

Üniversite Öğrencilerinin Dijital Spor Oyunları Oynama Motivasyonlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Investigation of University Students' Motivations to Play Digital Sports Games through Various Variables

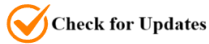
Abdurrahman YARAŞ^{1*} Kübra EFE²

¹ Yalova Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi; abdurrahmanyaras@hotmail.com; Yalova/Türkiye

² Yalova Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü; efekubra718@gmail.com; Yalova/Türkiye

* Sorumlu Yazar: Dr. Abdurrahman Yaraş; abdurrahmanyaras@hotmail.com

Özet: Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital spor oyunları oynama motivasyonlarını çeşitli değişkenler aracılığıyla incelemeyi amaçlamaktadır. Geleneksel spor disiplinlerine dayalı olan dijital spor oyunları, bireysel ya da takım temelli performans ve rekabetle tanımlanan sanal oyunlardır. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiş ve Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) aracılığıyla takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi ve rekabet gibi motivasyonel faktörler değerlendirilmiştir. Çalışma, basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle seçilen ve Yalova Üniversitesi'nde öğrenim gören 407 katılımcıdan oluşmaktadır. Veriler, çevrimiçi ve yüz yüze anket yöntemleriyle toplanmıştır. Araştırmanın verilerine yüzde-frekans skewness-kurtosis, t testi ve one way anova analiz yöntemleri uygulanmıştır. Araştırma bulguları, cinsiyetler arasında anlamlı farklılıklar olduğunu ve erkek katılımcıların özellikle rekabet ve eğlence boyutlarında daha yüksek puan aldığını göstermektedir. Yaş ve sınıf düzeyine göre motivasyonun arttığı, özellikle son sınıf öğrencilerinin fantezi ve rekabet boyutlarında daha yüksek puanlara sahip olduğu tespit edilmiştir. Oyun konsolu sahipleri, bilgisayar ve mobil cihaz kullanıcılarına kıyasla daha yüksek motivasyon sergilemiştir. Ayrıca, FIFA ve PES gibi oyunları tercih eden katılımcıların takıma bağlılık ve rekabet boyutlarında daha yüksek puan aldığı görülmüştür. Günlük oyun oynama süresi arttıkça tüm motivasyon boyutlarında anlamlı bir artış gözlenmiştir. Sonuçlar, bireysel ve demografik faktörlerin oyun oynama motivasyonu üzerindeki belirgin etkisini ortaya koymakta ve eğitim ile sosyal bağlamlarda katılımı artırmak için bu faktörlerin göz önünde bulundurulması gerektiğini vurgulamaktadır.



Academic Editor: Akan Bayraktar

Received: 30.01.2025

Accepted: 17.03.2025

Published: 28.03.2025

Citation: Yaraş, A., & Efe, K. (2025). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Spor Oyunları Oynama Motivasyonlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 7(1), 56-66.

<https://doi.org/10.56639/jsar.1630130>

Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



Anahtar Kelimeler: Dijital Spor Oyunları, E-Spor, Motivasyon, Üniversite Öğrencileri.

Abstract: This study aims to examine the motivation of university students to play digital sports games through various variables. Digital sports games, which are based on traditional sports disciplines, are virtual games defined by individual or team-based performance and competition. The study was conducted using a descriptive survey model, one of the quantitative research methods, and motivational factors such as team commitment, entertainment, socialization, fantasy and competition were evaluated through the Digital Sports Games Motivation Scale (DSMSS). The study consists of 407 participants who were selected by simple random sampling method and studying at Yalova University. Data were collected through online and face-to-face survey methods. Percentage-frequency, skewness-kurtosis, t test and one-way anova analysis methods were applied to the data of the research. The findings of the study show that there are significant differences between genders and male participants score higher especially in competition and fun dimensions. It was determined that motivation increased according to age and grade level, especially senior students had higher scores in fantasy and competition dimensions. Game console owners showed higher motivation compared to computer and mobile device users. In addition, it was observed that participants who preferred games such as FIFA and PES had higher scores in team loyalty and competition dimensions. A significant increase was observed in all motivation dimensions as the daily game playing time increased. The results reveal the significant influence of individual and demographic factors on motivation to play games and emphasise that these factors should be taken into account to increase engagement in educational and social contexts.

Keywords: Digital Sports Games, E-Sports, Motivation, University Students.

1.Giriş

Oyun, antik dönemlere kadar uzanan ve her toplumda yaygın olan kültürel bir olgudur. Oyun oynamak, erken yaşlardan itibaren bireylerin bilişsel, fiziksel, duyuşsal ve sosyal açıdan etkileşimde bulunmalarını sağladığı gibi bireyin gelişiminin merkezinde önemli bir rol oynamaktadır. Oyun, temel düzeyde bireylerin haz duymak, mutluluk hissetmek ve serbest zamanlarını değerlendirmek amacıyla gerçekleştirdikleri bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Biricik ve Atik, 2021). Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre oyun; yetenek ve zekâ geliştiren, belirli kurallara sahip, insanların keyifli vakit geçirmelerini sağlayan eğlence biçimidir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Ayrıca oyun, belirli bir amacı olup olmaksızın, kurallı ya da kuralsız şekilde gerçekleştirilen, ulusal sınırları aşan ve herhangi bir yaş grubuna özgü olmayan, bireylerin zevk almak ve bilişsel gelişim sağlamak amacıyla oynadığı bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Satılmış vd., 2023). Oyun, her yaş grubundaki bireylerin toplum içindeki yerlerini anlamaları, sosyalleşmeleri,

iletişim kurmaları, iş birliği yapmayı öğrenmeleri ve sosyal beceriler geliştirmeleri açısından kritik bir öneme sahiptir (Güler, 2022; Ekinci vd., 2019). Genel olarak boş vakit değerlendirme, oyalanma ve eğlenme amaçlarıyla oynanan oyunlar, aynı zamanda rekabet ve yarış da barındırmaktadır. Ayrıca oyun, çeşitli yönlerden birey üzerinde etkili olmaktadır. Biyolojik olarak kasların etkin kullanımını desteklemekle birlikte, psikolojik ve sosyolojik açıdan olumlu ilişkiler geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Bunun yanı sıra, yaratıcılığı teşvik etmek ve öğrenmeyi desteklemek suretiyle zihinsel gelişime de katkı sunmaktadır (Uzunoglu, 2021).

Teknolojik değişimlerin etkisiyle oyun ve oyuncak kavramlarının dönüşüm geçirdiği ve bilgisayar oyunları (örneğin Atari, Commodore 64), video oyunları (örneğin PlayStation, Xbox, Wii) ile taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar (örneğin cep telefonları, PlayStation, Game Boy) şeklinde çeşitlenerek yaygınlaştığı görülmektedir (Pala ve Erdem, 2011). Bilgisayar oyunları, sayı ve çeşitlilik açısından her geçen gün daha da gelişmektedir. Her oyun türünde yarışma, rol yapma, aksiyon, macera ve dövüş gibi kategoriler, eski versiyonlarıyla devam ederken yeni dijital formatlarıyla da sürekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun çeşitliliğinin bu denli fazla olması, her bireyin oynayabileceği bir oyunun mevcut olduğuna işaret etmektedir (Biricik ve Atik, 2021). Geçmişten günümüze, oyun ve oyun sırasında kullanılan oyuncaklarda teknolojik gelişmelere paralel olarak değişim yaşanmıştır. Bilişim teknolojilerinin ilerlemesi, oyun oynama alanı ve oyun aracı olarak dijital ortamı sunarak, teknolojiyi kullanarak her an ve her yerden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişimini sağlayan dijital oyun kavramının tanımlanmasına olanak sağlamıştır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Dijital oyun, “monitör, fare, klavye veya joystick gibi ekipmanlar aracılığıyla bilgisayar programlarından elde edilen etkileşim sonucunda oluşan kuralları ve hedefleri olan sistemler” olarak tanımlanmaktadır (Orak vd., 2021). Video oyunu ya da bilgisayar oyunu olarak da bilinen dijital oyun, bir veya birden fazla kullanıcının yapay zekâ ile fiziksel olarak rekabet edebileceği ya da çevrimiçi ağlar üzerinden etkileşim kurabileceği bir eğlence ve serbest zaman etkinliği sağlayan dijital bir yazılımdır (Güler, 2022). Dijital oyun, yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik ve modülerlik özelliklerini içeren ve bu özellikleri oyun oynama deneyimine katan bireysel bir iletişim ortamı haline gelmektedir. Dijital oyunların tüketicilere sunduğu etkileşim alanı, onlara tamamen yeni bir sosyalleşme ortamı yaratmaktadır. Oyun karakterleri veya avatarlar aracılığıyla oluşturulan kişisel profiller, oyunculara kendilerini istedikleri gibi tanıma ve yeni dünyalar inşa etme imkânı sunmaktadır. Bu açıdan, dijital platformlarda oyun oynamak, sosyal olabilmenin ve paylaşımın ön plana çıktığı dijital alanlarda yer almayı sağlamaktadır (İlgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020).

Dijital spor oyunları, geleneksel spor disiplinlerine dayalı olarak bireysel ya da takım temelli şekilde gerçekleştirilen sanal oyunlardır. Bu oyunlar, spor disiplinlerine özgü kurallar çerçevesinde bireysel performans ya da müsabaka temelli, kazanma veya kaybetme durumunun yaşandığı oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu oyunlar hem takım hem de bireysel seviyede oynanabilir ve içerik açısından büyük bir çeşitlilik sunmaktadır (İnan vd., 2024). Uluslararası e-Spor Federasyonu (IeSF) tarafından yapılan tanımlamaya göre, e-spor terimi elektronik ve spor kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. E-spor, bilgi ve iletişim teknolojileri (bilgisayar, ekran, bağlantılar ve diğer gerekli ekipmanlar) kullanılarak yapılan rekabetçi bir spor dalıdır. Uluslararası e-Spor Federasyonu (IeSF), e-sporu, fiziksel ve zihinsel yetenekleri kullanarak rekabet etmek, genel kabul görmüş kurallara uygun şekilde zafer elde etmeye yönelik koşullar oluşturmak ve sanal bir arayüz üzerinden mücadele etmek esasına dayanan bir spor dalı olarak tanımlamaktadır (Güler, 2022). E-spor, çevrimiçi oyunlar temelinde şekillenen bir spor dalı olarak da tanımlanmaktadır. Elektronik spor, bireylerin internet aracılığıyla farklı coğrafyalardan bir araya gelerek oyun oynamasına olanak tanımakla birlikte, belirli zamanlarda düzenlenen yerel veya uluslararası büyük spor organizasyonları kapsamında da dünyanın çeşitli bölgelerinden katılımcıların bir araya gelerek rekabet etmelerini sağlamaktadır (Kocadağ, 2017). E-sporun temeli dijital oyunlara dayansa da bu oyunlar ile e-spor arasında belirgin ayrımlar bulunmaktadır. Günlük yaşamda bireyler, stres atmak, eğlenmek veya diğer nedenlerle dijital oyunlar oynamaktadırlar. Ancak, oyunun odak noktası mücadele olsa bile, bu durum her mücadele içeren oyunun e-spor olarak değerlendirilmesine yol açmamaktadır. Bilgisayar, konsol veya mobil oyunların e-spor kategorisine dâhil edilebilmesi için belirli özellikleri barındırması gerekmektedir. Bu özellikler arasında profesyonel ligler veya turnuvalar düzenlemek, kulüpler ve takımlar oluşturmak, profesyonel oyuncuların yer alması, rekabetin ön planda olması, kazanan ve kaybedenlerin belirlenmesi ve çevrimdışı veya çevrimiçi platformlar aracılığıyla geniş bir izleyici kitlesine ulaşmak yer almaktadır (Güler, 2022).

Gelişen teknolojinin insan yaşamına sağladığı kolaylıkların yanı sıra, dijital araçlar üzerinde yapılan çalışmalar, aşırı kullanım durumlarında bireylerde çeşitli şekillerde zarar verebilecek bağımlılık durumlarının ortaya çıkabileceğini göstermektedir (Can ve Tekkurşun Demir, 2020). Özellikle gençler arasında giderek yaygınlaşan dijital oyunlar, bu oyunların aşırı ve kontrolsüz kullanımından kaynaklanan “dijital oyun bağımlılığı” kavramını öne çıkarmıştır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bilgisayar bağımlılığı veya internet bağımlılığı olarak adlandırılan dijital bağımlılık kavramı, bireyin bilgisayar, internet, telefon, televizyon, tablet, sosyal medya gibi teknolojik araçlarla olan ilişkisini tanımlamak için kullanılmaktadır (Can ve Tekkurşun Demir, 2020). Dijital oyun bağımlılığı, bireyleri sosyal, fiziksel ve psikolojik açıdan etkilemektedir. Bu bağımlılık arttıkça, kişinin sosyal faaliyetlerinde ve kişilerarası iletişimde belirgin azalmalar meydana gelmektedir (Uzunoglu, 2021). Bireylerin dijital oyunlara katılma motivasyonlarını şekillendiren faktörler arasında zihinsel rahatlama isteği, eğlence arayışı, sosyal çevreyle uyum sağlamakta güçlük çekme, rekabet etme arzusu, mevcut ortamdan uzaklaşma ihtiyacı, gerçek hayatta gerçekleştiremediği deneyimleri sanal dünyada yaşama isteği, zamanı verimli ve keyifli geçirme düşüncesi ile oyunda üst seviyeye ulaşma hedefi yer almaktadır (İnan vd., 2024).

Dijital spor oyunlarının gençler arasında artan popülaritesi, bu oyunların bireylerin sosyal, psikolojik ve bilişsel gelişiminde oynadığı rolü incelemeyi önemli hale getirmektedir. Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital spor oyunları oynama motivasyonlarını anlamayı ve bu motivasyonların çeşitli değişkenler aracılığıyla nasıl şekillendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma, özellikle oyun oynama motivasyonlarının belirlenmesi ve bu motivasyonların eğitim, sosyalleşme ve

boş zaman yönetimi gibi alanlardaki etkilerinin anlaşılmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir.

2.Yöntem

Araştırma Modeli: Araştırmada nicel araştırma modeli ve nicel araştırma desenleri arasından betimsel tarama deseni kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli incelenen kişi, durum, olay, vaka veya nesneye müdahale etmeksizin mevcut durumları olduğu haliyle tanımlamaya ve açıklamaya çalışmak amaçlanmaktadır (Karasar, 2016). Araştırma kapsamında, “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu cinsiyet, yaş, öğrenim gördüğü fakülte, sınıf, oyun konsoluna sahip olma, günlük dijital oyun süresi, tercih ettiği oyun ve tercih edilen dijital cihaz gibi değişkenlere göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” sorusu yanıtlanmıştır.

Araştırma Grubu: Araştırmanın evrenini, 2023-2024 Eğitim-Öğretim yılında Yalova Üniversitesi'nde aktif olarak öğrenim görmekte olan öğrenciler oluşturmaktadır. Basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle gerçekleştirilen çalışma kapsamında, araştırma evreninden rastgele seçilen katılımcılara ulaşılmıştır. Araştırmanın örneklemini çalışmaya gönüllü olarak katılım sağlayan 208 kadın ve 199 erkek öğrenciden oluşan toplamda 407 katılımcının olduğu bir grup temsil etmektedir.

Verilerin Elde Edilmesi: Araştırmanın veri toplama aracı iki aşamadan oluşmaktadır.

İlk aşamada, katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından bir Kişisel Bilgi Formu hazırlanmıştır. Bu form aracılığıyla katılımcıların cinsiyet, yaş, öğrenim gördüğü fakülte, sınıf, oyun konsoluna sahip olma durumu ve günlük dijital oyun oynama süreleri, tercih ettiği oyun ve dijital cihaz gibi temel bilgileri elde edilmiştir.

Veri toplama aracının ikinci aşamasında ise, katılımcıların dijital spor oyunları oynama motivasyonlarını belirlemek için Kilci (2020) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) kullanılmıştır. Beşli Likert yapısına sahip olan ölçeğin, "1=Kesinlikle Katılmıyorum" ile "5=Kesinlikle Katılıyorum" arasında derecelendirildiği ve ölçekte yer alan beş alt boyutun sırasıyla; 1-3. maddelerin takıma bağlılık, 4-6. maddelerin eğlence, 7-9. maddelerin sosyalleşme, 10-12. maddelerin fantezi ve 13-15. maddelerin ise rekabet boyutlarını ölçtüğü belirtilmiştir. Araştırmanın verileri yüz yüze anket veya Google Form üzerinde çevrimiçi yöntemler kullanılarak, araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlamak isteyen katılımcılardan elde edilmiştir.

Verilerin Analizi: Araştırmadan elde edilen veriler, SPSS programı kullanılarak analiz edilmiştir. Frekans ve yüzde dağılımları hesaplanmış, bu dağılımlar tablo ve grafiklerle sunulmuştur. Veri setinin güvenilirliğini ve normalliğini değerlendirmek amacıyla çarpıklık (skewness), basıklık (kurtosis) ve Cronbach Alpha değerleri incelenmiştir. Testlerinin sonuçlarına göre araştırma verilerinin parametrik testlere uygun olduğu belirlenmiş ve bu doğrultuda ikili gruplar için t-testi, üç ve daha olan fazla gruplar için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

Araştırmanın Etiği: Araştırma kapsamında, Yalova Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'ndan 30.05.2024 tarihli ve 2024/134 protokol numaralı kararla etik kurul izni alınmıştır.

3.Bulgular

Tablo 1. Ölçek Puanlarının Dağılımı

Bağımlı Değişken	Madde Sayısı	N	Ort.	Çarpıklık	Basıklık	Cronbach Alpha
Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)	15	407	40.73	.226	-.926	0.917

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeğinden (DSOMÖ) aldıkları toplam ortalama puanın 40.73 olduğu görülmüştür. Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.917 olarak hesaplanmıştır. Cronbach Alpha değerinin $0.80 \leq \alpha < 1.00$ aralığında olması, ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir (Kayış, 2005). Örneklem grubunun çarpıklık (.226) ve basıklık (-.926) değerleri incelendiğinde ise bu değerlerin ± 1.5 aralığında yer aldığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiş ve analizlerde parametrik testler uygulanmıştır.

Tablo 2 incelendiğinde, katılımcıların 208'i (%51,1) kadın, 199'u (%48,9) ise erkektir. Yaş gruplarına göre dağılımda 223'ünün (%54,8) 21-23 yaş aralığında, 137'sinin (%33,7) 18-20 yaş arasında ve 47'sinin (%11,5) 24 yaş ve üzeri olduğu görülmektedir. Fakülte bazında en yüksek katılımın 99 kişiyle (%24,3) Spor Bilimleri Fakültesi'nden olduğu, bunu 81 kişiyle (%19,9) Sağlık Bilimleri Fakültesi ve 57 kişiyle (%14,0) Mühendislik Fakültesi'nin takip ettiği belirlenmiştir. Sınıf düzeyinde katılımcıların 157'sinin (%38,6) 2. sınıfta olduğu, diğer sınıfların ise daha düşük oranlarda temsil edildiği (1. sınıf: 81 kişi, %19,9; 3. sınıf: 92 kişi, %22,6; 4. sınıf: 77 kişi, %18,9) görülmüştür. Katılımcıların 329'unun (%80,8) kendine ait bir oyun konsolu bulunmamakta, yalnızca 78'inin (%19,2) bir oyun konsolu bulunmaktadır. Günlük dijital oyun oynama süreleri büyük oranda (248 kişi, %60,9) 1 saatten daha az olup, 84 kişinin (%20,6) 2 saat, 43 kişinin (%10,6) 3 saat, 20 kişinin (%4,9) 4 saat ve 12 kişinin (%2,9) ise 5 saat veya daha fazla oyun oynadığı tespit edilmiştir. En çok tercih edilen oyun türleri arasında PES 93 kişiyle (%22,9), FIFA/FC 51 kişiyle (%12,5) ve diğer oyunlar 202 kişiyle (%49,6) öne çıkmıştır. Oyun oynarken en çok tercih edilen dijital cihazın 245 kişiyle (%60,2) telefon olduğu, bunu 93 kişiyle (%22,9) bilgisayar, 64 kişiyle (%15,7) oyun konsolu ve 5 kişiyle (%1,2) tabletin takip ettiği belirlenmiştir.

Tablo 2. Demografik Dağılım

Bağımsız Değişkenler	Alt Gruplar	Frekans	%	Toplam
Cinsiyet	Kadın	208	51.1	407
	Erkek	199	48.9	
Yaş	18-20 Yaş	137	33.7	407
	21-23 Yaş	223	54.8	
	24 Yaş ve Üzeri	47	11.5	
Fakülte	Mühendislik	57	14.0	407
	Hukuk	44	10.8	
	Sanat Tasarım	19	4.7	
	Sağlık Bilimleri	81	19.9	
	Spor Bilimleri	99	24.3	
	İnsan ve Toplum Bilimleri	37	9.1	
	İktisadi ve İdari Bilimler	55	13.5	
	Diğer	15	3.7	
Sınıf	1.Sınıf	81	19.9	407
	2.Sınıf	157	38.6	
	3.Sınıf	92	22.6	
	4.Sınıf	77	18.9	
Kendine ait oyun konsolu olma durumu	Var	78	19.2	407
	Yok	329	80.8	
Günlük dijital oyun oynama süresi	1 Saatten Daha Az	248	60.9	407
	2 Saat	84	20.6	
	3 Saat	43	10.6	
	4 Saat	20	4.9	
	5 Saat ve Üzeri	12	2.9	
Tercih edilen oyun	PES (Pro Evolution Soccer)	93	22.9	407
	FIFA/FC (Football Club)	51	12.5	
	NBA (National Basketball Association)	16	3.9	
	Tennis	26	6.4	
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	1.7	
	Formula 1	12	2.9	
	Diğer	202	49.6	
Tercih edilen dijital cihaz	Oyun Konsolu	64	15.7	407
	Bilgisayar	93	22.9	
	Telefon	245	60.2	
	Tablet	5	1.2	

Tablo 3. Cinsiyet Değişkeni Göre Bağımsız Gruplar T Testi

Bağımlı Değişkenler	Cinsiyet	N	Ortalama	Standart Sapma	t	df	p
DSOMÖ	Kadın	208	32.34	10.84	15.361	405	.000*
	Erkek	199	49.62	11.97			
Takıma Bağlılık	Kadın	208	7,3413	3,48549	8,274	405	,000*
	Erkek	199	10,4372	4,05204			
Eğlence	Kadın	208	6,8702	3,28773	14,803	405	,000*
	Erkek	199	11,4874	2,98964			
Sosyalleşme	Kadın	208	6,0288	2,95034	11,794	405	,000*
	Erkek	199	9,5678	3,10330			
Fantezi	Kadın	208	5,9856	2,89674	9,688	405	,000*
	Erkek	199	8,9849	3,34162			
Rekabet	Kadın	208	6,0144	3,59347	9,350	405	,000*
	Erkek	199	9,1457	3,15689			

Tablo 3 incelendiğinde, cinsiyet değişkenine göre Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) ve alt boyutlarına ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği toplam puanı açısından erkeklerin kadınlara göre anlamlı derecede yüksek puan aldığı tespit edilmiştir. Takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi ve aynı şekilde rekabet boyutunda erkeklerin ortalama puanı kadınların ortalamasından anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Ölçeğin ve tüm alt

boyutlarında cinsiyet değişkenine göre gruplar arasında erkeklerin lehine anlamlı ($p<.05$) farklılıklar olduğunu göstermektedir.

Tablo 4. Yaş Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Yaş	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Fark
DSOMÖ	18-20 Yaş	137	38,88	2-404	2.685	.069	-
	21-23 Yaş	223	41,13				
	24 Yaş ve Üzeri	47	44,27				
Takıma Bağlılık	18-20 Yaş	137	8,50	2-404	.650	.522	-
	21-23 Yaş	223	9,04				
	24 Yaş ve Üzeri	47	8,87				
Eğlence	18-20 Yaş	137	8,69	2-404	1.362	.257	-
	21-23 Yaş	223	9,30				
	24 Yaş ve Üzeri	47	9,55				
Sosyalleşme	18-20 Yaş	137	7,29	2-404	2.585	.077	-
	21-23 Yaş	223	7,87				
	24 Yaş ve Üzeri	47	8,57				
Fantezi	18-20 Yaş	137	7,22	2-404	2.205	.112	-
	21-23 Yaş	223	7,38				
	24 Yaş ve Üzeri	47	8,42				
Rekabet	18-20 Yaş	137	7,12	2-404	3.829	.023*	24 Yaş ve Üzeri>18-20 Yaş
	21-23 Yaş	223	7,52				
	24 Yaş ve Üzeri	47	8,85				

Tablo 4 incelendiğinde, yaş değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) toplam puanı açısından yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme ve fantezi boyutlarında da yaş grupları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Ancak, rekabet boyutunda yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir ($p<.05$). Post-hoc test sonuçlarına göre, 24 yaş ve üzeri grubunun ortalama puanı (Ort. = 8.85), 18-20 yaş grubunun ortalama puanından (Ort. = 7.12) anlamlı derecede yüksek bulunmuştur.

Tablo 5. Fakülte Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Fakülte	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Fark
DSOMÖ	1-Mühendislik	57	44,17	7-399	7,467	,001	1>4, 5>2,3,4,6,7
	2-Hukuk	44	37,93				
	3-Sanat Tasarım	19	33,73				
	4-Sağlık Bilimleri	81	35,65				
	5-Spor Bilimleri	99	48,06				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	37,62				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	38,61				
	8-Diğer	15	39,40				
Takıma Bağlılık	1-Mühendislik	57	9,22	7-399	3,943	,001	5>3,4,7
	2-Hukuk	44	9,11				
	3-Sanat Tasarım	19	7,21				
	4-Sağlık Bilimleri	81	7,76				
	5-Spor Bilimleri	99	10,35				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	8,70				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	8,25				
	8-Diğer	15	7,33				
Eğlence	1-Mühendislik	57	9,87	7-399	6,588	,001	1>4 5>2,3,4,6,7
	2-Hukuk	44	8,54				
	3-Sanat Tasarım	19	7,36				
	4-Sağlık Bilimleri	81	7,75				
	5-Spor Bilimleri	99	10,97				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	8,51				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	8,87				
	8-Diğer	15	7,86				
Sosyalleşme	1-Mühendislik	57	8,17	7-399	4,754	,001	5>2,4,6,7
	2-Hukuk	44	7,29				
	3-Sanat Tasarım	19	7,00				
	4-Sağlık Bilimleri	81	6,66				
	5-Spor Bilimleri	99	9,24				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	6,97				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	7,29				
	8-Diğer	15	8,26				

Tablo 5. Devamı

Bağımlı Değişken	Fakülte	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Fark
Fantezi	1-Mühendislik	57	8,17	7-399	4,918	,001	5>2,3,4,7
	2-Hukuk	44	7,29				
	3-Sanat Tasarım	19	7,00				
	4-Sağlık Bilimleri	81	6,66				
	5-Spor Bilimleri	99	9,24				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	6,97				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	7,29				
	8-Diğer	15	8,26				
Rekabet	1-Mühendislik	57	8,94	7-399	4,388	,001	1>2,4,6 5>2,4
	2-Hukuk	44	6,36				
	3-Sanat Tasarım	19	6,21				
	4-Sağlık Bilimleri	81	6,81				
	5-Spor Bilimleri	99	8,55				
	6-İnsan ve Toplum Bilimleri	37	6,45				
	7-İktisadi ve İdari Bilimler	55	7,34				
	8-Diğer	15	8,06				

Tablo 5 incelendiğinde, fakülte değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) ve alt boyutlarında fakülteler arasında anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir ($p<.05$). Post-hoc test sonuçlarına göre, Mühendislik Fakültesi; Sağlık Bilimleri Fakültesi'nden anlamlı derecede yüksek puan alırken, Spor Bilimleri Fakültesi; Hukuk, Sanat Tasarım, Sağlık Bilimleri, İnsan ve Toplum Bilimleri ve İktisadi ve İdari Bilimler fakültelerinden anlamlı derecede yüksek puan almıştır. Takıma bağlılık boyutunda fakülteler arasında anlamlı farklılık bulunmuş, Spor Bilimleri Fakültesi; Sanat Tasarım, Sağlık Bilimleri ve İktisadi ve İdari Bilimler fakültelerinden daha yüksek puan almıştır. Eğlence boyutunda da fakülteler arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Mühendislik Fakültesi; Sağlık Bilimleri Fakültesi'nden anlamlı şekilde yüksek puan alırken, Spor Bilimleri Fakültesi diğer fakülteden daha yüksek puan almıştır. Sosyalleşme boyutunda fakülteler arasında anlamlı farklılık bulunmuş, Spor Bilimleri Fakültesi; Hukuk, Sağlık Bilimleri, İnsan ve Toplum Bilimleri ve İktisadi ve İdari Bilimler fakültelerinden daha yüksek puan almıştır. Fantezi boyutunda da fakülteler arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Spor Bilimleri Fakültesi diğer fakülteden daha yüksek puan almıştır. Son olarak, rekabet boyutunda fakülteler arasında anlamlı farklılık bulunmuş, Mühendislik Fakültesi; Hukuk, Sağlık Bilimleri ve İnsan ve Toplum Bilimleri fakültelerinden daha yüksek puan alırken, Spor Bilimleri Fakültesi; Hukuk ve Sağlık Bilimleri fakültelerinden anlamlı derecede yüksek puan almıştır.

Tablo 6. Sınıf Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Sınıf	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
DSOMÖ	1.Sınıf	81	41,00	3-403	7,879	.001*	4>1,2,3
	2.Sınıf	157	37,68				
	3.Sınıf	92	40,36				
	4.Sınıf	77	47,12				
Takıma Bağlılık	1.Sınıf	81	9,20	3-403	4,643	,003	4>2
	2.Sınıf	157	8,10				
	3.Sınıf	92	8,76				
	4.Sınıf	77	10,12				
Eğlence	1.Sınıf	81	9,14	3-403	8,327	,001	4>1,2,3
	2.Sınıf	157	8,36				
	3.Sınıf	92	8,86				
	4.Sınıf	77	10,97				
Sosyalleşme	1.Sınıf	81	7,40	3-403	7,255	,001	4>1,2,3
	2.Sınıf	157	7,15				
	3.Sınıf	92	7,78				
	4.Sınıf	77	9,32				
Fantezi	1.Sınıf	81	7,81	3-403	5,270	,001	4>2
	2.Sınıf	157	6,78				
	3.Sınıf	92	7,31				
	4.Sınıf	77	8,59				
Rekabet	1.Sınıf	81	7,41	3-403	,895	,444	-
	2.Sınıf	157	7,28				
	3.Sınıf	92	7,64				
	4.Sınıf	77	8,10				

Tablo 6 incelendiğinde, sınıf değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) ve takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi alt boyutlarında toplam puanı açısından sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<.05$). Post-hoc test sonuçlarına göre, 4. sınıf öğrencilerinin ortalama puanı; 1. sınıf, 2. sınıf ve 3. sınıf öğrencilerinden anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Takıma bağlılık boyutunda da sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. 4. sınıf öğrencilerinin ortalama puanı; 2. sınıf öğrencilerinin puanından anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Eğlence boyutunda sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulunmuş ve 4. sınıf öğrencilerinin ortalama puanı diğer sınıflardan anlamlı derecede yüksek olmuştur. Sosyalleşme boyutunda da sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. 4. sınıf öğrencilerinin ortalama puanı, 1. sınıf, 2. Sınıf ve 3. sınıf öğrencilerinden anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Fantezi boyutunda sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulunmuş ve 4. sınıf öğrencilerinin ortalama puanı 2. sınıf öğrencilerinin puanından anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Rekabet boyutunda ise sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$).

Tablo 7. Kendisine Ait Oyun Konsolu Olma Durumu Değişkeni Açısından Bağımsız Gruplar T Testi

Bağımlı Değişkenler	Sahip Olma Durumu	N	Ortalama	Standart Sapma	t	df	p
DSOMÖ	Var	78	52,01	0.728	8,351	405	.000*
	Yok	329	38,06	0.632			

Tablo 7 incelendiğinde, kendine ait oyun konsolu olma durumu değişkenine göre Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) toplam puanları açısından bağımsız gruplar t testi sonuçları değerlendirilmiştir. Oyun konsoluna sahip olan katılımcıların ortalama puanı (Ort. = 52.01), oyun konsoluna sahip olmayan katılımcıların ortalama puanından (Ort. = 38.06) anlamlı derecede yüksek bulunmuştur ($p<.05$).

Tablo 8. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Süre	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
DSOMÖ	1 Saatten Daha Az	248	38,41	4-402	6,783	,001	3>1 4>1 5>1
	2 Saat	84	41,59				
	3 Saat	43	45,67				
	4 Saat	20	48,15				
	5 Saat ve Üzeri	12	52,75				
Takıma Bağlılık	1 Saatten Daha Az	248	8,6734	4-402	1,135	,340	-
	2 Saat	84	8,6548				
	3 Saat	43	9,6744				
	4 Saat	20	9,2000				
	5 Saat ve Üzeri	12	10,5000				
Eğlence	1 Saatten Daha Az	248	8,3387	4-402	8,784	,001	1<2,3,4,5
	2 Saat	84	9,6905				
	3 Saat	43	10,6512				
	4 Saat	20	11,6000				
	5 Saat ve Üzeri	12	11,9167				
Sosyalleşme	1 Saatten Daha Az	248	7,2984	4-402	4,764	,001	5>1
	2 Saat	84	7,8571				
	3 Saat	43	8,7674				
	4 Saat	20	9,4000				
	5 Saat ve Üzeri	12	10,2500				
Fantezi	1 Saatten Daha Az	248	7,0081	4-402	4,178	,003	5>1
	2 Saat	84	7,7024				
	3 Saat	43	8,1860				
	4 Saat	20	8,7500				
	5 Saat ve Üzeri	12	10,0833				
Rekabet	1 Saatten Daha Az	248	7,0968	4-402	3,899	,004	-
	2 Saat	84	7,6905				
	3 Saat	43	8,3953				
	4 Saat	20	9,2000				
	5 Saat ve Üzeri	12	10,0000				

Tablo 8 incelendiğinde, günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) toplam puanı ve eğlence, sosyalleşme, fantezi alt boyutları açısından, gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($p<.05$). Post-hoc analiz sonuçlarına göre, günlük 3 saat, 4 saat ile 5 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcıların ortalama puanları, 1 saatten daha az oyun oynayan katılımcıların ortalama puanından anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Takıma bağlılık boyutunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Ancak, eğlence

boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Post-hoc testlere göre, 1 saatten daha az oyun oynayan katılımcıların ortalama puanı diğer tüm grupların ortalama puanlarından anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Sosyalleşme boyutunda da gruplar arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Günlük 5 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcıların ortalama puanı 1 saatten daha az oyun oynayan katılımcıların ortalama puanından anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde, fantezi boyutunda da gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuş, 5 saat ve üzeri oyun oynayanların ortalama puanı, 1 saatten daha az oynayanların puanından anlamlı derecede yüksek olmuştur. Rekabet boyutunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir, ancak post-hoc test sonuçlarına göre gruplar arası farklar belirtilmemiştir.

Tablo 9. Tercih Edilen Spor Oyunu Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Oyun	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
DSOMÖ	PES (Pro Evolution Soccer)	93	48,61	6-400	21,061	.001*	1>4,7 2>4,7 6>7
	FIFA/FC (Football Club)	51	50,72				
	NBA (National Basketball Association)	16	43,68				
	Tennis	26	38,46				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	43,57				
	Formula 1	12	46,00				
	Diğer	202	34,24				
Takıma Bağlılık	PES (Pro Evolution Soccer)	93	10,20	6-400	9,351	.001*	1>7 2>7
	FIFA/FC (Football Club)	51	11,37				
	NBA (National Basketball Association)	16	8,87				
	Tennis	26	8,69				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	9,85				
	Formula 1	12	8,91				
	Diğer	202	7,57				
Eğlence	PES (Pro Evolution Soccer)	93	11,04	6-400	17,721	.001*	1>4,7 2>4,7 5>7 6>4,7
	FIFA/FC (Football Club)	51	11,39				
	NBA (National Basketball Association)	16	9,75				
	Tennis	26	7,88				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	12,00				
	Formula 1	12	11,66				
	Diğer	202	7,53				
Sosyalleşme	PES (Pro Evolution Soccer)	93	9,32	6-400	11,359	.001*	1>7 2>4,7
	FIFA/FC (Football Club)	51	9,78				
	NBA (National Basketball Association)	16	7,68				
	Tennis	26	7,23				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	6,85				
	Formula 1	12	8,33				
	Diğer	202	6,59				
Fantezi	PES (Pro Evolution Soccer)	93	9,13	6-400	13,278	.001*	1>7 2>7 6>7
	FIFA/FC (Football Club)	51	9,09				
	NBA (National Basketball Association)	16	7,93				
	Tennis	26	7,26				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	8,00				
	Formula 1	12	9,25				
	Diğer	202	6,11				
Rekabet	PES (Pro Evolution Soccer)	93	8,90	6-400	8,176	.001*	1>7 2>7 3>7
	FIFA/FC (Football Club)	51	9,07				
	NBA (National Basketball Association)	16	9,43				
	Tennis	26	7,38				
	UFC (Ultimate Fighting Championship)	7	6,85				
	Formula 1	12	7,83				
	Diğer	202	6,41				

Tablo 9 incelendiğinde, tercih edilen spor oyunu değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) toplam puanı ve tüm alt boyutlarında gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<.05$). Post-hoc analiz sonuçlarına göre, PES, FIFA/FC ve Formula 1 oynayanların motivasyon puanlarının, diğer oyunlar kategorisinden anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca PES ve FIFA oynayanların tenis oynayanlardan daha yüksek puan aldığı görülmüştür. Takıma bağlılık boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. PES ve FIFA oynayanların, diğer oyunlar kategorisindeki katılımcılardan anlamlı derecede yüksek puan aldığı tespit edilmiştir. Eğlence boyutunda da gruplar

arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. PES, FIFA, UFC ve Formula 1 oynayanların eğlence puanlarının, diğer oyunlar kategorisinden anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Özellikle FIFA, PES ve UFC oynayanların eğlence puanlarının öne çıktığı görülmüştür. Sosyalleşme boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. PES ve FIFA oynayanların sosyalleşme puanları diğer oyunlar kategorisinden anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Fantezi boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuş, PES, FIFA ve Formula 1 oynayanların puanlarının, diğer oyunlar kategorisinden anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Rekabet boyutunda da gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. PES, FIFA ve NBA oynayanların rekabet puanlarının, diğer oyunlar kategorisinden anlamlı şekilde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 10. Tercih Edilen Cihaz Değişkenine İlişkin ANOVA Test Sonuçları

Bağımlı Değişken	Cihaz	N	Ort.	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
DSOMÖ	Oyun Konsolu	64	51,68	3-403	20,939	,001*	1>2,3 2>3
	Bilgisayar	93	42,74				
	Telefon	245	37,11				
	Tablet	5	40,80				
Takıma Bağlılık	Oyun Konsolu	64	10,81	3-403	6,106	,001*	1>2,3
	Bilgisayar	93	8,55				
	Telefon	245	8,45				
	Tablet	5	9,00				
Eğlence	Oyun Konsolu	64	12,01	3-403	21,888	,001*	1>2,3
	Bilgisayar	93	9,90				
	Telefon	245	8,06				
	Tablet	5	9,60				
Sosyalleşme	Oyun Konsolu	64	9,73	3-403	13,116	,001*	1>3 2>3
	Bilgisayar	93	8,45				
	Telefon	245	6,97				
	Tablet	5	7,80				
Fantezi	Oyun Konsolu	64	9,70	3-403	14,584	,001*	1>2,3 2>3
	Bilgisayar	93	7,86				
	Telefon	245	6,70				
	Tablet	5	7,60				
Rekabet	Oyun Konsolu	64	9,42	3-403	8,752	,001*	1>3 2>3
	Bilgisayar	93	7,96				
	Telefon	245	6,910				
	Tablet	5	6,80				

Tablo 10 incelendiğinde, tercih edilen cihaz değişkenine ilişkin ANOVA test sonuçları değerlendirilmiştir. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) toplam puanı açısından gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<.05$). Post-hoc analizlere göre, oyun konsolu kullanan katılımcıların ortalama puanı, bilgisayar ve telefon kullananlardan anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar kullananların puanlarının telefon kullananlardan anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi ve rekabet alt boyutlarında da gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<.05$). Oyun konsolu kullananların puanı, bilgisayar ve telefon kullananlardan anlamlı derecede yüksektir. Eğlence boyutunda oyun konsolu kullananların eğlence puanı bilgisayar ve telefon kullananlardan anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Sosyalleşme boyutunda oyun konsolu kullananların puanı, telefon kullananlardan ve bilgisayar kullananların puanı, telefon kullananlardan anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Fantezi boyutunda oyun konsolu kullananların puanı, bilgisayar ve telefon kullananlardan anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar kullananların puanlarının telefon kullananlardan anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Rekabet boyutunda da oyun konsolu kullananların puanı, telefon kullananlardan anlamlı derecede yüksek bulunmuş, ayrıca bilgisayar kullananların puanlarının telefon kullananlardan anlamlı şekilde yüksek olduğu görülmüştür.

4. Tartışma

Bu araştırma, dijital spor oyunları oynamaya yönelik motivasyonun çeşitli demografik değişkenlere göre nasıl farklılık gösterdiğini incelemeyi amaçlamıştır. Elde edilen bulgular, dijital oyun motivasyonunun bireysel ve çevresel faktörlerden etkilendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Araştırma sonuçlarına göre, cinsiyet değişkeni, dijital spor oyunlarına yönelik motivasyon üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir. Erkek katılımcıların motivasyon puanlarının kadın katılımcılara kıyasla belirgin derecede yüksek olması, erkeklerin "rekabet," "eğlence" ve "sosyalleşme" gibi boyutlarda daha yüksek bir ilgi ve bağlılık gösterdiğini ortaya koymaktadır. Erkeklerin daha yüksek "rekabet" puanları, dijital spor oyunlarında kazanma hırslarının kadınlara oranla daha fazla olduğunu düşündürmektedir. Benzer şekilde, erkeklerin daha yüksek "eğlence" ve "sosyalleşme" puanları, bu oyunları hem keyifli vakit geçirmek hem de sosyal ilişkiler kurmak için daha sık kullandıklarına işaret etmektedir. [Tekkurşun Demir ve Cicioğlu \(2019\)](#), [Demirel ve diğerleri \(2019\)](#), [Mutlu Bozkurt](#)

ve Tamer (2020), Namlı ve Tekkurşun Demir (2020), Kolçak ve Çakır (2022) ve Çetinkayalı ve diğerleri (2023) çalışmalarında erkeklerin lehine anlamlı sonuçlar elde etmiştir. Bu sonuçlar araştırma bulguları ile paralellik göstermektedir.

Yaş ve sınıf düzeyine ilişkin bulgular, yaş ve deneyim arttıkça dijital oyun motivasyonunun da yükseldiğini göstermektedir. Özellikle 4. sınıf öğrencilerinin motivasyon puanlarının diğer sınıflara göre daha yüksek olması, dijital oyunlarla ilgili deneyim ve farkındalığın zamanla artmasıyla ilişkilendirilebilir. 4. sınıf öğrencilerinin "fantezi" ve "rekabet" boyutlarında öne çıkması, onların oyunlar aracılığıyla sportif hayallerini gerçekleştirme ve kazanma arzusunun daha yoğun yaşadıklarını göstermektedir. Çetinkayalı ve diğerleri (2023) takıma bağlılık alt boyutundan sınıf değişkenine göre 3.sınıf öğrencilerin lehine anlamlı sonuç elde etmiştir. Karataş (2021) yapmış olduğu dijital oyun bağımlılığı çalışmasında çatışma, yoksunluk ve arayış boyutlarında sınıf arttıkça bağımlılık puanlarının arttığı sonucunu elde etmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda sınıf yükseldikçe artan gelecek kaygısının öğrencileri dijital oyunlara yönelttiği söylenebilir.

Tercih edilen cihaz değişkenine bakıldığında, oyun konsolu kullanan katılımcıların motivasyon puanlarının, bilgisayar ve telefon kullanan katılımcılara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir. Oyun konsolu kullanıcılarının "eğlence" ve "sosyalleşme" boyutlarında öne çıkması, bu cihazların oyun deneyimini daha yoğun ve interaktif hale getirerek kullanıcıların bu ihtiyaçlarını karşılamada daha etkili olduğunu göstermektedir.

Oyun türüne ilişkin analizlerde ise PES ve FIFA gibi popüler spor oyunlarını tercih eden katılımcıların, diğer oyun türlerini tercih edenlere kıyasla daha yüksek motivasyon puanlarına sahip olduğu görülmüştür. Bu durum, spor oyunlarının "takıma bağlılık" ve "rekabet" gibi motivasyon unsurlarını daha fazla desteklemesiyle açıklanabilir. PES ve FIFA oynayan katılımcıların özellikle "takıma bağlılık" boyutunda yüksek puan alması, taraftarı oldukları takımların oyunlarda yer almasının motivasyon üzerinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça, motivasyonun tüm alt boyutlarında anlamlı bir artış olduğu gözlemlenmiştir. Özellikle 5 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcıların "sosyalleşme" ve "fantezi" boyutlarında yüksek puan alması, bu bireylerin oyunları sosyal ilişkiler kurma ve hayal ettikleri sportif davranışları gerçekleştirme aracı olarak kullandıklarına işaret etmektedir. Literatürde Çetinkayalı ve diğerleri (2023) tarafından yapılmış olan çalışmada da 5 saat ve üzeri oyun oynama süresi olanların lehine anlamlı bir sonuç elde etmişlerdir. Aynı şekilde Üstün ve diğerleri (2022), Kolçak ve Çakır (2022) yapmış oldukları çalışmada benzer sonuçlar elde etmişlerdir.

Bu bulgular, dijital oyun motivasyonu üzerinde bireysel farklılıkların önemli bir rol oynadığını ve özellikle cihaz tercihleri, oynama süresi ve oyun türü gibi değişkenlerin motivasyon seviyesini belirlemede etkili olduğunu göstermektedir. Ancak, araştırma sonuçlarının genellenebilirliği, örneklem grubunun demografik özellikleriyle sınırlıdır. Daha geniş ve çeşitli örneklemlemlerle yapılacak çalışmalar, bu bulguların kapsamını genişletebilir. Elde edilen bulgular, dijital oyun sektörünün kullanıcı odaklı stratejiler geliştirmesi ve farklı motivasyonel ihtiyaçlara uygun içerikler sunması gerektiğini vurgulamaktadır. Dijital spor oyunlarının kullanıcı motivasyonlarını artırmak için oyun geliştiricilerin cihaz türü ve oyun süresi gibi kullanıcı tercihlerini göz önünde bulundurması önemlidir. Eğitim ve sosyal bağlamda bu oyunlardan yararlanmak isteyen kurumlar, özellikle eğlence ve sosyalleşme boyutlarını destekleyen içerikler geliştirebilir. Gelecek araştırmalarda, farklı yaş grupları ve profesyonel oyuncularını kapsayan çalışmalar yapılarak bulguların genellenebilirliği artırılabilir.

Sonuçlar

Araştırmanın bulguları doğrultusunda elde edilen sonuçlara göre, dijital oyun motivasyonu üzerinde bireysel farklılıkların önemli bir rol oynadığını ve özellikle cihaz tercihleri, oynama süresi ve oyun türü gibi değişkenlerin motivasyon seviyesini belirlemede etkili olduğunu göstermektedir. Ancak, araştırma sonuçlarının genellenebilirliği, örneklem grubunun demografik özellikleriyle sınırlıdır. Daha geniş ve çeşitli örneklemlemlerle yapılacak çalışmalar, bu bulguların kapsamını genişletebilir. Elde edilen bulgular, dijital oyun sektörünün kullanıcı odaklı stratejiler geliştirmesi ve farklı motivasyonel ihtiyaçlara uygun içerikler sunması gerektiğini vurgulamaktadır. Dijital spor oyunlarının kullanıcı motivasyonlarını artırmak için oyun geliştiricilerin cihaz türü ve oyun süresi gibi kullanıcı tercihlerini göz önünde bulundurması önemlidir. Eğitim ve sosyal bağlamda bu oyunlardan yararlanmak isteyen kurumlar, özellikle eğlence ve sosyalleşme boyutlarını destekleyen içerikler geliştirebilir. Gelecek araştırmalarda, farklı yaş grupları ve profesyonel oyuncularını kapsayan çalışmalar yapılarak bulguların genellenebilirliği artırılabilir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma yalnızca Yalova Üniversitesi öğrencileriyle yürütüldüğünden, elde edilen sonuçlar farklı üniversite öğrencilerine veya genel popülasyona doğrudan genellenebilirliği sınırlıdır. Kullanılan değişkenler dijital oyun oynama motivasyonunu tam anlamıyla kapsamayabileceğinden, konuya etki eden diğer değişkenler araştırma kapsamında değerlendirilememiş olabilir.

Yazar Katkıları: Bu çalışmanın kavramsallaştırması A.Y. ve K.E. tarafından, metodoloji, doğrulama ve analiz A.Y. tarafından, araştırma ve kaynaklar K.E. tarafından, yazım-orijinal taslak hazırlama, yazım-inceleme ve düzenleme A.Y. ve K.E. tarafından yapılmıştır. Yazarlar yayınlanan makalenin bu versiyonunu okumuş ve kabul etmiştir.

Çıkar Çatışmaları: Yazar herhangi bir çıkar çatışması beyan etmemektedir.

Veri Kullanılabilirliği Beyanı: Veriler kamuya açıktır.

Kaynaklar

- Bekmezci, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87. <https://doi.org/10.5222/buchd.2015.081>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>
- Can, H. C., & Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.770600>
- Çetinkayalı, G., Karacan Doğan, P., Ceyhan, S., & Akgül, M. N. (2023). Dijital spor oyunlarına katılan spor bilimleri öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 139-154.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Tekkurşun Demir, G. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., & Ayhan, C. (2019). Analysis of loneliness levels and digital game addiction of middle school students according to various variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20-27.
- Güler, H. (2022). Dijital Oyun E-Spor ve Geleneksel Sporların Karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 315-326.
- İlgaz Büyükbaykal, C., & Abay Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9.
- İnan, M., Var, L., Kurtuldu, T., & Cihan, B. B. (2024). Dijital Spor Oyunları Oynuyorum Çünkü: Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Motivasyon Kaynakları. *Iğdır Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1), 27-35. <https://doi.org/10.48133/igdirsd.1439847>
- Karataş, B. (2021). Pandemi sürecinde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(2), 195-207.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar ilkeler teknikler*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kayış, A. (2005). *Parametrik hipotez testler, SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. (Editör: Kalaycı, Ş.), Asil Yayın Dağıtım.
- Kilci, A. K. (2019). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (dsomö): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences - IJSETS*, 6(1), 6– 18. <https://doi.org/10.18826/useeabd.623526>
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kolçak, S., & Çakır, E. (2022). Impact of secondary school students’ motivation to play Digital games on motivation to participate in physical activity. *Research in Sport Education and Sciences*, 24(4), 113-118. <https://doi.org/10.5152/JPESS.2022.221635>
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mutlu Bozkurt, T., & 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/gaunjss.730904>
- Namlı S, & Tekkurşun Demir, G. (2020). The Relation ship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology TOJET*, 19(1), 40-52.
- Orak, M. E., Üzümlü, H. ve Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293. <https://doi.org/10.25307/jssr.961293>
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Satılmış, S. E., Öntürk, Y., Özsoy, D., & Yaraş, A. (2023). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman doyumu ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 1-15. <https://doi.org/10.33459/cbubesbd.1145244>
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., ve Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128-137.
- Tekkurşun Demir, G., & 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>

Sorumluluk Reddi/Yayıncının Notu: Tüm yayınlarda yer alan ifadeler, görüşler ve veriler JSAR'a ve/veya editör (ler)e değil, yalnızca bireysel yazar (lar) ve katkıda bulunan (lar) a aittir. JSAR ve/veya editör(ler), içerikte atıfta bulunulan herhangi bir fikir, yöntem, talimat veya üründen kaynaklanan herhangi bir sorumluluk kabul etmez.