Ulusal Spor Bilimleri Dergisi
Cilt: 10, **Sayı:** 1, 2026; 1-15
E-ISSN: 2587-134X
URL: http://dergipark.org.tr/usbd

Neden Oynuyoruz? Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarına İlişkin Bir İnceleme

Muhammet Can AMAK[1], Tuğba MUTLU BOZKURT[1*]
[1]Bitlis Eren Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bitlis.

Orijinal Makale **DOI: 10.30769/usbd.1833601**
Gönderi Tarihi: 01.12.2025 Kabul Tarihi: 08.04.2026 Online Yayın Tarihi: 30.06.2026

Öz

Bu araştırmada üniversite öğrencilerinin neden oyun oynadıklarının tespiti için, dijital oyun motivasyonu düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Van ilinde bulunan Yüzüncü Yıl Üniversitesinde 1.,2.,3. ve 4. sınıfta eğitimine devam eden 195'i (%63,7) kadın, 111'i (%36,3) erkek olmak üzere toplam 306 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli kullanılmış olup, veri toplama araçları olarak "Kişisel Bilgi Formu" ve "Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular ışığında, cinsiyet, spor yapma durumu, dijital oyun oynama durumu, günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği toplamı ile içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk alt boyutları arasında anlamlı farklılık saptanmışken, sınıf düzeyinde anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Ayrıca cinsiyet, spor yapma durumu, dijital oyun oynama durumu değişkeni ile arasında yapılan korelasyon analizi sonucunda negatif yönde düşük düzeyde ilişki bulunmuşken; günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni ile arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgular doğrultusunda, üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarını yönlendirmeye yönelik müdahale programlarının geliştirilmesinde cinsiyet, spor yapma durumu ve özellikle günlük dijital oyun oynama süresi gibi değişkenlerin dikkate alınması; dijital oyunların kontrollü, eğitsel ve fiziksel aktiviteyi destekleyici biçimde yapılandırılmasına yönelik uygulamaların teşvik edilmesi önerilmektedir.
Anahtar kelimeler: Üniversite öğrencileri, dijital oyun, motivasyon, oyun oynama motivasyonu

Why Do We Play? An Investigation of University Students' Digital Gaming Motivation

Abstract

This study aimed to examine the digital gaming motivation levels of university students in order to determine the reasons why they play games. A total of 306 students studying in the 1st, 2nd, 3rd, and 4th years at Van Yüzüncü Yıl University voluntarily participated in the research, including 195 (63.7%) females and 111 (36.3%) males. The study employed a quantitative research method with a descriptive survey model. The data collection tools consisted of a "Personal Information Form" and the "Gaming Motivation Scale." In light of the findings obtained in the study, while significant differences were determined between the variables of gender, physical activity status, digital game playing status, and daily digital game playing duration and the total score of the game motivation scale and the sub-dimensions of intrinsic motivation, integration, identification, introjection, external regulation, and amotivation, no significant difference was determined at the grade level. In addition, as a result of the correlation analysis conducted between gender, physical activity status, and digital game playing status, a low-level negative relationship was found, whereas it was concluded that there was a moderate-level positive relationship with the variable of daily digital game playing duration. Based on these findings, it is recommended that, in the development of intervention programs aimed at directing university students' digital game playing motivations, variables such as gender, physical activity status, and especially daily digital game playing duration be taken into consideration, and that practices aimed at structuring digital games in a controlled, educational, and physical activity–supportive manner be encouraged.
Keywords: University students, digital games, motivation, gaming motivation

[*] **Sorumlu Yazar:** Tuğba MUTLU BOZKURT, **E-posta:** tmutlubozkurt@gmail.com

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin son yıllardaki hızlı gelişim ve yayılımı, genç yetişkinlerin gündelik yaşam örüntülerini, boş zaman kullanımlarını ve sosyal etkileşim biçimlerini önemli ölçüde dönüştürmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar yalnızca bireylerin eğlence tercihlerini değil; bilişsel süreçlerini, duyuşsal deneyimlerini ve motivasyonel dinamiklerini de etkileyen geniş kapsamlı kültürel uygulamalar haline gelmektedir (Lowery, 2023).

Bu hızlı gelişim ve değişim dijital oyunları, genç bireylerin günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Özellikle üniversite öğrencileri, akademik sorumluluklarının yanı sıra boş zamanlarını değerlendirmek amacıyla dijital oyunlara yönelmektedirler. Dijital oyunlar en genel ifade ile teknolojinin oyun oynama maksadıyla kullanılması şeklinde tanımlanmaktadır (Marsh vd., 2016). Kaya'ya (2013) göre, dijital oyunlar; bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlar üzerinden monitör, klavye, fare, joystick gibi ara yüzlerin yazılımla etkileşime girerek kural ve hedeflerin gerçekleştirildiği sistemlerdir. Bu tanımlardan hareketle, dijital oyunların hem teknik hem de psikolojik bir boyuta sahip olduğu söylenebilmektedir. Dijital oyunlarda yalnızca bir yazılımla etkileşime girilmemekte; aynı zamanda bir hedef belirleme, strateji kurma, problem çözme, yarışma veya iş birliği yapma gibi bilişsel süreçler de etkin biçimde kullanılmaktadır. Gelişen teknoloji ve yenilikler ile beraber söz konusu dijital oyunlar etkileşim sağlanabilir hale gelerek çevrimiçi dijital oyunlar olarak da ortaya çıkmaktadır.

Çevrimiçi dijital oyunlar, oyun içi ödüllendirme sistemleri, seviye atlama mekanizmaları ve kullanıcıya özel içerikleri sayesinde oyuncuların oyun içinde daha uzun süre kalmasını sağlarken, aynı zamanda dışsal ve içsel motivasyonu artırıcı faktörler sunmaktadır (Ryan vd., 2006; Hamari vd., 2014). Bu motivasyon unsurları, özellikle üniversite öğrencilerinin stresle başa çıkma becerileri, akademik başarıya yönelik tutumları ve sosyal etkileşim kapasiteleri üzerinde etkili olabilmektedir (Granic vd., 2014).

Motivasyon, öğrencilerin akademik performanslarını belirleyen temel psikolojik değişkenlerden biri olarak kabul edilmekte ve bireyin öğrenme sürecine aktif katılımını, hedefe yönelimini ve başarıya ulaşma isteğini içermektedir. Bu bağlamda, çevrimiçi dijital oyunların içerdiği ödüllendirme sistemleri, ilerleme düzeyleri ve sosyal rekabet unsurları, içsel ve dışsal motivasyon bileşenlerini doğrudan etkileyebilmektedir. Ancak, bu oyunların öğrencilerin akademik motivasyonlarını olumlu yönde desteklemesi kadar, dikkat dağınıklığına, zaman yönetimi sorunlarına ve akademik performansta düşüşe neden olma potansiyeli de göz ardı edilmemelidir (Przybylski vd., 2010).

Oyun oynama motivasyonu, bireylerin oyunlara yönelme nedenlerini ve bu etkinliğin psikolojik, sosyal ve bilişsel boyutlarını açıklamayı amaçlayan önemli bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır (Yee, 2006). Oyun oynama motivasyonu; eğlenme, rekabet etme, başarı kazanma, sosyal bağ kurma, merak, keşfetme ve rahatlama gibi unsurları kapsamaktadır. Üniversite öğrencileri açısından oyun oynama motivasyonu, yalnızca boş zaman değerlendirme davranışını değil, aynı zamanda stresle başa çıkma, sosyal aidiyet kurma ve öz yeterlilik

geliştirme süreçlerini de içermektedir (Przybylski vd., 2010). Bu durum, dijital oyunların öğrencilerin genel motivasyon yapılarıyla nasıl bir etkileşim içinde olduğunu incelemeyi gerekli kılmaktadır.

Bu çalışmada amaç, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi dijital oyunlara olan ilgisinin motivasyonel düzeylerinin analiz edilerek, dijital oyunların genç bireylerin yaşamlarında nasıl bir işlev üstlendiğini değerlendirmektir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

18-28 yaş aralığında bulunan üniversite öğrencilerinin oyun oynama motivasyonlarının incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar′a (2014) göre ilişkisel tarama modeli "iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli" olarak tanımlanmaktadır.

Çalışma Grubu

Van ilinde bulunan Yüzüncü Yıl Üniversitesinde 1.,2.,3. ve 4. sınıfta eğitimine devam eden 195'i (%63,7) kadın, 111'i (%36,3) erkek olmak üzere toplam 306 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler Tablo 3'te verilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırma için kullanılan veri toplama formu, iki bölümden meydana gelmektedir. İlk bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu'dur. İkinci bölüm ise geçerliliği ve güvenirliği test edilmiş olan "Oyun Motivasyonu Ölçeği" ni içermektedir. Ölçeklerin güvenirlik katsayıları Tablo 2'de verilmiştir.

Kişisel Bilgi Formu: Van ilinde bulunan Yüzüncü Yıl Üniversitesinde 1.,2.,3. ve 4. sınıfta eğitimine devam eden 195'i (%63,7) kadın, 111'i (%36,3) erkek olmak üzere toplam 306 öğrencinin cinsiyet, sınıf, düzenli spor yapma durumu, dijital oyun oynama durumu ve dijital oyun oynama sıklığı değişkenleri demografik özelliklerini belirlemek için araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

Oyun motivasyon ölçeği: Çalışmada, Akın, Kaya ve Demirci (2015) tarafından Türkçe uyarlaması yapılan ve 18 sorudan oluşan, 6 alt boyutlu "Oyun Motivasyonu Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin bu çalışma için hesaplanan Cronbach alfa iç tutarlılık güvenirlik katsayıları içsel motivasyon alt ölçeği için .78, bütünleşme alt ölçeği için .84, kimliğe katma alt ölçeği için .81, içe yansıtma alt ölçeği için .79, dışsal düzenleme alt ölçeği için .84, motivasyonsuzluk alt ölçeği için .56 olarak bulunmuştur. Ölçek, 7 dereceli Likert tipi bir yapıya sahiptir: "Hiç Katılmıyorum (1)", "Kısmen Katılmıyorum (2)", "Katılmıyorum (3)", "Kararsızım (4)", "Katılıyorum (5)", ''Kısmen katılıyorum'' (6), ''Tamamen Katılıyorum'' (7) Ölçekten alınabilecek minimum puan 18, maksimum puan ise 126'dır (Akın vd., 2015).

Tablo 1. Chronbach Alpha Değerleri

Ölçekler	Chronbach's Alpha (α)	Madde sayısı
İçsel motivasyon alt boyutu	0,78	3
Bütünleşme alt boyutu	0,84	3
Kimliğe katma alt boyutu	0,81	3
İçe yansıtma alt boyutu	0,79	3
Dışsal düzenleme alt boyutu	0,84	3
Motivasyonsuzluk alt boyutu	0,56	3
Ölçek Toplam	0,91	18

Alanyazında Özdamar tarafından belirlenen güvenirlik değerlendirmelerine göre, α (Cronbach Alpha) değerleri şu şekilde sınıflandırılmıştır: $0,00 < \alpha < 0,40$ "güvenilir değil," $0,41 < \alpha < 0,60$ "düşük güvenirlik," $0,61 < \alpha < 0,80$ "orta düzeyde güvenilir," ve $0,81 < \alpha < 1,00$ "yüksek düzeyde güvenilir" olarak kabul edilir (Özdamar, 2004). Tablo 1 incelendiğinde araştırmanın chronbach's alpha (α) değerlerinin (0,91) güvenirlik için yüksek düzeyde güvenilir olduğu görülmektedir.

Verilerin Analizi

Araştırma analizlerine başlamadan önce, araştırmacı tarafından normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların uygunluğu değerlendirilmiş ve hangi istatistiksel analizlerin tercih edildiği konusunda istatistiksel bilgiler sunulmuştur. Verilerin analizinde kullanılacak testleri seçmek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. Tablo 2'de yer alan çarpıklık ve basıklık değerleri, Tabachnick ve Fidel (2007) tarafından belirlenen sınırlar olan -1 ile +1 aralığında olduğundan, veri setinin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu nedenle parametrik testler kullanılmıştır. Öncelikle demografik özelliklerin belirlenmesi amacıyla betimsel istatistikler uygulanmıştır. Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek için frekans (f), yüzde (%), ortalama ($\bar{X}$), ve standart sapma (ss) gibi betimsel istatistik yöntemleri kullanılmıştır. Veriler, SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Daha sonra, grup sayısı iki olan karşılaştırmalar için "Bağımsız Örneklemler için T-Testi" kullanılmıştır. Grup sayısı ikiden fazla olduğunda ise "Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)" kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla ise "Tukey HSD" çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Üniversite öğrencileri için Oyun Motivasyonu Ölçeği ve alt boyutları ile ikili değişkenler arasındaki ilişkinin belirlenmesi için "Pearson Korelasyon" testi uygulanmış, aralarındaki ilişkinin yönü ve düzeyini belirlemek için Regreasyon analizi kullanılmıştır.

Tablo 2. Ölçeklere ilişkin betimsel analiz

Ölçek ve alt boyutları	n	Min.	Max.	X̄	Ss	Medyan	Skewness	Kurtosis
İçsel motivasyon	306	1,00	7,00	3,72	1,71	3,66	-0,007	-1,015
Bütünleşme	306	1,00	7,00	2,94	1,64	3,00	0,51	-0,61
Kimliğe katma	306	1,00	7,00	3,04	1,70	3,00	0,45	-0,74
İçe yansıtma	306	1,00	7,00	2,74	1,65	2,33	0,70	-0,48
Dışsal düzenleme	306	1,00	7,00	3,02	1,63	3,00	0,40	-0,71
Motivasyonsuzluk	306	1,00	7,00	3,72	1,55	3,66	0,07	-0,56
Ölçek toplam	306	1,00	7,00	57,65	23,06	58,50	0,25	-0,27

Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı Ölçeğinden elde edilen ortalamalar incelendiğinde, ortalama değerinin (X̄=2,74±1,71) olduğu görülmektedir.

BULGULAR

Üniversite öğrencilerinin oyun motivasyon düzeylerinin belirlenmesi amacıyla, belirli değişkenler aracılığıyla gerçekleştirilen araştırmanın bulguları, tablolar şeklinde sunularak açıklanmıştır.

Tablo 3. Katılımcıların demografik değişkenlere ilişkin frekans tablosu

Değişken		F	%
Cinsiyet	Kadın	111	36,3
	Erkek	195	63,7
Sınıf	1.sınıf	86	28,1
	2.sınıf	90	29,4
	3.sınıf	69	22,5
	4.sınıf	61	19,9
Spor yapma durumu	Evet	80	26,1
	Hayır	226	73,9
Dijital oyun oynama durumu	Evet	178	58,2
	Hayır	128	41,8
Günlük Dijital oyun oynama süresi	1 saatten az	211	69,0
	2-3 saat	95	31,0
Toplam		**306**	**100,0**

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin %36,3'ünün kadın, %63,7'sinin erkek olduğu görülmektedir. Sınıf dağılımına göre, %28,1'i birinci sınıf, %29,4'ü ikinci sınıf, %22,5'i üçüncü sınıf ve %19,9'u dördüncü sınıfta öğrenim görmektedir. Öğrencilerin %26,1'inin düzenli spor yaptığı, %73,9'unun düzenli spor yapmadığı görülmektedir. Öğrencilerin %58,2'sinin düzenli olarak dijital oyun oynadığı, %41,8'inin düzenli olarak dijital oyun oynamadığı; dijital oyun oynayan öğrencilerin %69'unun günde bir saatten az, %31'inin ise günde 2-3 saat dijital oyun oynadığı görülmektedir

Tablo 4. Cinsiyet değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	Ss	T	p
İçsel motivasyon	Kadın	195	3,42	1,64	4,172	0,00*
	Erkek	111	4,25	1,71		
Bütünleşme	Kadın	195	2,57	1,45	5,453	0,00*
	Erkek	111	3,59	1,74		
Kimliğe katma	Kadın	195	2,76	1,58	3,800	0,00*
	Erkek	111	3,52	1,80		
İçe yansıtma	Kadın	111	2,41	1,48	4,882	0,00*
	Erkek	195	3,33	1,76		
Dışsal düzenleme	Kadın	111	2,62	1,46	6,111	0,00*
	Erkek	195	3,74	1,67		
Motivasyonsuzluk	Kadın	111	3,51	1,50	3,105	0,00*
	Erkek	195	4,08	1,57		
Ölçek toplam	Kadın	195	51,97	20,18	6,024	0,00*
	Erkek	111	67,62	24,48		

Tablo 4 incelendiğinde, cinsiyet değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği ve tüm alt boyutları arasında yapılan T-test analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$). Erkek öğrencilerin oyun motivasyonu puan ortalamaları, kadın öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5. Sınıf türü değişkenine ilişkin ANOVA analizi

Ölçek ve alt boyutları	Sınıf türü	n	$\bar{X}$	S	F	P
İçsel motivasyon	1.sınıf	86	3,93	1,68	1,036	0,37
	2.sınıf	90	3,81	1,68		
	3.sınıf	69	3,54	1,70		
	4.sınıf	61	3,52	1,80		
Bütünleşme	1.sınıf	86	3,16	1,65	1,492	0,21
	2.sınıf	90	2,69	1,49		
	3.sınıf	69	2,85	1,64		
	4.sınıf	61	3,12	1,80		
Kimliğe katma	1.sınıf	86	3,39	1,87	2,133	0,09
	2.sınıf	90	2,77	1,57		
	3.sınıf	69	2,92	1,62		
	4.sınıf	61	3,06	1,67		
İçe yansıtma	1.sınıf	86	2,84	1,81	0,269	0,84
	2.sınıf	90	2,69	1,50		
	3.sınıf	69	2,63	1,57		
	4.sınıf	61	2,80	1,73		
Dışsal düzenleme	1.sınıf	86	3,08	1,67	0,616	0,60
	2.sınıf	90	3,01	1,62		
	3.sınıf	69	2,82	1,63		
	4.sınıf	61	3,20	1,62		
Motivasyonsuzluk	1.sınıf	86	3,80	1,58	0,194	0,90
	2.sınıf	90	3,67	1,58		
	3.sınıf	69	3,76	1,50		
	4.sınıf	61	3,62	1,52		
Ölçek toplam	1.sınıf	86	60,69	24,29	0,828	0,47
	2.sınıf	90	55,98	21,71		
	3.sınıf	69	55,68	22,48		
	4.sınıf	61	58,04	23,97		

Tablo 5 incelendiğinde, sınıf türü değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği arasında yapılan ANOVA analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir (p>0,05).

Tablo 6. Spor yapma durumu değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	**Spor yapma durumu**	**n**	**x̄**	**Ss**	**T**	**p**
İçsel motivasyon	Evet Hayır	80 226	4,06 3,61	1,71 1,70	4,172	0,00*
Bütünleşme	Evet Hayır	80 226	3,38 2,79	1,70 1,59	5,453	0,00*
Kimliğe katma	Evet Hayır	80 226	3,30 2,95	1,78 1,66	3,800	0,16
İçe yansıtma	Evet Hayır	80 226	3,02 2,64	1,69 1,62	4,882	0,08
Dışsal düzenleme	Evet Hayır	80 226	3,32 2,92	1,77 1,57	6,111	0,00*
Motivasyonsuzluk	Evet Hayır	80 226	3,67 3,73	1,53 1,55	3,105	0,75
Ölçek toplam	Evet Hayır	80 226	62,33 55,99	24,12 22,50	6,024	0,00*

Tablo 6 incelendiğinde, spor yapma durumu değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği ve tüm alt boyutları arasında yapılan T-test analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0,05). İçsel motivasyon, bütünleşme, dışsal motivasyon ve ölçek toplamda evet spor yapıyorum diyen öğrencilerin oyun motivasyonu ortalama puanlarının hayır spor yapmıyorum diyen öğrencilerin puan ortalamasından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca kimliği katma, içe yansıtma ve motivasyonsuzluk alt boyutlarında yapılan analiz sonucunda anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p>0,05).

Tablo 7. Dijital oyun oynama durumu değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	**Dijital oyun oynama durumu**	**n**	**x̄**	**Ss**	**T**	**p**
İçsel motivasyon	Evet	178	4,43	1,49	9,604	0,00*
	Hayır	128	2,75	1,51		
Bütünleşme	Evet	178	3,54	1,56	8,273	0,00*
	Hayır	128	2,11	1,37		
Kimliğe katma	Evet	178	3,50	1,68	5,832	0,00*
	Hayır	128	2,40	1,52		
İçe yansıtma	Evet	178	3,30	1,69	7,622	0,00*
	Hayır	128	1,96	1,22		
Dışsal düzenleme	Evet	178	3,51	1,62	6,598	0,00*
	Hayır	128	2,34	1,39		
Motivasyonsuzluk	Evet	178	3,91	1,52	2,638	0,00*
	Hayır	128	3,44	1,55		
Ölçek toplam	Evet	178	66,65	20,99	9,058	0,00*
	Hayır	128	45,13	19,79		

Tablo 7 incelendiğinde, dijital oyun oynama durumu değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği ve tüm alt boyutları arasında yapılan T-test analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0,05). Evet dijital oyun oynuyorum diyen öğrencilerin oyun motivasyonu puan ortalamaları, hayır dijital oyun oynamıyorum diyen öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 8. Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	**Günlük dijital oyun oynama süresi**	**n**	**$\bar{x}$**	**Ss**	**T**	**p**
İçsel motivasyon	1 saatten az	211	3,26	1,62	-7,796	0,00*
	2 saatten fazla	95	4,77	1,43		
Bütünleşme	1 saatten az	211	2,45	1,41	-8,686	0,00*
	2 saatten fazla	95	4,03	1,59		
Kimliğe katma	1 saatten az	211	2,65	1,57	-6,253	0,00*
	2 saatten fazla	95	3,89	1,67		
İçe yansıtma	1 saatten az	211	2,27	1,38	-8,304	0,00*
	2 saatten fazla	95	3,80	1,70		
Dışsal düzenleme	1 saatten az	211	2,63	1,50	-6,761	0,00*
	2 saatten fazla	95	3,90	1,57		
Motivasyonsuzluk	1 saatten az	211	3,55	1,52	-2,887	0,00*
	2 saatten fazla	95	4,09	1,55		
Ölçek toplam	1 saatten az	211	50,49	20,65	-9,117	0,00*
	2 saatten fazla	95	73,55	20,08		

Tablo 8 incelendiğinde, günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği ve tüm alt boyutları arasında yapılan T-test analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0,05). 2 saatten fazla günlük dijital oyun oynuyorum diyen öğrencilerin oyun motivasyonu puan ortalamaları, 1 saatten az günlük dijital oyun oynamıyorum diyen öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 9. Değişkenler ile oyun oynama motivasyonu korelasyon analizi

Pearson Korelasyon		**İçsel motivasyon**	**Bütünleşme**	**Kimliğe katma**	**İçe yansıtma**	**Dışsal düzenleme**	**Motivasyonsuzluk**	**Ölçek toplam**
Yaş	**r**	-077	-0,044	-0,044	0,005	-0,011	0,053	-0,027
	p	0,177	0,447	0,448	0,932	0,850	0,356	0,641
	N	306	306	306	306	306	306	306
Cinsiyet	**r**	-0,233**	-0,299**	-,213**	-,270**	-0,331**	-0,175**	-0,327**
	p	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	306	306	306	306	306	360	360
Sınıf düzeyi	**r**	-0,097	-0,007	-0,063	-0,016	0,004	-0,030	-0,046
	p	0,091	0,908	0,271	0,780	0,940	0,604	0,427
	N	306	306	306	306	306	360	360
Spor Durumu	**r**	-116*	-0,159**	-0,090	-0,100	-0,110	0,018	-0,121*
	p	0,000	0,000	0,116	0,080	0,056	0,758	0,000
	N	360	306	306	306	306	306	360
Dijital oyun oynama	**r**	-0,482**	-0,429**	-,317**	-,401**	-0,354**	-0,150**	-0,461**
	p	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	306	306	306	306	306	306	360
Günlük dijital oyun süresi	**r**	0,408**	0,446**	,338**	,430**	0,362**	0,163**	0,463**
	p	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	306	306	306	306	306	306	360

Tablo 9 incelendiğinde, yaş ve sınıf düzeyi değişkeni ile oyun motivasyonu ölçeği arasında yapılan Pearson korelasyon analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Ancak cinsiyet, spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkeni ile arasında yapılan korelasyon analizi sonucunda negatif yönde düşük düzeyde ilişki bulunmuşken ($p<0,01$); günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni ile arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0,01$).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Yapılan araştırmada cinsiyet değişkenine göre; erkek öğrencilerin oyun motivasyonu ölçeği toplam puanı ile tüm alt boyutlarda (içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve motivasyonsuzluk) kadın öğrencilere kıyasla anlamlı biçimde daha yüksek puanlara sahip olmaları, literatürde sıklıkla bildirilen bir eğilimle paralellik göstermektedir. Nitekim erkeklerin oyun oynama sıklığı, oyun süresi ve oyun deneyimi açısından daha yüksek düzeyde yer aldıkları; bunun da oyun motivasyonuna doğrudan yansıdığı birçok çalışmada belirtilmiştir. Yee (2006), erkeklerin özellikle rekabet, meydan okuma ve başarı odaklı motivasyon alt boyutlarında kadınlardan anlamlı derecede yüksek puanlar aldıklarını belirtmiştir. Benzer biçimde Hamlen (2011) de erkeklerin oyunlarda hedefe ulaşma, problem çözme ve başarı hissine yönelik içsel güdülerinin kadınlardan daha baskın olduğunu belirtmiştir. Williams vd., (2008) ise çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda erkeklerin sosyal tanınma ve statü kazanımına yönelik motivasyonlarının kadınlara kıyasla daha güçlü olduğunu göstermiştir. Ancak bazı araştırmalar bu bulgulardan farklı sonuçlar ortaya koymuştur. Örneğin Deaner vd., (2022) tarafından yürütülen bir çalışmada, oyun temelli öğrenme ortamlarında cinsiyetin motivasyon üzerindeki etkisinin anlamlı olmadığı; her iki

cinsiyetin de benzer düzeyde katılım ve güdülenme sergilediği saptanmıştır. Tsai (2017) ise erkeklerin challenge (meydan okuma) ve achievement (başarı) odaklı motivasyonlarının daha baskın olduğu, kadınların ise işbirlikçi ve sosyal bağlamlı oyunlarda daha yüksek içsel motivasyon gösterebildiklerini belirtmiştir. Bu bağlamda mevcut araştırmanın bulguları, erkeklerin oyun motivasyonu düzeylerinin kadınlardan yüksek olduğu yönündeki genel eğilimi desteklemekle birlikte, oyun türü, kullanım amacı, deneyim düzeyi ve sosyo-kültürel faktörlerin bu ilişkiyi etkileyebileceği; dolayısıyla cinsiyet farkının bağlamsal değişkenlere duyarlı bir yapı arz ettiği söylenebilir.

Sınıf türü değişkenine göre öğrencilerin oyun motivasyonu toplam puanları ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. Bu bulgu, farklı sınıf düzeylerinde öğrenim gören öğrencilerin oyun oynama güdülerinin benzer düzeyde seyrettiğini göstermektedir. Araştırma sonuçlarını destekleyen çalışmalar da Akköse (2020) ile Demirel vd., (2019) sınıf değişkeninin dijital oyun motivasyonu üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, öz-belirleme kuramı (Deci & Ryan, 2000) kapsamında değerlendirildiğinde, bireylerin oyun oynama motivasyonlarının temelinde yer alan özerklik, yeterlik ve ait olma gibi psikolojik ihtiyaçların sınıf düzeyinden bağımsız olabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte bazı araştırmalarda (Yılmaz, 2019; Martucci vd., 2023) üst sınıf öğrencilerinde oyun motivasyonunun kısmen azaldığı bildirilmektedir. Dolayısıyla bu çalışmadaki bulgular, genel olarak literatürün bir kısmıyla örtüşmekte ve oyun motivasyonunun sınıf düzeyinden çok bireysel ilgi, deneyimsel tatmin ve içsel güdülenme ile ilişkili olduğu ortaya koyulmuştur.

Spor yapma durumuna değişkenine göre, öğrencilerin oyun motivasyonu düzeylerinde anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Spor yapan öğrencilerin içsel motivasyon, bütünleşme, dışsal düzenleme ve ölçek toplam puanlarının spor yapmayanlara göre anlamlı derecede yüksek olması, fiziksel aktiviteye katılımın bireylerin oyun oynama güdülerini artırdığını göstermektedir. Bu sonuç, oyun temelli fiziksel etkinliklerin bireylerin motivasyonel süreçlerini desteklediğini bildiren araştırmalarla paralellik göstermektedir. Nitekim El-Tanahi vd., (2024)'te yapılan çalışmada, oyunlaştırılmış beden eğitimi programlarının çocuk ve ergenlerde eğlenme ve katılım düzeylerini anlamlı biçimde artırdığı rapor edilmiştir. Benzer biçimde, Mazeas vd., (2022) çalışması da fiziksel etkinlik temelli oyunlaştırma uygulamalarının içsel motivasyonu güçlendirdiği ortaya koyulmuştur. Ayrıca, Pérez-Jorge vd., (2024) araştırmasında, düzenli fiziksel egzersiz yapan öğrencilerin oyun temelli etkinliklerden daha yüksek keyif aldıkları ve motivasyon düzeylerinin anlamlı biçimde yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda, spor yapmanın bireylerin oyun deneyimini daha anlamlı, ödüllendirici ve bütünleşmiş hâle getirdiği söylenebilir. Öte yandan, araştırmada kimliğe katma, içe yansıtma ve motivasyonsuzluk alt boyutlarında anlamlı farklılık gözlenmemesi, spor yapma davranışının motivasyonun tüm bileşenleri üzerinde eşit etki göstermediğini düşündürmektedir. Literatürde de benzer şekilde, oyunlaştırma ve fiziksel aktivitenin bazı alt boyutlarda güçlü etkiler yaratırken kimliğe katma veya motivasyonsuzluk gibi bilişsel-duygusal yönelimlerde sınırlı etkiye sahip olduğu vurgulanmaktadır (Karuc vd., 2025). Dolayısıyla bu çalışmanın bulguları, genel olarak güncel literatürle uyumlu olup, spor yapmanın oyun motivasyonunu özellikle içsel ve bütünleşmiş düzeylerde artırdığı; buna karşın daha soyut güdülenme biçimleri üzerinde sınırlı etkide bulunduğunu göstermektedir.

Dijital oyun oynama durumu değişkenine göre, öğrencilerin oyun motivasyonu ölçeği ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar, dijital oyun oynayan öğrencilerin içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma, dışsal düzenleme ve ölçek toplam puanlarının oynamayanlara göre anlamlı biçimde yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, dijital oyun oynama davranışının bireylerin oyun motivasyonunu artırdığını ve oyunla etkileşim sürecinin daha derin bir güdülenme yapısı oluşturduğunu düşündürmektedir. Araştırma bulgularını destekler nitelikte, Meriläinen vd., (2023), ergenlerde dijital oyun oynama sıklığı ile motivasyonel yönelimler arasında pozitif bir ilişki saptanmış, düzenli oyun oynayan bireylerin daha yüksek içsel motivasyon ve doyum yaşadıkları tespit edilmiştir. Aynı doğrultuda, Kim vd., (2020), oyun oynama süresi arttıkça oyun motivasyonunun tür ve yoğunluk açısından çeşitlendiğini, özellikle eğlence ve kaçış gibi içsel yönelimli motivasyonlarının belirginleştiği vurgulanmıştır. Ayrıca, Wallenius vd., (2009) tarafından yapılan çalışmada da, günlük oyun oynama süresinin artmasıyla içsel motivasyon düzeylerinde de yükselme gözlenmiştir. Bu bulgular, dijital oyun oynama davranışının bireylerin öz-belirlenim düzeyini ve psikolojik doyumunu artırabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, uzun süreli ve yoğun oyun oynama alışkanlıklarının bazı durumlarda motivasyonun niteliğini değiştirebileceği, dışsal faktörlerin (ödül, rekabet vb.) ön plana çıkabileceği de literatürde vurgulanmaktadır. Dolayısıyla, bu çalışmada elde edilen sonuçlar genel olarak mevcut literatürle uyumlu olup, dijital oyun oynama sıklığı ve süresinin öğrencilerin oyun oynama motivasyonunu anlamlı biçimde güçlendirdiği saptanmıştır.

Araştırmadan elde edilen tüm bulgular birlikte değerlendirildiğinde, bireylerin dijital oyun oynama davranışları ile oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu görülmektedir. Öncelikle, yaş ve sınıf düzeyi değişkenleri ile oyun motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki saptanmamış olması, motivasyonel eğilimlerin yaş ilerledikçe veya sınıf düzeyi değiştikçe belirgin biçimde farklılaşmadığını göstermektedir. Bu durum, bireylerin oyun oynama motivasyonlarının gelişimsel değişkenlerden ziyade kişisel ilgi, deneyim ve yaşam tarzı faktörlerinden etkilendiğini düşündürmektedir. Buna karşın, cinsiyet, spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkenleriyle oyun motivasyonu arasında negatif yönlü ancak düşük düzeyli ilişkilerin bulunması, özellikle erkek öğrencilerin ve aktif spor yapan bireylerin oyun oynama motivasyonunun farklı yönelimler gösterebileceğini ortaya koymaktadır. Literatürde de benzer şekilde, oyun motivasyonunun bireysel farklılıklara, özellikle cinsiyet ve fiziksel aktiviteye bağlı olarak değiştiği vurgulanmaktadır (Yılmaz & Bozkurt, 2024; Mutlu Bozkurt vd., 2023).

Bulguların en dikkat çekici yönü ise, günlük dijital oyun oynama süresi ile oyun motivasyonu arasındaki pozitif ve orta düzeyde anlamlı ilişkidir. Günlük oyun oynama süresi arttıkça bireylerin içsel motivasyon, bütünleşme, kimliğe katma, içe yansıtma ve dışsal düzenleme puanlarının da arttığı belirlenmiştir. Bu sonuç, oyun oynama süresinin motivasyonun hem nicelik hem de nitelik boyutlarını etkilediğini göstermektedir. Olcay vd., (2025), oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte oyun deneyiminin daha içsel bir anlam kazandığını ve psikolojik doyumun yükseldiği belirtilmiştir. Benzer biçimde, Arslan vd., (2025), oyun süresi arttıkça eğlence ve yeterlik odaklı motivasyonun güçlendiğini saptamıştır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu araştırma sonuçları dijital oyun oynama davranışının bireylerin oyun motivasyonunu etkilediği ortaya koyulmaktadır. Oyun oynama süresinin artması, bireylerin oyunlardan elde ettikleri haz, aidiyet ve kendini gerçekleştirme duygusunu güçlendirmekte; dolayısıyla oyun motivasyonunun içsel ve bütünleşmiş yönlerini desteklemektedir. Buna karşılık, yaş ve sınıf düzeyine bağlı değişimlerin sınırlı kalması, oyun motivasyonunun bilişsel-duygusal bir yapı olduğunu ve demografik değişkenlerden ziyade kişisel deneyimlerle şekillendiğini göstermektedir. Sonuç olarak, elde edilen bulgular öz-belirleme kuramı (Deci & Ryan, 2000) çerçevesinde değerlendirildiğinde, oyun oynama motivasyonunun temelinde özerklik, yeterlik ve ait olma ihtiyaçlarının yer aldığı ve bu ihtiyaçların oyun oynama sıklığı ile süresine paralel olarak daha yoğun biçimde doyurulduğu söylenebilir.

ÖNERİLER

1. Cinsiyet farklılıklarının bağlamsal olabileceği göz önünde bulundurularak; oyun türü (rekabetçi, işbirlikçi vb.), oyun oynama amacı ve çevrimiçi/çevrimdışı oyun ayrımı gibi değişkenler araştırma modellerine dahil edilebilir.
2. Dijital oyun oynama süresi ile motivasyon arasındaki ilişkinin yönünü ve etkisini daha net ortaya koymak için boylamsal ve deneysel araştırmalar yapılabilir.
3. Spor yapma durumu ile oyun motivasyonu arasındaki ilişkiyi daha ayrıntılı incelemek amacıyla fiziksel aktivite düzeyi, spor süresi ve spor türü gibi değişkenleri içeren çalışmalar yürütülebilir.
4. Oyun motivasyonunun psikolojik iyi oluş, akademik başarı, stres, yalnızlık ve öz-yeterlik gibi değişkenlerle ilişkisini inceleyen çok değişkenli ve yapısal modellemeye dayalı araştırmalar yapılabilir.
5. Nicel bulguları desteklemek amacıyla nitel ve karma yöntemli çalışmalar gerçekleştirilerek öğrencilerin oyun deneyimlerine ilişkin öznel görüşleri incelenebilir.
6. Oyun motivasyonunun kültürel bağlamdan nasıl etkilendiğini belirlemek amacıyla kültürlerarası karşılaştırmalı araştırmalar yapılabilir.

Yayın Etiği: Bu çalışmanın hazırlanma ve yazım sürecinde *"Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi"* kapsamında bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş olup; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, makalede ele alınan konu veya materyallerle ilgili olarak bir finansal veya finansal olmayan kuruluşla herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Katkı Oranı Beyanı: Araştırmaya iki yazar da eşit oranda katkıda bulunmuştur.

KAYNAKLAR

Akın, A., Kaya, Ç., & Demirci, İ. (2015). Oyun motivasyonu ölçeğinin geçerliği ve güvenirliği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*;11(1), 18-31.

Akköse, E. (2020). *Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

Arslan, Ö., Olcay, H. & Mutlu Bozkurt, T. (2025). Motivations for playing online games among university students: achievement, social interaction and immersion. I*nternational journal of physical education sport and technologies, 6*(2), 1-9.

Deaner, R. O., Dunlap, L. C., & Bleske-Rechek, A. (2022). Sex differences in competitiveness in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Evolutionary Psychology, 20*(2), 14747049221109388. https://doi.org/10.1177/14747049221109388.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268.

Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Tekkurşun Demir, G. (2019). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 17*(3), 95-107. https://doi.org/10.33689/spormetre.620667.

El-Tanahi, N., Soliman, M., Abdel Hady, H., Alfrehat, R., Faid, R., Abdelmoneim, M., Torki, M., & Hamoudah, N. (2024). The effectiveness of gamification in physical education: A systematic review. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST), 12*(2), 406-417. https://doi.org/10.46328/ijemst.4005.

Hamari, J., Koivisto J., & Sarsa H. (2014). *"Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification,"* 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, USA, 2014, 3025-3034. doi: 10.1109/HICSS.2014.377.

Hamlen, K. R. (2011). Children's choices and strategies in video games: Gender differences in motivation and learning through gameplay. *Computers in Human Behavior, 27*(1), 532-539. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.001.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. https://doi.org/10.1037/a0034857.

Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi.* 26. Baskı. Nobel Akademik Yayıncılık

Karuc, S., Bora, M.M., & Bora, M.V. (2025). Sports participation motivation, attitudes, and digital gaming behaviors among adolescent students. *International Journal of Technology in Education (IJTE), 8*(4), 1161-1184. https://doi.org/10.46328/ijte.5802.

Kaya, B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. Yüksek Lisans Tezi. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Kim, N., Kim, M. J., Hughes, T. L., Kwak, H.-W., et al. (2020). Relationships of internet gaming reasons to biological indicators and risk of internet gaming addiction in Korean adolescent male game users. *BMC Psychiatry, 20*, Article 341.

Lowery, T. L. (2023). *The impact of digital technology on children's social interaction: A literature review*. (Yayınlanmış konferans makalesi).

Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242–253. https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675.

Martucci, A., Gürsesli, M. C., Duradoni, M., & Guazzini, A. (2023). Overviewing gaming motivation and its associated psychological and sociodemographic variables: A PRISMA systematic review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1-156, https://doi.org/10.1155/2023/5640258.

Mazeas, A., Duclos, M., Pereira, B., & Chalabaev, A. (2022). Evaluating the effectiveness of gamification on physical activity: systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *Journal of medical Internet research, 24*(1), e26779.

Meriläinen, M., Hietajärvi, L., Aurava, R., & Stenros, J. (2023). Games in everyday life: Profiles of adolescent digital gaming motives and well-being outcomes. *Telematics and Informatics Reports, 12*, Article 100104. https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100104.

Mutlu Bozkurt, T., Olgun, U. & Bozkurt, E. (2023). Kuşaklar arasındaki farklılık: x, y, z kuşağı dijital oyun oynama bağımlılığı, *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS), 14*(54), 1654-1668.

Olcay, H., Arslan, Ö., & Mutlu Bozkurt, T. (2025). Digital games do isolate us? The relationship between digital game addiction and loneliness. *Journal of Sport for All and Recreation, 7*(3), 459467. https://doi.org/10.56639/jsar.1714773

Özdamar, K. (2004), *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi-1: MINITAB-NCSS-SPSS* (Genişletilmiş 5. Baskı). Kaan Kitabevi.

Pérez-Jorge, D., Martínez-Murciano, M. C., Contreras-Madrid, A. I., & Alonso-Rodríguez, I. (2024). The Relationship between Gamified Physical Exercise and Mental Health in Adolescence: An Example of Open Innovation in Gamified Learning. *Healthcare, 12*(2), 124. https://doi.org/10.3390/healthcare12020124.

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166

Ryan, R.M., Rigby, C.S. & Przybylski, A.(2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motiv Emot*, 30, 344–360. https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8.

Tabachnıck, B. G. & Fıdell, L. S. (2007). *Using Multivariate Statistics* (5. Ed.). Allyn And Bacon.

Tsai, F.-H. (2017). An investigation of gender differences in a game-based learning environment with different game modes. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *13*(7), 2701-2720. https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.01400a.

Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of applied developmental psychology*, *30*(4), 463-474.

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*(4), 993–1018. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior, 9*(6), 772-775.

Yılmaz, E., & Bozkurt, T. M. (2024). Tercih Edilen Oyun Türlerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisi Macera, Spor, Savaş ve Bulmaca Oyunlarının İncelenmesi. *Spor, Sağlık ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, 3*(2), 78-93.

Yılmaz, M. A. (2019). *Sanal oyun dünyasında motivasyon unsurları ve tüketici davranışına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.

Bu eser **Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı** ile lisanslanmıştır.