



Araştırma/Research

DOI: 10.7822/omuefd.677848

OMÜ Eğitim Fakültesi Dergisi

OMU Journal of Education Faculty

2020, 39(3) 100. Yıl Eğitim Sempozyumu Özel Sayı,155-169.

Grafik Tasarım Eğitimi Alan Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*

Kemal ÖZCAN¹, Sena SENGİR²

Makalenin Geliş Tarihi: 20.01.2020

Yayına Kabul Tarihi: 28.08.2020

Online Yayınlanma Tarihi: 30.11.2020

Teknolojinin önlenemez ilerleyişinin bir getirisi olarak gençler arasında çevrimiçi oyun oynama yaygınlaşmaktadır. Dijital oyunların gençlerin üretkenliğine etkisi, refleks gelişimi ve bir adım sonrayı öngörme gibi gelişim basamakları olacağı gibi özellikle bağımlılık bağlamında değerlendirildiğinde sorun olarak da görülen bir durum ortaya çıkmıştır. Ayrıca gençler arasındaki dijital oyun oynama durumu yakın zamanda ilköğretim dönemlerine kadar inerek yaygınlaşmaya da başlamıştır. Öğrencilerin Üniversite düzeyinde ise bu alışkanlıklarını devam ettirdikleri görülmektedir. Üniversite öğrencilerin hayatlarının bu en verimli dönemlerinde dijital oyunlara bu kadar yönelmesinin altında hangi motivasyon kaynaklarının bulunduğunu tespit etmenin bu konuda yapılacak önleyici çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda dijital donatıları iyi anlamda kullanabildikleri düşünülerek ele alınan grafik tasarım eğitimi almış öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının incelenmesi; bölüm, yaş, cinsiyet, ekonomik durum, anne veya babanın oyun yatkınlığı, tek çocuk olma gibi çeşitli değişkenler açısından ele alınmıştır. Çalışmanın evrenini güzel sanatlar fakültesi ve güzel sanatlar eğitimi bölümünde grafik tasarım eğitimi almış öğrenciler, örneklemini ise Ondokuz Mayıs Üniversitesi güzel sanatlar eğitimi bölümünde grafik eğitimi alan öğrenciler ve Ordu üniversitesi güzel sanatlar fakültesi grafik tasarım bölümünde öğrenim görmekte olan ve dijital oyun oynayan lisans öğrencileri oluşturmaktadır. Veriler Kişisel Bilgi formu ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) kullanılarak toplanmış, SPSS 21.0 istatistik programı kullanılarak değişkenler arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü öğrencilerinin, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerine göre oyun motivasyonları arasında, Öğrencilerin cinsiyet ve gelir durumlarına göre yapılan analizlerde gruplar arasında ve Öğrencilerin anne ve babalarının oyun oynama durumlarının ve kardeş sayılarının dijital oyun oynama motivasyon puanları incelendiği analizlerde incelenen gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>.05$). Motivasyon düzeylerinin öğrencilerin yaş gruplarına göre farklılaşp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda yaş gruplarından ikisi arasında bir fark olduğu görülmüştür. ANOVA testi sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere yapılan Tukey Testi sonuçlarına göre 20 yaş altı grupla 21-29 yaş grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olduğu ($p<.05$) görülmektedir. Farkın etki büyüklüğü .048 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca çalışmada grupların başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarına ait ortalamalar da sunulmuştur..

Anahtar Sözcükler: Grafik tasarım eğitimi, Dijital oyun, Dijital oyun motivasyonu.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, kozcan@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4675-218X

² Doç. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, sena.sengir@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6006-8133

Özcan, K., Sengir, S. (2020). Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(3) 100. Yıl Eğitim Sempozyumu Özel Sayı, 155-169. DOI: 10.7822/omuefd.677848

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2020, 39(3) 100. Yıl Eğitim Sempozyumu Özel Sayı, 155-169.

GİRİŞ

Günümüzde dijital oyunlar, dijital yerli diye adlandırılan yeni neslin en önemli zaman geçirme aracı olarak öne çıkmaktadır (Eşgi, 2013). Günümüz çocukları başta evde ve okulda olmak üzere yaşamlarının tüm alanlarında yoğun bir biçimde oynamaktadırlar. Bu oyunları oynayabilmek amacıyla ise getirmeleri gereken görev, sorumluluk ve ihtiyaçlarını aksatmaktadırlar. Bu görev ve ihtiyaçların başında beslenme, uyku, tuvalet gibi birincil ihtiyaçlar gelmektedir (Demir ve Hazar, 2018). Dijitalliğin bu derece hayatımıza girmesiyle birlikte çoğu yaş grubundaki bireyler, çeşitli sanal öğrenme ve eğitim ortamlarında kendilerini daha iyi ifade etmektedirler. Çünkü bu ortamlarda gerçek dünyada beğenmedikleri her şeyi değiştirerek sunabilir ve her biri 'ideal kendi' olabilir. Dijital platformların sunmuş olduğu bu sanal gerçeklik bireyi kendi içine çekerek, gerçek yaşamdan adeta koparırçasına büyülemekte ve bir sanal dünya realitesi içine sürüklemektedir. Doğu, çocukların yoğun bir şekilde dijital oyun oynama sebepleri arasında, kişilerin gerçek yaşamda sahip olamayacağı şeylere oyun dünyasında sahip olabilmeleri ve bu oyunların gerçek yaşamdaki sorumluluklardan kurtulmak için kullanıldığı düşüncesindedir (2006). Buna ilave olarak bireylerin çoğunda oyun oynama nedenleri olarak eğlence, meydan okuma, yapacak başka bir şey olmaması, rekabet, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki, düşsel ortamlar sağlama, boş zaman geçirme, rahatlama, stresten kaçma, dinlenme, içinde bulunulan zamandan uzaklaşma, gerçek hayattan kaçma ve serbest olma gibi nedenler de belirtilmektedir (Ayas, Çakır ve Horzum, 2011; Doğu, 2006). Bu gerekçeleri genel olarak değerlendirdiğimizde yukarıda bahsettiğimiz 'ideal kendi' kavramının oluşumuna zemin hazırlayacak her durum, dijital oyun dünyasını yüceltecek bir aşamadır denilebilir. Bireyi bu aşamaya getiren bazı sosyal durumlar vardır. Özellikle dijital platformlar arasında hangisinin tercih edildiğinin önemi büyüktür. Örneğin hangi oyun çocuğun kendisini mutlu ederek onu kendine bağlayabilmiştir ve hangi oyunun seçildiğinin sosyo-kültürel bağlamdaki açıklaması nedir? Alan yazın incelendiğinde de bireyleri aşırı dijital oyun oynamaya iten sebepleri araştırmaya yönelik oldukça çok sayıda çalışma mevcuttur. Bu çalışmalar bireylerin cinsiyetinin, anne baba çalışma durumunun, kardeş sayısı gibi değişkenlerin oyun oynama ve değişik oyun türleri tercih etme ile arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir (Ayas ve Horzum, 2013; Çankaya ve Ergin, 2015; Gürsoy, Aral, Bütün Ayhan ve Aydoğan, 2004; Özcan, 2018).

Dijital oyuna olan eğilimler, bunların gerekçeleri ve nedenlerinin araştırılmasının önemi büyüktür. Zamanla dijital çağın içinde harmanlanan birey, dijital dünyadaki varlık mücadelesinde aşırıya kaçmanın yanı sıra eğlence piyasasının artık en büyük mecrası haline gelen dijital oyunlarda da aşırıya kaçarak, birçok yönden bazı problematiklerin gelişmesine zemin hazırlamıştır. Bu nedenle aşırı dijital oyun oynamanın biyolojik, psikolojik, sosyal ve akademik yönden çok sayıda soruna yol açtığı bilindiğinden bu konuda önleyici eğitim programları geliştirilmekte ve dijital oyun bağımlılığı "Ruhsal Bozuklukların Tanımsal ve Sayısal El Kitabı" (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders -DSM V) ile de artık davranışsal bağımlılıklar alt kategorisinde bir hastalık olarak kabul edilmektedir (Block, 2008; Cho ve diğerleri, 2014; Gentile, 2009; Kuss ve Griffiths, 2012; Petry, Rehbein, Ko, O'Brien ve O'Brien, 2015). Bağımlılığın teşhisi olarak (Young, KS ve Young, 1998) tarafından geliştirilen 9 maddelik tanı kriterleri kullanılmaktadır. 5 ve üzeri kriteri karşılayan birey, bağımlı olarak kabul edilmektedir (Petry ve O'Brien, 2013).

Bu bilgiler doğrultusunda dijital oyun bağımlılığına bir çözüm niteliğinde olabilecek verilerin elde edilmesinde etkin olan 'eğitim' faktörünün önemi bulgularımızda açığa çıkmıştır. Alanında yetkinliği kanıtlanmış grafik tasarımcılar, yazılım uzmanları, bilgisayar mühendisleri, oyun yazarları gibi birçok kişinin bir arada çalışmasıyla, oyun sektörü ciddi bir pazar haline gelmiştir. Geliştirilen oyunlar giderek daha özgün ve nitelikli olmaktadır. Hızla gelişen donanımsal özellikler sayesinde oyun sektörünün büyüme hızı da giderek artmaktadır (Soyluççek, 2007). Bu nedenle çalışmamız, sektörde

yetkinliği kanıtlanmış olan alanlardan biri olan, dijital oyun oynama yetkinliğine sahip olduğu düşünülen üniversite öğrencileri arasından seçilmiş olup dijitalliğe yatkın, grafik uygulamalara aşina, grafik eğitimi almış ve bilgisayar destekli grafik tasarıma hâkim olan öğrencileri kapsamaktadır. Bu eğitimin yoğun olduğu iki bölüm olan eğitim fakültesi güzel sanatlar eğitimi bölümü ve güzel sanatlar fakültesi grafik tasarım bölümü araştırma mecramız olmuştur. Bu sayede dijital oyuna eşit mesafede bilgi ve donanıma sahip olan bu öğrenciler arasındaki bazı farkların dijital oyun oynama motivasyonlarında ne derece etkili olduğu araştırılmış ve bulgular bazı değişkenler açısından incelenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Araştırma, genel tarama modellerine uygun olarak tasarlanmıştır. Genel tarama modelleri genel olarak, çok sayıda elemanın oluşturduğu bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla, evrenin tümü ya da evrenden alınan bir grup örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemesidir (Karasar, 2005).

Çalışma grubu

Araştırmanın evreni, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümlerinde okuyan üniversite öğrencileri oluşturmaktadır, örnekleme ise Güzel sanatlar eğitimi ve Grafik Tasarımı eğitimi alan rastgele seçilen 132 gönüllü öğrenciden oluşmuştur. Çalışmada yer alan örnekleme ait verilerin frekans tablosu (Tablo 1) aşağıda verilmiştir.

Tablo 1.

Örneklemin Bölümlere Göre Frekans Dağılım Tablosu

		f	%	
Cinsiyet	Kadın	77	58.3	
	Erkek	55	41.7	
Yaş Grupları	20 Yaş Ve Altı	59	44.7	
	21-29 Yaş Arası	66	50.0	
	30 Yaş Ve Üstü	7	5.3	
Bölümler	Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü	92	69.7	
	Grafik Tasarım Bölümü	40	30.3	
Gelir Düzeyi	2500 TL Ve Altı	94	71.2	
	2501-5000 TL Arası	33	25.0	
	5001 TL Ve Üzeri	5	3.8	
Kardeş Sayısı	Kardeşi Yok	6	4.5	
	1 Kardeş	41	31.1	
	2 Kardeş	36	27.3	
	3 Ve Üzeri Kardeş	49	37.1	
Aile Dijital Oyun Oynama Durumu	Hiç	Anne	104	78.8
		Baba	106	80.3
	Haftada 1 Kez	Anne	12	9.1
		Baba	10	7.6
	Haftada 2 Ve Daha Fazla	Anne	16	12.1
		Baba	16	12.1

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu, araştırmaya katılan örneklem grubunun demografik özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bölüm, yaş grubu, cinsiyet, gelir düzeyi, kardeş sayısı, baba oyun oynama durumu, anne oyun oynama durumuna ilişkin sorular yer almaktadır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen ölçeğin geliştirilmesi çalışmasına ortaokul düzeyinde %43 kadın (n=220), %47 erkek (n=293) toplam 513 öğrenci katılmıştır. Analizler sonucunda ölçek maddelerinin üç alt faktör altında toplandığı görülmüştür. Bu faktörlerden “Başarı ve Canlanma” faktörünün tek başına varyansın % 29.98’ini açıkladığı ve öz değerinin ise 5.69 olduğu görülmüştür. İkinci faktör olan “Merak ve Sosyal Kabul” ün ise tek başına motivasyon değişkeninin % 11.78’ini açıkladığı ve öz değerinin 2.23 olduğu görülmüştür. Üçüncü faktör ise “Oyun İsteğinde Belirsizlik” başlığı altında tanımlanmış ve tek başına motivasyon değişkeninin % 7’sini açıkladığı ve öz değerinin 1.33 olduğu görülmüştür. Belirlenen üç faktörün motivasyon değişkenine ilişkin toplam varyansın % 48.77’sini açıkladığı görülmüştür. Başarı ve Canlanma alt boyutu için Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.81, Merak ve Sosyal Kabul için 0.79, Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu için 0.75 bulunmuştur. Ölçek beşli likert tipinde “Hiç Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum”, “Tamamen Katılıyorum” şeklinde sıralanmış; 1, 2, 3, 4 ve 5 şeklinde de puanlanmıştır.

Ayrıca yapılan DFA analizi sonucunda ölçeğin yeterli uyum indekslerine sahip olduğu görülmüştür. Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda ters (olumsuz) maddeler bulunmaktadır. Ölçeğin puanlanmasında; 1’den 14. maddeye kadar olan maddeler düz puanlanırken, 15., 16., 17., 18. ve 19.maddeler ters puanlanmaktadır.

Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları ortaokul öğrencileri ile yapıldığından ölçeğin üniversite öğrencilerinde de geçerliğini incelemek amacıyla Psikolojik Danışma ve Rehberlik alanında doktoralı 2 uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Uzmanların uygun görüşlerinden sonra ölçeğin üniversite öğrencilerinde güvenirliğini incelemek üzere 132 üniversite öğrencisinden oluşan bir gruba uygulanmış ve ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı incelenmiştir. Örneklemi oluşturan üniversite öğrencilerinde Cronbach Alpha katsayısı .91 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar üzerine ölçeğin örneklemi oluşturan üniversite öğrencilerinde de kullanılabileceğine karar verilmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS v21.0 paket Programı Kullanılmıştır. Veriler istatistiksel analiz öncesinde normallik testleri uygulanmıştır. Bu normallik testleriyle parametrik testlerin ön şartlarını sağlayıp sağlamadığı tespit edilmiştir.

Analizler sonucunda parametrik testlerin yapılmasına karar verilmiştir (Büyüköztürk, 2015). Buna göre, aritmetik ortalama, yüzde, frekans, bağımsız örneklem için t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testlerinden yararlanılmıştır. Anlamlılık düzeyi .05 alınmıştır.

Etik Kurul İzin Bilgileri

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur.

Etik Değerlendirmeyi Yapan Kurul Adı: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu

Etik Değerlendirme Kararının Tarihi: 25.10.2019

Etik Değerlendirme Belgesi Sayı Numarası: 2019/322

BULGULAR

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının cinsiyetlerine, yaşlarına, eğitim gördükleri bölümlerine, gelir düzeylerine, kardeş sayılarına anne-baba oyun oynama durumlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere analizleri gerçekleştirmeden önce yapılan Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk normallik testleri sonucu verilerin normal dağıldığı görülmüştür.

İki grubun karşılaştırılmasında Bağımsız Örneklem İçin t Testi, ikiden fazla grupların karşılaştırılmasında Bağımsız Örneklem İçin Tek Yönlü Varyans Analizi (One Way ANOVA) testleri uygulanmıştır.

Tablo 2.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Bölümlere Göre Farklılaşma Tablosu

Gruplar	N	X	Ss	Sd	t	p
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü	92	57.63	15.75	130	-1.09	.27
Grafik Tasarım Bölümü	40	60.87	15.23			

$p > .05$

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının öğrencilerin öğrenim gördükleri bölümlere göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda Grafik Tasarımı Bölümünde öğrenim gören öğrencilerin motivasyon puan ortalamalarının daha yüksek olmasına rağmen bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı ($p > .05$) görülmektedir.

Tablo 3.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Cinsiyete Göre Farklılaşma Tablosu

Gruplar	N	X	Ss	Sd	t	p
Kadın	77	56.80	16.15	130	-1.58	.11
Erkek	55	61.14	14.59			

$p > .05$

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda erkek öğrencilerin belirgin bir şekilde motivasyon puan ortalamalarının kadınlara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Cinsiyetler arasındaki farkın erkekler aleyhine anlamlı düzeyde yüksek olmasına rağmen fark istatistiksel olarak anlamlı görülmemektedir ($p > .05$).

Tablo 4.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Farklılaşma Tablosu

Grup	N	\bar{x}	ss	Gruplar	KT	Sd	KO	F	p	
Toplam Puan	<20	59	62.38	12.08	Gruplar Arası	1556.51	2	778.25	3.30	.04
	21-29	66	55.78	17.37	Gruplar İçi	30372.77	129	235.44		
	>30	7	53.42	19.52	Toplam	31929.29	131			
	Toplam	132	58.61	15.61						

$p < .05$

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının yüksek oluşu öğrencilerin oyun oynamaya yönelik motivasyon düzeylerinin fazla olduğunu göstermektedir. Motivasyon düzeylerinin öğrencilerin yaş gruplarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda yaş gruplarından ikisi arasında bir fark olduğu görülmüştür ($p < .05$). ANOVA sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz

tekniklerine yapılmıştır. ANOVA sonrası hangi post-hoc çoklu karşılaştırma tekniğinin kullanılacağına karar vermek için öncelikle Levene's testi ile grup dağılımlarının varyanslarının homojen olup olmadığı hipotezi sınanmış, varyansların homojen olduğu saptanmıştır (LF=4.26;01).

Tablo 5.*Tukey Testi Sonuçları*

(I) Yaş	(J) Yaş			
20 ve altı	21-29	6,60195	2,74919	,046
	30 ve üstü	8,96126	6,13401	,313
21-29	20 ve altı	-6,60195	2,74919	,046
	30 ve üstü	2,35931	6,09941	,921
30 ve üstü	20 ve altı	-8,96126	6,13401	,313
	21-29	-2,35931	6,09941	,921

Hangi yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğunun anlaşılması için yapılan Tukey Testi sonuçlarına göre 20 yaş altı grupla 21-29 yaş grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olduğu ($p < .05$) görülmektedir. Farkın etki büyüklüğü= $1556.517/31929.295=0.048$ olarak hesaplanmıştır. Bu da farkın düşük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Tablo 6.*Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Gelir Gruplarına Göre Farklılaşma Tablosu*

	Grup	N	\bar{x}	ss	Gruplar	KT	Sd	KO	F	p
Toplam Puan	<2500	94	57.79	12.97	Gruplar Arası	330.36	2	165.18	.67	.51
	2501-5000	33	61.30	20.32	Gruplar İçi	31598.92	129	244.95		
	>5001	5	56.20	26.14	Toplam	31929.29	131			
	Toplam	132	58.61	15.61						

p>.05

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının Öğrencilerin gelir gruplarına göre farklılaşp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda gelir grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olmadığı ($p > .05$) görülmektedir.

Tablo 7.*Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Kardeş Sayılarına Göre Farklılaşma Tablosu*

	Grup	N	\bar{x}	ss	Gruplar	KT	Sd	KO	F	p
Toplam Puan	0	6	57.66	11.69	Gruplar Arası	298.76	3	99.58	.40	.75
	1	41	60.85	16.65	Gruplar İçi	31630.53	128	247.11		
	2	36	57.52	14.35	Toplam	31929.29	131			
	3 ve üstü	49	57.65	16.22						
	Toplam	132	58.61	15.61						

p>.05

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının Öğrencilerin kardeş sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda kardeş sayısı farklı gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olmadığı ($p > .05$) görülmektedir.

Tablo 8.*Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Baba Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Tablosu*

	Grup	N	\bar{x}	ss	Gruplar	KT	Sd	KO	F	p
Toplam Puan	Hiç	106	57.65	15.58	Gruplar Arası	566.27	2	283.13	1.16	.31

Haftada 1	10	60.50	17.97	Gruplar	31363.02	129	243.12
Haftada 2 ve üstü	16	63.81	14.02	İçi			
Toplam	132	58.61	15.61	Toplam	31929.29	131	

p>.05

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının Öğrencilerin babalarının dijital oyun oynama durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olmadığı (p>.05) görülmektedir.

Tablo 9.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Toplam Puanlarının Anne Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Tablosu

	Grup	N	\bar{x}	ss	Gruplar	KT	Sd	KO	F	p
Toplam Puan	Hiç	104	56.97	15.94	Gruplar	1328.96	2	664.48	2.80	.06
	Haftada 1	12	64.16	16.11	Arası					
	Haftada 2 ve üstü	16	65.12	10.13	Gruplar	30600.33	129	237.21		
	Toplam	132	58.61	15.61	İçi					
					Toplam	31929.29	131			

p>.05

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu toplam puanlarının Öğrencilerin annelerinin dijital oyun oynama durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını görmek üzere yapılan analiz sonucunda gruplar arasında oluşan farkın daha belirgin olduğu ve istatistiksel olarak anlamlılık düzeyine yakın olduğu (p=.06) görülmektedir.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğine ait 3 alt boyutu (başarı ve canlılık, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik) bulunmaktadır. Bu çalışmamızda değişkenler toplam puan ortalamaları üzerinden analiz edilmiştir. Değişkenlerin alt boyutlara göre farklılaşıp farklılaşmadığı istatistiksel olarak test edilmemiş, öğrencilerin aldıkları puanları ve toplam puanları ayrı ayrı tablolar halinde aşağıda sunulmuştur.,

Tablo 10.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Bölümlere Göre Farklılaşma Tablosu

Bölüm	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü	92	14.48	28.46	14.67	57.63
Grafik Tasarım Bölümü	40	14.90	30.22	15.75	60.87

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin bölümlere göre farklılaşma durumunu incelediğimizde Grafik tasarım bölümünün tüm alt faktörlerde puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 11.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Cinsiyete Göre Farklılaşma Tablosu

Cinsiyet	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
----------	---	--------------------	-----------------------	----------------------------	--------

Kadın	77	14.1	27.3	15.4	56.8
Erkek	55	15.4	31.3	14.4	61.1

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin cinsiyete göre farklılaşma durumunu incelediğimizde kadınların motivasyonunun belirsiz erkeklerin ise başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul puanlarını daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 12.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Yaş Gruplarına Göre Farklılaşma Tablosu

Yaş	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
20 Yaş Ve Altı	59	15.3	31.1	16.0	62.4
21-29 Yaş Arası	66	14.0	27.6	14.1	55.8
30 Yaş Ve Üstü	7	13.8	24.9	14.7	53.4

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin yaş gruplarına göre farklılaşma durumunu incelediğimizde alt yaş gruplarının merak ve sosyal kabul ile başarı ve canlanmada üst yaş gruplarına göre daha yüksek ortalama gösterdiği yaş ilerledikçe oyun isteğindeki belirsizliğin azaldığı görülmektedir.

Tablo 13.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Gelir Gruplarına Göre Farklılaşma Tablosu

Gelir Durumu	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
2500 TL ve altı	94	14.3	28.2	15.3	57.8
2501-5000 TL arası	33	15.6	31.7	14.0	61.3
5001 TL ve Üzeri	5	14.0	26.8	15.4	56.2

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin gelir gruplarına göre farklılaşma durumunu incelediğimizde orta gelir grubunun merak ve sosyal kabul ile başarı ve canlanmada alt ve üst gelir gruplarına göre daha yüksek ortalama gösterdiği görülmektedir.

Tablo 14.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Kardeş Sayısına Göre Farklılaşma Tablosu

Kardeş Sayısı	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
Kardeşi Yok	6	13.5	29.8	14.3	57.7
1 Kardeş	41	16.0	30.9	14.0	60.9
2 Kardeş	36	13.9	27.6	16.1	57.5
3 Ve Üzeri Kardeş	49	14.2	28.4	15.1	57.7

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin kardeş sayısına göre farklılaşma durumunu incelediğimizde 1 kardeşi olan grubun en yüksek ortalamalara sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 15.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Baba Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Tablosu

Baba Dijital Oyun Oynama Durumu	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
Hiç	10	14.1	28.5	15.1	57.7

Haftada 1 Kez	16	16.2	29.5	14.8	60.5
Haftada 2 Ve Daha Fazla	106	17.3	32.1	14.5	63.8

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin baba oyun oynama durumuna göre farklılaşması incelendiğinde babanın oyun oynama sıklığı arttıkça öğrencilerin de toplam oyun motivasyonları puan ortalamalarının arttığı görülmektedir.

Tablo 16.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Anne Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Tablosu

Anne Dijital Oyun Oynama Durumu	N	Başarı Ve Canlanma	Merak Ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Toplam
Hiç	12	14.0	27.9	15.0	57.0
Haftada 1 Kez	16	17.6	32.4	14.2	64.2
Haftada 2 Ve Daha Fazla	104	16.3	33.4	15.4	65.1

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin anne oyun oynama durumuna göre farklılaşması incelendiğinde annenin oyun oynama sıklığı arttıkça öğrencilerin de toplam oyun motivasyonları puanlarının arttığı görülmektedir.

Tablo 17.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Alt Faktörlerinin Toplam Puan Ortalamalarının Farklılaşma Tablosu

	N	\bar{x}	SS	Sd
Başarı Ve Canlanma	132	2,92	4.65	3
Merak Ve Sosyal Kabul	132	3,22	10.19	14.2
Oyun İsteğinde Belirsizlik	132	3,00	5.72	15.4

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt faktörlerinin anne oyun oynama durumuna göre farklılaşması incelendiğinde annenin oyun oynama sıklığı arttıkça öğrencilerin de oyun motivasyonlarının arttığı görülmektedir.

Dijital oyun motivasyonlarının ölçülmesinde en doğru sonucu, dijital platformlara yatkın olan öğrenciler üzerinde yapılan bir araştırmanın vereceği düşünülmüştür. Bu nedenle araştırmaya doğru veri analizi alabileceğimiz, dijital alanda olan ders sayısı, bilgi ve becerileri daha çok olduğu bölüm ders içeriklerince bilinen grafik tasarım eğitimi almış öğrenciler düşünülmüştür. Araştırmamız bu grafik tasarım eğitimi almış öğrenciler arasında da nitelikli bir fark oluşturabileceği tahmin edilen farklı fakülte öğrencileri üzerinde uygulanmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü öğrencilerinin, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerine göre oyun motivasyon puanlarından daha düşük olduğu tespit edilmiş ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

Çalışmamızda erkeklerin oyun motivasyonu toplam puanlarının kadınların toplam puanlarından daha yüksek olmasına rağmen istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Alan yazında erkeklerin kadınlara oranla daha çok dijital oyun oynadığını gösteren çalışmalar mevcuttur (Erboy ve Akar Vural, 2010; Ergin, Uzun ve Bozkurt, 2013; Horzum, 2011; Işık, 2007; Özcan, 2018; Uluyol, Demiray, Şahin ve Eryılmaz, 2014) . Sonuçlardan da anlaşılacağı gibi hem kadınların hem de erkeklerin oyun oynama motivasyon düzeyleri istatistiksel olarak fark göstermemiştir. Lakin yapılan araştırmalar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri açısından erkeklerin daha yüksek düzeyde olduğu

görülmüştür. Bu sonuç da bize, bağımlılık seviyesinde oyun oynama düzeyinde erkeklerin kadınlara oranla daha riskli olduğunu düşünülmektedir.

Çalışmada öğrencilerin dijital oyun motivasyonu toplam puanlarının yaş düzeylerine göre farklılaşp farklılaşmadığını tespit etmek amacıyla yapılan inceleme sonucunda, iki yaş grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. 20 yaş altı gruba 21-29 yaş grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı belirgin bir fark olduğu görülmektedir. Alan yazında yaş değişkenini oyun oynama oranını etkilediğine yönelik çalışmalar mevcuttur (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Çalışmada öğrencilerin sosyo-ekonomik durumlarının oyun motivasyonlarına etkisi istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Alan yazındaki çalışmalarda sosyo-ekonomik durum daha çok bilgisayar ve oyuna ulaşma imkânları açısından incelenmiştir. Günümüzde en düşük sosyo-ekonomik düzeydeki ailelerde bile bilgisayar ve internet bağlantısı büyük ölçüde mevcuttur. Alan yazında oyun bağımlıları ile yapılmış çalışmalarda sosyo-ekonomik durum düştükçe oyun bağımlılığının arttığını gösteren çalışmalar olduğu gibi (Bilgin, 2015), anlamlı bir fark olmadığını gösteren çalışmalar da mevcuttur (Keser ve Esgi, 2012).

Oyun bağımlılığının ana yordayıcı sebeplerinden olduğunu gösteren ev yalnızlığın oyun oynama motivasyonunu artırdığını gösteren bazı çalışmalar olmasından dolayı (Savci ve Aysan, 2017; Taş, Eker ve Anlı, 2014; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016) öğrencilerin dijital oyun motivasyonu düzeylerinin kardeş sayılarına göre farklılaşp farklılaşmadığı araştırılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin kardeş sayılarının oyun motivasyonlarına etkisi istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Alan yazında yalnızlığın oyun türü veya oynama süresine göre farklılaşmadığına yönelik çalışmalar da mevcuttur (Bilgi, 2005).

Anne ve babaların oyun oynama durumlarının ve düşük anne baba desteğinin çocukların oyun oynama sıklığını etkilediğini gösteren çalışmalarda, anne ve babanın oyun oynama sıklığı arttıkça ve düşük anne baba desteği olan çocuklarda oyun oynama sıklığının da arttığı görülmüştür (Akçay ve Özcebe, 2012; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014). Çalışmada öğrencilerin annelerinin ve babalarının dijital oyun oynama sıklığının oyun motivasyonlarına etkisi istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Bu sonucun bulunmasında örneklem grubu öğrencilerin yaş olarak yetişkinliğe yakın ve yetişkin gruplardan oluşmasının etkili olduğu düşünülmektedir.

Çalışmada ayrıca ölçeğin alt faktörlerine ait toplam puan ortalamaları da incelenmiştir (Tablo 17). Öğrencilerin oyun motivasyonu olarak en fazla "Merak ve Sosyal Kabul" alt boyutunda en fazla puan ortalamasına sahip oldukları görülmüştür ($\bar{x}=3.22$). Öğrencileri oyun oynamaya motive eden ana sebebin merak duygusu olduğu, bununla birlikte arkadaşları arasında sosyal statü kazanmanın bir yolu olarak görüldüğü düşünülmektedir. Dijital oyun oynayan bireylerin diğer bireylerden (oyun arkadaşı ve sosyal çevre) takdir alma veya onların eleştirilerinden kaçınma arzusuyla oyun oynadıkları, sosyal ortamlarda statü göstergesi olabilen ve oyunlarda verilen sanal ödülleri (kupa, zırh, silah vb.) elde etme çabalarının (Demir, Hazar, Tekkurşun Demir ve Hazar, 2018; Iacovides, Aczel, Scanlon, Taylor ve Woods, 2011) öğrencileri dijital oyun oynamaya motive eden nedenler arasında olduğu söylenebilir. Ayrıca yine önemli motivasyon kaynaklarının öğrenciler arasında rekabet ve stres atma amaçlı oynandığına yönelik çalışmalar da mevcuttur (Gökkaya ve Deniz, 2014).

Sinema sektörünü dahi geride bırakarak ekonomik olarak dünyanın en büyük sektörü haline gelen oyun sektörü hakkında alan yazınında maalesef çok az çalışma bulunmaktadır. Ticari oyun pazarı sürekli bir büyüme yaşamakla birlikte, eğitim oyun pazarı neredeyse yoktur. Kullanıcıların ticari oyunları tercih etmesi, insanların ticari oyunlar oynamak ve eğitsel oyunlar oynamak için farklı motivasyonları olduğunu göstermektedir (Medina, 2005). Oyun bağımlılığı ise tehlikeli düzeylere ulaşmış ve artık bir hastalık olarak tanımlanmıştır (Petry ve diğerleri, 2015). Oyun bağımlılığının sebeplerini anlamak, bağımlılığı önlemenin yollarını araştırmak, eğitici ve destekleyici oyunlar

yapmak gibi pek çok alanda yapılacak çalışmalara katkı sağlayacak olan bireylerin oyun motivasyon kaynağını bulmaya yönelik farklı yaş ve gruplarda farklı ölçme araçları ve çeşitli demografik özellikleri içeren araştırmaların yapılmasına ihtiyaç vardır.

KAYNAKLAR

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. doi:10.5222/j.child.2012.066
- Ayas, T., Çakır, Ö. ve Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Ayas, T. ve Horzum, B. (2013). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu İnternet Addiction and İnternet Parental Style of Primary School Students, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Bilgi, A. (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan Ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul.
- Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. *Pamukkale Üniversitesi , Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı ,Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Denizli.
- Block, J. J. (2008, 1 Mart). Issues for DSM-V: İnternet addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307. doi:10.1176/appi.ajp.2007.07101556
- Çankaya, G. ve Ergin, H. (2015). Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(0), 283-297. doi:10.21020/SBFJOURNAL.28600
- Cho, H., Kwon, M., Choi, J. H., Lee, S. K., Choi, J. S., Choi, S. W. ve Kim, D. J. (2014). Development of the İnternet addiction scale based on the İnternet Gaming Disorder criteria suggested in DSM-5. *Addictive Behaviors*, 39(9), 1361-1366. doi:10.1016/j.addbeh.2014.01.020
- Demir, G. T. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(12), 128-138.
- Demir, G. T., Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107. doi:10.5455/apd.39828
- Doğu, B. (2006). Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı. *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İzmir.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58. doi:10.12984/eed.13138
- Ergin, A., Uzun, S. U. ve Bozkurt, A. İ. (2013). Tıp fakültesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve etkileyen etmenler İnternet addiction prevalence and contributing factors in the medical faculty students. *Pamukkale Tıp Dergisi*, 6(3), 134-142.
- Eşgi, N. (2013). Dijital Yerli Çocukların ve Dijital Göçmen Ebeveynlerinin İnternet Bağımlılığına İlişkin Algılarının Karşılaştırılması, Comparison of Digital Native Children ' s and their Digital Immigrant Parents ' Perceptions Related to İnternet Addiction. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H.U. Journal of Education)*, 28(3), 181-194.

- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study: Research article. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri : Marmara Üniversitesi Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 58–73.
- Gürsoy, F., Aral, N., Bütün Ayhan, A. ve Aydoğan, Y. (2004). Annesi Çalışan ve Çalışmayan Çocukların Bağımlılık Eğilimlerinin İncelenmesi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 62–71.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi Examining Computer Game Addiction Level of Primary School Students in Terms of Different Variables. *Education and Science*, 36(159), 56–68.
- Iacovides, I., Aczel, J., Scanlon, E., Taylor, J. ve Woods, W. (2011). Motivation, engagement and learning through digital games. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 2(2), 1–16. doi:10.4018/jvple.2011040101
- Işık, U. (2007). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri Ve İnternet Bağımlılığı. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı Araştırma Yöntemleri Bilim Dalı, Dalı Yayınlanmamış Doktora Tezi, Konya*.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (15. bs.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Keser, H. ve Esgi, N. (2012). An Analysis of Self-Perceptions of Elementary School Students in Terms of Computer Game Addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247–251. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.101
- Kuss, D. ve Griffiths, M. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5
- Medina, E. (2005). Digital games: A motivational perspective. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*.
- Mustafaoglu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi - Journal of Dependence*, 19(3), 51–58.
- Özcan, K. (2018). Motivasyonel Görüşme Tekniğine Dayalı Psiko-Eğitim Programının Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Samsun*.
- Petry, N. M. ve O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108(7), 1186–1187. doi:10.1111/add.12162
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H., O'Brien, C. P. ve O'Brien, C. P. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17(9), 72. doi:10.1007/s11920-015-0610-0
- Savci, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202–216. doi:10.5350/DAJPN2017300304
- Soyluççek, S. (2007). Bilgisayar Oyunlarında Grafik Tasarım ve Uygulama Sorunları; Bir oyun için arayüz tasarımı, 5(4), 587–607.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37–57.
- Uluyol, Ç., Demiray, R., Şahin, S. ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1–7.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 1–10. doi:10.5080/u13407

Young, K. S., KS, Y. ve Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

Investigation of Digital Game Motivation of Graphic Design Education Students in Terms of Various Variables

Extended Abstract:

Today, digital games stand out as the most important means of time for the new generation, called the digital native. Today's children play extensively in all areas of their lives, especially at home and at school. In order to play these games, they are disrupting their duties, responsibilities and needs. Primary needs such as nutrition, sleep, toilet are the main tasks and needs. Online games are becoming widespread among young people as a result of the inevitable advancement of technology. The impact of digital games on the creativity of young people, reflex development and predicting the next step, such as developmental stages, especially when evaluated in the context of addiction, a situation that is seen as a problem. In addition, the situation of digital gaming among young people has recently started to spread to primary school periods. At the University level, it is seen that students maintain these habits. Determining which source of motivation is under the university students' orientation towards digital games in the most productive periods of their lives will contribute to the preventive studies on this subject.

In this context, it is aimed to examine the motivation of the students who are trained in graphic design by considering that they can use digital equipment in a good sense; chapter, age, gender, economic situation, playability of the mother or father, being a single child are discussed in terms of various variables. The universe of the study consists of students who have received graphic design education in the faculties of fine arts or the departments of fine arts education, and the sample of the study is the undergraduate students who are studying in the graphic arts department of Ondokuz Mayıs University Fine Arts Education Department and graphic design department of Ordu University Faculty of Fine Arts.

The research was conducted in the general screening model. General screening models are screening arrangements made on a whole, a group, sample or sample to be taken from the universe in order to make a general judgment about the universe in a universe consisting of many elements. The research was designed in accordance with general screening models. Personal Information Form and Digital Game Motivation Scale (CIMS) were used as Data Collection Instrument. The personal information form was prepared by the researcher to determine the demographic characteristics of the sample group. The questions about the department, age group, gender, income level, number of siblings, father playing status, mother playing status are included. The scale developed by Demir and Hazar (2018) has three sub-dimensions. Cronbach Alpha reliability coefficient for success and revival subscale was 0.81, the coefficient for curiosity and social acceptance was 0.79, the Uncertainty in the Game Request was found to be 0.75. There are negative (negative) items in the Uncertainty in Game Request sub-dimension. SPSS v21.0 package program was used for data analysis. Normality tests were applied before statistical analysis. It has been determined whether these normality tests and parametric tests meet the prerequisites. As a result of the analyzes, it was decided to perform parametric tests. Accordingly, arithmetic mean, percentage, frequency, independent samples t-test and one-way ANOVA tests were used. Significance was taken .05.

When the findings obtained from the study were examined, it was seen that the students of the Department of Fine Arts Education of the Faculty of Education studying in two different cities (Samsun-Ordu) had lower game motivation than the students of the Department of Graphic Design of the Faculty of Fine Arts. The fact that the students of the faculty of education have pedagogical formation and that they get information about the problems and risk groups that the students have,

explains the lower motivation of this group. In our study, findings supporting the literature were obtained and it was seen that the mean scores of game motivation of men were higher.

It was seen that mothers play more motivation than fathers. It is thought that mothers have stronger communication in children than fathers, and it is seen that middle income group has more game motivation than lower income group or upper income group. This study is supported by some other studies in the literature. Statistically significant difference ($p > .05$) was found between the students under 20 years of age and the students over 20 years of age. It was found that men had higher digital gaming motivation than women ($p = .05$) and men showed more motivation to play games than women.

The scale has three sub-factors and when we examine digital game motivation in terms of these sub-factors, it is seen that the uncertainty level in women's desire to play is higher than men, and curiosity, social acceptance, success and desire to revive provide motivation for the game. Our recommendations are to provide education in universities to reduce the risk of digital game addiction, to carry out medico-social studies and to make students aware of this issue. Students should be supported through psychological research and application centers.

Key Words: *Digital Game, Graphic design, Digital game motivation.*