

Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyunu ve Akademik Motivasyonların Belirlenmesi

Determination of Computer Game and Academic Motivations In Children And Adolescents

Tebessüm Ayyıldız Durhan* - Volkan Gökören** - Beyza Merve Akgül*** - Suat Karaküçük****

Abstract: Purpose of the research; determining the motivation and academic motivation of children and adolescents for computer games, examining the relationship and effect between them, and examining the differentiation status with various variables. While 353 children and adolescent participants were included in the study, which was carried out subject to the ethics approval of Gazi University ethics committee, dated 23.03.2021, numbered 05, 2021-380 coded, the research designed with the quantitative method was revealed with the relational survey model. The data were obtained with the "Computer Games Motivation Scale and Academic Motivation Scale" as well as the demographic questionnaire. It was determined that the data showed normal distribution and parametric tests were applied. The tests applied are descriptive analysis, independent sample T-test, One-way analysis of variance Anova, Pearson Correlation Test and Multiple Regression Test. Intra-group differences were analyzed with post hoc tests were used. The findings show that computer games motivation is below the average values (2.71 ± 1.02) and academic motivation is above the average (3.44 ± 0.86). It was determined that the motivation for computer games and academic motivations differed significantly by gender, age, class, education, city, preferred game, preferred device while playing, year of playing, daily game-study-physical activity and book reading times. At the same time, it was determined that there was a weak negative relationship between computer games motivation and academic motivations, while computer games motivation significantly predicted academic motivation. It is thought that the findings reveal that more studies are needed in order for children and young people who spend most of their daily time in front of the computer to be academically motivated.

* Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü
Assoc. Prof. Gazi University, Faculty of Sports Science, Department of Recreation
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2747-6933>

tebessum@gazi.edu.tr

** Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi
Gazi University, Faculty of Sports Science
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-4255-3319>

gokorenvulkan@gmail.com

*** Doç. Dr. Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü
Assoc. Prof. Dr. Gazi University, Faculty of Sports Science, Department of Recreation
ORCID 0000-0003-2950-4221

bmakgul@gazi.edu.tr

**** Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü
Prof. Gazi University, Faculty of Sports Science, Department of Recreation
ORCID 0000-0001-9144-7307

ksuat@gazi.edu.tr

Cite as/ Atf: Ayyıldız-Durhan, T., Gökören, V., Akgül, B.M. & Karaküçük, S. (2021). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunu ve akademik motivasyonların belirlenmesi. *Turkish Studies - Social*, 16(5), 1715-1734.
<https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.52029>

Received/Geliş: 07 July/Temmuz 2021

Accepted/Kabul: 25 October/Ekim 2021

Published/Yayın: 30 October/Ekim 2021

Checked by plagiarism software
CC BY-NC 4.0

Structured Abstract: With the developing technology day by day, the perception of the concepts of games and toys has also changed. Games in this direction; computer games, video games and mobile games played on portable devices. The terms "video games", "mobile games" and "computer games" are interchangeable terms. Because the common feature of all three is that in-game directions are provided with tools such as a controller, keypad or keyboard, and the game is viewed via a screen (Kilci, 2020).

In the last fifty years, it is clearly seen that computer games have replaced the traditional games and caused a change in the leisure habits and understanding of the leisure time of the individuals. (Connolly et al., 2012). Digital games, which have been constantly developing and attracting more attention and interest of the players, have become the indispensable entertainment tool of the players with their high quality graphics, sound effects and realism. However, game consoles, which are still under development, are constantly renewed in order to further improve their gaming experiences. These consoles not only improve the gaming experience, but also transform the game into a multiplayer entertainment and communication tool (gim.org.tr). With these features, digital games attract the attention of individuals and children who are in adolescence, and this generation spends a lot of time on these games. The main purpose is to entertain the child while teaching him something, cognitive, psychoThe game, which develops it in terms of motor, social and emotional aspects, has started to evolve in a different direction in terms of content and type with the development of technology (Çankaya & Ergin, 2015). Games are no longer played face-to-face, but in virtual environments and with virtual people (Horzum, Ayas, & Çakır Balta, 2008).

It is stated that digital games are a common means of entertainment among adolescent boys, especially in developed countries, and there are widespread implications that digital games negatively affect academic life, but there is no definitive evidence on the subject (Drummond & Sauer, 2014). However, although game motivation is an important issue, only a few scientific motivation theories have been applied to computer games (Demetrovics et al, 2011). It is known that the first articles about motivation were seen in the works of Ancient Greek philosophers, and the basis of scientific studies on motivation dates back to the 20th century (Viau, 2015). The word motivation was first mentioned in the writings of psychologists in England and the USA in the late 1800s (Keskin, 2008).

In the light of all this information, the research was carried out in order to determine the computer games motivations and academic motivations of children and adolescents, to analyze the relationship between the measurement tools, to examine how certain variables differentiate the measurement tools, and to evaluate the prediction of the academic motivation of the computer games motivation.

Theoretical Framework

Computer games significant differences revealed that research findings are based on the motivation and gender academic motivation is similar to several studies in the literature (Alemdağ, Öncü and Yılmaz, 2014, Alfaro and al., 2009; Bozkurt and Tamer, 2020; Demir and Cicioğlu, 2019; Eren, Özdemir and Osma, 2020; Filiz and Demirhan, 2018; Mallı, 2019; Sıcak and Başören, 2015; Yurt and Bozer, 2015). The analyzes between the age variable and the motivation for computer games and academic motivations revealed statistically significant differences. Similarly, Filiz and Demirhan, in their research in 2018, determined that the academic motivation of the athlete students differed according to age. Similarly, in the study titled "The Relationship Between Digital Game Motivation and Body Mass Index " by Bozkurt and Tamer in 2020, it was stated that students' motivation to play digital games differs according to age. Contrary to these studies, in Mallı 's (2019) study, no difference was found according to the age variable.

Method

The study was prepared with the quantitative method and the relational screening model was used. The relational survey model aims to reveal the existence or degree of co-variance between two or more variables (Karasar, 2013). The research was carried out within the framework of the ethical permission coded 2021-380, which was given in line with the decision taken at the meeting of the ethics committee of Gazi University, dated 23.03.2021, number 05.

353 children and adolescent participants from Eskişehir, Bursa, Ordu, Istanbul, Mersin and other different provinces were included in the research. The majority of the participants were female (51.3%), age 15 (17.8%), secondary school students (48.7%), 7th grade students (14.2%), participants from Bursa (39.7%), playing games on the phone (41.9%), playing games for 1 year (24.9%), playing computer games for less than

1 hour (28.3%), daily studying for 2 hours (32.3%) , daily physical activity time was 1 hour (25.5%), and daily book reading time was less than 1 hour (55.5%). Descriptive statistics for the study group are given in Table 1.

Since the participants were under the age of 18, the data were obtained with the parent information and voluntary consent form, the demographic information form and the "Computer Games Motivation Scale" developed by Akyıldız Munusturlar and Munusturlar (2018) and the "Academic Motivation Scale" developed by Bozanoğlu (2004).

Findings and Discussion

The findings of the research carried out to determine the motivation of children and adolescents for computer games and their academic motivations; it shows that computer games motivation is below the average values (2.71 ± 1.02) and academic motivation is above the average (3.44 ± 0.86). It was determined that the motivation for computer games and academic motivations differed significantly by gender, age, class, education, city, preferred game, preferred device while playing, year of playing, daily game-study-physical activity and book reading times. At the same time, it was determined that there was a weak negative relationship between the motivation of computer games and academic motivations, and the motivation of computer games significantly predicted academic motivation.

Research findings determined that Brawl Stars and Pubg games were the most preferred games in the study group. In another study, 20.40% of the students stated that they preferred adventure and 15.57% exploration-themed games (Topal & Aydın, 2018). Therefore, it has been observed that students generally enjoy adventure games and are motivated by these games. Shaping the educational games to be determined for computer games within the scope of these themes constitutes an important clue for the development of academic motivation.

Conclusion and Recommendations

An important finding in the research is that the time allocated to physical activity makes a statistically significant difference in academic motivation. Based on this finding, it is supported that presenting physical activity activities with plans and programs that children and adolescents can easily experience will also positively affect academic motivation. In order to prevent physical activity restrictions and possible future health problems, it is recommended to support physical activity and increase academic motivation in this direction.

As a result of the study, it is thought that the findings reveal that more studies are needed in order to motivate children and young people who spend most of their daily time in front of the computer. It is important to investigate the ways in which children and adolescents spend their free time with different sample groups, in terms of adopting an effective and productive leisure time approach. In order to determine the motivations that will lead children and adolescents to success, qualitative studies are carried out, expectations are evaluated and plans are made.

Keywords: Child, adolescent, computer game, academic, motivation

Öz: Araştırmanın amacı; çocukların ve ergenlerin bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonları ve akademik motivasyonlarının belirlenmesi, aralarındaki ilişki ve etkinin incelenmesi, çeşitli değişkenlerle farklılaşma durumlarının incelenmesidir. Gazi Üniversitesi etik kurulu 23.03.2021 tarih, 05 sayılı 2021-380 kodlu etik iznine tabi olarak gerçekleştirilen çalışmaya 353 çocuk ve ergen katılımcı dahil olmuşken, nicel yöntemle tasarlanmış araştırma ilişkisel tarama modeliyle ortaya koyulmuştur. Veriler demografik soru formunun yanı sıra "Bilgisayar Oyunları Motivasyonu Ölçeği ve Akademik Motivasyon Ölçeği" ile elde edilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiş, parametrik testler uygulanmıştır. Uygulanan testler betimsel analizler, bağımsız örneklem T-testi, Tek yönlü varyans analizi Anova, Pearson Korelasyon Testi ve Çoklu Regresyon Testidir. Grup içi farklılıklar post hoc testleriyle analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular bilgisayar oyunları motivasyonunun ortalama değerlerin altında olduğunu ($2,71 \pm 1,02$) akademik motivasyonun ise ortalamanın üzerinde olduğunu göstermektedir ($3,44 \pm 0,86$). Çalışmada yer alan cinsiyet, yaş, sınıf, eğitim, şehir, tercih edilen oyun, oyun oynarken tercih edilen cihaz, oyun oynama yılı, günlük oyun-ders çalışma-fiziksel aktivite ve kitap okuma süreleri ile bilgisayar oyunları motivasyonunun ve akademik motivasyonların anlamlı biçimde

farklılaştığı belirlenmiştir. Aynı zamanda bilgisayar oyunları motivasyonu ile akademik motivasyonların negatif yönlü zayıf bir ilişkisi olduğu, bilgisayar oyunları motivasyonunun ise akademik motivasyonu anlamlı biçimde yordadığı saptanmıştır. Bulguların günlük zamanının çoğunu bilgisayar başında geçiren çocuk ve gençlerin akademik olarak motive olmaları adına daha fazla çalışmaya ihtiyaç olduğunu gözler önüne serdiği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, ergen, bilgisayar oyunu, akademik, motivasyon

Giriş

Günden güne gelişen teknoloji ile oyun ve oyuncak kavramlarının da algılanma biçimi değişmiştir. Bu doğrultuda oyunlar; bilgisayar oyunları, video oyunları ve taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. “Video oyunları”, “mobil oyunlar” ve “bilgisayar oyunları” terimleri birbirlerinin yerine kullanılabilen terimlerdir. Çünkü her üçündeki ortak özellik, oyun içi yönlendirmelerin bir kontrol cihazı, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla sağlanması ve oyunun görüntülenmesinin de bir ekran aracılığı ile yapılmasıdır (Kilci, 2020). Türk Dil Kurumu sözlüğündeki tanımlara göre oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence veya bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışmayı kapsamaktadır. (TDK, 2021). Dijital oyun ise bilgisayarda, oyun konsollarında, cep telefonlarında yer alan, çeşitli teknolojilerle geliştirildikten sonra kullanıcılara görsel zemin hazırlanıp, kullanıcı girişi yapılarak oynanan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyunlar, monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Akçayır, 2013).

Geçtiğimiz son elli yıl içerisinde, bilgisayar oyunlarının geleneksel oyunun yerini alarak, bireylerin boş zaman alışkanlıklarının ve boş zamanlarını değerlendirme anlayışlarının değişimine sebep olduğu açıkça görülmektedir. (Connolly vd., 2012). Günümüze kadar sürekli gelişerek oyuncuların dikkatini ve ilgisini daha fazla çeken dijital oyunlar, yüksek kaliteli grafikleri, ses efektleri ve gerçekçiliğiyle oyuncuların değişilmez eğlence aracı olmuştur. Bununla birlikte gelişimi halen devam eden oyun konsolları da oyun deneyimlerini daha da iyileştirmek adına sürekli yenilenmektedir. Bu konsollar yalnızca oyun deneyimini iyileştirmekle kalmayıp, oyunu çok oyunculu bir eğlence ve iletişim aracına da dönüştürmüşlerdir (gim.org.tr). Bu özellikleriyle dijital oyunlar en fazla ergenlik çağındaki bireylerin ve çocukların dikkatini çekmekte ve yine bu nesil tarafından bu oyunlara çok ciddi zamanlar ayrılmaktadır. Asıl amaç olarak çocuğu eğlendirirken ona bir şeyler öğreten, bilişsel, psiko-motor, sosyal ve duygusal açıdan onu geliştiren oyun, teknolojinin gelişimi ile birlikte içerik ve türü itibarıyla farklı bir yöne doğru evrilmeye başlamıştır (Çankaya ve Ergin, 2015). Artık oyunlar yüzyüze değil, sanal ortamlarda ve sanal kişilerle oynanmaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Gelişen bu dijital oyun sektöründen dolayı, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Türkiye’de oyun sektörünün kademeli olarak geliştirilmesi ve ülkedeki oyun kültürünün yaygın hâle getirilmesi ana hedefleriyle 2011 yılında kurulmuştur. Kurulduğu zaman Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı altında bulunan ve dünyada bir ilk olma özelliği taşıyan federasyon, Eylül 2013’te Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu kapsamı altına alınmıştır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019). Dijital oyunların özellikle gelişmiş ülkelerde ergen erkekler arasında yaygın bir eğlence aracı olduğu ve dijital oyunların akademik yaşamı olumsuz etkilediğine dair yaygın imaların olduğunu ama konuyla ilgili kesin kanıtların olmadığı ifade edilmektedir (Drummond ve Sauer, 2014). Bununla birlikte oyun motivasyonu önemli bir konu olmasına karşın, sadece birkaç bilimsel motivasyon kuramı bilgisayar oyunlarına uygulanmıştır (Demetrovics et al, 2011).

Motivasyonla ilgili ilk yazıların Antik Yunan filozoflarının eserlerinde görüldüğü, bununla beraber motivasyon üzerine yapılan bilimsel çalışmaların temelinin ise 20. yüzyıla dayandığı

bilinmektedir (Viau, 2015). Motivasyon kelimesi ilk olarak 1800'lü yılların sonlarında İngiltere ve ABD'deki psikologların yazılarına konu olmuştur (Keskin, 2008).

Motivasyon, bir hedefe dönük olarak davranışı harekete geçiren, sürdüren ve yönlendiren bir güç olarak tanımlanmaktadır (Dilts, 1998). Motivasyon insan davranışlarını anlama konusunda çok önemli bir yere sahiptir. Motivasyonun sağlanmasında bireylerin davranışlarını ve bunların nedenlerini bilmek gerekir. Gerçekleştirilen her davranışın arkasında bir istek ve önünde ise bir amaç vardır. Var olan bu amaçlara ulaşmak için bireyin ihtiyaçlarının giderilmesi gerekir (Sabuncuoğlu, 1987).

Motivasyon tanımı üzerinde çeşitli teoriler ile farklı yaklaşımlar geliştirilerek hem psikolojik hem de fizyolojik yorumlarla birlikte birden fazla bilim insanı konuya açıklık getirmeye çalışmıştır. Böylece ortaya motivasyona yönelik kesin tanımlardan çok özet genellemeler çıkmıştır. Birçok çağdaş teorelin ortak varsayımı ise güdülerin, varolan durumdaki gerilim açığını gidermek için organizmayı denge sağlanıncaya kadar harekete geçiren nedenler olduğu biçimindedir. Ancak bu tanımın yeteri kadar açıklayıcı olmadığını söyleyerek karşı çıkanlar olmuştur. Bu yazarlar güdü kavramını enerjilendirici olarak gören düşüncenin yetersiz olduğunu ileri sürmektedirler. Onlara göre organizma zaten hareket halindedir ve açıklanması gereken nokta, bu hareketin yoğunluğu değil, onun yönlendiriliş biçimidir (Can, 1985).

Akademik motivasyon, akademik bir iş için gerekli olan enerjinin üretimidir (Çavuşoğlu & Karataş, 2015) ve öğrencileri okula gitme ve başarılı notlar alma konusunda etkileyen faktörlerle yakından ilişkilidir (Gustavon, 2016). Akademik motivasyonun daha iyi anlaşılabilmesi konusunda çeşitli teoriler ortaya konulmuştur (Vallerand vd., 1992). Akademik motivasyon, temelinde Bandura'nın öz yeterlik teorisine (1977) dayanarak, Deci ve Ryan tarafından oluşturulan (1985), motivasyonu, içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluk şeklinde üçe ayıran Öz-Belirleme Kuramı çerçevesinde açıklanabilir (Yurtseven ve Doğan, 2019). İçsel motivasyon, bireylerin öğrenmesini pekiştiren, yaratıcılığın gelişmesine ivme kazandıran bir kavramdır (Kanzu vd. 2016). İçsel motivasyonu yüksek olan öğrenciler, yaptıkları akademik işe harcadıkları zaman ve emeğin karşılıklarını aldıklarına inanmaktadırlar (Tahiroğlu ve Çakır 2014). Dışsal motivasyon etkisinde kalan öğrenciler ise öğrenme sürecinde olumlu yaşantılar elde ettiklerinde motive olurlar ve çoğunlukla sınavlarda elde etmiş oldukları notları diğer arkadaşları ile karşılaştırmayı, daha az risk alarak muaffak olmayı arzu ederler (Zusho vd. 2003). Motivasyonsuzluk ise; bireyin içten ya da dıştan gelen bir motivasyon olmaksızın, o an varolan koşullar ile hareketleri arasındaki ilişkiyi kavrayamadığı, herhangi bir etkinlikte bulunmak istemediği bir durumdur. Öğrencilerin üniversitedeki derslere katılımın zaman kaybı olarak görmesi, motivasyonsuzluğa örnek olarak gösterilebilir (Ryan ve Deci, 2000).

Akbaba (2006) ise akademik motivasyonu öğrenci davranışlarının yönünü, şiddetini, kararlılığını ve eğitim ortamında erişilmek istenen hedeflere ulaşmadaki hızını belirleyici bir güç kaynağı olarak tanımlamıştır. Bir başka tanıma göre akademik anlamda motivasyon, öğrencilerin akademik etkinliklere katılmayı seçme ve sürdürme girişimleridir (Kaya, 2016). Motivasyon eğitimin her aşamasında, öğrencinin başarısını doğrudan etkileyen önemli faktörlerden biridir. Motive olmuş öğrencilerin okul performanslarında ve derslerinde motive olmamış öğrencilere göre daha başarılı olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Birçok araştırmacı öğrencilerin akademik başarılarında motivasyonun önemli bir rol oynadığını kabul etmektedir (Karataş, 2011). Ayrıca Deci ve Ryan'a (2000) göre öğrencilerin akademik hayata ilişkin sahip oldukları motivasyon çeşitleri ve bunların düzeyleri onların psikolojik özellikleri ile de ilişkilidir.

Akademik motivasyon kavramı hem eğitimcilerin hem de psikologların devamlı ilgisini çeken bir konu olmuştur. Birçok çalışma motivasyonun merak, ısrar, öğrenme ve performans gibi çeşitli olgularla ilişkili olduğunu göstermektedir (Deci ve Ryan, 1985). Kısaca bireyde akademik hareketlerin gerçekleşmesine yönelik gerek duyulan enerjinin üretilmesi ve bu yönde davranış

geliştirilmesi olarak tanımlanabilirken bu enerjinin kaynağına ilişkin görüşler kuramdan kurama değişebilmektedir (Karataş ve Erden, 2012). Bireylerin motivasyonu davranışlarını belirleyen temel unsur olarak göze çarpmaktadır. Davranışların betimlenmesinde motivasyonların incelenmesi büyük önem taşımaktadır.

Tüm bu bilgiler ışığında araştırma çocuk ve ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonlarının ve akademik motivasyonlarının belirlenmesi, ölçüm araçları arasındaki ilişkinin analiz edilmesi, belirli değişkenlerin ölçüm araçlarını ne doğrultuda farklılaştırdığının incelenmesi ve bilgisayar oyunları motivasyonunun akademik motivasyonu yordama durumunun değerlendirilmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Çalışma nicel yöntemle hazırlanmış olup ilişkisel tarama modelinden yararlanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, iki ya da daha fazla değişken arasında birlikte değişim varlığını veya derecesini ortaya çıkarmayı hedeflemektedir (Karasar, 2013). Araştırma Gazi Üniversitesi etik kurulu 23.03.2021 tarih, 05 sayılı toplantısında alınan karar doğrultusunda verilen 2021-380 kodlu etik izin çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmaya ülkemizin farklı illerinden katılım gösteren 353 çocuk ve ergen katılımcı dahil olmuştur. Örneklem ulaşmada olasılıklı olmayan örneklem türlerinden kartopu örneklem modeli kullanılmıştır. (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2004: 45). Kartopu örneklem tekniği, evren hakkındaki bilgilerin tam olarak bilinmediği ve evreni oluşturan kişilere ulaşmanın zor olduğu durumlarda kullanılır. Bu yöntemde çalışma ile ilgili olarak referans kişi ya da kişiler seçilerek bu kişi aracılığı ile diğer kişilere ulaşılmaktadır (Biernacki ve Waldorf, 1981).

Katılımcıların çoğunluğunun kadın (%51,3), 15 yaş (%17,8), ortaokul öğrencisi (%48,7), 7. Sınıf öğrencisi (%14,2), Bursa ilinden katılan (%39,7), oyunları telefonda oynayan (%41,9), oyun oynama yılı 1 yıl olan (%24,9), günlük bilgisayar oyunu oynama süresi 1 saatten az olan (%28,3), günlük ders çalışma süresi 2 saat olan (%32,3), günlük fiziksel aktivite süresi 1 saat (%25,5), günlük kitap okuma süresi 1 saatten az (%55,5) olduğu belirlenmiştir. Çalışma grubuna dair tanımlayıcı istatistikler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Değişkenlerine Yönelik Sıklık ve Yüzdelik Dağılımları

N=(353)			
	Değişken	f	%
Cinsiyet	Erkek	172	48,7
	Kadın	181	51,3
Yaş	9 yaş ve altı	44	12,5
	10	35	9,9
	11	30	8,5
	12	26	7,4
	13	47	13,3
	14	54	15,3
	15	63	17,8
	16	33	9,3
	17	21	5,9
Eğitim	İlkokul	74	21,0
	Ortaokul	172	48,7
	Lise	107	30,3
Sınıf	2	16	4,5

	3	28	7,9
	4	30	8,5
	5	33	9,3
	6	17	4,8
	7	50	14,2
	8	31	8,8
	9	41	11,6
	10	32	9,1
	11	12	3,4
	Hazırlık	63	17,8
Yaşanılan şehir	Bursa	140	39,7
	Diğer	54	15,3
	Eskişehir	58	16,4
	İstanbul	22	6,2
	Mersin	26	7,4
	Ordu	53	15,0
Tercih edilen oyun	Brawl Stars	70	19,8
	Cs: Go	20	5,7
	Fifa	28	7,9
	LOL	38	10,8
	Pubg	65	18,4
	Diğer	132	37,4
Tercih edilen cihaz	Bilgisayar	136	38,5
	Telefon	148	41,9
	Tablet	50	14,2
	Playstation	19	5,4
Oyun oynama yılı	1 yıldan az	56	15,9
	1 yıl	88	24,9
	2 yıl	83	23,5
	3 yıl	36	10,2
	4 yıl	35	9,9
	5 yıl ve üzeri	55	15,6
Günlük oyun süresi	1 saatten az	100	28,3
	1 saat	83	23,5
	2 saat	59	16,7
	3 saat	35	9,9
	4 saat	26	7,4
	5 saat ve üzeri	50	14,2
Günlük ders çalışma süresi	1 saatten az	42	11,9
	1 saat	83	23,5
	2 saat	114	32,3
	3 saat	54	15,3
	4 saat	25	7,1
	5 saat ve üzeri	35	9,9
Günlük fiziksel aktivite süresi	1 saatten az	79	22,4
	1 saat	90	25,5
	2 saat	87	24,6
	3 saat	54	15,3
	4 saat	20	5,7
	5 saat ve üzeri	23	6,5
Günlük kitap okuma süresi	1 saatten az	196	55,5
	1 saat	102	28,9
	2 saat ve üzeri	55	15,6

Veri Toplama Araçları

Veriler katılımcılar 18 yaşından küçük olduğu için veli bilgilendirme ve gönüllü onam formu, demografik bilgi formu ve Akyıldız Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen “Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği” ve Bozanoğlu (2004) tarafından geliştirilen “Akademik Güdülenme Ölçeği” ile elde edilmiştir. Veriler internet aracılığıyla toplanmış ve Google Forms’tan yararlanılmıştır.

Bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği 5’li Likert tipi bir ölçüm aracı olup, 17 madde ve beş alt boyuttan oluşan ölçekten alınabilecek en düşük puan 17 iken en yüksek puan ise 85’tir. Ölçüm aracında ters kodlanmış madde bulunmamaktadır. Ölçüm aracının orijinal formu Bilgisayar oyunlarına motive edici unsurları belirlemek için oluşturulmuştur. Sonuç olarak 17 madde ve beş boyuttan oluşan yapının bilgisayar oyunlarına katılım güdüleyicilerini (katılım nedenlerini) ölçmeye yönelik, yeterli psikometrik özelliklere sahip bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir. Ölçüm aracında yer alan alt boyutlar sırasıyla konsantrasyon, eğlence, kaçış, öğrenme ve sosyalleşme olarak adlandırılmıştır. Mevcut araştırmada bilgisayar oyunları motivasyonu iç tutarlılık katsayılarının toplam puanlarda .93, konsantrasyonda .82, eğlence alt boyutunda .93, kaçış alt boyutunda .87, öğrenme alt boyutunda .84 ve sosyalleşme alt boyutunda .76 olduğu belirlenmiştir.

Akademik güdülenme ölçeği Bozanoğlu tarafından 2004 yılında geliştirilmiştir. Madde sayısı 20 olan ölçek 5’li likert tipindedir (1= Kesinlikle uygun değil, 2= Uygun değil, 3= Kararsızım, 4= Uygun, 5= Kesinlikle uygun). Ölçekteki 4. madde tersine puanlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 20 iken en yüksek puan ise 100 dür. Ölçekten alınan puanın yüksekliği bireyin akademik güdülenmesinin yüksek olacağına işaret etmektedir. Ölçek üç alt boyuttan oluşmaktadır. Birinci boyut kendini aşma, ikinci boyut bilgiyi kullanma ve üçüncü boyut keşif boyutudur. Ölçeğin Cronbach Alpha’sı orijinal çalışmada .88’dir. Mevcut araştırmada akademik motivasyon ölçeğine dair iç tutarlılık katsayısı ise toplam puanlarda .93, kendini aşma alt boyutunda .85, bilgiyi kullanma alt boyutunda .84 ve keşif alt boyutunda .79 olarak saptanmıştır.

Verilerin Analizi

Veriler normal dağılım gösterip göstermediğine yönelik uygulanan basıklık çarpıklık analizinde verilerin -1,5, +1,5 değerleri arasında olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bulgular verilerin parametrik testlerle analiz edilmesini gösterir niteliktedir. Katılımcılara yönelik betimsel istatistikler yüzde ve frekans hesaplamalarıyla, ikili grup karşılaştırmaları bağımsız örneklem T-testiyle ve üç ve üzeri grup karşılaştırmaları tek yönlü varyans analizi Anova ile gerçekleştirilmiştir. Grup içi farklılıklar post hoc testleriyle değerlendirilmiştir. Ölçüm araçları arasındaki ilişki korelasyon analizi ve bilgisayar oyunları motivasyonlarının akademik motivasyonlara olan etkisi regresyon analizi ile değerlendirilmiştir.

Bulgular**Tablo 2:** Ölçüm Araçlarına Dair Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Basıklık Çarpıklık Değerleri

	N=(353)			
	Min.	Max.	$\bar{x}$	ss
Bilgisayar oyunları motivasyonu	1,00	5,00	2,71	1,02
Konsantrasyon	1,00	5,00	2,28	1,15
Eğlence	1,33	6,67	4,40	1,90
Kaçış	1,00	5,00	2,49	1,37
Öğrenme	1,00	5,00	2,60	1,24
Sosyalleşme	1,00	5,00	2,99	1,41
Akademik motivasyon	1,00	5,00	3,44	0,86
Kendini aşma	1,00	5,00	3,31	0,96
Bilgiyi kullanma	1,00	5,00	3,85	0,91
Keşif	1,00	5,00	3,21	0,94

Çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyonların belirlenmesine yönelik yapılan analizler sonucu katılımcıların toplam puanlarda ortalamasının altında bilgisayar oyunları motivasyonu sergilediği belirlenmiştir ($2,71 \pm 1,02$) Orijinal makalede de yer aldığı üzere (Bozanoğlu, 2004) ölçüm aracı analiz edilirken toplam puanlar alınmış, elde edilen veriler incelendiğinde katılımcıların toplam puanlarda ortalamasının üzerinde akademik motivasyon sergiledikleri görülmüştür ($3,44 \pm 0,86$).

Bilgisayar oyunları motivasyonunda en yüksek puanı eğlence alt boyutu elde ederken ($4,40 \pm 1,90$) en düşük alt boyut puanını konsantrasyon alt boyutu elde etmiştir ($2,28 \pm 1,15$). Akademik motivasyonlarda ise en yüksek ortalamayı bilgiyi kullanma alt boyutu alırken ($3,85 \pm 0,91$), en düşük ortalamayı keşif alt boyutu elde etmiştir ($3,21 \pm 0,94$).

Tablo 3: Ölçüm Araçları ile Cinsiyet Değişkeni Arasındaki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

	N=(353)					
	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	t	p
Bilgisayar oyunları motivasyonu	Erkek	172	3,16	0,89	8,814	0,000*
	Kadın	181	2,29	0,97		
Konsantrasyon	Erkek	172	2,49	1,17	3,391	0,001*
	Kadın	181	2,08	1,11		
Eğlence	Erkek	172	5,16	1,61	7,947	0,000*
	Kadın	181	3,67	1,87		
Kaçış	Erkek	172	3,05	1,29	8,206	0,000*
	Kadın	181	1,95	1,22		
Öğrenme	Erkek	172	3,09	1,19	7,893	0,000*
	Kadın	181	2,12	1,11		
Sosyalleşme	Erkek	172	3,40	1,39	5,577	0,000*
	Kadın	181	2,59	1,31		
Akademik motivasyon	Erkek	172	3,33	0,89	-2,276	0,023*
	Kadın	181	3,54	0,82		
Kendini aşma	Erkek	172	3,22	0,99	-1,731	0,084
	Kadın	181	3,40	0,94		
Bilgiyi kullanma	Erkek	172	3,76	0,95	-1,835	0,067
	Kadın	181	3,94	0,87		
Keşif	Erkek	172	3,07	0,99	-2,641	0,009*
	Kadın	181	3,34	0,89		

p<0,05*

Katılımcıların cinsiyet değişkeninin bilgisayar oyunları motivasyonunu ve akademik motivasyonları anlamlı biçimde farklılaştırdığı belirlenmiştir. Buna göre bilgisayar oyunları motivasyonunda tüm anlamlı farklılıkların erkeklerin daha yüksek bilgisayar oyunu motivasyonu ortaya koyduğu yönünde olduğu, akademik motivasyonlar değerlendirildiğinde ise kadın katılımcıların erkeklere oranla daha yüksek akademik motivasyon sergiledikleri belirlenmiştir.

Bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyonlar ile eğitim kategorisi değişkeni arasındaki Anova testi bulguları, katılımcıların eğitim düzeylerinin her iki motivasyonu da değiştirdiği yönündedir. Buna göre; bilgisayar oyunları motivasyonunun ilkökulda daha yüksek olduğu, ortaokul ve liseye geçişte ilkökula nazaran düşüş gösterdiği belirlenmiştir. Akademik motivasyon değerlendirildiğinde ise bilgiyi kullanma alt boyutunda gerçekleşen anlamlı farklılık ($F=3,425$; $p=0,034$) ilkökul öğrencilerinin ortaokul öğrencilerine nazaran daha fazla bilgiyi kullanma düzeyi sergilediğini göstermektedir.

Tablo 4: Ölçüm Araçları ile Günlük Oyun Süresi Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Anova Testi Sonuçları

	Günlük oyun süresi	n	N=(353)		F	p
			$\bar{x}$	ss		
Bilgisayar oyunları motivasyonu	1 saatten az ^f	100	1,85	0,85	45,210	0,000*
	1 saat ^e	83	2,55	0,85		
	2 saat ^d	59	2,98	0,72		
	3 saat ^c	35	3,27	0,77		
	4 saat ^b	26	3,35	0,57		
	5 saat ve üzeri ^a	50	3,66	0,82		
	Toplam	353	2,71	1,02		
Konsantrasyon	1 saatten az ^f	100	1,74	0,99	9,231	0,000*
	1 saat ^e	83	2,27	1,10		
	2 saat ^d	59	2,36	1,18		
	3 saat ^b	35	2,65	1,10		
	4 saat ^c	26	2,47	1,11		
	5 saat ve üzeri ^a	50	2,92	1,15		
	Toplam	353	2,28	1,15		
Eğlence	1 saatten az ^f	100	2,94	1,74	30,913	0,000*
	1 saat ^e	83	4,20	1,67		
	2 saat ^d	59	4,95	1,61		
	3 saat ^c	35	5,34	1,29		
	4 saat ^b	26	5,39	1,63		
	5 saat ve üzeri ^a	50	5,82	1,24		
	Toplam	353	4,40	1,90		
Kaçış	1 saatten az ^f	100	1,56	1,04	30,895	0,000*
	1 saat ^e	83	2,18	1,21		
	2 saat ^d	59	2,74	1,20		
	3 saat ^c	35	3,03	1,08		
	4 saat ^b	26	3,56	1,23		
	5 saat ve üzeri ^a	50	3,64	1,16		
	Toplam	353	2,49	1,37		
Öğrenme	1 saatten az ^f	100	1,69	1,01	30,525	0,0400*
	1 saat ^e	83	2,38	1,11		
	2 saat ^d	59	2,99	1,08		
	3 saat ^c	35	3,02	1,07		
	4 saat ^b	26	3,42	0,85		
	5 saat ve üzeri ^a	50	3,59	1,03		
	Toplam	353	2,49	1,37		

Sosyalleşme	Toplam	353	2,60	1,24	19,255	0,000*
	1 saatten az ^f	100	2,15	1,19		
	1 saat ^e	83	2,81	1,24		
	2 saat ^d	59	3,15	1,37		
	3 saat ^b	35	3,90	1,17		
	4 saat ^c	26	3,30	1,19		
	5 saat ve üzeri ^a	50	3,96	1,34		
Akademik motivasyon	Toplam	353	2,99	1,41	7,460	0,000*
	1 saatten az ^a	100	3,64	0,80		
	1 saat ^b	83	3,60	0,80		
	2 saat ^c	59	3,52	0,85		
	3 saat	35	3,33	0,73		
	4 saat	26	3,21	0,74		
	5 saat ve üzeri ^d	50	2,85	0,96		
Kendini aşma	Toplam	353	3,44	0,86	6,228	0,000*
	1 saatten az ^a	100	3,58	0,89		
	1 saat ^b	83	3,44	0,92		
	2 saat	59	3,33	1,02		
	3 saat	35	3,22	0,78		
	4 saat	26	3,03	0,89		
	5 saat ve üzeri ^c	50	2,74	1,04		
Bilgiyi kullanma	Toplam	353	3,31	0,96	4,336	0,001*
	1 saatten az ^a	100	3,99	0,85		
	1 saat ^c	83	3,96	0,87		
	2 saat ^b	59	3,99	0,90		
	3 saat	35	3,81	0,82		
	4 saat	26	3,75	0,83		
	5 saat ve üzeri ^d	50	3,34	1,06		
Keşif	Toplam	353	3,85	0,91	8,524	0,000*
	1 saatten az ^b	100	3,41	0,91		
	1 saat ^a	83	3,45	0,86		
	2 saat ^c	59	3,31	0,90		
	3 saat	35	3,01	0,83		
	4 saat	26	2,93	0,85		
	5 saat ve üzeri ^d	50	2,55	0,99		
	Toplam	353	3,21	0,94		

p<0,05*;a>b>c>d>e>f

Günlük bilgisayar oyunu oynama süresinin bilgisayar oyunları ve akademik motivasyonu anlamlı biçimde farklılaştırdığı Tablo 4'te görülmektedir. Buna göre bilgisayar oyunlarına harcanan günlük zaman arttıkça bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonun da paralel olarak artış gösterdiği belirlenmiştir. Bulgudan hareketle akademik motivasyonların bilgisayar oyunları ile geçirilen süre azaldıkça, artış gösterdiği söylenebilir. Çalışmanın ortaya koyduğu önemli bulgular arasında yer alan bu bulgu, akademik motivasyonların bilgisayar oyunları motivasyonu ile zıtlık gösterdiği yönündedir.

Tablo 5: Ölçüm Araçları ile Günlük Ders Çalışma Süresi Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Anova Testi Sonuçları

		N=(353)				
	Günlük ders çalışma süresi	n	$\bar{X}$	ss	F	p
Bilgisayar oyunları motivasyonu	1 saatten az ^a	42	3,32	1,00	3,767	0,002*
	1 saat ^b	83	2,70	0,94		
	2 saat ^c	114	2,58	1,04		
	3 saat ^d	54	2,56	0,92		
	4 saat	25	2,61	1,01		
	5 saat ve üzeri	35	2,75	1,16		
	Toplam	353	2,71	1,02		
Konsantrasyon	1 saatten az ^a	42	2,79	1,27	3,824	0,002*
	1 saat	83	2,52	1,24		
	2 saat ^b	114	2,08	1,04		
	3 saat ^c	54	1,99	0,97		
	4 saat	25	2,29	1,18		
	5 saat ve üzeri	35	2,17	1,18		
	Toplam	353	2,28	1,15		
Eğlence	1 saatten az	42	5,31	1,77	2,329	0,042*
	1 saat	83	4,38	1,89		
	2 saat	114	4,22	1,96		
	3 saat	54	4,26	1,77		
	4 saat	25	4,16	1,74		
	5 saat ve üzeri	35	4,31	1,98		
	Toplam	353	4,40	1,90		
Kaçış	1 saatten az ^a	42	3,42	1,31	5,899	0,000*
	1 saat	83	2,59	1,38		
	2 saat ^b	114	2,34	1,33		
	3 saat	54	2,09	1,13		
	4 saat	25	2,13	1,20		
	5 saat ve üzeri	35	2,48	1,50		
	Toplam	353	2,49	1,37		
Öğrenme	1 saatten az	42	3,03	1,35	1,417	0,218
	1 saat	83	2,47	1,18		
	2 saat	114	2,52	1,22		
	3 saat	54	2,54	1,21		
	4 saat	25	2,55	1,22		
	5 saat ve üzeri	35	2,75	1,35		
	Toplam	353	2,60	1,24		
Sosyalleşme	1 saatten az ^a	42	3,52	1,54	3,784	0,002*
	1 saat ^c	83	2,53	1,29		
	2 saat	114	2,92	1,43		
	3 saat	54	3,14	1,30		
	4 saat	25	3,08	1,27		
	5 saat ve üzeri ^b	35	3,35	1,44		
	Toplam	353	2,99	1,41		
Akademik motivasyon	1 saatten az ^f	42	2,88	0,97	7,192	0,000*
	1 saat ^e	83	3,29	0,77		
	2 saat ^d	114	3,47	0,83		
	3 saat ^c	54	3,64	0,74		
	4 saat ^b	25	3,68	0,64		
	5 saat ve üzeri ^a	35	3,86	0,97		

Kendini aşma	Toplam	353	3,44	0,86	5,406	0,000*
	1 saatten az ^f	42	2,77	1,04		
	1 saat ^e	83	3,18	0,88		
	2 saat ^d	114	3,32	0,93		
	3 saat ^b	54	3,52	0,91		
	4 saat ^c	25	3,48	0,78		
	5 saat ve üzeri ^a	35	3,77	1,10		
Bilgiyi kullanma	Toplam	353	3,31	0,96	4,367	0,001*
	1 saatten az ^f	42	3,46	1,10		
	1 saat ^d	83	3,69	0,85		
	2 saat	114	3,86	0,89		
	3 saat ^c	54	4,03	0,77		
	4 saat ^a	25	4,28	0,64		
	5 saat ve üzeri ^b	35	4,12	1,01		
Keşif	Toplam	353	3,85	0,91	8,943	0,000*
	1 saatten az ^f	42	2,50	1,02		
	1 saat ^e	83	3,06	0,86		
	2 saat ^d	114	3,28	0,90		
	3 saat ^b	54	3,42	0,83		
	4 saat ^c	25	3,37	0,81		
	5 saat ve üzeri ^a	35	3,73	0,93		
	Toplam	353	3,21	0,94		

p<0,05*; a>b>c>d>e>f

Tablo 5 incelendiğinde katılımcıların günlük ders çalışma sürelerinin bilgisayar oyunları motivasyonunu ve akademik motivasyonu istatistiksel olarak anlamlı biçimde değiştirdiği belirlenmiştir. Günlük ders çalışma süresi arttıkça akademik motivasyonların arttığı, günlük ders çalışma süresi azaldıkça bilgisayar oyunları motivasyonunun arttığı belirlenmiştir.

Tablo 6: Ölçüm Araçları İle Günlük Fiziksel Aktivite Süresi Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Anova Testi Sonuçları

	Günlük fiziksel aktivite süresi	n	N=(353)			
			$\bar{x}$	ss	F	p
Bilgisayar oyunları motivasyonu	1 saatten az	79	2,86	1,02	0,829	0,529
	1 saat	90	2,75	1,10		
	2 saat	87	2,64	0,97		
	3 saat	54	2,55	0,89		
	4 saat	20	2,85	1,29		
	5 saat ve üzeri	23	2,62	0,99		
	Toplam	353	2,71	1,02		
Konsantrasyon	1 saatten az	79	2,35	1,14	1,366	0,236
	1 saat	90	2,28	1,18		
	2 saat	87	2,18	1,09		
	3 saat	54	2,12	1,03		
	4 saat	20	2,85	1,62		
	5 saat ve üzeri	23	2,30	1,11		
	Toplam	353	2,28	1,15		
Eğlence	1 saatten az	79	4,79	1,88	0,989	0,424
	1 saat	90	4,39	1,95		
	2 saat	87	4,28	1,89		
	3 saat	54	4,18	1,81		

Kaçış	4 saat	20	4,28	2,11	1,479	0,196
	5 saat ve üzeri	23	4,14	1,81		
	Toplam	353	4,40	1,90		
	1 saatten az	79	2,74	1,43		
	1 saat	90	2,55	1,43		
Öğrenme	2 saat	87	2,37	1,37	0,338	0,890
	3 saat	54	2,15	1,05		
	4 saat	20	2,73	1,53		
	5 saat ve üzeri	23	2,46	1,31		
	Toplam	353	2,49	1,37		
Sosyalleşme	1 saatten az	79	2,67	1,22	0,617	0,687
	1 saat	90	2,67	1,30		
	2 saat	87	2,51	1,23		
	3 saat	54	2,48	1,23		
	4 saat	20	2,72	1,31		
Akademik motivasyon	5 saat ve üzeri	23	2,57	1,23	2,428	0,035*
	Toplam	353	2,60	1,24		
	1 saatten az ^d	79	3,21	0,80		
	1 saat	90	3,37	0,92		
	2 saat ^c	87	3,56	0,87		
Kendini aşma	3 saat ^a	54	3,64	0,75	2,998	0,012*
	4 saat ^b	20	3,64	1,04		
	5 saat ve üzeri	23	3,35	0,70		
	Toplam	353	3,44	0,86		
	1 saatten az ^e	79	3,00	0,86		
Bilgiyi kullanma	1 saat ^d	90	3,30	1,02	1,405	0,222
	2 saat ^c	87	3,44	0,98		
	3 saat ^b	54	3,53	0,88		
	4 saat ^a	20	3,61	1,12		
	5 saat ve üzeri	23	3,16	0,87		
Keşif	Toplam	353	3,31	0,96	2,063	0,070
	1 saatten az	79	3,73	0,85		
	1 saat	90	3,74	1,03		
	2 saat	87	3,93	0,91		
	3 saat	54	4,07	0,65		
	4 saat	20	4,00	1,28		
	5 saat ve üzeri	23	3,81	0,73		
	Toplam	353	3,85	0,91		
	1 saatten az	79	2,98	0,91		
	1 saat	90	3,12	0,98		
	2 saat	87	3,37	0,91		
	3 saat	54	3,39	0,98		
	4 saat	20	3,36	0,90		
	5 saat ve üzeri	23	3,14	0,89		
	Toplam	353	3,21	0,94		

p<0,05*; a>b>c>d>e>f

Katılımcıların günlük fiziksel aktivite süresi ile bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyon arasında yapılan analiz sonucunda bilgisayar oyunu motivasyonu ile günlük fiziksel aktivite süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamasına karşın, akademik motivasyonların farklılaştığı görülmüştür. Toplam akademik motivasyon puanında ve kendini aşma alt boyutunda ortaya çıkan anlamlı farklılıkta fiziksel aktivite süresinin artması ile akademik motivasyonların da arttığı görülmüştür. Dolayısıyla akademik motivasyonun artışı günlük fiziksel aktivite süresiyle doğru orantılıdır denilebilir.

Çocuk ve ergenlerin günlük kitap okumaya ayırdıkları vakit 1 saatten az, 1 saat ve 2 saat ve üzeri şeklinde kategorize edilmiştir. Elde edilen bulgular katılımcıların kitap okumaya ayırdıkları sürenin bilgisayar oyunları motivasyonunu ve akademik motivasyonları anlamlı biçimde farklılaştırdığını ortaya koymaktadır. Buna göre kitap okuma süresi azaldıkça bilgisayar oyunları motivasyonunun arttığı görülmektedir. Akademik motivasyonda ise 3 grup arasındaki post hoc testleri sonucunda günlük 1 saat kitap okuyanların diğer gruplara nazaran daha yüksek akademik motivasyon ortaya koyduğu belirlenmiştir.

Çalışmada yer alan diğer değişkenler olan yaş, sınıf, şehir, tercih edilen oyun, oyun oynanan cihaz ile bilgisayar oyunları ve akademik motivasyonlar arasında anlamlı farklılıklar belirlenmiştir. Buna göre yaşın hem bilgisayar oyunları motivasyonunu farklılaştırdığı yaş düştükçe bilgisayar oyunları motivasyonunun düştüğü, akademik motivasyonların arttığı belirlenmiştir. Sınıf, şehir, tercih edilen oyun ve kaç yıldır bilgisayar oyunları oynadığı değişkenlerinin bilgisayar oyunları motivasyonunu farklılaştırdığı ancak akademik motivasyonu değiştirmediği belirlenmiştir. Bilgisayar oyunlarını oynarken tercih edilen cihaz ve ölçüm araçları arasındaki analizler, tercih edilen cihazın bilgisayar oyunları ve akademik motivasyonu değiştirdiği yönündedir.

Tablo 7: Ölçüm Araçları Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

[illegible]

p<0,05*; p<0,01*

Bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyon arasındaki ilişkinin belirlendiği Tablo 7 incelendiğinde; bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyon arasında negatif yönlü zayıf bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r=-.266$). Bilgisayar oyunları motivasyonu ile kendini aşma alt boyutunda ($r=-.268$), bilgiyi kullanma alt boyutunda ($r=-.150$) ve keşif alt boyutunda ($r=-.297$) benzer şekilde negatif yönlü zayıf ilişki olduğu saptanmıştır.

Tablo 8: Ölçüm Araçları Arasındaki Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

	B	Std. Error	β	t	p	Zero-order r	Partial r
Constant	3,533	0,228		15,505	0,000*		
Kendini aşma	-0,208	0,099	-0,195	-2,097	0,037*	-0,268	-0,112
Bilgiyi kullanma	0,221	0,091	0,196	2,435	0,015*	-0,150	0,129
Keşif	-0,304	0,093	-0,280	-3,288	0,001*	-0,297	-0,173
R=0,326	R ² =						
	0,106						
F _(13,813) =0,000*	p<0,000						

Bağımlı değişken: Bilgisayar oyunları motivasyonu

Bilgisayar oyunları motivasyonunun akademik motivasyon üzerindeki etkisinin incelendiği Tablo 8’de söz konusu etki çoklu regresyon analizi ile sınanmıştır. Bilgisayar oyunları motivasyonunun akademik motivasyona etkisi, kendini aşma, bilgiyi kullanma ve keşif alt boyutlarını açıklamada toplam varyansın %10’u ile sınırlı kalmıştır. Diğer yandan bilgisayar oyunları motivasyonunun tüm alt boyutları anlamlı biçimde yordadığı değerlendirilmektedir ($\beta = -0,195$, $t = -2,097$, $p < 0.05$; $\beta = 0,196$, $t = 2,435$, $p < 0.05$; $\beta = -0,280$, $t = -3,288$, $p < 0.05$). Elde edilen bulgular bilgisayar oyunları motivasyonunun akademik motivasyonu yordadığı yönündedir.

Tartışma ve Sonuç

Çocukların ve ergenlerin bilgisayar oyunları motivasyonları ve akademik motivasyonlarının belirlenmesine yönelik gerçekleştirilen araştırma bulguları; bilgisayar oyunları motivasyonunun ortalama değerlerin altında olduğunu (2,71±1,02) akademik motivasyonun ise ortalamanın üzerinde olduğunu göstermektedir (3,44±0,86). Çalışmada yer alan cinsiyet, yaş, sınıf, eğitim, şehir, tercih edilen oyun, oyun oynarken tercih edilen cihaz, oyun oynama yılı, günlük oyun-ders çalışma-fiziksel aktivite ve kitap okuma süreleri ile bilgisayar oyunları motivasyonunun ve akademik motivasyonların anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Aynı zamanda bilgisayar oyunları motivasyonu ile akademik motivasyonların negatif yönlü zayıf bir ilişkisi olduğu, bilgisayar oyunları motivasyonunun ise akademik motivasyonu anlamlı biçimde yordadığı saptanmıştır.

Oyun ve E-spor Ajansı Gaming in Turkey’in hazırladığı Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu’na göre pandemi sürecinde oyun oynama sürelerinin yüzde 30 arttığını belirtilmiştir (gaminginturkey.com/tr/2020). Araştırma bulguları incelendiğinde 40 erkek katılımcının 5 saat ve üzeri bilgisayar oyunları oynadığı ancak bu oranın ders çalışma sürelerinde 18 katılımcı olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla çocuk ve ergenlerin zamanının büyük bölümünün bilgisayar oyunları ile geçirdiği ve artan oyun oynama sürelerinin akademik motivasyonu azalttığı çalışmada elde edilen önemli bir bulguyu oluşturmaktadır. Ülkemizde yüzde 30 oranında artan bilgisayar oyunlarında geçirilen sürenin akademik motivasyonlara olumlu yönde sirayet etmesi beklenmektedir. Ancak mevcut araştırma bulguları bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonun artmasının akademik motivasyonu negatif yönde etkilediğini göstermektedir. Benzer bulguyu Böö’nün 2014 yılında çocukların eğitim ve video oyunu alışkanlıklarına ilişkin değişkenlerin ilişkilerini bulmayı amaçladığı çalışmasında video oyunlarına harcanan zaman ile akademik performans arasında negatif, video oyunu süresi ile motivasyon arasında yine negatif korelasyon gösteren sonuçlar elde etmiştir. Bu sonuçlar göz önünde bulundurularak bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonun akademik motivasyona aktarılması adına çalışmalar yapılması gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının öğrencilerin motivasyonlarının yüksek tutulması, dikkatlerinin çekilmesi, grup çalışmalarına daha kolay adapte olmaları, eleştirel düşünmeye zorlanmaları ve sebep-sonuç ilişkilerini daha etkili kurabilmeleri adına faydası olabilir (Doğusoy ve İnal, 2006). Boş zamanları değerlendirme noktasında gündelik boş zaman anlayışına

doğru evrilen sürecin bir kazanım elde etme boyutu yeniden gözden geçirilerek ciddi boş zaman anlayışına dönüştürülmesi gerektiği değerlendirilmektedir.

Araştırma bulguları çalışma grubunda Brawl Stars ve Pubg oyunlarının en çok tercih edilen oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bir araştırmada da yine öğrencilerin %20.40'ı serüven ve %15.57'si keşif temalı oyunları tercih ettiklerini belirtmiştir (Topal ve Aydın, 2018). Dolayısıyla öğrencilerin genellikle serüven, macera oyunlarından keyif aldıkları ve bu oyunlara motive oldukları gözlemlenmiştir. Bilgisayar oyunlarına yönelik belirlenecek eğitsel oyunların bu temalar kapsamında şekillendirilmesi akademik motivasyonun geliştirilmesi için önemli bir ipucunu oluşturmaktadır.

Bilgisayar oyunları motivasyonunun ve akademik motivasyonun cinsiyete göre anlamlı farklılık ortaya koyduğu araştırma bulguları literatürde yer alan çeşitli çalışmalarla benzerlik göstermektedir (Alemdağ, Öncü ve Yılmaz, 2014; Alfaro ve diğ., 2009; Bozkurt ve Tamer, 2020; Demir ve Cicioğlu, 2019; Eren, Özdemir ve Osma, 2020; Filiz ve Demirhan, 2018; Mallı, 2019; Sıcak ve Başören, 2015; Yurt ve Bozer, 2015). Yaş değişkeni ile bilgisayar oyunları motivasyonu ve akademik motivasyonlar arasındaki analizler istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar ortaya koymuştur. Benzer şekilde Filiz ve Demirhan 2018 yılında yaptıkları araştırmada sporcu öğrencilerin üzerinde akademik motivasyonunun yaşa göre farklılık gösterdiğini belirlemişlerdir. Buna benzer olarak Bozkurt ve Tamer'in 2020 yılında yaptıkları " Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi" isimli çalışmada da öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonunun yaşa göre farklılık gösterdiği belirtilmiştir. Bu çalışmaların aksine Mallı' nın (2019) çalışmasında yaş değişkenine göre bir farklılık bulunmamıştır.

Araştırmada ortaya çıkan bir diğer önemli bulgu ise fiziksel aktiviteye ayrılan zamanın akademik motivasyonu istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştırmasıdır. Bu bulgudan hareketle, fiziksel aktivite etkinliklerini çocuk ve ergenlerin rahatlıkla deneyimleyecekleri plan ve programlarla sunmanın akademik motivasyonu da olumlu etkileyeceği görüşü desteklenmektedir. Fiziksel aktivite kısıtlarının ve olası gelecek sağlık problemlerinin önüne geçmek amacıyla fiziksel aktivitenin desteklenmesi ve akademik motivasyonların bu doğrultuda artırılması önerilmektedir.

Çalışma sonucunda bulguların günlük zamanının çoğunu bilgisayar başında geçiren çocuk ve gençlerin akademik olarak motive olmaları adına daha fazla çalışmaya ihtiyaç olduğunu gözler önüne serdiği düşünülmektedir. Farklı örneklem gruplarıyla çocukların ve ergenlerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerinin araştırılması, etkili ve verimli boş zaman anlayışının benimsenmesi açısından önem teşkil etmektedir. Çocuk ve ergen bireyleri başarıya götürecek motivasyonların belirlenmesi adına niteliksel çalışmalar yapılarak, beklentiler değerlendirilip planlamalar oluşturulması öneriler arasındadır.

Kaynakça

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon, *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(13), 343-361.
- Akçayır, G. (2013). *Dijital oyunların sağlığa etkisi*, Pegem Akademi.
- Alemdağ C., Öncü E. & Yılmaz A.K., (2014). Beden eğitimi öğretmeni adaylarının akademik motivasyon ve akademik öz- yeterlikleri, *Hacettepe Journal of Sport Sciences*, 25(1), 23–35.
- Alfaro E.C., Umana-Taylor A.J., Gonzales-Backen M.A., Bamaca M.Y. & Zeiders K.H., (2009). Latino adolescents' academic success: The role of discrimination, academic motivation, and gender, *Journal of Adolescence*, 32, 941-962.
- Bandura A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change, *Psychological Review*, 84, 191-215.

- Biernacki P. and Waldorf D. (1981). Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling, *Sociological methods and research*, 10(2), 141-63.
- Bozkurt T.M. & Tamer K. (2020). Dijital oyun oynama motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi, *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Böö R., (2014). Video game playing, academic performance, educational activity, and motivation among secondary school students, *Örebro University School of Business Informatics – Project work*.
- Can, H., (1985). *Başarı güdüsü ve yönetsel başarı*, Hacettepe Üniversitesi İİBF Yayınları.
- Clark M.H., Middleton S.C., Nguyen D. & Zwick L.K., (2014). Mediating relationships between academic motivation, academic integration and academic performance, *Learning and Individual Differences*, 33, 30–38
- Çankaya, G. & Ergin, H. (2015). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*, Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi “Erken Müdahale” Kongresi. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/88865>
- Çavuşoğlu, C. & Karataş, H. (2015). Academic procrastination of undergraduates: Self-determination theory and academic motivation, *Anthropologist*, 20(3), 735-743.
- Çetin, E. (2013), *Tanımlar ve temel kavramlar*, Eğitsel dijital oyunlar, Pegem Akademi.
- Deci, E.L. & Ryan, R.M. (2000). The „what“ and „why“ of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior, *Psychological Inquiry*, 1, 227-268.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOCQ). *Behavior Research Methods*, 43, 814-825.
- Demir, G. T. & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi, *Spormetre*, 17(3), 23-34.
- Dilts, R. (1998). *Motivation*, <http://www.nlp.com/Articles/artic17.htm>.
- Drummond A. & Sauer JD. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading, *PLoS ONE* 9(4), e87943. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0087943>
- Doğusoy, B. & İnal, Y. (2006, 07-09 Eylül). *Çok kullanıcıli bilgisayar oyunları ile öğrenme*, [Kongre Sunumu]. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara, Türkiye.
- Eren, D. A., Özdemir, C. & Osma, S. (2020). Sedanter bireylerin bilgisayar oyunlarına katılım motivasyonlarının cinsiyet ve yaş değişkenine göre incelenmesi, *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 1(2), 62-67.
- Filiz B. & Demirhan G. (2018). Akademik ve spor başarı motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi, *Spormetre*, 16(2), 138-152
- Gaming in Turkey (2020). *Türkiye oyun sektörü 2020 raporu*, <https://www.gaminginturkey.com/tr/2020-turkiye-oyun-sektoru-raporu-yayimlandi/>
- Güvenli İnternet Merkezi (2019) *Dijital oyunlar raporu*, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARY.pdf>
- Gustavon, D. E. (2016). *Investigating the cognitive underpinnings of procrastination: An intervention study and a longitudinal analysis* [Doctoral Dissertation, University of

- Colorado]. UC Archive, https://scholar.colorado.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/j67313970
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). Dijital Oyunlar Raporu 2019. Erişim Adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği, *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Kanzu, İ.Y., Özdemir, O. & Erten, P., (2016). İşletim sistemleri ve uygulamaları dersine yönelik motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi çalışması, *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), 534-546.
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemi*, Nobel Yayınevi.
- Karataş, H. & Erden, M. (2012). Akademik motivasyon ölçeğinin dilsel eşdeğerlik, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *M.e-Journal of New World Sciences Academy NWSA-Education Sciences*, 7(4), 983-1003.
- Kaya, İ. G. (2016). Eğitimde merak ve ilgi, *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 13-2(25), 103-114.
- Keskin, B. (2008). *Çalışanların performanslarını arttırmada bir araç olarak motivasyon ve motivasyon teknikleri* [Yüksek lisans tezi] Atılım Üniversitesi. <https://www.ulusaltezmerkezi.net/calisanlarin-performanslarini-arttirmada-bir-arac-olarak-motivasyon-ve-motivasyon-teknikleri/>
- Kilci A.K., (2020). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (dsomö): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Uluslararası Spor, Egzersiz & Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1), 6–18.
- Malli, Y. Ç. (2019). *Yetişkinlerde algılanan sosyal yetkinlik ile sıkıntıya dayanma kapasitesinin dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Maltepe Üniversitesi.
- Ryan, R. M. & Deci, E.L., (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions, *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67.
- Sabuncuoğlu, Z. (1987). *Çalışma Psikolojisi*, Uludağ Üniversitesi Basımevi.
- Sıcak A. & Başören M., (2015). Ortaöğretim öğrencilerinin akademik motivasyonlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Bartın örneği), *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 548-560.
- Tahiroğlu, M. & Çakır, S., (2014), İlkokul 4. sınıflara yönelik matematik motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi, *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(3), 29-48.
- Topal, M. & Aydın, F. (2018, 28 June-1 July). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayarda Oyun Oynama Alışkanlıkları ve Bilgisayar Oyun Tercihlerinin İncelenmesi: Sakarya Üniversitesi Örneği [Kongre Sunumu] E R P A International Congresses on Education 2018, İstanbul, Turkey.
- Türk Dil Kurumu (2021). Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/>
- Vallerand, R. J., Pelletier, L.G., Blais, M. R., Brière, N. M., Senécal C., & Vallières, E. F. (1992). The academic motivation scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education, *Educational and Psychological Measurement*, 52, 1003-1017.
- Viau, R. (2015). *Okulda motivasyon* (Çev. Y. Budak). Anı Yayıncılık.

-
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *Spss uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*, Detay Yayıncılık.
- Yurt E. & Bozer E.N., Akademik motivasyon ölçeğinin türkçeye uyarlanması, *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 14(3), 669-685
- Yurtseven, N. & Doğan, S. (2019). Structural relationships among academic procrastination, academic motivation, and problem solving skill in prep class college students, *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 9(3), 849-876.
- Zusho, A., Pintrich P. R., Coppalo, B., (2003). Skill and will: the role of motivation and cognition in the learning of college chemistry, *International Journal of Science Education*, 25(9), 1081-1094.

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Araştırmacıların katkı oranı beyanı / Contribution rate statement of researchers:

1. Tebessüm Ayyıldız Durhan %30,
2. Volkan Gökören %30,
3. Beyza Merve Akgül %20,
4. Suat Karaküçük %20,

2. Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the authors).