



LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Havva Gizem DEMİREL¹, Halil İbrahim CİCİOĞLU¹, Gönül TEKKURŞUN-DEMİR¹

ÖZ

Hızla artan nüfusla birlikte gelişen kentleşme, oyun alanlarının daralmasına ve yeni neslin kapalı alanlarda yapılan aktivitelere yönelmesine sebep olmaktadır. Günümüzde kapalı alan aktiviteleri düşünüldüğünde akla ilk gelen şey dijital oyun olmaktadır. Dijital oyunlar, yeni nesil için boş zaman aktivitesi olarak önemli bir yer tutmaktadır. Bu durumlar göz önünde bulundurularak çalışmada, lise düzeyindeki bireylerin dijital oyun oynama motivasyonunun incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmaya, 9., 10., 11. ve 12. sınıf olmak üzere 105 öğrenci katılmıştır. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmaktadır. Bireylerden toplanan veriler doğrultusunda dijital oyun oynama motivasyonu ile cinsiyet ve fiziksel etkinliklere katılım durumu arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Bu bağlamda yapılan araştırmanın, genç yaşta bireylerin kapalı alanlarda oynadıkları dijital oyunlar fiziksel etkinlik açısından da değerlendirilerek, bireylerin hem bedensel hem de zihinsel yönde gelişimlerine katkıda bulunan çeşitli dijital oyunların geliştirilmesinde yol gösterici olması düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Lise Öğrencisi, Dijital Oyun, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, Motivasyon.

RESEARCH ON THE DIGITAL GAME PLAYING MOTIVATION LEVELS OF HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

The urbanization, which develops with the rapidly increasing population, causes reduction of the playgrounds and the new generation turn towards indoor activities. Today, considering the indoor activities, the first thing that comes to mind is the digital games. Digital games have an important place as a leisure activity for the new generation. Considering these conditions, in this study, it was aimed to examine the digital game playing motivation of individuals at high school level. 105 students participated in this study from 9th, 10th, 11th and 12th grades. Descriptive survey model is used in the research. According to the data collected from individuals, a significant difference was found between the motivation of playing digital games and participation in physical activities as well as gender status. Also considering the digital games played in indoor areas by young people in terms of physical activity, in this context, it is thought that the research will be guiding the development of various digital games that contribute to the development of individuals both physically and mentally.

Keywords: High School Student, Digital Game, Digital Game Playing Motivation, Motivation.

GİRİŞ

Fransız sosyolog Roger Caillois (1957)'e göre oyun, eğlenmek için yapılan, belirli bir alan ve zamanda uygulanan, beklenmeyen sonuçları ve kuralları olan, gerçek hayattan farklı, gönüllü olarak yapılan etkinlikler bütünü olarak açıklanmaktadır. Günümüzün şartlarında, her geçen gün bir adım daha ileriye giden teknolojik gelişmeler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almaktadır. Hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır (Gentile 2009; Rideout ve ark., 2010). Dijital oyunlar, günümüz dünyasında dijital yerli olarak adlandırılan yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar bu oyunları evde, okulda, yolculukta ve bunun gibi birçok yaşam alanında yoğun bir biçimde oynamakta ve hatta bu oyunları oynayabilmek uğruna yerine getirmeleri gereken birçok sorumluluk ve ihtiyaçlarını aksatmaktadırlar. Bu sorumluluk ve ihtiyaçların başında beslenme, uyku, tuvalet gibi birincil ihtiyaçların yanında ödev ve üzerlerine düşen görevlerin yerine getirilmemesi gibi durumlar yer almaktadır (Demir ve Hazar, 2018). Bu noktada sorgulanması gereken önemli konulardan birisi, çocukların dijital oyunları neden bu kadar yoğun bir şekilde oynadığıdır. Bu soru çeşitli başlıklar altında incelenebilmekle birlikte; dijital oyunların oyunculara gerçeküstü bir dünya sunması ve oyuncuların burada olağanüstü güç ve yeteneklere sahip olması ve gerçek yaşamda başaramayacağı birçok şeyi bu oyunlarda başarabilmesi çocukları bu oyunlara çeken önemli etkenlerdendir. Bir diğer önemli etken ise bu oyunlardaki bilinmezlik, merak ve heyecan duygusu ve sürekli aşama (level) geçmeye yönelik kurgulanan oyun senaryoları, oyuncuları hep daha iyiye daha mükemmele ulaşmaya güdülemektedir (Demir ve Hazar, 2018).

Ayrıca teknoloji çağında yetişen bireyler, önceki nesilden farklı olarak, bilişsel zekaya, ilgi alanlarına ve alışkanlıklarına sahiptir ve bu farklılıklar dijital oyunlardaki mantıkla aynı çerçevede yer almaktadır (Kula ve Erdem, 2005). Bu durum, dijital oyun ve oyun oynama isteklerinde ciddi artışlara yol açmaktadır.

Aşırıya kaçmadan oynanan dijital oyunların, sağlıklı yaşam biçiminin parçası olarak normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (Green ve ark. 2010). Kişilerin dijital oyuna katılma nedenleri kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdaki uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, zamanı akıcı halde geçirme ve oyunda bir üst aşamaya

geçme gibi niyetleri içeren motivasyon kaynaklarıdır (Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019).

Motivasyon, Türk Dil Kurumu tarafından “hedefe doğru yönelmeye neden olan zihinsel bir durum” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Bilgisayar ve içsel motivasyon üzerine yapmış olduğu çalışmada Malone (1980), fantezi (düşsel ortamlar), merak, meydan okuma ve kontrol olmak üzere 4 unsurdan söz etmektedir. Hem oyun hem de oyun türü tercihini etkisi altına alan bu unsurlardan fantezi ile öğrenilen duygular benzer durumlara dönüştürülürken, merak, önceki duygu ile şimdiki duygu arasında fark varsa bilişsel ve duyuşsal olarak ortaya çıkar, meydan okuma, oyunun amaçlarına ulaşmada izlenen strateji sırasında karşılaşılan belirsizlikler, kontrol ise, bireylere hakim olma duygusunu yaşatma olarak tanımlanmaktadır (Malone, 1980; Kula ve Erdem, 2005). Bireylerin kendi düşsel dünyası içinde bilişsel ve duyuşsal olarak çıkan duyguları, kendi kendine ve diğerleriyle rekabet etme, kendine ve diğerlerine meydan okuma ve bütün bunları yaparken tek hakimin kendisi olması gibi özellikleri bünyesinde barındıran dijital oyunlar, yeni nesil için çekici ve ilgi uyandırıcı olabilmektedir. Öte yandan kişinin arzu veya gereksinimleri nedeniyle hedef davranışları gerçekleştirmesini sağlayan motivasyon aynı zamanda, hedefe ulaşıktan sonra duygusal yönden iyi oluşu olumlu yönde etkiler (Demir ve Ciciođlu, 2018). Literatürde ülkemizde motivasyon ile ilgili yürütülen araştırmalar yer almaktadır (Tekkurşun-Demir ve ark.,2018; Polat ve Yalçın, 2014; Şirin ve ark., 2008; Demir ve Ciciođlu, 2018). Günümüzde dijital oyunların özellikle gençlerin yaşamlarını doğrudan etkilediđi düşünülürse, bu araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada, araştırma modellerinden nicel araştırma modeli benimsenmiştir. Araştırma, tarama modelinde betimsel bir araştırmadır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalara uygun bir modeldir (Büyüköztürk ve ark.,2014).Genel tarama modelleri, çok sayıda elamandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2003). Araştırmanın çalışma grubunu; 2018-2019 eğitim-öğretim yılında, Cihanbeyli Güven Belgin Anadolu Lisesi’nde öğrenim gören23’ü 9., 14’ü 10., 43’ü 11. ve 25’i 12. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır (N=105). Çalışma grubunda, 46 kız, 59 erkek öğrenci yer almaktadır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak, Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeđi kullanılmıştır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeđi (DOOMÖ): Ölçek 19 maddeden oluşmaktadır. DOOMÖ alt boyutları Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul, Oyun İsteđinde Belirsizlik olarak isimlendirilmiştir. Ölçekte yer alan ilk 5 maddenin “Başarı ve Canlanma”, 6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. maddenin “Merak ve Sosyal Kabul”, son 5 maddenin ise “Oyun İsteđinde Belirsizlik” üç faktör altında toplandıđı belirlenmiştir. Oyun İsteđinde Belirsizlik faktörü olumsuz ifadelerden oluştuđu için ters puanlanmıştır. Ölçekte, “Hiç Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum”, “Tamamen Katılıyorum” şeklinde puanlandırılan 5’li likert ölçeđi kullanılmıştır.

Başarı ve Canlanma: Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.

Merak ve Sosyal Kabul: Katılımcıların dijital oyun oynamasında ödül-kupa-zırh kazanma isteđi, ses ve efektlerin çekiciliđi gibi dışsal motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.

Oyun İsteđinde Belirsizlik: Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bađ kuramadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.

Çalışmadan elde edilen verilerinin istatistiksel analizi “Statistical Packagefor Social Sciences” (SPSS) Version 23 istatistik programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde çarpıklık, basıklık değerlerinin -1 ile +1 aralıđını aşması nedeniyle elde edilen verilere nonparametrik testler uygulanmıştır. Çalışmanın istatistiksel analizinde, değerlendirmeye alınan deđişkenler, aritmetik ortalama (\bar{x}), standart sapma (ss), sayı ve yüzde deđerleri ile tanımlanmıştır. Çalışmada cinsiyete göre verilerin karşılaştırması Mann Whitney U testi ile, eğitim durumuna göre verilerin karşılaştırmasında ise Krusal-Wallis testi uygulanmıştır. Anlamlılık $p<0,05$ olarak kabul edilmiştir.

BULGULAR

Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ve tabloları aşağıda belirtilmektedir.

Tablo 1.Cinsiyete Göre Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	Mann-Whitney			
					U	Z	p	
DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	Kadın	46	44,00	2024,00	943,000	-	,00*
		Erkek	59	60,02	3541,00		2,681	
	Merak ve Sosyal Kabul	Kadın	46	36,99	1701,50	620,500	-	,00*
		Erkek	59	65,48	3863,50		4,763	
	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kadın	46	49,20	2263,00	1182,000	-	,25
		Erkek	59	55,97	3302,00		1,137	

Tablo 1’de katılımcıların DOOMÖ ile cinsiyeti arasında yapılan Mann-Whitney U Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, cinsiyet ile Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$). Buna göre Başarı ve Canlanma alt boyutunda erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri, kız öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinden daha yüksektir ($Z=-2,681$; $p=,00<,05$). Başarı ve Canlanma alt boyutunda da erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri, kız öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinden daha yüksektir ($Z=-4,763$; $p=,00<,05$).

Tablo 2.Sınıf Düzeyine Göre Kruskal-Wallis Testi Sonuçları

	N	Sıra Ortalaması	χ^2	p	Anlamlı Fark	
Başarı ve Canlanma	9.sınıf(1)	23	54,59	,910	,82	-
	10.sınıf(2)	14	48,25			
	11.sınıf (3)	43	55,41			
	12.sınıf (4)	25	50,06			
Merak ve Sosyal Kabul	9.sınıf(1)	23	55,43	5,879	,10	-
	10.sınıf(2)	14	48,61			
	11.sınıf (3)	43	59,64			
	12.sınıf (4)	25	41,80			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	9.sınıf(1)	23	57,87	5,873	,11	-
	10.sınıf(2)	14	59,04			
	11.sınıf (3)	43	55,78			
	12.sınıf (4)	25	40,36			

Tablo 2’de katılımcıların sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi Kruskal Wallis Testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların sınıf düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p<,05$).

Tablo 3. Akademik Başarı Düzeyine Göre Kruskal-Wallis Testi Sonuçları

		N	Sıra Ortalaması	χ^2	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Kötü (1)	7	54,59	,910	,82	-
	Orta (2)	80	55,41			
	Yüksek (3)	87	50,06			
Merak ve Sosyal Kabul	Düşük (1)	7	55,43	5,879	,10	-
	Orta (2)	80	59,64			
	Yüksek (3)	87	41,80			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Düşük (1)	7	57,87	5,873	,11	-
	Orta (2)	80	55,78			
	Yüksek (3)	87	40,36			

Tablo 3'te katılımcıların akademik başarı düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi Kuruskal Wallis Testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların akademik başarı düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p<,05$).

Tablo 4. Fiziksel Etkinliklere Katılım Durumuna Göre Kruskal-Wallis Testi Sonuçları

	N	Sıra Ortalaması	χ^2	p	Anlamlı Fark
Hiç katılmıyorum(1)	17	41,43	,910	,82	-
Az (2)	13	60,35			
Arada sırada (3)	31	53,61			
Her fırsatta (4)	44	52,00			
Hiç katılmıyorum(1)	17	31,47	5,879	,03	2*1
Az (2)	13	57,54			
Arada sırada (3)	31	53,68			
Her fırsatta (4)	44	56,18			
Hiç katılmıyorum(1)	17	37,57	5,873	,02	4*1
Az (2)	13	57,35			
Arada sırada (3)	31	44,50			
Her fırsatta (4)	44	60,63			

Tablo 4'te de görüldüğü üzere katılımcıların fiziksel etkinliklere katılım durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi arasındaki ilişki Kuruskal Wallis Testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların fiziksel etkinliklere katılım durumu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında Merak ve Sosyal Kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<,05$).

Bu bağlamda merak ve sosyal kabul alt boyutunda fiziksel etkinliklere az katılanların (sıra ort.=56,18) hiç katılmayanlara (sıra ort.=31,47) göre dijital oyun oynama motivasyonunun anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır.

Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda fiziksel etkinliklere her fırsatta katılan (sıra ort.=60,63) öğrencilerin hiç katılmayanlara (sıra ort.=31,57) göre dijital oyun oynama motivasyonunun anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır.

TARTIŞMA

Günümüzde bireylerin dijital oyun oynama üzerinde yoğun istekte olmasının nedeni gerçek yaşamda sahip olamadıkları birçok şeye oyun içerisinde sahip olma duygusu, haz ve gerçek yaşamdaki sorumluluklardan kurtulma yolu olarak düşünülmektedir (Dođu, 2006). Bu durum göz önünde bulundurularak; araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri incelenmiştir. Çalışmaya, 23'ü 9., 14'ü 10., 43'ü 11. Ve 25'i 12. sınıf olmak üzere, Konya Cihanbeyli Güven Belgin Anadolu Lisesi'nde öğrenim gören 105 öğrenci katılmıştır. Literatürde aynı çalışma ile ilgili yapılan çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak benzer konulara değinen kaynaklar yol gösterici nitelik taşımıştır.

Araştırmanın ilk bulgusunda dijital oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul ile cinsiyet arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Buna göre, kız öğrencilerin, erkek öğrencilere oranla dijital oyun oynama motivasyonunun düşük olduğu bulunmuştur. Buna neden olarak kızların daha duygusal ve sosyal yapısına sahip olmasından dolayı sosyal çevre ile daha fazla iletişimde olması gösterilebilir. Ayrıca erkek öğrencilerin kızlara göre dijital oyun oynarken keyif alma, heyecan, mutluluk gibi içsel faktörlerden ve kupa-zırh kazanma, takdir alma, can kazanma gibi dışsal etmenlerden daha fazla etkilendiği söylenebilir. Media Analysis Laboratory (1998) tarafından yapılan araştırmada en fazla tercih edilen oyunların macera, dövüş, yarış ve spor olduğu tespit edilmiş olup, bu oyunlara en çok zaman ayıranların ise genellikle erkekler olduğu açıklanmıştır. Bir başka araştırmada; oyunların genellikle erkeklerin ilgi alanlarına uygun olarak üretilmesi ve bu nedenle çoğunlukla maskülen bir imaj içermesi, kadınların savaş ve saldırganlık içeren oyunlara mesafeli durması, erkeklerin oyunlarda daha başarılı olması ve bu başarıyla oyun oynamaya devam etme isteđi, erkekleri kadınlara kıyasla daha fazla oyun oynamaya iten sebepler olarak görülmektedir (Griffiths ve Davies, 2005).

Araştırmada öğrencilerin sınıf düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır.9., 10., 11., 12. sınıf öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin ve kaynaklarının benzer düzeyde olduğu düşünülebilir. Buna neden olarak haftanın beş günü benzer etkinliklere katılmaları, aynı anda derse girip teneffüse çıkmaları

gösterilebilir. İnal ve Çağıltay (2005)'ın yapmış olduđu arařtırmada iki gruba ayrılan katılımcıların, ilk grubunda öğrencilerin tercih etmiş oldukları oyun türleri sınıf seviyelerine göre belirlenmişken, ikinci gruptaki öğrencilerde sınıf düzeyine bađlı farklılık bulunamamıştır. Bir başka arařtırmada ise, yaşları 18 ile 35 arasında deđişen 250 kadın katılımcılar ile yapılan çalışmada sınıf düzeylerine göre katılımcıların oyun tercihlerinde anlamlı bir farklılık bulamamıştır (Marshall ve Foran, 2008).

Arařtırmanın üçüncü bulgusunda öğrencilerin akademik başarıları ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı bir farklılığının olmadığı tespit edilmiştir. Buna göre akademik başarıları düşük, orta ve yüksek olan katılımcıların benzer düzeyde huzur, mutluluk, merak, ses ve efektlerden etkilenme düzeyi, oyun oynama nedeni-sonucu arasında bađ kuramama gibi ortak nedenler ile dijital oyun oynadıkları söylenebilir. Literatürde dijital oyun oynama ile akademik performans arasında ilişki bulunmadığına dair arařtırmalar bulunmaktadır. Örneđin, Drummond ve Sauer (2014) Uluslararası Öğrenci Deđerlendirme Programına katılan 22 ülkeden 192.000'den fazla öğrencinin bilim, matematik ve okuma derslerindeki başarılarının deđerlendirildiđi çalışmada dijital oyunlar için ayrılan zamanın artırılmasının, düşünölenin aksine bireyin akademik başarısının üzerinde çok az etkisi olduğunu bu nedenle akademik performanstaki farklılığın ihmal edilebileceđi belirtilmiştir.

Arařtırmanın son bulgusunda katılımcıların fiziksel etkinliklere katılım durumu ile dijital oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından merak ve sosyal kabul, oyun isteđinde belirsizlik alt boyutları arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Merak ve sosyal kabul alt boyutunda dijital oyuna az katılanların puan ortalamalarının, hiç katılmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduđu bulunmuştur. Buna göre fiziksel etkinliklere az katılan öğrencilerin hiç katılmayanlara göre dijital oyunları daha çok dıřsal kaynaklardan beslenerek oynadıđı söylenebilir. Literatürde fiziksel aktiviteye katılanların dijital oyun oynama motivasyonlarının düşük olduğunu tespit eden arařtırmalarla (Demir ve Ciciođlu, 2018; Biddiss ve Irwin, 2010) farklılık gösterdiđi söylenebilir. Oyun isteđinde belirsizlik alt boyutunda fiziksel etkinliklere her fırsatta katılan öğrencilerin puan ortalamalarının hiç katılmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduđu saptanmıştır. Elde edilen bu sonuca göre fiziksel aktivite içinde yer alan heyecan, yarışma, hırs gibi olguların dijital oyunlardaki heyecan, yarışma, hırs ile aynı kabul edilmesinden kaynaklandıđı düşünölebilir. Arařtırma bulgularından farklı olarak Biddiss ve Irwin (2010) ve Graf ve ark. (2009) arařtırmaları dikkate alındığında; kullanıcı sayısı giderek artan hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının,

oyuncuların egzersiz yapma motivasyonunu arttırdığı, egzersizde daha fazla zaman geçirmelerine ve daha fazla enerji harcamalarına katkı sağladığını savunmaktadır.

SONUÇ

Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin cinsiyet ve fiziksel etkinliklere katılım durumu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki olduğu, sınıf ve akademik başarı açısından dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna varılmıştır. Günümüzde gelişen teknoloji ve azalan oyun alanları yeni nesilde oyun oynama anlayışını dijital ortama taşımaktadır. Bu durumu olumlu yönde değerlendirebilmek ve daha sağlıklı, yaratıcı bireyler yetiştirebilmek için dijital oyunların, fiziksel hareketi sağlayan, birden fazla kişiyle oynanabilen ve yaratıcı zekayı geliştiren şekilde tasarlanması, gelecek nesillerin daha sosyal, yaratıcı ve sağlıklı bireyler olmasına katkıda bulunabilir. Yapılan çalışmanın bu doğrultuda yapılabilecek yeniliklere ışık tutabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

1. **Biddiss, E. & Irwin, J.** (2010). Active Video Games to Promote Physical Activity in Children and Youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 164:664-672.
2. **Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F.** (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (17. Baskı), Ankara: Pegem Yayınları.
3. **Caillois, R.** (1957). *Lesjeux et les hommes*. Gallimard. (Oyunlar ve Erkekler). <http://en.wikipedia.org/wiki/Game>.
4. **Demir, G. T. & Hazar, Z.** (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. *Journal Of Physical Education & Sports Science / Beden eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
5. **Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ.** (2018). Motivation Scale For Participation In Physical Activity (MSPPA): A study of validity and reliability. *Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
6. **Doğu, B.** (2006). Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
7. **Drummond, A. & Sauer, J.D.** (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *Plos One*, 9: e87943.
8. **Gentile, D.A.** (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *PsycholSci*, 20:594-602.
9. **Graf, D. L., Pratt, L. V., Hester, C. N. & Short, K. R.** (2009). Playing Active Video Games Increases Energy Expenditure in Children. *Pediatrics*, 124(2), 534-540.
10. **Green, B.S., Sherry J, Lachlan, K. ve ark.** (2010). Orientation to video games among gender and age groups. *Simul Gaming*, 41:238-259.
11. **Griffiths, M.D., Davies, M.N.O.** (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359-368.
12. **İnal, Y. & Çağiltay, K.** (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.
13. **Karasar, N.** (2003). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (12. Baskı), Ankara: Nobel Yayınevi.
14. **Kula, A. & Erdem, M.** (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 29: 127-136.
15. **Malone, T. W.** (1980). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. California: Palo Alto Research Center.
16. **Marshall, A. & Foran, J.** (2008). Australian female gamers video game preferences. Paper presented at the Australian & New Zealand

- Marketing Academy Conference, December 1-3.
17. **Media Analysis Laboratory, Simon Fraser University, B.C.** (1998). Video game culture: Leisure and play of B.C. teens. http://www.media-awareness.ca/english/resources/research_documents/studies/video_games/video_game_culture.cfm.
 18. **Polat, E. & Yalçın, H. B.** (2014). Spor Seyircileri İçin Dışsal Gudu Ölçeđi ve Spor Seyircileri İçin İçsel Gudu Ölçeđi Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması. *International Journal Of Human Sciences*, 11(1):105-127.
 19. **Rideout, V.J., Foehr, U.G. & Roberts, D.F.** (2010). Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds. Kaiser Family Foundation. <http://www.kff.org/entmedia/entmedia012010nr.cfm>.
 20. **Şirin, F.E., Çađlayan, S.H., Çetin, Ç.M. & İnce, A.** (2008). Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Spora Katılım Motivasyonlarına Etki Eden Faktörlerin Belirlenmesi, Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2(2): 98-110.
 21. **Tekkurşun, D. & Bozkurt, M.** (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeđi (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*.
 22. **Tekkurşun, D. G., İlhan, L. E., Esentürk, O. & Kan, A.** (2018). Engelli bireylerde spora katılım motivasyonu ölçeđi (eskmö): geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Sportmetre*, 16(1): 91-102.
 23. **Türk Dil Kurumu (TDK):** http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_karsilik&view=karsilik&kategori=karsilik_liste&ayn1=bas&kelime1=motivasyon.