

MOTIVATIONS FOR PLAYING ONLINE GAMES AMONG UNIVERSITY STUDENTS: ACHIEVEMENT, SOCIAL INTERACTION AND IMMERSION

Ömer ARSLAN¹ ✉ Helin OLCAY² & Tuğba MUTLU BOZKURT³

¹Bitlis Eren University, Bitlis, Türkiye.

²Bitlis Eren University, Bitlis, Türkiye.

³Bitlis Eren University, Bitlis, Türkiye.

İD 0000-0002-2934-6748

İD 0000-0001-8643-4616

İD 0000-0001-8663-2188

Abstract: This study aims to examine the online gaming motivation levels of students continuing their education at Bitlis Eren University in terms of achievement, social interaction, and immersion. The study group consists of a total of 220 volunteer students, 122 of whom are female (55.5%) and 98 of whom are male (44.5%). The study was conducted with descriptive screening model, one of the quantitative research methods. In the study, 'Personal Information Form' and 'Online Game Playing Motivations Scale' were used as data collection tools. While the internal consistency coefficient of the original scale is reported as 0.94, in the current study the calculated Chronbach's Alpha value ($\alpha=0.99$) was determined to be highly sufficient for reliability. The data were analysed using SPSS statistical software. Skewness and kurtosis values were examined to select the tests to be used in the analysis of the data. Since the data were in the range of -1 to +1, the data set was assumed to have a normal distribution and therefore parametric tests were used. Gender, preferred technological product, and the reason for preferring the technological product were analysed. In the results of the analyses; while a significant difference was found between the online game playing motivation scale and the gender and product preference variables of the students continuing their education at Bitlis Eren University, no significant difference was found according to the reason for preferring the product. As a result, it has been determined that male students who continue their education at Bitlis Eren University have more motivation to play online games and that the products that provide ease of use in the success motivation subdimension of the Online Game Playing Motivations Scale are preferred more.

Keywords: University Students, Online Games, Motivation.

Citation : Arslan, Ö., Olcay, H. & Mutlu Bozkurt, T. (2025). Motivations For Playing Online Games Among University Students: Achievement, Social Interaction and Immersion. *International Journal of Physical Education Sport and Technologies*, 6(2), 1-9.



ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI: BAŞARI, SOSYAL ETKİLEŞİM VE KENDİNİ KAPTIRMA

Özet: Bu çalışmada, Bitlis Eren Üniversitesinde öğrenimlerine devam eden öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubu, 122'si kadın (%55,5), 98'i erkek (%44,5) olmak üzere toplam 220 gönüllü öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği" kullanılmıştır. Orijinal ölçeğin iç tutarlık katsayısı Chronbach Alpha değeri $\alpha=0,94$ iken, bu araştırmada Chronbach's Alpha değerinin ($\alpha=0,99$) olarak tespit edilmiş olması güvenilirlik için yüksek düzeyde yeterli olduğu belirtilmiştir. Veriler, SPSS istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak testleri seçmek için çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerleri -1 ile +1 aralığında olduğundan, veri setinin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu nedenle parametrik testler kullanılmıştır. Araştırma bulgularında yer alan değişkenler olan cinsiyet, hangi teknolojik ürünün tercih edildiği ve teknolojik ürünü tercih etme nedeni analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonuçlarına göre, Bitlis Eren Üniversitesinde öğrenimlerine devam eden öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon ölçeği puanlarında cinsiyet ve ürün tercihi değişkenine göre anlamlı fark tespit edilirken, ürünü tercih etme nedeni değişkenine göre anlamlı fark tespit edilmemiştir. Sonuç olarak, Bitlis Eren Üniversitesinde öğrenimlerine devam eden erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının daha fazla olduğu ve Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği başarı motivasyonları alt boyutunda kullanım kolaylığı sağlayan ürünlerin daha çok tercih edildiği tespit edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Üniversite Öğrencileri, Çevrimiçi Oyunlar, Motivasyon.

Oyun, doğumla başlayan ve bireyin yaşam boyu süren aynı zamanda öğrenme süreci içerisinde, eğitici, öğretici ve eğlenceli bir araç olarak önemli bir yer tutmaktadır (MEB, 2016). Oyun çocuklar için yalnızca bir serbest zaman etkinliği değil, gününün önemli bir kısmını oluşturduğu ve gelişimine büyük katkı sağladığı bilinmektedir (Ormanlıoğlu Uluğ, 1997). Önceden oyunlar oyun parkı, sokaklar vb. açık alanlarda bireyler arası etkileşim şeklinde gerçekleşmekteydi (Horzum vd., 2008: 76-88). Fakat teknolojinin hızla gelişmesiyle bireylerdeki oyun algısı değişime uğramış ve (İnan ve Dervent, 2016: 113-132; Şahin & Yıldırım, 1999) geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmıştır (Suküt, 2023).

Teknolojik araç gereçlere ulaşım kolaylığı ve internetin tüm cihazlarda kullanılabilir olması çevrimiçi oyunlara rağbeti desteklemiştir. Oyun salonlarında oynanan dijital oyunlar, bilgisayar, tablet ve telefonla her an her yerde oynanabilir hale gelmiştir. Dijital oyunlar yarış, rekabet, savaş, bulmaca, strateji gibi türleri bulunmaktadır. Oyun türlerindeki bu çeşitlilik çevrimiçi oyun, dijital oyun, mobil oyun, sanal gerçeklik oyunları gibi kategorilere ayrılmaktadır (Buluş & Buluş, 2020). Bu türler arasında yeni sayılan çevrimiçi oyunlar, genellikle bilgisayar üzerinden internet bağlantısı aracılığıyla oynanabilen bir tür video oyun biçimi olarak tanımlanmaktadır (IGI Global, 2019).

İnternetin yayılmasıyla popüler hale gelen çevrimiçi oyunlar oluşturdukları sanal dünya ortamları ile bireylere benzersiz deneyimler sunarak büyük ilgi görmektedir (Arslan, 2020: 27-41; Taylan vd., 2017: 78-87). İlgi çekici çevrimiçi oyunlar arasında yarış, simülasyon, rol yapma (RPG), çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG), birinci şahıs nişancı (FPS), çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) ve strateji gibi çok çeşitli oyun türlerinden bir kaçısı olarak ifade edilebilir (Torres-Rodríguez vd., 2018: 1000-1015). Çevrimiçi oyun türleri arasında en popüler olanı “çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası” (MOBA) olarak görülmektedir. Genellikle, karşılıklı beşer kişilik takımlar arasında oynanan oyun, oyuncular tarafından başarılı performansların sergilenmesi için sanal karakterlerin görevlerini tamamlaması, oyun zamanında daha çok vakit harcaması ve lonca tipi takımlara katılması gerekmektedir (Binark, 2007: 4-22). Görev tamamlama ve sürekli bölüm geçme isteği bireyleri oyunda aktif kalmanın yanı sıra daha başarılı olmak için motive etmekte olduğu düşünülmektedir.

Motivasyon, bireylerin belli bir yönde davranmasına yol açan, onu belirli bir davranışa iten, bu işi yapmaya istekli kılan ve içsel durumunu harekete geçiren bir güç olarak tanımlanmaktadır (Arslan & Doğan, 2020: 291-301). Motivasyon kavramı, öz düzenleme kuramı, beklenti-değer kuramı, öz yeterlilik kuramı, gelecek zaman perspektifi kuramı ve başarı kuramı gibi kuramların temelini oluşturmaktadır (Karataş & Erden, 2012: 983-1003). Öz-düzenleme kuramına göre motivasyon, içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluk olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır. İçsel motivasyon bireylerin öğrenme sürecinde öğrendikleri şeyle ilgilenmesi durumudur. Dışsal motivasyon ise öğrenenlerin öğrenme sürecini bir araç gibi kullanıp öğrenme bağlamında istedikleri ikincil bir şeye ulaşmalarıyla ilgili olarak ifade edilmektedir (Keskin, 2019). Benzer şekilde, çevrimiçi oyun motivasyonu da oyuncuların oyun oynama davranışlarını şekillendiren içsel ve dışsal faktörleri içermektedir. Örneğin, dijital oyun oynama motivasyonlarını ele alan yaklaşımlar arasında öz-belirleme kuramı, kullanımlar ve doyumlar kuramı ve sosyal bilişsel kuram bulunmaktadır. Bu kuramlar, oyuncuların oyun oynama davranışlarına yönelik

motivasyonel açıklamalar sunmaktadır (Tüver & Gümüş, 2024: 59-74; Yılmaz, 2022: 121-129; Bozkurt & Tamer, 2020: 105-120; Demir & Cicioğlu, 2019: 23-34).

Ayrıca, oyunlaştırma uygulamaları, içsel motivasyonu artırmada etkili olabilmektedir. Oyunlaştırmada, bireylerin kendini ifade etme, ödüller ve rekabet gibi öğelerle psikolojik ihtiyaçlarının ve duygularının tatmini kolaylaştırıldığı belirtilmektedir. Bu da, oyunlaştırmının içsel motivasyonu sağlamada aracı bir teşvik oluşturabileceğini göstermektedir (Garip & Medeni, 2022: 216-235). Sonuç olarak, motivasyon kuramlarında belirtilen içsel ve dışsal motivasyon unsurları, çevrimiçi oyun oynama davranışlarında da önemli rol oynamaktadır. Öğrencilerin oyuncu olarak oyun içi etkileşimleri ve deneyimleri, bu motivasyonel faktörler çerçevesinde şekillenmekte ve motivasyon düzeylerini etkilediği düşünülmektedir.

Bu bilgilerden hareketle bu çalışmada, Bitlis Eren Üniversitesinde öğrenimlerine devam eden öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Üniversite öğrenimlerine devam eden öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel tarama, geniş gruplar üzerinde yürütülen, gruptaki bireylerin bir olgu ve olayla ilgili görüşlerinin, tutumlarının alındığı, olgu ve olayların betimlenmeye çalışıldığı araştırmalar olarak ifade edilmektedir (Karakaya, 2012). Bu araştırma Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 2025/03-22 ve E.7118 sayılı kararıyla uygun görülmüştür.

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemi ile Bitlis Eren Üniversitesinde aktif eğitim gören üniversite

öğrencilerinden 122'si kadın (%55,5), 98'i erkek (%44,5) olmak üzere toplam 220 katılımcıdan oluşmaktadır. Katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler **Tablo 3**'te verilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan veri toplama formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanmış olan Kişisel Bilgi Formu'nu içermektedir. İkinci bölüm ise geçerliliği ve güvenilirliği test edilmiş "Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği"ni kapsamaktadır. Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları **Tablo 1**'de sunulmuştur.

Kişisel Bilgi Formu

Bitlis Eren Üniversitesinde 2024-2025 eğitim döneminde aktif olarak eğitim gören üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında incelenmesi amacıyla cinsiyet, hangi ürünü tercih ediyorsunuz ve ürün tercih etme nedeniniz değişkenlerini belirlemek için araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Amaçlı örneklem yöntemi ile belirlenen çalışma grubunun sadece çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerden oluşması araştırma değişkenlerimizin ve örneklem sayımız için sınırlılık oluşturmaktadır.

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği

Çalışmada Yee (2006) tarafından geliştirilen, "Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Dindar & Akbulut (2014: 122) tarafından yapılmıştır. Ölçek, 39 maddeden ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Başarı motivasyonları, Sosyal motivasyonlar ve Kendini kaptırma motivasyonları alt boyutlarını kapsamaktadır. 5'li likert tipinde geliştirilmiştir. Katılımcılar "ne kadar önemli olduğu 1: Hiç önemli değil, 5: Tam anlamıyla önemli, ne sıklıkta yaşandığı 1: Hiçbir zaman, 5: Her zaman ve yapılmasından ne kadar hoşlanıldığını 1: Hiç hoşlanmam, 5: Tam anlamıyla hoşlanırım" olarak değerlendirmişlerdir. Bu puanlama sistemiyle, en yüksek puan 95, en düşük puan ise 39 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin Türkçeye uyarlama örneklemindeki güvenilirliği 0,78'dir. Bu

çalışmada ise ölçeğin iç tutarlık katsayısı, Cronbach Alpha değeri $\alpha=0,94$ olarak hesaplanmıştır.

Tablo 1: Ölçeğin Güvenirlik Katsayısı

Ölçek	Chronbach's Alpha (α)	Madde Sayısı
Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği	0,94	39

Özdamar (1999) tarafından belirlenen güvenilirlik değerlendirmelerine göre, Cronbach's Alpha (α) değerleri şu şekilde sınıflandırılmaktadır:

- $0,00 < \alpha < 0,40$ "güvenilir değil,"
- $0,41 < \alpha < 0,60$ "düşük güvenilirlik,"
- $0,61 < \alpha < 0,80$ "orta düzeyde güvenilir," ve
- $0,81 < \alpha < 1,00$ "yüksek düzeyde güvenilir" olarak kabul edilir.

Tablo 1 incelendiğinde, Cronbach's Alpha (α) değerinin güvenilirlik açısından yüksek düzeyde yeterli olduğu görülmektedir.

Verilerin Analizi

Araştırma analizlerine başlamadan önce, araştırmacı tarafından normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların uygunluğu değerlendirilmiş ve tercih edilen istatistiksel analizlere ilişkin bilgiler sunulmuştur. Verilerin analizinde kullanılacak testleri belirlemek amacıyla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. **Tablo 2**'de yer alan çarpıklık ve basıklık değerlerinin, Tabachnick & Fidel (2013) tarafından belirlenen -1 ile +1 aralığında olması, veri setinin normal dağılım gösterdiğini ortaya koymuştur. Bu doğrultuda parametrik testler tercih edilmiştir. Ayrıca, demografik özellikleri belirlemek için betimsel istatistikler uygulanmıştır. Daha sonra, grup sayısı iki olan karşılaştırmalar için "Bağımsız Örneklemeler için t Testi" kullanılmıştır. Grup sayısı ikiden fazla olduğunda ise "Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)" kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla ise "Tukey HSD" çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Araştırma grubundaki öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek amacıyla frekans (f), yüzde (%), ortalama (X) ve standart sapma (ss)

gibi betimsel istatistik yöntemleri kullanılmıştır. Veri analizi, SPSS 22 istatistik programı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2: Ölçeğe İlişkin Betimsel Analiz

Ölçek	n	Min.	Max.	$\bar{X}$	Ss	Medyan	Skewness	Kurtosis
Başarı Motivasyonları	220	1,29	4,57	2,88	0,68	2,85	-0,135	-0,532
Sosyal Motivasyonlar	220	1,00	4,55	2,94	0,79	3,09	-0,413	-0,467
Kendini kaptırma Motivasyonları	220	1,00	6,57	2,42	0,79	2,35	0,908	2,72
Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği	220	1,10	4,67	2,73	0,68	2,75	-0,061	-0,306

Tablo 3: Katılımcıların Demografik Değişkenlere İlişkin Frekans Tablosu

Değişken	f	%
Cinsiyet		
Erkek	98	44,5
Kadın	122	55,5
Hangi ürünü tercih ediyorsunuz?		
Telefon	202	91,8
Tablet veya Bilgisayar	18	8,2
Ürünü tercih etme nedeni		
Kolay ulaşılabilir olması	99	45,0
Oyun oynama rahatlığı sağlaması	19	8,6
Kullanım kolaylığı sağlaması	102	46,4
Toplam	220	100,0

Tablo 3 incelendiğinde araştırma yer alan öğrencilerin % 55,5'inin kadın, % 44,5'inin erkek olduğu, ürün tercihinde % 91,8'inin telefon tercih ederken % 8,2'sinin tablet ve bilgisayar tercih ettiği, ürünü tercih etme nedenineyse %45,0'ının kolay ulaşılabilir olması, %8,6'sının oyun oynama rahatlığı sağlaması, %46,4'ünün kullanım kolaylığı sağlaması olduğu tespit edilmiştir.

Bulgular

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında incelenmesi amacıyla, belirli değişkenler aracılığıyla gerçekleştirilen araştırmanın bulguları, tablolar şeklinde sunulacak açıklanmıştır.

Tablo 4: Cinsiyete Değişkenine İlişkin t Test Analizi

Ölçek	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	sd	t	p
Başarı Motivasyonları	K	122	2,77	0,66	-2,69	0,00*
	E	98	3,02	0,68		
Sosyal Motivasyonlar	K	122	2,83	0,77	-2,25	0,02*
	E	98	3,07	0,79		
Kendini kaptırma Motivasyonları	K	122	2,29	0,68	-2,66	0,00*
	E	98	2,58	0,88		
ÇOOMÖ**	K	122	2,62	0,65	-2,81	0,00*
	E	98	2,88	0,70		

*($p < 0,05$), ** Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği

Tablo 4 incelendiğinde cinsiyet değişkenine ilişkin t Test analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu ölçeğinden almış oldukları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ölçeği ortalama puanları, kadın öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5: Ürünü Tercih Etme Değişkenine İlişkin t Test Analizi

Ölçek	TEÜ ¹	n	$\bar{X}$	ss	t	p
Başarı Motivasyonları	T ²	202	2,87	0,68	-0,76	0,44
	TB ³	18	3,00	0,64	-0,80	0,42
Sosyal Motivasyonları	T ²	202	2,93	0,80	-0,95	0,34
	TB ³	18	3,11	0,68	-1,00	0,29
Kendini Kaptırma Motivasyonları	T ²	202	2,41	0,79	-0,44	0,65
	TB ³	18	2,50	0,70	-0,49	0,62
Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları Ölçeği	T ²	202	2,72	0,69	-0,76	0,44
	TB ³	18	2,85	0,62	-0,83	0,41

¹Tercih Edilen Ürün, ²T: Telefon, ³TB: Tablet veya Bilgisayar

Tablo 5 incelendiğinde ürün tercih etme değişkenine ilişkin t Test analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu ölçeğinden almış oldukları puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 6: Tercih Nedenine İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Tercih Nedeni	n	$\bar{X}$	ss	F	p
Başarı Motivasyonları	Kolay ulaşılabilir olması(a)	99	2,93	0,71	3,2	0,04*
	Oyun oynama rahatlığı sağlaması(b)	19	3,18	0,71		
	Kullanım kolaylığı sağlaması(c)	102	2,78	0,63		
Sosyal Motivasyon	Kolay ulaşılabilir olması(a)	99	2,94	0,86	1,2	0,27
	Oyun oynama rahatlığı sağlaması(b)	19	3,21	0,57		
	Kullanım kolaylığı sağlaması(c)	102	2,89	0,74		
Kendini Kaptırma Motivasyonları	Kolay ulaşılabilir olması(a)	99	2,40	0,80	2,1	0,12
	Oyun oynama rahatlığı sağlaması(b)	19	2,77	0,70		
	Kullanım kolaylığı sağlaması(c)	102	2,37	0,78		
Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları	Kolay ulaşılabilir olması(a)	99	2,74	0,72	2,4	0,08
	Oyun oynama rahatlığı sağlaması(b)	19	3,04	0,61		
	Kullanım kolaylığı sağlaması(c)	102	2,66	0,64		

*($p<0,05$); $b>c$

Tablo 6 incelendiğinde tercih nedenine ilişkin ANOVA analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu ölçeği başarı motivasyonları alt boyutundan almış oldukları puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık saptanırken ($p<0,05$), sosyal motivasyon, kendini kaptırma motivasyonu ve çevrimiçi oyun oynama ölçeği toplam puanları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0,05$). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre oyun oynama rahatlığı sağlaması puan ortalamasının

kullanım kolaylığı sağlaması puan ortalamasından yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Tartışma

Araştırmanın amacı, Bitlis Eren Üniversitesinde öğrenimlerine devam eden öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında bazı demografik değişkenler üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırmanın örneklem grubunu, 2024-2025 eğitim-öğretim döneminde Bitlis Eren Üniversitesinde eğitimine devam eden bireylerin 122'si kadın (% 55,5), 98'i erkek (%45,5) olmak üzere toplam 220 gönüllü katılımcı oluşturmaktadır.

Cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyon ölçek toplam puan ortalaması ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı farklılık saptanmıştır. Erkeklerin çevrimiçi oyun oynama motivasyon ölçeği ortalama puanları, kadınların almış oldukları ortalama puanlardan yüksek olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen veriler neticesinde erkeklerin ortalama puanlarının kadınlardan yüksek olması biyolojik, kültürel, sosyal ve psikolojik nedenlerle açıklanabilir. Erkeklerde, güç gösterimi, macera arayışı ve karakteristik özelliklerin öne çıkması, küresel yaşamın teknolojiyle bütünleşmiş olması, erkeklerin sosyal ortamı, iş ortamı ve paylaştıkları arkadaşları ortamının çevrim içi oyun oynamaya müsait olması ve arkadaş çevresinin baskın olması çevrimiçi oyun oynamalarında daha derin bir bağlılık geliştirdiğinden dolayı dijital oyun oynama ortalama puanlarının daha yüksek çıktığı söylenebilir. Standord Üniversitesi'nde yapılan araştırmaya göre erkeklerin çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı oranları kadınlara göre yüksek olduğu bulunmuştur. Elde edilen bulgu neticesinde erkeklerin beyindeki dopamin hormonun kadınlardan fazla uyarıldığı yapılan çalışmalarla ortaya koyulmuştur (McInroy & Mishna, 2017: 597-607). Başka bir araştırma erkeklerin kadınlara göre dijital oyunlarda çok daha fazla zaman geçirmesinin nedenleri üretilen dijital oyunların içeriğinin daha çok stratejik, askeri, saldırganlık ve rakibe üstünlük kurma içerikli olmasının düşünüldüğü belirtilmektedir (Griffiths & Davies, 2005: 359-372). Türkiyede yapılan çalışmalara

bakıldığında erkek katılımcıların internette çevrimiçi oyun oynama bağımlılığının kadın katılımcılardan anlamlı olarak daha fazla olduğunu tespit edilmiştir (Seferoğlu & Yıldız, 2013: 31-48; Çavuş vd., 2016: 265-289; Yurdakoş & Biçer, 2019: 243-278). Yapılan bu çalışmalar araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Diğer taraftan, literatürde farklı bulgular elde eden ve araştırmalar da bulunmaktadır. Anyaegbu vd., (2012: 154-164) yaptıkları araştırmada öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarında anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Güler & Çakır (2020: 9-16), yaptıkları araştırmada ilkokulda öğrenim gören öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi incelenmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktivite düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı vurgulanmıştır.

Farklı teknolojik ürün kullanma değişkeni analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyon ölçeğinin farklı teknolojik ürün kullanma (Telefon, Tablet ve Bilgisayar) değişkeni ile elde edilen puanlar arasında anlamlı farklılık saptanmamıştır. Günümüzde telefon, tablet ve bilgisayar gibi teknolojik ürünlerin artık birçok kişi tarafından kolayca erişilebilir ve kullanılabilir olması, çevrimiçi oyunun farklı platformlarda oynanması, oyunculara benzer deneyimler sunması ve gelişen teknolojiyle birlikte kullanılan cihazların çok fonksiyonel olması çevrimiçi motivasyon ölçeğinin farklı teknolojik ürünler arasında benzer oyun deneyimi sunabildiği düşünülmektedir. Ancak yapılan literatür araştırma sonucunda araştırma bulgularından farklı sonuçları destekler nitelikte çalışmaların olduğu tespit edilmiştir. Bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlar, istisnai sayılabilecek denetlenmeyen yaş sınırları haricinde, kitle itibarıyla belli bir sınırlamaya tabi tutulmazken, diğer teknolojik ürünlere (telefon ve tablet) oranla daha çok tercih edilmekte ve ilgi görmektedir (Uğurlu, 2014: 51-62; Taylan vd., 2017: 78- 87). Oyun oynamak için bilgisayar ve oyun konsolunu tercih eden çocuklar ile ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları en yüksek düzeydedir. Telefon ve tablet

kullanan öğrencilerin puan ortalamaları orta düzeydeyken, herhangi bir platformu tercih etmediğini belirten çocuklar ile ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamaları en düşüktür (Balıkcı, 2018). Bu bulgulardan yola çıkarak bilgisayar platformlarında oynanan oyunların genellikle daha karmaşık yapıya sahip olmaları ve uzun süreli ya da grup halinde çok oyunculu şekilde oynanabilmesi oyun oynamaya yönelik güdüsü yüksek olan bireyleri motive edebileceği düşünülebilir.

Teknolojik ürünü tercih etme nedeni değişkeni analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyon ölçeği ile başarı alt boyutunda anlamlı farklılık tespit edilirken sosyal ve kendini kaptırma alt boyutunda anlamlı farklılık saptanmamıştır. Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına bakıldığında oyun oynama rahatlığı sağlayan ürünlerin puan ortalaması, kolay ulaşılabilir olan ve kullanım kolaylığı sağlayan ürünlerin puan ortalamasından daha yüksek olduğu saptanmıştır. Literatürde teknolojik ürünü tercih etme değişkeni ile ilgili bulguya ulaşılmaması çalışmanın özgün değerini ortaya koymaktadır. Çevrimiçi oyunlarda kullanılan teknolojik ürünlerin kolay kullanım imkânı sunması, konfor alanı oluşturmaları, yüksek performans sergileyen oyuncuların hedeflerine ulaşmalarına katkı sağlaması ve oyunun kontrolünü kolaylaştırması hem öğrencilerin başarı motivasyonunu artırmakta hem de bu teknolojik ürünlerin tercih edilmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır.

Sonuç

Bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlar doğrultusunda, cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre, erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ölçeği ortalama puanlarının kadın öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Telefon ve tablet-bilgisayar tercih etme değişkenine ilişkin analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu ölçeğinden almış oldukları puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Tercih nedenine ilişkin analiz sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu ölçeği başarı motivasyonları alt boyutundan almış oldukları puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık saptanırken sosyal motivasyon, kendini kaptırma motivasyonu ve çevrimiçi oyun oynama ölçeği toplam puanları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan analiz sonuçlarına göre, oyun oynama rahatlığı sağlaması puan ortalamasının, kullanım kolaylığı sağlaması puan ortalamasından yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Bu bilgiler doğrultusunda, küreselleşmenin önem kazandığı son yıllarda, üretilen çevrimiçi oyunların dünya genelinde talep gören bir noktaya ulaşıldığı görülmektedir. Özellikle internet üzerinden yapılan sanal dağıtım, şüphesiz en kolay ve en hızlı yöntemlerden biri olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda çevrimiçi oyunlara ulaşım kolaylığının olması, kolayca erişilebilen ve tercih edilen bir eğlence biçimi olarak, ragbetin gün ve gün artırdığı düşünülmektedir.

Bilgisayar, tablet, mobil cihazlar ve televizyon gibi birçok platformda oynanabilme çeşitliliği sunması nedeniyle çevrim içi oyunların kendilerine olan ilgiyi artırdığı gözlemlenmektedir.

Sonuç olarak, çevrimiçi oyun oynama motivasyon düzeylerinin başarı, sosyal etkileşim ve kendini kaptırma boyutlarında; dijitalleşmenin de etkisiyle çevrimiçi oyunlara erişimin kolaylaşması, bu oyunların dünya genelinde daha fazla talep görmesine neden olmuştur. Farklı platformlarda oynanabilme imkânı ve dijital dağıtımın yaygınlaşması, oyuncu kitlesini her geçen gün genişletmektedir. Ancak, çevrimiçi oyun oynama motivasyonu üzerine yapılan çalışmaların sayısının artırılması, oyun bağımlılığına yol açan faktörlerin daha iyi anlaşılmasını ve bu doğrultuda önleyici müdahalelerin geliştirilmesini sağlayacaktır. Bu nedenle, çevrimiçi oyunların bireyler üzerindeki etkilerinin daha kapsamlı incelenmesi, gelecekteki araştırmalar için önemli bir adım olacaktır.

Kaynaklar

- Anyaegebu, 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>
- Arslan, A. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4 (7), 27- 41. DOI: 10.31458/iej.600483
- Aslan, M., & Doğan, S. (2020). Dışsal Motivasyon, İçsel Motivasyon ve Performans Etkileşimine Kuramsal Bir Bakış. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(26), 291-301.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi, İstanbul.
- Binark, M., (2007). Dijital Oyunlar: Sektör, İçerik ve Oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 13(50), 4-22.
- Bozkurt, T. M., & Tamer, K. (2020). Dijital Oyun Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Buluş, B., & Buluş, G. C. (2020). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12(2), 1-6.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43), 265-289.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H.İ. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Dindar, M., & Akbulut, Y. (2014). Motivational Characteristics of Turkish MMORPG Players. *Computers in Human Behavior*, 33, 119-125. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.016>
- Garip, A. & Medeni, T. D., (2022), Oyunlaştırma Uygulamasının Değerlendirilmesi ve Karşılaştırılması. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 14(2): 216-235. <https://doi.org/10.55978/sobiadsbd.1158746>.
- Griffiths, M. D. & Davies, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does it exist? In Goldstein, J. & Raessens, J. (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, 359-368. Boston: MIT Press.

- Güler, M.S., & Çakir, 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>
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- IGI Global, (2019). What is Online Games. <https://www.igi-global.com/dictionary/onlinegames/20978>.
- İnan, M. & Dervent, F. (2016). Dijital Bir Oyunun Hareketli Hale Dönüştürülmesi: Öğrencilerin Uyarlanmış Hareketli Versiyona Verdiği Tepkilerin İncelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- Karakaya, İ. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. A. Tanrıoğen (Edt). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Anı.
- Karataş, H., & Erden, M. (2012). Akademik Motivasyon Ölçeğinin Dilsel Eşdeğerlik, Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Education Sciences*, 7(4): 983-1003.
- Keskin, A. D. (2019). *Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu İle Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. *Child and adolescent social work journal*, 34(6), 597-607.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB).(2016). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun ve Hareket Etkinlikleri*. Milli Eğitim Bakanlığı. Ankara.
- Ormanlıoğlu Uluğ, M. (1997). *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. 1. Basım. Göçebe Yayınları. İstanbul.
- Özdamar, K. (1999). SPSS ile Biyoistatistik. Eskişehir: Kaan Kitabevi.
- Seferoğlu, S. S. & Yıldız, H. (2013). Dijital Çağın Çocukları: İlköğretim Öğrencilerinin Facebook Kullanımları ve İnternet Bağımlılıkları Üzerine Bir Araştırma. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 31-48.
- Suküt, M. (2023). Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya. *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 104-128. <https://doi.org/10.55774/mikad.1371981>
- Şahin, T. Y. & Yıldırım, S. (1999). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tabachnic, B. & Fidell, L., (2013). *Çok Değişkenli İstatistiklerin Kullanılması* (Altıncı Baskı) Pearson.
- Taylan, H., Kara, Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 78- 87.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., & Carbonell, X. (2018). The Treatment of Internet Gaming Disorder: A Brief Overview of the PIPATIC Program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 1000-1015.
- Tüver, A., & Gümüş, H. (2024). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ve Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Arasındaki İlişki: Ortaöğretim Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 59-74. DOI: 10.32706/tusbid.1560275
- Uğurlu, Ö. (2014). Elektronik Dünyanın Çocuk Dünyasına Yansıması: “Temassız Oyun” Kavramı Bağlamında Eleştirel Bir İnceleme. *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 1(2), 51-62.
- Yee, N. (2006), — Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), ss. 772-775.
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Ve Oyun Oynama Davranışlarının Farklı Zamanlarda İncelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129.
- Yurdakoş, K., & Biçer, E. B. (2019). İnternet Bağımlılık Düzeyinin Akademik Ertelemeye Etkisi: Sağlık Yönetimi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 243-278.