



Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonunun İncelenmesi

Şebnem Şermin BİLGİN¹, Başak ÇAVUŞOĞLU²

¹Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. <https://orcid.org/0000-0002-7257-4674>

²Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi. <https://orcid.org/0000-0003-1868-8600>

To cite this article/ Atıf için:

Bilgin, Ş. Ş. & Çavuşoğlu, B. (2025). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 166-179.

Özet

Bu araştırma lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelemesi amacıyla yapılmıştır. Araştırma evrenini 2022-2023 öğretim yılında İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı 10 okulda lise düzeyinde eğitim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu 786 gönüllü katılım sağlayan öğrenci oluşturmaktadır. Veriler katılımcıların demografik bilgilerini belirlemek amacıyla kullanılan "Kişisel Bilgi Formu", Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen "Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği" ile toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22 Paket programından yararlanılmıştır. Parametrik olmayan fark testleri olarak Mann-Whitney U ve Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. İlişki testleri için ise parametrik testlerden Pearson korelasyonu ve Spearman sıra korelasyonu uygulanmıştır. Araştırmanın bulguları, dijital oyun oynama motivasyonunun bireyin yaş, cinsiyet, fiziksel aktiviteye katım süresi, lise türü ve anne babanın eğitim düzeyi gibi değişkenlerden etkilendiğini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Fiziksel aktivite, Motivasyon,

Investigation of High School Students' Motivation to Play Digital Games

Abstract

This study was aimed to examine the motivations of high school students to play digital games in terms of different variables. The research population consists of students studying at high school level in 10 schools affiliated to Istanbul Provincial Directorate of National Education in the 2022-2023 academic year. The sample group of the research consists of 786 students who participated voluntarily. The data were collected with the "Personal Information Form" used to determine the demographic information of the participants and the "Digital Game Playing Motivation Scale" developed by Demir and Hazar (2018). SPSS 22 package program was used for data analysis. Mann-Whitney U and Kruskal-Wallis H tests were used as nonparametric difference tests. Pearson's correlation and Spearman's rank correlation, which are parametric tests, were applied for correlation tests. The findings of the study showed that the motivation to play digital games is affected by variables such as age, gender, duration of participation in physical activity, high school type and parental education level.

Keywords: Digital game, Physical activity, Motivation

GİRİŞ

Oyun, çocuk gelişiminde önemli bir yere sahip olmakla beraber tarih boyunca büyük bir değişim göstermiştir (Canlı ve Demirarslan, 2020). Günümüzde kentleşme ile beraber giderek azalan oyun alanlarının sayısı, mahalle kültürünün kaybolmaya yüz tutması ve ilişkilerin zayıflaması, çalışan anne sayılarındaki artış, çevreye karşı oluşan güvensizlik duygusu, çocukların oyunlarında büyük ölçüde etkili olmuştur (Erşan, 2017). Bununla beraber oyunlar, bu çevresel faktörler, kültürel ve teknolojik yenilikler doğrultusunda mekan, biçim ve araç-gereç yönüyle de değişmiştir. Teknolojinin ilerlemesine paralel olarak bilgisayarların, internetin, mobil cihazların yaygınlaşıp gelişmesi ve daha kolay ulaşılabilir olması oyun kavramının boyutlarının da genişlemesine neden olmuştur. Oyunlar, artık sadece fiziksel dünyada değil, dijital ortamda da oynanabilir hale gelmiştir. (Aktaş ve Bostancı, 2021; Biricik ve Atik, 2021; Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyunlar hem çocuklar hem de ergenler için eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim yönleriyle önemli bir rol oynamaktadır. Dijital oyunların, etkileşimli ve dinamik yönleri onların problem çözme becerilerini ve bilişsel yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağlamaktadır (Aktaş ve Bostancı, 2021). Bazı oyunların öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirebileceği, akademik başarılarını ve öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırabileceği belirtilmektedir (Nergiz ve Nergiz, 2021). Bununla birlikte, dijital oyunların literatürde değinilen olumsuz etkileri de dikkate alınmalıdır. Dijital oyunların içerikleri, barındırdıkları şiddet unsurları ve sosyal izolasyonu gibi olumsuz etkileri dikkate alınması gereken konular arasında yer almaktadır. (Güvendi vd., 2019) Uzun süreli ve kontrolsüz oyun oynama akademik performansı olumsuz etkileyebilir ve uyku düzeninde bozulmalara yol açabilir. Oyunların şiddet içerikli olması, gençlerde empati eksikliğine ve duyarsızlaşma gibi olumsuz etkilere neden olabilir (Nergiz ve Nergiz., 2021).

Ergenler arasında dijital oyunların rağbet görmesinde oyunların cazibesi, oynanabilme olasılığının yüksek olması, kaçış mekanizması olarak kullanılması, sosyal onay beklentisi gibi nedenler yer almaktadır. Ayrıca, oyunların gençlere verdiği ödül ve başarı duygusu oynama süresini daha da arttırabilir (Barut, 2019). Dijital oyunların bağımlılık yapıcı nitelikleri ve kontrolsüzce oynanması gençlerde birtakım fiziksel ve psikolojik sorunlara neden olabilir (Güvendi vd, 2019).

Çocukluk dönemi, dört gelişim alanının (fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal) bütününde büyüme için kritik bir zamandır. Bu nedenledir ki düzenli fiziksel aktivitede bulunmak tüm gelişim alanlarında fayda sağlayabilir (Chukwbikem, 2013). Çocukluk döneminde yapılan fiziksel aktivite, fiziksel sağlığa faydalı aynı zamanda bilişsel performansın uyarılması ve zihinsel iyi oluş ile de olumlu yönde ilişkilidir (Andersen, Harro, Sardinha vd., 2006; Fedewa ve Ahn, 2011; Lubans, Morgan, Cliff vd., 2010; Rothon Edwards, Bhui vd., 2010; Tobias, Steer, Mattocks vd., 2007).

Eğer oyun, çocuğun tüm bedenini kullanarak yaptığı bir aktivite ise motor gelişimini ve fiziksel becerilerini desteklemektedir (Sevimay Özer ve Özer, 2004). Çağdaş yaşam tarzının televizyon, bilgisayar, cep telefonu gibi teknolojik araç gereçlerin daha çok kullanılması ve spor, egzersiz gibi fiziksel aktivitelerin daha az yapılması ile giderek daha hareketsiz hale gelmekte olduğu bilinen bir gerçektir (Berkovsky vd., 2010). Ergenlerin dijital oyunları

kontROLSÜZ bir şekilde oynaması sağlıksız yaşam alışkanlıklarının gelişmesine yol açabilir. Bilgisayar başında geçirilen uzun süreler, fiziksel aktivite eksikliğine ve dolayısı ile de obeziteye neden olabilir (Kavlak ve vd., 2022). Bu noktadan hareketle oyun kavramı içerisinde bahsedilen dijital oyunların teknolojik gelişmelere paralel olarak çocukların hayatında daha fazla yer alıyor olması altındaki motivasyon kaynakları merak edilen bir konu olmuştur. Bundan dolayı bu araştırmanın amacı lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesidir.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nicel yöntem kullanılmıştır. Nicel araştırma tasarımları, çeşitli değişkenler arasındaki ilişkilerin boyutunu ve önemini belirleyebilmekte ve bu ilişkileri sayısal verilerle ifade etmekte etkili olmaktadır. Araştırma tarama modelindedir. Tarama modeli geniş grupları kapsayan, evrenden seçilmiş bir örneklem grubu üzerinde yapılan (Bal, 2001), mevcut olan durumu (olay, kişi, nesne) kendi şartları içinde olduğu gibi tamamlamayı amaçlayan araştırma modelidir (Cebeci, 1997; Karasar 1995). Ayrıca, durum tespiti için anket kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, İstanbul İlinde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı farklı lise türlerinde eğitim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu geniş ve çeşitlilik arz eden evren, araştırmanın sonuçlarının daha genel bir kapsama sahip olmasını sağlamakta ve farklı sosyo-ekonomik gruplarından öğrencilerin verilerini içerecek şekilde düzenlenmiştir.

Örneklemin belirlenmesi sürecinde rastgele örnekleme yöntemi tercih edilmiş ve böylelikle yaş, cinsiyet, okul türü gibi değişkenlerde homojen bir dağılım sağlanarak araştırmanın güvenilirliği ile geçerliliği artırılmıştır. Araştırmanın örneklem grubunu toplam 786 gönüllü lise öğrencisi oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak iki bölümden oluşan anketin birinci bölümünde araştırmacı tarafından hazırlanan ve katılımcıların demografik bilgilerini belirlemek amacıyla kullanılan “Kişisel Bilgi Formu”, ikinci bölümünde Tekkurşun Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır

Kişisel Bilgi Formu

Anket formunun ilk bölümünü oluşturan “Kişisel Bilgi Formu” kısmı katılımcıların demografik bilgilerine yönelik (yaş, cinsiyet, boy, kilo, beden kitle indeksi, sınıf düzeyi, okul türü, günlük fiziksel aktiviteye katılım süresi, günlük dijital oyun oynama süresi, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi) sorulardan oluşmaktadır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Tekkurşun Demir ve Hazar (2018) tarafından dijital oyun oynama motivasyonu kaynaklarının belirlenmesi için geliştirilen bu ölçek 5’li likert tipi ile hazırlanmış 19 maddeden oluşmaktadır., “Başarı ve Canlanma” (ilk beş madde), “Merak ve Sosyal Kabul” (6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. Maddeler) ve “Oyun İsteğinde Belirsizlik” (son beş madde) olmak

üzere üç alt boyutu vardır. Ölçeğin 15., 16., 17., 18. ve 19. maddeleri ters puanlanan maddelerdir. Ölçeğin alt boyutlarının Cronbach Alfa değerleri sırasıyla “Başarı ve Canlanma” için ,70; “Merak ve Sosyal Kabul” için; ,87 “Oyun İsteğinde Belirsizlik” için,72’dir.

Tablo 1. Araştırmada kullanılan ölçeğin güvenirlik analizi

Ölçek	n	Cronbach’s Alpha
DOOMÖ	19	0.83

Verilerin Analizi

Bu çalışmada, öncelikle verilerin normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Bu nedenle, parametrik olmayan testler tercih edilmiştir.

Değişkenler arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla Spearman Sıra Korelasyonu kullanılmıştır. Spearman Sıra Korelasyonu, verilerin sıralarını kullanarak hesaplama yapmakta ve bu sayede değişkenlerin dağılımlarının normal olmaması durumunda bile güvenilir sonuçlar vermektedir.

İki kategorili değişkenlerin farklarını test etmek için Mann-Whitney U Testi kullanılmıştır. Mann-Whitney U Testi, bağımsız iki grup arasındaki farkları değerlendiren parametrik olmayan bir testtir. Bu test, örneklem büyüklüklerinin farklı olduğu veya verilerin normal dağılım göstermediği durumlarda kullanışlıdır. Mann-Whitney U Testi, iki grup arasındaki medyanların karşılaştırılmasına dayanır ve gruplar arasındaki sıra toplamalarını kullanarak grupların farklı olup olmadığını belirler.

İkiden fazla kategorinin olduğu değişkenlerdeki farkları test etmek için ise Kruskal-Wallis H Testi kullanılmıştır. Kruskal-Wallis H Testi, üç veya daha fazla bağımsız grup arasındaki farkları değerlendiren parametrik olmayan bir testtir. Bu test, verilerin normal dağılım göstermediği veya varyansların homojen olmadığı durumlarda kullanılır. Kruskal-Wallis H Testi, grupların sıra toplamalarını kullanarak gruplar arasındaki medyanların istatistiksel olarak farklı olup olmadığını belirler.

Tablo 2. Araştırmada kullanılan ölçeğin normallik analizi

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	İstatistik	df	p	İstatistik	df	p
Başarı ve Canlanma	0.07	786	0.00**	0.98	786	0.00**
Merak ve Sosyal Kabul	0.08	786	0.00**	0.97	786	0.00**
Oyun İsteğinde Belirsizlik	0.06	786	0.00**	0.95	786	0.00**
DOOMÖ	0.03	786	0.07	1.00	786	0.14

Etik Açıklamalar

Araştırmaya başlamadan önce ölçek kullanım izinleri gerekli kişilerden başvuru yapılmıştır. Enstitü Kurul onayı alındıktan itibaren İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden ölçeklerin uygulanabilmesi için izin başvurusu yapılmış olup Araştırma Uygulama İzni alındıktan sonra katılımcılara anket formu uygulanmıştır.

BULGULAR

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara ait tanımlayıcı istatistik Tablo 3’te sunulmuştur. Katılımcıların %77.75’inin 15, 16 ve 17 yaş grubunda toplandığı görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğunu (%60,56) kadınlar oluşturmuştur. Yarısından fazlası (%56,46) 9 ve 10. sınıf düzeyinde eğitim görmektedir. Katılımcıların eğitim gördükleri lise türüne göre sıklıklarına bakıldığında en yüksek yüzdeyi %25.22 ile spor lisesi öğrencileri oluştururken bunu %24.20 ile meslek lisesi öğrencileri takip etmektedir. Katılımcıların günlük fiziksel aktivite süreleri çeşitlilik göstermekle beraber en yaygın fiziksel aktivite süresi, 20-30 dakika aralığındadır (%31.10). Benzer şekilde en yaygın dijital oyunlara katılma süresi de 20-30 dakika aralığındadır (%37.79). Katılımcıların anne ve babalarının eğitim düzeylerine bakıldığında daha çok lise ve altındaki eğitim kademelerinden mezun oldukları görülmektedir. Bu oran annelerde %70.29 iken babalarda %68.31’dir.

Tablo 3. Tanımlayıcı istatistikler

Değişken	Grup	n	%
Yaş	14	79	10.46
	15	223	29.54
	16	179	23.71
	17	185	24.50
	18	84	11.13
	19	5	0.66
	Toplam	786	100.0
Cinsiyet	Kadın	473	60.56
	Erkek	308	39.44
	Toplam	786	100.0
Sınıf	9. Sınıf	183	23.43
	10. Sınıf	258	33.03
	11. Sınıf	178	22.79
	12. Sınıf	162	20.74
	Toplam	786	100.0
Lise	Anadolu Lisesi	115	14.65
	Fen Lisesi	129	16.43
	Spor Lisesi	198	25.22
	Güzel Sanatlar Lisesi	153	19.49
	Meslek Lisesi	190	24.20
	Toplam	786	100.0
Günlük Fiziksel Aktivite Süresi	20-30 dakika	241	31.10
	31-45 dakika	87	11.23
	46-60 dakika	153	19.74
	61-90 dakika	94	12.13
	91-120 dakika	80	10.32
	120 dakikadan fazla	120	15.48
	Toplam	786	100.0
Günlük Dijital Oyunlara Katılım Süresi	20-30 dakika	294	37.79
	31-45 dakika	72	9.25
	46-60 dakika	97	12.47
	61-90 dakika	87	11.18
	91-120 dakika	84	10.80
	120 dakikadan fazla	144	18.51
	Toplam	786	100.0

Anne Eğitim Düzeyi	Okuryazar Değil	20	2.56
	İlkokul	147	18.80
	Ortaokul	132	16.88
	Lise	255	32.61
	Üniversite	187	23.91
	Lisansüstü	41	5.24
	Toplam	786	100.0
Baba Eğitim Düzeyi	Okuryazar Değil	6	.77
	İlkokul	115	14.72
	Ortaokul	136	17.41
	Lise	282	36.11
	Üniversite	196	25.10
	Lisansüstü	46	5.89
	Toplam	786	100.0

Dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyete göre karşılaştırılmasına ait sonuçlar Tablo 4'te sunulmuştur. Dijital oyun oynama motivasyonu ve alt boyutlarında cinsiyete göre erkekler lehine anlamlı farklılıkların olduğu görülmektedir (* $p < .05$, ** $p < .01$).

Tablo 4. Katılımcıların cinsiyete göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Mann-Whitney U testi

Test	Cinsiyet	n	Ortalama Sırası	U	p
DOOMÖ	Kadın	473	322.97	40664.5	0.00**
	Erkek	308	495.47		
Başarı ve Canlanma	Kadın	473	334.7	46213	0.00**
	Erkek	308	477.46		
Merak ve Sosyal Kabul	Kadın	473	330.75	44343	0.00**
	Erkek	308	483.53		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kadın	473	362.43	59328.5	0.00**
	Erkek	308	434.88		

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

Tablo 5'e göre, katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu eğitim görülen lise türüne göre anlamlı olarak birbirinden farklılaşmaktadır (HDOOMÖ=31.84, $p=.00$; HBaşarı ve Canlanma=22.05, $p=.00$; HMerak ve Sosyal Kabul=25.87, $p=.00$). Dijital oyun oynama motivasyonu fen lisesi öğrencilerinde en yüksek, meslek lisesi öğrencilerinde ise en düşük ortalamaya sahiptir. Fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları başarı ve canlanma alt boyutunda en yüksek puana sahiptir. Ayrıca meslek lisesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları da merak ve sosyal kabul alt boyutunda en düşük puana sahiptir.

Tablo 5. Katılımcıların eğitim gördükleri lise türüne göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Kruskal Wallis H testi

Test	Lise Türü	n	Ortalama Sırası	df	H	p	Fark
DOOMÖ	Anadolu Lisesi (1)	115	420.47	4	31.84	.02	1,2,3,4>5*
	Fen Lisesi (2)	129	441.43				
	Spor Lisesi (3)	198	404.33				
	Güzel Sanatlar Lisesi (4)	153	413.71				
	Meslek Lisesi (5)	190	315				
Başarı ve Canlanma	Anadolu Lisesi (1)	115	430.67	4	22.05	.02	1,2,3>5*, 2>3*,4*
	Fen Lisesi (2)	129	447.75				
	Spor Lisesi (3)	198	394.93				
	Güzel Sanatlar Lisesi (4)	153	383.72				
	Meslek Lisesi (5)	190	338.48				

Merak ve Sosyal Kabul	Anadolu Lisesi (1)	115	394.17	4	25.87	.02	1,2,3,4>5*
	Fen Lisesi (2)	129	427.35				
	Spor Lisesi (3)	198	414.38				
	Güzel Sanatlar Lisesi (4)	153	423.15				
	Meslek Lisesi (5)	190	322.41				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Anadolu Lisesi (1)	115	425.02	4	7.95	.11	
	Fen Lisesi (2)	129	423.73				
	Spor Lisesi (3)	198	372.53				
	Güzel Sanatlar Lisesi (4)	153	395.56				
	Meslek Lisesi (5)	190	372.03				

*p<.05, **p<.01

Tablo 6'ya göre genel olarak katılımcıların günlük fiziksel aktivitelere katılma sürelerine göre dijital oyun oynama motivasyonları farklılaşmamaktadır (p>.05). Sadece DOOMÖ toplam puanı ile fiziksel aktiviteye katılım süresinde anlamlı bir farkın olduğu bulunmuştur. Günlük 46-60 dakika fiziksel aktiviteye katılanların 31-45 katılanlara göre anlamlı derecede daha fazla dijital oyun oynama motivasyonlarına sahip olduğu görülmektedir (p<.05).

Tablo 6. Katılımcıların günlük fiziksel etkinliklere katılım sürelerine göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Kruskal-Wallis H testi

Test	Katılım Süresi	n	Ortalama Sırası	df	H	p	Fark
DOOMÖ	20-30 dakika (1)	241	318.12	4	9.84	0.04*	3>2*
	31-45 dakika (2)	87	281.43				
	46-60 dakika (3)	153	353.01				
	61-90 dakika (4)	94	337.94				
	91-120 dakika (5)	80	348.91				
Başarı ve Canlanma	20-30 dakika (1)	241	321.8	4	6.83	0.15	
	31-45 dakika (2)	87	287.79				
	46-60 dakika (3)	153	343.15				
	61-90 dakika (4)	94	334.16				
	91-120 dakika (5)	80	354.19				
Merak ve Sosyal Kabul	20-30 dakika (1)	241	319.19	4	5.83	0.21	
	31-45 dakika (2)	87	293.71				
	46-60 dakika (3)	153	346.96				
	61-90 dakika (4)	94	345.34				
	91-120 dakika (5)	80	335.21				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	20-30 dakika (1)	241	326.94	4	5.15	0.27	
	31-45 dakika (2)	87	295.06				
	46-60 dakika (3)	153	349.13				
	61-90 dakika (4)	94	317.32				
	91-120 dakika (5)	80	339.16				

*p<.05, **p<.01

Tablo 6'daki bulguyu destekleyen bir nokta olarak Tablo 7, fiziksel aktivitelere katılım ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında ilişki katsayılarının da oldukça düşük olduğunu açıklamaktadır. Dolayısıyla Tablo 6'da fiziksel aktivite sürelerine göre farklılaşmayan skorlar yakından incelenmiş ve korelatif bir ilişkinin gücünün de çok zayıf olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 7. Katılımcıların günlük fiziksel aktivitelere katılma sürelerine göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına yönelik Spearman Sıra Korelasyonu

	DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik
Günlük Fiziksel Aktivitelere Katılım Süresi	.07*	.07	.08*	-.01

*p<.05, **p<.01

Tablo 8’de dijital oyun oynama motivasyonu beden kitle indekslerine göre incelendiğinde anlamlı farklılıklara sahip olmadığı (p>.05) bulunmuştur.

Tablo 8. Katılımcıların beden kitle indekslerine göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Kruskal-Wallis H testi

Test	BKİ Grubu	n	Ortalama Sırası	df	H	P
DOOMÖ	19'un Altı (1)	176	372.88	2	0.01	.98
	19-25 (2)	484	371.5			
	25'in Üzeri (3)	83	373.06			
Başarı ve Canlanma	19'un Altı (1)	176	377.34	2	0.52	.46
	19-25 (2)	484	368.07			
	25'in Üzeri (3)	83	383.61			
Merak ve Sosyal Kabul	19'un Altı (1)	176	384	2	0.87	.33
	19-25 (2)	484	369.72			
	25'in Üzeri (3)	83	359.84			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	19'un Altı (1)	176	354.89	2	1.62	.19
	19-25 (2)	484	375.89			
	25'in Üzeri (3)	83	385.58			

*p<.05, **p<.01

Tek yönlü varyans analizi sonucunda dijital oyun oynama motivasyonu ile merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında annenin eğitim düzeyine göre anlamlı olarak farklılaşmaktadır (HDOOMÖ=19.06, p=.00; HMerak ve Sosyal Kabul=12.88, p=.01; HOyun İsteğinde Belirsizlik=16.07, p=.01). Lise, lisans ve lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının dijital oyun oynama motivasyonlarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğu söylenebilmektedir (Tablo 9).

Tablo 9. Katılımcıların annelerinin eğitim düzeyine göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Kruskal-Wallis H testi

Test	Anne Eğitim Düzeyi	n	Ortalama Sırası	df	H	p	Fark
DOOMÖ	Okuryazar değil (1)	20	340.65	5	19.56	.00	4,5,6>1 **,2**
	İlkokul (2)	147	340.46				
	Ortaokul (3)	132	358.43				
	Lise (4)	255	417.73				
	Üniversite (5)	187	427.17				
	Lisansüstü (6)	41	379.96				
Başarı ve Canlanma	Okuryazar değil (1)	20	313.1	5	9.70	.21	
	İlkokul (2)	147	370.63				
	Ortaokul (3)	132	371.83				
	Lise (4)	255	399.22				

	Üniversite (5)	187	425.23				
	Lisansüstü (6)	41	366.05				
Merak ve Sosyal Kabul	Okuryazar değil (1)	20	359.7				
	İlkokul (2)	147	341.55				
	Ortaokul (3)	132	374.95				
	Lise (4)	255	414.41	5	12.88	.03	4,5,6,>1*,2*,3*
	Üniversite (5)	187	414.57				
	Lisansüstü (6)	41	391.67				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Okuryazar değil (1)	20	379.28				
	İlkokul (2)	147	346.81				
	Ortaokul (3)	132	353.08				
	Lise (4)	255	423.62	5	16.07	.03	4,5,6>1,2,3*
	Üniversite (5)	187	409.33				
	Lisansüstü (6)	41	400.27				

*p<.05, **p<.01

Tablo 10, dijital oyun oynama motivasyonu ve alt boyutu olan merak ve sosyal kabul babanın eğitim düzeyine göre anlamlı derecede farklılaşmaktadır (p<.05). İlkokul mezunu olan ve okuryazarlığı olmayan babaların çocuklarının dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri daha düşük skorlara sahiptir.

Tablo 10. Katılımcıların babalarının eğitim düzeyine göre DOOMÖ skorlarının karşılaştırılmasına ilişkin Kruskal-Wallis H testi

Test	Baba Eğitim Düzeyi	n	Ortalama Sırası	df	H	p	Fark
DOOMÖ	Okuryazar değil (1)	6	347.58				
	İlkokul (2)	115	343.54				
	Ortaokul (3)	136	378.29				
	Lise (4)	282	402.5	5	17.17	.01	3,4,6>1*,2*,3*
	Üniversite (5)	196	387				
	Lisansüstü (6)	46	499.41				
Başarı ve Canlanma	Okuryazar değil (1)	6	305.42				
	İlkokul (2)	115	341.08				
	Ortaokul (3)	136	406.17				
	Lise (4)	282	391.52	5	11.86	.11	
	Üniversite (5)	196	394.82				
	Lisansüstü (6)	46	462.67				
Merak ve Sosyal Kabul	Okuryazar değil (1)	6	350.67				
	İlkokul (2)	115	349.82				
	Ortaokul (3)	136	380.12				
	Lise (4)	282	404.56	5	16.54	.01	4,5,6>1*,2*
	Üniversite (5)	196	379.01				
	Lisansüstü (6)	46	499.36				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Okuryazar değil (1)	6	446.92				
	İlkokul (2)	115	380.49				
	Ortaokul (3)	136	374.64				
	Lise (4)	282	385.85	5	5.05	.21	
	Üniversite (5)	196	400.19				
	Lisansüstü (6)	46	450.77				

*p<.05, **p<.01

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmanın temel amacı, lise öğrencisi gençlerin dijital oyun oynama motivasyonlarının demografik özelliklerle olan ilişkisini derinlemesine incelemek ve bu bağlamda elde edilen bulguların eğitim ve politika yapımı üzerindeki potansiyel etkilerini tartışmaktır.

Araştırma verileri, lise öğrencisi erkeklerin lise öğrencisi kadınlara göre dijital oyun oynama motivasyonlarının daha fazla olduğunu göstermektedir. Nitekim literatürdeki pek çok çalışmada erkeklerin kadınlara göre dijital oyun oynama motivasyonlarının daha yüksek olduğunu doğrulamaktadır.

Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2019)'nın lise öğrencileri, Altay ve Koç (2022)'un ortaokul öğrencileri, Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan (2021)'in, Y kuşağı üzerinde yaptıkları, Arda ve vd. (2021)'nin serbest zaman etkinliği olarak tasarladıkları çalışmalarda erkeklerin dijital oyun oynamadaki motivasyonları kadınlara kıyasla daha yüksek düzeylerde bulunmuşlardır. Benzer şekilde Küçükvardar ve Türel (2022), COVID-19 pandemisi sırasında üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama düzeylerini araştırmıştır. Pandemi süresince dijital oyunlara ayrılan zamanın arttığı ve çevrim içi oyunların erkekler tarafından daha fazla tercih edildiği gözlemlenmiştir. Taş vd. (2022), çalışmasının bir bölümünde ergenler arasındaki dijital oyun bağımlılığını ele almış ve erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kadınlardan daha yüksek olduğunu saptamıştır. Pala ve Erdem (2011), üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihlerini cinsiyet değişkenine göre incelediği çalışmada cinsiyetin oyun tercihlerinde önemli bir faktör olduğunu göstermiştir. Erkeklerin gerçek zamanlı ve tüm zamanlı oyunları, kadınların ise gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara tercih ettiği belirtmiştir. Griffiths ve Davies (2005) çalışmada erkeklerin dijital oyunlarda kadınlara göre daha fazla zaman geçirmesinin nedenini oyunların içeriğine bağlamaktadır. Dijital oyunları askeri, stratejik, saldırganlık ve üstünlük kurma yönleri ile daha cazip bulduklarını da vurgulamaktadır. Başka bir yönden bakacak olursak toplum içerisinde cinsiyete yönelik yapılan ayırım da bir etken olabileceği düşünülmektedir. Erkeklerle tanınan daha az baskıcı yetiştirilme şekli, kadınlara biçilen belli başlı roller erkeklerin dijital oyunlara daha kolay erişim sağlamasına neden olabilir.

Yapılan bu araştırmada fen lisesinde eğitim gören lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının diğer lise türlerinde eğitim gören öğrencilerden daha yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde Tüver ve Gümüş (2024)'ün ortaöğretim öğrencileri üzerinde dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında fen lisesi öğrencilerinin puanlarının diğer lise türlerinden yüksek olduğu gözlenmiştir. Açıkgöz, (2024)'ün çalışmada Fen lisesi öğrencilerinin İmam hatip lisesi öğrencilerine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı bir şekilde yüksek olduğunu tespit etmiştir. Barut, (2019)'un ergenler üzerinde yaptığı araştırmada dijital oyun bağımlılığı puanı ile lise türü arasında fen lisesi öğrencileri lehine anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Ayrıca diğer lise türlerine göre en düşük dijital oyun oynama motivasyon puanının meslek lisesinde görülmüş olması nedeniyle akademik başarı için çok kaygılanmadıklarını, meslek öğrenimi ile biran evvel hayata atılmak isteyen bir grup olarak çok fazla zaman ayıramadıklarını düşündürmektedir.

Bu çalışmada günlük 46-60 dakika arasında fiziksel aktiviteye katılanların 31-45 dakika arasında katılanlara göre anlamlı derecede daha fazla dijital oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu görülmektedir. Literatürde bildirilen sonuçlar genel olarak bu çalışmanın sonucu ile uyusmamaktadır. Hazar ve vd. (2017) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığının düzenli olarak spor yapmayan öğrenciler lehine anlamlı olarak daha yüksek

olduğunu bulmuştur. Gülbetekin vd. (2021) tarafından adolesanlar üzerinde yapılan çalışma sonuçlarına göre spor yapmaya teşvik edilen çocukların fiziksel aktiviteye yönelik tutum ve davranışlarının geliştirilebileceği aynı zamanda da dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin düşürülebileceği rapor edilmiştir. Orhan (2018) çalışmasının bir bölümünde çocukların fiziksel aktivite seviyeleri ile dijital oyun bağımlılıklarını incelemiştir. Çalışma sonucunda dijital oyun oynama alışkanlığı arttıkça fiziksel aktiviteye katılım sürelerinin azaldığını bulmuştur. Demir (2022), lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora yönelik tutum düzeyleri arttıkça dijital oyun oynamaya yönelik motivasyonlarının da azaldığını ifade etmektedir. Demir ve Cicioğlu (2019)'nın lise öğrencileri ile yaptıkları çalışmada fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun dijital oyun oynama motivasyonuna negatif yönde etki ettiği tespit edilmiştir. Kolçak (2020)'ın çalışmasında da benzer olarak fiziksel aktiviteye katılan öğrencilerin sayısının artmasına bağlı olarak dijital oyun oynayan öğrencilerin sayısında azalma olduğu görülmüştür. Literatürde bildirilen çok fazla araştırmanın bu çalışmanın bulgusu ile uyuşmamasının altında yatan nedenin örneklem grubunun özelliğinden dolayı olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları beden kitle indekslerine göre farklılaşmamaktadır ($p>.05$). Literatürde bu çalışmanın bulguları ile benzer çalışmalar bulunmaktadır. Bayrakdar vd. (2020)'ini yaptıkları çalışmada günlük e-spor saatleri ile beden kitle indeksi ve fiziksel aktivite adım sayıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Kolçak ve Çakır (2022)'in yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayan öğrencilerin beden kitle indekslerinin yüksek olduğu gözlenmiştir. Benzer olarak Yılmaz (2019) da beden kitle indeksi ile çevrim içi oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptayamamıştır. Dolayısı ile beden kitle indeksinin dijital oyun oynama motivasyonunu yordayan önemli bir değişken olmadığı düşünülmektedir.

Bu çalışmada lise, lisans ve lisansüstü mezunu ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama motivasyonları diğer gruplara göre daha yüksek olduğu söylenebilir. Gökçearslan ve Durakoğlu, (2014)'nın ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini inceleyen çalışma sonuçları anne baba öğrenim düzeyi arttıkça çocukların oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığını göstermektedir. Benzer olarak Göldağ (2018)'nin lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada anne baba eğitim seviyesi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri de daha yüksek tespit edilmiştir. Acar (2015). Yoksullukla mücadele eden kesimlerin iyi bir eğitim alamamakta olduğunu bildirmiştir. Genel olarak eğitim düzeyi yüksek olan kesimin gelir düzeyi de artmaktadır. Ekinçi vd. (2017)'nin yüksekokul öğrencilerinde yaptıkları çalışmada gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Literatürde gelir düzeyi iyi olan öğrencilerin dijital araçlara ulaşma konusunda daha fazla fırsata sahip olduğunu belirtilmektedir (Tansel ve Bircan Bodur, 2012). Ancak bu sonuçlardan farklı olarak Gökçearslan ve Günbatır (2012)'in ortaokul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerini inceleyen çalışmada öğrencilerin anne ve baba öğrenim düzeylerinin farklılık yaratmadığı bulunmuştur. Benzer olarak Chiu ve Huang (2009) da ailenin eğitim durumunun lise öğrencisi gençlerde internet bağımlılığında anlamlı bir farklılık yaratmadığını belirtmiştir. Şahin ve Tuğrul (2012)'da babanın öğrenim düzeyinin anlamlı farklılık yaratmadığını bulmuştur. Literatürdeki pek çok araştırma ile uyumlu olan bulgulardan yola çıkarak ebeveynlerin

öğrenim düzeylerinin çocuklarının teknolojiye erişim imkanları ve bunları kullanmadaki becerileri üzerinde dolaylı da olsa bir etkisinin olduğunu düşündürmektedir.

Bu araştırma sonuçlarından yola çıkarak cinsiyetten kaynaklanan farklılığın dikkate alınması gerektiği, motivasyon ve ilgi alanlarındaki farklılığa sebep olan ihtiyaçların dijital oyun oyma motivasyonunu dengeleyici şekilde kullanılmasında önemli olduğu düşünülmektedir.

Ebeveynlerin öğrenim seviyesi nedeniyle dijital oyun oynama motivasyonunda meydana gelen farklılıklar dikkate alındığında anne babalara verilecek eğitim programlarının ne denli önemli olduğu görülmektedir. Bu sayede günümüzün şartlarında teknoloji ile çok fazla etkileşim kurmak zorunda olan gençlerin sağlıklı kullanım alışkanlıkları geliştirebileceği düşünülmektedir. Eğitim programları tasarlanırken bu durumun göz önüne alınması tavsiye edilmektedir.

Cinsiyete özgü farklılıkların dikkate alınması, erkek ve kadın gençler arasındaki motivasyon ve ilgi alanlarındaki farklılıklara uygun programlar hazırlanmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, kız öğrencilere yönelik daha çekici fiziksel aktivite programları ve erkek öğrencilere yönelik dijital oyun kullanımını dengeleyici aktiviteler geliştirilebilir.

Ebeveynlerin eğitim düzeyinin, çocuklarının dijital oyun oynama ve fiziksel aktivite alışkanlıkları üzerinde önemli bir etkisi olduğu göz önüne alındığında, ebeveynlere yönelik eğitim programları önem kazanmaktadır. Bu programlar, ebeveynleri çocuklarının dijital dünya ile sağlıklı bir şekilde nasıl etkileşim kurabilecekleri ve fiziksel aktivitelerin önemi hakkında bilgilendirebilir.

Gençlerin dijital oyun oynama motivasyonlarındaki sosyal ve psikolojik etkileri dikkate alınmalıdır. Bu bağlamda, okulların ve ailelerin, okul türüne bakılmaksızın onların sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler ve fiziksel olarak da aktif fırsatlar sunarak, gelişimlerini desteklemesi ve dengelemesi gerekmektedir.

Bu çalışmanın, gençlerin dijital oyun oynama motivasyonlarında farklılık yaratacak kaynakları anlamada önemli olduğu düşünülmektedir. Ancak, bu alanda yapılacak araştırmaların başka değişkenlerle de ilişkilendirilmesinin daha etkili müdahale stratejileri geliştirilmesi açısından önemli görülmektedir. Araştırmaların kapsamında eğitimcilerin, psikologların, sağlık profesyonellerinin ve politika yapımcıların bulunması ile daha da zenginleştirilebilir.

KAYNAKLAR

- Acar, İ. (2015). Türkiye'de gelir dağılımı. *Hak İş Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 4(8), 42-59.
- Açıkgöz, S. (2024). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi) Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Akkaya, F. H., Tutgun Ünal, A. & Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1-22..
- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Altay, A., & Koç, H. (2022). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin kadın ve erkek öğrenciler arasındaki farklılıklar açısından incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 45-60.

- Andersen, L. B., Harro, M., Sardinha, L. B., Froberg, K., Ekelund, U., Brage, S., & Anderssen, S. A. (2006). Physical activity and clustered cardiovascular risk in children: a cross-sectional study (The European Youth Heart Study). *The Lancet*, 368(9532), 299-304.
- Arda, Ü., Kaya, R., & Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(38), 5791-5818.
- Bal, H. (2001). *Bilimsel araştırma yöntem ve teknikleri*. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Yayın No: 20
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Bayrakdar, A., Yıldız, Y., & Bayraktar, I. (2020). Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports. *Physical education of students*, 24(5), 259-264.
- Berkovsky, S., Coombe, M., Freyne, J., Bhandari, D., & Baghaei, N. (2010, April). Physical activity motivating games: virtual rewards for real activity. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (243-252).
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijital değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Cebeci, S. (2010). *Bilimsel araştırma ve yazma teknikleri*. Alfa Yayıncılık.
- Chiu, S., & Huang, D. (2009). Study on relationship of parent's education model, secondary school student's internet use and addiction in Taiwan. In *2nd International Multi-Conference on Engineering and Technological Innovation*, Orlando, Florida, USA.
- Chukwbikem, P. (2013). Resources for early childhood education (E.C.E). *Mediterranean Journal Of Social Sciences*, 4(8), 161-172.
- Demir, G. T. (2022). Beden eğitimi ve spora ilişkin tutum dijital oyun oynama motivasyonunun yordayıcısı mıdır?. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3), 69-79.
- 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.
- Ekinci, N. E., Yalçın, I., Özer, Ö. & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Online Submission, Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994.
- Erşan, Ş. (2017). Arranging play and learning environments in early years classroom. *Educational research and practice*, 54.
- Fedewa, AL., & Ahn, S. (2011). The effects of physical activity and physical fitness on children's achievement and cognitive outcomes: a meta-analysis. *Res Q Exerc Sport*, 82(3), 521-535.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatır, M. S. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2, 10-12.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist? handbook of computer game studies*. In (J. Goldstein ve J. Raessens (Eds.)). Boston: MIT Pres, 359, 368.
- Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.

- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- Karasar, N. (1995). *Bilimsel araştırma yöntemi, kavramlar, ilkeler*. 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd.
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ., & Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi?. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 1-13.
- Kolçak, S. & Çakır, E. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu üzerine etkisi. *Research in Sport Education and Sciences*, 24(4), 113-118.
- Kolçak, S. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım üzerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi.
- Küçükvardar, M. & Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
- Lubans, DR., Morgan, PJ., Cliff, DP., Barnett, LM., & Okely, AD. (2010). Fundamental movement skills in children and adolescents review of associated health benefits. *Sports Med*, 40:1019–1035.
- Nergiz, H., & Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Orhan E. (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi.
- 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 Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Rothon C, Edwards P, Bhui K, Viner RM, Taylor S., & Stansfeld SA. (2010). Physical activity and depressive symptoms in adolescents: a prospective study. *BMC Med*, 8:1-9. 4.
- Sevimay Özer, D., & Özer, M. K. (2004). *Çocuklarda motor gelişim*. Nobel Yayın Dağıtım.
- 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.
- Tansel, A., & Bodur, F. B. (2012). Wage inequality and returns to education in Turkey: A quantile regression analysis. *Review of Development Economics*, 16(1), 107-121.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. & Taş, Y. (2022). Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 9(1), 28-42.
- Tekkurşun Demir, G., & Cicioğlu, H. (2018). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği (FAKMÖ): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *International Journal Of Human Sciences*, 15(4).
- Tekkurşun Demir, G., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Tobias, J. H., Steer, C. D., Mattocks, C. G., Riddoch, C., & Ness, A. R. (2007). Habitual levels of physical activity influence bone mass in 11-year-old children from the United Kingdom: findings from a large population-based cohort. *Journal of Bone and Mineral Research*, 22(1), 101-109.
- Tüver, A. & Gümüş, H. (2024). Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişki: Ortaöğretim öğrencileri üzerine bir inceleme. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 59-74.
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi.