyallerinin incelenmesi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çakır, M., Kocagöz, E., & Karakuş, F.N. (2021). Çocuklarda dijital bağımlılık: Ebeveynlerle nicel bir araştırma. *Online International Conference on Empirical Economics and Social Sciences*, 71-93.
- Çınar, Y., Yarayan, Y.E., İlhan, E.L., & Ünvanlı, Y. (2020). Lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama arasındaki ilişkinin incelenmesi: Motivasyon boyutu. *Uluslararası sosyal araştırmalar dergisi*, 13(72), 687-695.
- Çoban, B., & Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Demir, G.T., & Cicioğlu, H.İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Demir, G.T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği DOOMÖ: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bsd/issue/53467/711639>
- 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. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/813967>
- Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/eggefd/issue/4908/67233>
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture, game studies. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1), 1-23.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/issue/47938/606448>
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/40566/495673>
- Griffiths, M.D. (2008). Internet and video-game addiction. *Adolescent addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*, 231-267. <https://doi.org/10.1016/B978-012373625-3.50010-3>
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ fmd kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güler, H. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının incelenmesi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Güler, M.S., & Çakır, E. (2020). Analysis of the relationship between digital game playing motivation and physical activity. *African Educational Research Journal*, 8(1), 9- 16. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1275902>
- Hasdemir, M., & Hazar, Z. (2021). Ortaokul öğrencilerinin temel demokratik değerlere karşı tutumları ile beden eğitimi dersindeki sportmenlik davranışlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(3),33-50.
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234. <https://doi.org/10.33689/spormetre.647313>
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*,15(4), 179-190. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000334
- Irmak, A.Y., & Erdoğan, S. (2015). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10. <https://doi.org/10.5080/u13407>

- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). *Turkish elementary school students' computer game play characteristics*. International Informatics Congress, Ankara.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Keskin, A.D. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya ili örneği)* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi.
- Kudaş, S., Ülkar, B., Erdoğan, A., & Çırıcı, E. (2005). Ankara ili 11-12 yaş grubu çocukların fiziksel aktivite ve bazı beslenme alışkanlıkları. *Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 16(1), 19-29. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sbd/issue/16404/171469>
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1),77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lieberman, D.A., Fisk, M.C., & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(3),299-313. <https://doi.org/10.1080/07380560903360178>
- Lin, L.Y., Cheng, R.J., & Chen, Y.J. (2017). Effect of touch screen tablet use on fine motor development of young children. *Physical Occupational Therapy in Pediatrics*, 37(5),457-467. <https://doi.org/10.1080/01942638.2016.1255290>
- Marshall, A., & Foran, J. (2008). *Australian female gamers video game preferences*. Australian New Zealand Marketing Academy Conference, New Zealand.
- Marufoğlu, S., & Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2),114-122. <https://doi.org/10.51982/bagimli.817756>
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3),51-58. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bagimli/issue/38282/447021>
- Namlı, S., & Demir, G.T. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1),40-52. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1239946>
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex roles*, 56(7), 537-542. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9193-5>
- Özmen, O., Alıncak, F. & Çağdanlıoğlu, M.B. (2023). Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (139), 97-114. <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.68783>
- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*, 53(3), 603-622. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.04.001>
- Samur, Y., & Evans, M. A. (2012, April). The effects of serious games on performance and engagement: A review of the literature (2001-2011). In *American Education Research Association Conference, Vancouver, BC, Canada*.
- Shaffer, D. W. (2006). Epistemic frames for epistemic games. *Computers & education*, 46(3), 223-234. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.003>
- Smith, G. (2004). How do computer games affect your children?. *Eurasian Journal of Educational Research*, 17(9),72-80.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130. <https://www.zfw.org/admin/files/issues/338-1726-1-PB.pdf>
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Turgut, M., & Yasar, O.M. (2019). Playing digital game motivations of university students. *Asian journal of education and training*, 5(4),603-608. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1238856>
- Urlu, Y. (2014). *10-12 yaş grubu çocukların fiziksel aktivite düzeylerinin araştırılması: Antalya ili örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Ün, D. (2021). *Sığınmacı çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve travma sonrası stres bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yee, N. (2009). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yiğit Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: İta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29(Özel sayı), 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.



Except where otherwise noted, this paper is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).