

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu İle Beden Kitle İndeksi İlişkisi

Tuğba Mutlu BOZKURT^{1*} 

Kemal TAMER² 

¹ Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

² İstanbul Aydın Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, İSTANBUL

DOI: 10.31680/gaunjss.730904

Orijinal Makale / Original Article

Geliş Tarihi / Received: 02.05.2020

Kabul Tarihi / Accepted: 15.05.2020

Yayın Tarihi / Published: 15.06.2020

Öz

Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile beden kitle indeksi ilişkisini incelenmek amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Yozgat ili Sarıkaya ilçesinde bulunan Namık Kemal ve Şehit Metin Arslan İlköğretim okulundaki 5., 6., 7. ve 8. sınıfta eğitimlerine devam eden 199 öğrenciden meydana gelmektedir. Araştırmada Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde, standart sapma, aritmetik ortalama; sperman korelasyon testi ile Mann-Whitney U Testi, Kruskal Wallis Testi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular ışığında, beden kitle indeksi, yaş, cinsiyet, sınıf, okul takımında oynama durumu, anne ve baba eğitim durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık saptanmıştır. Buna göre katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça beden kitle indekslerinin de arttığı, dijital oyun oynama motivasyonu ile yaş arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Erkek katılımcıların içsel ve dışsal motivasyon ortalamalarının kadınlardan yüksek olduğu, 8. sınıf öğrencilerinin dışsal motivasyon kaynaklarının 5. sınıfların puanlarından yüksek olduğu, okul takımında oynamayanların dijital oyun oynama kaynaklarının daha yüksek olduğu, anne baba eğitim düzeyi yüksek çocukların dijital oyun oynama motivasyonlarının daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Beden eğitimi ve spor, Dijital oyun, Motivasyon, Dijital oyun oynama motivasyonu, Beden kitle indeksi.

Relationship Between Digital Game Motivation And Body Mass Index

Abstract

In this study, it was aimed to investigate the relationship between secondary school students' motivation to play digital game and body mass index. The sample of the study consists of 199 students studying in the 5th, 6th, 7th and 8th grades in Namık Kemal and ŞehitMetinArslan Elementary Schools in Sarıkaya district of Yozgat province. The Playing Digital Game Motivation Scale (PDGMS) developed by Demir and Hazar (2018) was used in the research. In the analysis of the data, arithmetic mean, standard deviation, Sperman correlation test and Mann-Whitney U Test, Kruskal Wallis Test were used. According to the findings obtained in the study, there was a significant difference between the motivation of playing digital games and body mass index according to age, gender, class, status of playing in school team, mother and father education status. Accordingly, it was found that as the participants' motivation to play digital games increased, their body mass indexes increased, and there was a significant low-level difference between the motivation to play digital games and age. It was determined that the average of intrinsic and extrinsic motivation of male participants is higher than that of female, that 8th grade students' external motivation sources are higher than scores of 5th grade students, that those who do not play in the school team are found to have higher sources of playing digital game, and that children with parents who have higher education level had lower motivation to play digital games.

Keywords: Physical education and sport, Digital game, Motivation, Digital game motivation, Body mass index.

* Sorumlu Yazar: Tuğba Mutlu BOZKURT

E-mail: tmutlubozkurt@gmail.com

Giriş

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte, telefon-tabletle oynanan oyunlar, bilgisayar oyunları, konsol oyunları gibi dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan daha çok tercih edilmektedir. Diğer bir deyişle dijital oyunlara olan yoğun ilgiden dolayı, geleneksel oyun ve oyuncak ile oynanan oyunlara ayrılan zaman azalmıştır (Tekkurşun ve Bozkurt, 2019). 1980'lerin ortalarından itibaren dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar, çevrimiçi- çevrimdışı oyunlar, video oyunları şeklinde tanımlanmış, günümüzde ise dijital yerli olarak ifade edilen yeni kuşağın en merak duyduğu alanlardan birisi haline gelmiştir (Demir ve Hazar, 2018). Gelişen teknoloji içinde değişerek ilerleme kaydeden dijital yerlilerin teknoloji ile hızla yol almalarına, geleneksel sokak oyunları yerine teknolojik aletlere ilgi duymalarına sebep olmaktadır. Bunu da dijital oyunlara olan ilgi, merak, heyecan arayışı takip etmektedir (Tekkurşun ve Bozkurt, 2019). Giderek artan ilgi ve devam eden büyüme ile birlikte hızla ilerleme kaydeden teknolojik gelişmeler, plansız bir şekilde devam eden siteleşme, apartman kültürü ve oyun alanlarının da azalması ile geleneksel oyun etkinlikleri yerini çaresizce dijital oyunlara bırakmıştır. Farklı yaş gruplarında birçok hayran kitlesi olan dijital oyunlara özellikle çocuklar ve gençler aşırı şekilde rağbet etmektedir ve oyun oynayarak geçirdikleri zaman gün geçtikçe fazlalaşmaktadır (Gentile 2009; Rideout, Goehr ve Roberts, 2010; Bozkurt, Dursun ve Arı, 2019). Ülkemiz de genel olarak tercih edilen oyunlar, bilgisayar oyunları olarak (Binark ve Bayraktutan, 2008), teknoloji aracılığıyla birçok farklı yazılımla programlanmış internet tabanlı olan bu oyunlar, konsollu dijital oyunlar, çevrimiçi oyunlar ve bilgisayar oyunları şeklinde tanımlanmaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Dursun vd., 2017; Dursun, 2018). Öyle ki çocuk yaştaki bireyler, ergenler ve hatta yetişkin bireyler (x, y ve z kuşağı) evde, okulda, yolculukta, buldukları her fırsatta, dijital oyunlara katılmaktadır. Bu x, y ve z kuşağından olan bireyler vaktinin çoğunu dijital oyunda harcayarak, sorumluluklarını ve ihtiyaçlarını bu oyunları oynayabilmek uğruna ihmal etmektedirler (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019).

Teknolojik gelişmeleri yakından takip eden gençler, dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdığı için dijital oyunlar gençler için popüler kültür imgesi haline almıştır (Namlı ve Demir, 2020). Fakat dijital oyunlar bireylerin beslenme alışkanlıklarını bozarak ve onları hareketsiz yaşama iterek kilo kontrolünü etkilemektedir. Bu olumsuz etkilerden kaçınmak için bireylerin spora ve geleneksel oyunlara katılmasını destekleyerek onların hareketliliğinin sağlanması, bu hareketliliğin devamlılığının

sürmesi için motive edilmesi önemlidir (Bozkurt, Demir ve Dursun, 2019). Hareketsiz hayat ile birlikte dünyada ve Türkiye’de büyük bir problem haline gelen obezitenin kategorileştirilmesi genel olarak Beden Kitle İndeksi (BKİ) ile belirlenmektedir (Çakır, 2019; Namlı ve Demir, 2020; Pyle ve Poston, 2006). Beden Kitle İndeksi (BKİ), vücut ağırlığının kilogram cinsinden, boyun karesinin ise metre cinsine bölünmesi sonucu ile hesaplanır (Kennedy-Behr vd., 2015). Beden kitle indeksi; 18,5 kg ve altı zayıf, 18,5-24,9 kg normal, 25-29,9 kg fazla kilolu ve 30-39,9 kg ağırlığa sahip olanlar ise obez olarak sınıflandırılmaktadır (Dünya Sağlık Örgütü, 2010).

Motivasyon, bir amaç, için aktiviteye katılıma teşvik edilme, harekete geçme, yönlendirme ve devam ettirme süreci olarak ifade edilmektedir (Demir ve Cicioğlu, 2018; Pintrich ve Schunk, 1996; Dilts, 1998; Lumsden, 1994). Bireyin bir hedefe ulaşmak için harekete geçmesini tetikleyen üç ana tetikleyici unsur vardır. Bunlar içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluktur (Demir ve İlhan, 2019; Deci ve Ryan; 1985). İçsel motivasyon üzerine düzenlenmiş bilgisayar oyunları ile yapılan bir araştırmada: Fantezi (düşsel ortamlar), meydan okuma, kontrol ve merak olan dört unsurun etki ettiği ifade edilmiştir (Malone, 1980). Tıpkı dijital oyunları yaşamlarının her noktasına taşımış çocuklar gibi; evde, okulda, sokakta, yolda yürürken, taşıma araçların da yolculuk ederken pür dikkat oynarlar oynamakta ve bu oyunları oynamak için sorumluluklarını yerine getirmemektedirler. Doğu (2006) kişileri aşırı yoğunlukta dijital oyun oynamaya iten sebeplerini belirtirken, kişilerin var olan hayata dair aidiyet duygusu olmadığını, güncel hayatta yapamadıklarını oyunlar ile sanal ortamda gerçekleştirdiklerini ve bu oyunların gerçek yaşamdaki yükümlülüklerinden kurtulmak için bir kaçış yolu olduğunu belirtmektedir. Çocukluktan yetişkinliğe kadar toplumun her kesiminden bireyin, her gün en az bir kez telefon-tablet-bilgisayar gibi teknolojik araçları kullanarak oynadığı dijital oyunlara yönelimini sağlayan ve onları motive eden etkenler merak konusudur (Tekkurşun ve Bozkurt, 2019). Bu bağlamda ortaokul öğrencilerinin sağlıklı yaşamı geliştirmek için dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile beden kitle indeksi arasındaki ilişkinin incelenmesi önemlidir. Bu bağlamda mevcut araştırmanın amacı, ortaokulda öğrenim gören öğrencilerin çeşitli değişkenlere göre dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri ile beden kitle indeksinin incelenmesidir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırmada geçmişten günümüze halen devam etmekte olan bir olgu ya da olayı olduğu gibi resmetmeyi hedefleyen ve çalışmaya konu olan durum için, kişinin ya da nesnenin, var olduğu gibi betimlenmeye çalışıldığı nicel arama modellerinden tarama modeli kullanılmıştır (Karasar, 2014).

Çalışma Grubu

Araştırmaya 2018-2019 eğitim öğretim yılında Yozgat/Sarıkaya ilçesindeki Namık Kemal İlköğretim ve Şehit Metin Arslan İlköğretim okulunda ki öğrenciler katılmıştır. Araştırmaya 5.sınıftan 41 (18 kadın, 23 erkek), 6.sınıftan 38 (19 kadın, 19 erkek), 7.sınıftan 81(45 kadın, 36 erkek), 8.sınıftan 39 (22 kadın, 17 erkek) öğrenci olmak üzere 199 (104 kadın, 95 erkek) öğrenci katılmıştır.

Veri Toplama Aracı

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Demir ve Hazar (2018)'in geliştirmiş olduğu, 3 boyuttan ve toplam 19 maddeden oluşan ölçek kullanılmıştır. Ölçekte var olan ilk 5 madde "Başarı ve Canlanma", 9 madde "Merak ve Sosyal Kabul", son 5 madde ise "Oyun İsteğinde Belirsizlik" üç alt boyutta toplanmaktadır. Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu ters maddelerden oluşmaktadır. Başarı ve Canlanma alt boyutu, bireylerin dijital oyun oynamaya katılımında içsel motivasyon kaynaklarını, istek ve duygularını; Merak ve Sosyal Kabul alt boyutu, bireylerin dijital oyun oynamaya katılımında dışsal motivasyon kaynaklarını, ödül ve statüyü; Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu ise, bireylerin dijital oyun oynamaya katılımında motivasyonsuzluk durumunu, dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçlarına bireyin anlam yüklemeksizin katılımını içermektedir. Katılımcılardan toplanan veriler doğrultusunda Başarı ve Canlanma alt boyutunun cronbach alfa değeri ,83; Merak ve Sosyal Kabul alt boyutunun cronbach alfa değeri ,88 ve Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunun cronbach alfa değeri ,91 olarak saptanmıştır. Çalışma grubundan elde edilen veriler doğrultusunda DOOMÖ'nün DFA analizi $\chi^2=269.20$; $sd=149$; $\chi^2/sd=1.80$; $GFI=.95$, $AGFI=.95$, $NFI=.97$ $CFI=.95$ ve yaklaşık hataların ortalama kare kökü $RMSEA=.06$ olarak bulunmuştur.

Verilerin Analizi

Verilere öncelikle çarpıklık ve basıklık testleri yapılmıştır. Bu doğrultuda, bağımsız değişkenlerin normal dağılmadığı (-1 ile + 1) tespit edilmiştir. Bu nedenle verilerin analizinde nonparametrik testler kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2014). Buna göre verilerin analizinde, sperman korelasyon testi, standart sapma (ss), aritmetik ortalama (\bar{x}); ile Kruskal Wallis ve Mann-Whitney U Testi analizi kullanılmıştır. Anlamlılık 0,05 olarak kabul edilmiştir.

Bulgular

Tablo 1. Beden Kitle İndeksine göre DOOMÖ Puanlarının Kruskal-Wallis Testi Sonuçları

	BKİ	N	Sıra Ortalaması	χ^2	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Obez (4)	28	132,82	15,721	,00*	4*3-2-1
	Fazla kilolu (3)	37	101,28			
	Normal (2)	113	96,09			
	Zayıf (1)	20	68,80			
Merak ve Sosyal Kabul	Obez (4)	28	139,84	16,871	,00*	4*3-2-1
	Fazla kilolu (3)	37	89,88			
	Normal (2)	113	93,11			
	Zayıf (1)	20	91,70			
DOOMÖ Oyun İsteğinde Belirsizlik	Obez (4)	28	100,59	2,027	,57	-
	Fazla kilolu (3)	37	87,55			
	Normal (2)	113	102,84			
	Zayıf (1)	20	101,23			

p* < 0,05

Tablo 1’de yapılan Kruskal Wallis analizi sonucunda lise öğrencilerinin DOOMÖ puanları beden kitle indeksine göre incelenmiş, obez öğrencilerin Başarı ve Canlanma puan ortalarının, fazla kilolu öğrencilerin, normal öğrencilerin ve zayıf öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur (Ki-Kare=15,721;p<0,05). Obez öğrencilerin Merak ve Sosyal Kabul puan ortalarının, fazla kilolu öğrencilerin, normal öğrencilerin ve zayıf öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir (Ki-Kare=16,871;p<0,05).

Tablo 2. Öğrencilerin yaşları ile DOOMÖ puanlarının sperman korelasyon sonuçları

Değişken	Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik
Yaş	,138	,151*	-,135

*p < 0,05

Tablo 2 incelendiğinde, katılımcıların yaş değişkeni ile Merak ve Sosyal Kabul ($r=,151$; $p<0,05$) alt boyutu arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı farklılık saptanmıştır.

Tablo 3. Çalışma grubunun DOOMÖ'ye ilişkin puanlarının, cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması

		N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	Mann Whitney U	Z	p	
DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	Kadın	104	87,91	9143,00	3683,000	-3,105	,00*
		Erkek	95	113,23	10757,00			
	Merak ve Sosyal Kabul	Kadın	104	87,15	9063,50	3603,500	-3,193	,00*
		Erkek	94	113,16	10637,50			
	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kadın	104	96,99	10086,50	4626,500	-,774	,43
		Erkek	95	103,30	9813,50			

* $p<0,05$

Tablo 3' te yapılan Mann Whitney U analizi sonucunda katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu cinsiyete göre incelenmiş, erkeklerin Başarı ve Canlanma puan ortalamalarının, kadınların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır ($Z=-3,105$; $p=,00<,05$). Erkeklerin Merak ve Sosyal Kabul puan ortalamalarının, kadınların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=-3,193$; $p=,00<,05$).

Tablo 4. Çalışma grubunun DOOMÖ'ye ilişkin puanlarının, sınıf düzeyine göre karşılaştırılması

	Eğitim durumu	N	Sıra Ortalaması	x^2	p	Anlamlı Fark	
DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	8.sınıf (4)	39	112,28	7,189	,06	-
		7.sınıf (3)	81	106,91			
		6.sınıf (2)	38	88,96			
		5.sınıf (1)	41	84,90			
	Merak ve Sosyal Kabul	8.sınıf (4)	39	122,79	13,652	,00*	4*1
		7.sınıf (3)	80	103,31			
		6.sınıf (2)	38	76,95			
		5.sınıf (1)	41	90,82			
	Oyun İsteğinde Belirsizlik	8.sınıf (4)	39	87,58	6,159	,104	-
		7.sınıf (3)	81	94,18			
		6.sınıf (2)	38	111,64			
		5.sınıf (1)	41	112,52			

* $p<0,05$

Tablo 4' te yapılan Kruskal Wallis analizi sonucunda öğrencilerin sınıf düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi incelenmiş, Merak ve Sosyal Kabul alt boyutunda 8. sınıfların puanlarının 5.sınıfların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır (Ki-Kare=13,652; $p<0,05$).

Tablo 5. Çalışma grubunun DOOMÖ' ye ilişkin puanlarının, okul takımı değişkenine göre karşılaştırılması

Ölçek		N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	Mann Whitney U	Z	p	
DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	Evet	35	67,49	2362,00	1732,000	-3,688	,00*
		Hayır	164	106,94	17538,00			
	Merak ve Sosyal Kabul	Evet	35	103,53	3623,50	2711,500	-,459	,64
		Hayır	163	98,63	16077,50			
	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	35	101,81	3563,50	2806,500	-,206	,83
		Hayır	164	99,61	16336,50			

*p<0,05

Tablo 5'te katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonunun okul takımında oynama durumuna göre incelendiği Mann-Whitney U Testi sonucunda, okul takımında oynamayanların Başarı ve Canlanma puan ortalamalarının, okul takımında oynayanların puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır (Z=-3,688; p=,04<,05).

Tablo 6. Çalışma grubunun DOOMÖ'ye ilişkin puanlarının, anne eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması

	Eğitim durumu	N	Sıra Ortalaması	x ²	p	Anlamlı Fark	
DOOMÖ	Başarı ve Canlanma	Okuryazar değil (1)	8	98,44	4,460	,34	-
		İlkokul (2)	71	93,13			
		Orta (3)	57	111,83			
		Lise (4)	51	100,52			
		Üniversite (5)	12	83,29			
	Merak ve Sosyal Kabul	Okuryazar değil (1)	8	121,13	7,667	,10	-
		İlkokul (2)	71	91,63			
		Orta (3)	57	114,66			
		Lise (4)	50	90,90			
		Üniversite (5)	12	95,46			
	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Okuryazar değil (1)	8	100,63	9,717	,04*	3*4-5
		İlkokul (2)	71	101,89			
		Orta (3)	57	111,05			
		Lise (4)	51	98,72			
		Üniversite (5)	12	61,38			

*p<0,05

Tablo 6' da yapılan Kruskal Wallis analizi sonucunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon puanları ile anne eğitim durumu puanları arasında Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma tespit edilmiştir (p<0,05). Ortaokul mezunu anneye sahip katılımcıların Oyun İsteğinde

Belirsizlik puan ortalamalarının, lise ve üniversite mezunu anneye sahip katılımcıların puan ortalamalarından yüksek olduğu saptanmıştır (Ki-Kare=9,717;p<0,05).

Tablo 7.Çalışma grubunun DOOMÖ'ye ilişkin puanlarının, baba eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması

	Eğitim durumu	N	Sıra Ortalaması	x2	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Okuryazar değil (1)	3	106,83	6,645	,15	-
	İlkokul (2)	35	81,69			
	Orta (3)	45	108,69			
	Lise (4)	81	106,78			
	Üniversite (5)	35	90,86			
Merak ve Sosyal Kabul	Okuryazar değil (1)	3	131,17	4,637	,32	-
	İlkokul (2)	35	82,67			
	Orta (3)	45	103,21			
	Lise (4)	80	104,01			
	Üniversite (5)	35	98,54			
DOOMÖ Oyun İsteğinde Belirsizlik	Okuryazar değil (1)	3	101,50	9,957	,04*	2*5
	İlkokul (2)	35	120,27			
	Orta (3)	45	103,07			
	Lise (4)	81	99,49			
	Üniversite (5)	35	80,27			

Tablo 7' de yapılan Kruskal Wallis analizi sonucunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu puanları ile baba eğitim durumu puanları arasında Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda anlamlı farklılık saptanmıştır (p<0,05). İlkokul mezunu babaya sahip katılımcıların puan ortalamalarının üniversite mezunu babaya sahip katılımcıların puan ortalamalarında yüksek olduğu saptanmıştır (Ki-Kare=9,957; p<0,05).

Tartışma ve Sonuç

Hareketsiz yaşamı beraberinde getiren dijital oyun oynama tutkusu, geleneksel oyunların yerini alarak çocuk ve gençlerin sağlığını olumsuz yönde etkilemektedir. Hızlı karar verme, dikkat gibi yetenekleri geliştirmeye yardımcı olsa bile obezite başta olmak üzere dolaşım sistemi, kas ağrıları, kemik gelişimini olumsuz yönde etkilemekte ve bireylerin spora olan ilgilerini azaltmaktadır (Namlı ve Demir, 2020). Bu bağlamda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonun beden kitle indeksi ilişkisi ile öğrencilerin bazı demografik bilgilerine göre dijital oyun oynama motivasyonun incelenmesinin amaçlandığı araştırmaya 199 öğrenci katılmıştır.

Araştırmanın ilk bulgusunda katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu beden kitle indeksleri açısından incelenmiştir. Buna göre obez katılımcıların Başarı ve Canlanma puan ortalamalarının, akranlarına oranla kilosu fazla öğrencilerin, normal kiloya sahip öğrencilerin ve zayıf öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu

bulunmuştur. Buna göre obez katılımcıların dijital oyunları oynarken fazla kilolu öğrencilerin, normal öğrencilerin ve zayıf öğrencilere göre daha çok içsel motivasyon kaynaklarından beslendikleri, dijital oyun oynamaktan daha fazla keyif aldığı, bu oyunları oynarken daha fazla huzur bulduğu söylenebilir. Oyun konsolu, telefon vb. cihazlar aracılığı ile hareketsiz şekilde oynanan dijital oyunların bireylerin beden kitle indeksi ile ilişkili olduğu söylenebilir. Literatürde dijital oyunların kilo kaybı ve kilo alımı üzerine etkileri olduğu bilinmektedir (Brown, 2011; Demir ve Hazar, 2018; Horzum vd., 2008; Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009; Namlı ve Demir, 2020). Obez katılımcıların Merak ve Sosyal Kabul puan ortalarının akranlarına oranla kilosu fazla öğrencilerin, normal kiloya sahip öğrencilerin ve zayıf olan öğrencilerin puan ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu duruma göre obez katılımcıların dijital oyun oynarken ödül, kupa, oyun içi efekt, arkadaş etkisi, sosyal medya reklamları gibi dışsal motivasyon kaynaklarından beslendiği söylenebilir. Bu bağlamda internet kafe, ev gibi her ortamda çevrim içi veya çevrim dışı olarak kolayca oynanabilen dijital oyunların bireyleri fiziksel aktiviteden uzaklaştırarak hareketsiz yaşam alışkanlığı kazandırdığı bununla birlikte obeziteye neden olduğu söylenebilir. Nitekim Hancox ve Poulton (2006), dijital oyunlar ile çocukların hayatlarında rutin olarak devam eden, bununla birlikte çocukların günlük yaşamda daha kısıtlı hareket ettiklerini belirtmiştir. Sisson, Broyles, Baker ve Katzmarzyk (2010)'ın yaptığı bir araştırmada, teknolojik cihazları kullanımı süreleri daha uzun olanların, kullanmayanlara oranla obez olma ihtimalinin 2 kat daha arttığı tespit edilmiştir. Mustafaoğlu vd. (2018), araştırmasında bireylerin teknolojik cihazları uzun süre kullanmaları sonucunda fiziksel inaktivite, obezite gibi sağlık riskleri doğurduğunu saptamıştır. Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran (2017), ortaokul öğrencileriyle yaptığı metaforik algı araştırmasında, dijital oyunların “doymamak” şeklinde adlandırıldığı tespit edilmiştir. Paspastergiou (2009), uzun süreli ve kontrolsüz dijital oyun oynamanın aşırı kilo ve obezite gibi sorunların yaşanmasına yol açtığını belirtmiştir. Araştırma bulgularından farklı olarak Namlı ve Demir (2020) araştırmasında zayıf, normal kilolu, fazla kilolu ve obez bireylerin benzer düzeyde dijital oyun oynamaya eğilimli oldukları belirtilmiştir.

Araştırmanın ikinci bulgusunda katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu yaşa göre incelenmiş ve Merak ve Sosyal Kabul alt boyutunda pozitif yönde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Bu duruma da katılımcıların yaşları ilerledikçe dijital oyun oynamak için dışsal etmenlerden daha fazla etkilendikleri söylenebilir. Özellikle

ortaokul öğrencilerinin arkadaş çevresinden kolaylıkla etkilenebildiği bu dijital çağda, dışsal etmenlerden etkilenme düzeyinde de artış beklenebilir. Ayrıca, sosyal destek içerikli olan oyunların hırçın, saldırgan düşünce, davranış ve duygularını azalttığı, ortaklaşa çalışma, paylaşma, , yardımlaşma arzusunu arttırdığı, empati duygusunu tetiklediği sonucuna varılmıştır (Sestir ve Bartholow, 2010; Greitemeyer ve Osswald, 2010; Gentile, 2009; Narvaez ve ark., 2008). Araştırma sonucundan farklı olarak Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2019)'nun araştırmasında yaş değişkeni ile lise öğrencilerinin dijital oyuna katılım motivasyonları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Araştırmada katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyete göre erkeklerin lehine anlamlı farklılık tespit edildiği sonucuna varılmıştır. Erkeklerin Başarı ve Canlanma düzeyleri ile Merak ve Sosyal Kabul düzeylerinin, kadınlardan yüksek olduğu saptanmıştır. Buna neden olarak dijital oyun oynarken erkeklerin kadınlara göre daha çok içsel ve dışsal motivasyon kaynaklarından beslendiği söylenebilir. Namlı ve Demir (2020) araştırmasında erkeklerin kadınlardan daha fazla dijital oyun oynamaya yönelimli olduğunu saptamıştır. Griffiths ve Davies (2005) araştırmasında erkekleri kadınlara oranla daha fazla dijital oyun oynamaya iten, erkeklerin oyunlarda daha başarılı olması ve bu başarının onları bir sonraki oyun için daha fazla motive olmalarının sebep olduğunu belirtmiştir. Gentile (2009) da araştırmasında erkekler öğrencilerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu-dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. Demirel vd. (2019)'nin lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada cinsiyet değişkeni ile Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul alt boyutları arasında anlamlı farklılık saptamıştır. Araştırma sonucuna benzer olarak yapılan araştırmalarda erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla dijital oyun oynadıkları sonuç olarak saptanmıştır (Bozkurt, Dursun ve Arı, 2019; Pala ve Erdem, 2011; Tüfekçi, 2007; Fromme, 2003; Sherry, 2001; Buchman ve Funk, 1996).

Araştırmanın diğer bulgusunda 8. sınıf öğrencilerinin Merak ve Sosyal Kabul puanlarının 5. sınıfların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. 5.sınıf öğrencilerinin daha çok oyun çağında olması, fiziksel aktiviteye katılıma daha çok zaman ayırması, aile kontrolünün bu yaşlarda etkili olmasından dolayı dijital oyun oynama motivasyonunun 8. sınıf öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu söylenebilir. Ayrıca 8. sınıfların, yoğun ders çalışma programı, sınava hazırlanma stresinden bir miktarda olsa uzak durmak ve yorgunluklarını atmaları, (Green ve Bavelier 2003, Griffiths 2005) dijital oyun oynama motivasyonunu artırdığı söylenebilir, özellikle de

eğitsel içerikli olan dijital oyunların okul başarısını olumlu etkilediği (Prot ve ark., 2014; Green ve Bavelier, 2003) de tespit edilmiştir. Araştırmadan farklı bir sonuca ulaşan İnal ve Çağıltay (2005)' in yaptığı çalışmada ilköğretim öğrencilerinin sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Demirel vd. (2019) lise öğrencileri ile yaptığı çalışmada dijital oyun oynama motivasyonu ile sınıf düzeyi değişkeni arasında anlamlı farklılık saptanmıştır.

Araştırmada okul takımında oynama durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu incelenmiş ve Başarı ve Canlanma alt boyutunda anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Buna göre okul takımında oynamayanların Başarı ve Canlanma puan ortalamalarının, okul takımında oynayanların puanlarından yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durum için, okul takımında oynayan öğrencilerin zamanlarını geleneksel oyunlara katılarak veya okul takımındaki antrenmanlardan dolayı hareket içinde olmasından kaynaklandığı düşünülebilir. Okul takımında oynamayan katılımcılar ise sportif etkinliklere yönelmemesi durumunda deşarj olacak araçlara ihtiyaç duyabilir. Böylece bireylerin zihnini rahatlatma isteği, eğlenme istemi, bulunduğu ortamdan kaçma isteği, yakın çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, gerçek yaşamda başaramadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu ve zaman geçirmek için dijital oyunlara katılımı arttırmaktadır (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019). Araştırma bulguları ile benzer sonuca ulaşan Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2019)'nun araştırmasında fiziksel aktiviteye katılım sıklığına göre lise öğrencilerinin dijital oyuna katılım motivasyonları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Araştırmanın diğer bulgusunda katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi ile anne eğitim durumu değişkeni arasında anlamlı farklılık saptanmıştır. Buna göre Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda ortaokul mezunu anneye sahip katılımcıların puanlarının lise ve üniversite mezunu anneye sahip katılımcıların puanlarından yüksek olduğu saptanmıştır. Buna neden olarak eğitim düzeyi artan velilerin dijital oyun oynamak yerine çocuklarının sosyal, fiziksel, zihinsel aktivitelere yönlendirmesinden kaynaklandığı söylenebilir. Erboy ve Vural, (2010)' in yaptıkları çalışmada 4. ve 5. sınıf öğrencileri ile yürütmüş olduğu çalışmada bilgisayar oynama bağımlılığı ve anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkiyi negatif olarak saptamıştır, dolayısıyla da anne eğitim düzeyi azaldıkça ilköğretim çağındaki öğrencinin öz bakımı, gelişimsel ilerlemesi ve eğitim hayatı ile yakinen ilgilenen annelerin, eğitim

seviyelerinin ve farkındalık düzeylerinin yüksek olması araştırmanın önemini vurgulamaktadır.

Araştırmanın son bulgusunda katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu ile baba eğitim değişkeni arasında anlamlı farklılık saptanmıştır. Buna göre Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda ilkökul mezunu babaya sahip katılımcıların puan ortalamalarının üniversite mezunu babaya sahip katılımcıların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda eğitim durumu düşük babaların geçim sıkıntısı, ağır çalışma koşullarına sahip olabileceği düşünülürse, onların çocuklarını dijital oyundan uzaklaştırma, fiziksel aktiviteye yöneltme hususunda gerekli özeni gösterememesinden kaynaklandığı söylenebilir. Araştırma sonucuna benzer olarak Erboy ve Vural, (2010)'ın çalışması bilgisayar oyunu oynama bağımlılığı ile baba eğitim düzeyi değişkenini incelemiş ve baba eğitim düzeyi azaldıkça elde edilen puanın arttığı saptanmıştır. Bu duruma neden olarak baba eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin babalarının eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre daha fazla ilgi duymalarına, bilgisayar ile ilgilenmek - dijital oyun oynamak için yerine getirmeleri gereken sorumlulukları daha fazla aksattıkları sonucuna ulaşılabılır.

Araştırma sonucunda, araştırmaya katılan katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça beden kitle indekslerinin de arttığı, katılımcıların yaşları arttıkça dijital oyun oynamak için dışsal etmenlerden daha fazla etkilediği, erkeklerin kadınlara göre daha çok içsel ve dışsal motivasyon kaynaklarından beslendiği, 8. sınıf öğrencilerinin dışsal motivasyon kaynaklarının 5. sınıfların puanlarından yüksek olduğu, okul takımında oynamayanların içsel motivasyon kaynağı ortalamalarının, okul takımında oynayanlarıkinden yüksek olduğu, eğitim düzeyi düşük anne babaya sahip olan katılımcıların dijital oyun oynama ortalamalarının eğitim düzeyi daha yüksek olan anne babaya sahip olan katılımcıların ortalamalarından yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin psikolojik, fiziksel, sosyal ve duyuşsal olarak sağlıklı olmaları hareket etmekle doğru, hareketsizle ters orantılıdır. Bu bağlamda literatürde yapılacak çalışmalar doğrultusunda dijital oyun oynama nedenlerini ortaya koyan motivasyon düzeyi incelenerek MEB ve okul birliği ile öğrenci-veli dijital oyunu doğru kullanıma yönelik bilinçlendirme panel, konferansların düzenlenmesi önerilmektedir. Ayrıca gelişim döneminde olan bu çocukların hareketli (kinect) dijital oyunlar ile zinde kalarak, sağlıklı yaşayabilecekleri aynı zamanda eğlenebilecekleri konusunda antrenör ve beden eğitimi öğretmenlerinin bilinçlendirilmesi önerilebilir.

Kaynaklar

- Bartholow BD, Sestir MA, Davis EB (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Pers Soc Psychol Bull* 31, 1573-1586.
- Buchman, DD. ve Funk, JB. (1996). Video and computer games in the, 90s: Children time commitment & game preferences. Database: Academic Search Premier. *Children Today*, 24(1).
- Büyükoztürk, Ş. (2014). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Ankara: Pegem Akademi.
- Binark M, Bayraktutan-Sütçü G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. Kalkedon, İstanbul.
- Bozkurt TM, Dursun M, Arı Ç. (2019). Examination of attitudes of students of sports sciences towards digital game play. *International Journal of Human Sciences*, 16(4), 1218-1227.
- Bozkurt TM, Demir GT, Dursun M. (2019). Bedensel, İşitme ve Görme Engelli Sporcuların Spora Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. *Uluslar arası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 722-728.
- Brown A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.
- Çakır E. (2019). Lise Öğrencilerinin Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonları ile Vücut Kitle İndeksi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(1-A), 30-39.
- Demir GT, Hazar Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması1. *Journal Of Physical Education& Sports Science/ Beden Egitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Demir GT, İlhan EL. (2019). Spora Katılım Motivasyonu: Görme Engelli Sporcular Üzerine Bir Araştırma. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 157-170.
- Deci EL, Ryan RM. (1985). Self-determination and intrinsic motivation in human behavior. New York: Plenum Press.
- Demirel HG, Cicioğlu Hİ, Demir GT. (2019). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Dilts R. (1998). Motivation, <http://www.nlpu.com/Articles/artic17.htm>.

- Doğu B. (2006). Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Dursun M, Tozoğlu E, Bayraktar G, Çingöz B, Tozoğlu B. (2017). Attitudes of the Students at Physical Education (PE) Teaching and Sports Department towards Technology Use in Education. *International Journal of Sport Culture and Science*, 5(1), 11-19.
- Dursun M. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Eğitimde Teknoloji Kullanımına İlişkin Tutumlarının İncelenmesi. Gece Akademi, Ankara.
- Dünya Sağlık Örgütü [World Health Organization] (2010). Global strategy on diet, physical activity and health: Childhood overweight and obesity. <http://www.who.int/dietphysicalactivity/childhood/en/> adresinden erişilmiştir.
- Erboy E, Vural RA. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Fromme J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, 3(1), <http://www.gamestudies.org/0301/fromme> adresinden.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study, *Psychological Science*, 25(5), 594-602.
- Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Green CS, Bavelier D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534–537.
- Greitemeyer T, Osswald S. (2010) Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *J Pers Soc Psychol* 98, 211-221.
- Griffiths MD, Davies MNO. (2005). Video game Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Press, 359– 368.
- Hazar Z, Tekkurşun G, Dalkıran H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Sporometre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hancox RJ, Poulton R. (2006). Watching television is associated with childhood obesity: But is it clinically important? *International Journal of Obesity*, 30(1), 171–175.

- Horzum MB, Ayas T, Çakırbalta Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- İnal Y, Çağıltay K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler, Ankara Özel Tefvik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.
- Karasar N. (2014). Bilimsel Araştırma Yöntemi. 26. Baskı. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karayağız-Muslu, G, Bolışık B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Prev Med Bull*,8(5), 445-450.
- Kennedy-Behr A, Rodger S, Mickan S. (2015). Play or hard work: Un packing well-being at pre school. *Res Dev Disabil*, 38, 30-38.
- Lumsden LS. (1994). Student Motivation to Learn. *ERIC Digest*, 92. ED370200.
- Malone TW. (1980). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. Xerox Palo Alto Research Center, Cognitive and instructional sciences series, (7), California.
- Mustafaoğlu R, Zirek E, Yasacı Z, Özdiñler AR. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Namli S, Demir GT. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19(1), 40-52.
- Narvaez D, Mattan B, MacMichael C. ve ark. (2008) Kill band its, collectgold or save the dying: The effects of playing a prosocial video game. *Media Psychology Review*, 1(1).
- Pala FK, Erdem M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12, 53-71.
- Paspastergiou M. (2009). Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education: A Literature Review. *Computer & Education*. 53, 603-622.
- Pintrich PR, Schunk DH. (1996). Motivation in education Theory, research, and applications. Englewood Cliffs, NJ Prentice Hall.

- Prot S, Anderson CA, Gentile DA, ark. (2014). ThePositiveAndNegativeEffects Of Video Game Play. *Children And Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres, 109-128.
- Pyle S, Poston C. (2006). Fighting an epidemic: the role of schools in reducing childhood obesity. *Psychology in the Schools*, 43(3), 361-376.
- Rideout VJ, Goehr UG, Roberts DF. (2010). Generation M2 : Media in the lives of 8- to 18-year-olds. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation. <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>.
- Sisson SB, Broyles ST, Baker BL, ve Katzmarzyk PT. (2010). Screen time, physical activity, and over weight in US youth: National Survey of Children's Health 2003. *Journal of Adolescent Health*, 47(3), 309–311.
- Sherry JL. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Tekkurşun Demir G, Bozkurt T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Tekkurşun G, Cicioğlu, Hİ. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu İle Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34
- Tüfekçi A, (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- Whitton N. (2010). Learning with digital games: a practical guide to engaging aging students in higher education. Routledge, USA.