



## SPORMETRE

The Journal of Physical Education and Sport Sciences  
Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi




DOI: 10.33689/spormetre. 945404

Geliş Tarihi (Received): 30.05.2021

Kabul Tarihi (Accepted): 17.12.2021

Online Yayın Tarihi (Published): 30.12.2021

### ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN OYUN VE FİZİKSEL AKTİVİTE KAVRAMLARINA YÖNELİK METAFORİK ALGILARININ İNCELENMESİ

Hacer Özge Baydar Arıcan<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup>Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

**Öz:** Bu araştırmanın amacı, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına ilişkin algılarını metafor analizi yoluyla incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören 65 kız ve 47 erkek toplam 112 öğrenci oluşturmuştur. Öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına ilişkin algılarını ortaya koymak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan metafor analiz formu ile araştırma verileri elde edilmiştir. Bu form aracılığıyla öğrencilerden “Fiziksel aktivite ... gibidir; benzer. Çünkü ...”, “Oyun...gibidir/benzer. Çünkü ...” ifadelerini tamamlamaları istenmiştir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji (olgu bilim) yönteminden faydalanılmış ve veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Verilerin analiziyle spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören katılımcılardan elde edilen “oyun” kavramı metafor kategorileri sırasıyla eğitim-öğretim aracı (17), duygusal alan (15), sağlık kaynağı (11), ihtiyaç (11), rahatlama/gevşeme (9), eğlence (8), sosyal iletişim/etkileşim (5), sanatsal faaliyet (4), dijital (4), teknoloji (4), hareketli/eğitsel (3) kategorisidir. “Fiziksel aktivite” kavramına yönelik ortaya çıkan metafor kategorileri ise, ihtiyaç (17), yaşam kaynağı (13), duygular (12), eğlence (9), sağlık kaynağı (8), rahatlama (7), sosyal çevre (6), eğitici/faydalı (4), sosyal iletişim/etkileşim (3), değer (2) kategorileridir. Sonuç olarak, öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik metaforik algıları incelendiğinde; öğrencilerin “oyun” kavramına ilişkin çoğunlukla eğitim- öğretim aracı, fiziksel aktivite” kavramına yönelik ise ihtiyaç kaynağı kategorisine ulaşılmıştır. Ek olarak “oyun” kavramına ilişkin oluşturulan dijital ve teknoloji kategorilerine ilişkin ortaya çıkan metaforlar da teknolojinin ilerlemesiyle kavramsal olarak oyunun genişlemesini ifade etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Fiziksel aktivite, oyun, üniversite öğrencisi, algı, metafor

### EXAMINATION OF THE METAPHORICAL PERCEPTIONS OF UNIVERSITY STUDENTS REGARDING CONCEPTIONS OF GAME AND PHYSICAL ACTIVITY

**Abstract:** The aim of this study is to examine the perceptions of the university students who are studying at Gazi University Faculty of Sport Sciences regarding the concepts of game and physical activity through metaphor analysis. The study group was consisted of 112 university students (65 female, 47 male) who are studying at the Faculty of Sports Sciences in the spring semester of the 2020-2021. In the study, the metaphor analysis form was used in the data collection to reveal the perceptions of the students about the concepts of play and physical activity. Through this form, the statements of “Physical activity is like/similar ... Because ...”, “The game is like/similar ... Because ...” were asked to complete to the students. In addition, the phenomenology, which is one of the qualitative research designs, was utilized in the study and the content analysis method was used to evaluate the collected data. In data analysis, the metaphor categories of "game" were obtained as educational tool (17), emotional area (15), health resource (11), need (11), relaxation (9), entertainment (8), social communication/interaction (5), artistic activity (4), digital (4), technology (4), active/educational (3) with respect to the data that was obtained by the participants studying at the Faculty of Sports Sciences. The metaphor categories that emerged for the concept of “physical activity” were need (17), life resource (13), emotions (12), entertainment (9), health resource (8), relaxation (7), social environment (6), educational/useful (4), social communication/interaction (3), value (2) categories. As a result, when the metaphorical perceptions of the university students towards the concepts of game and physical activity were evaluated, it was reached that the concept of "game" was mostly categorized as an educational tool and the concept of physical activity was categorized as a need. In addition, the metaphors that emerged regarding the digital and technology categories created for the concept of "game" also express the conceptual expansion of the game with the advancement of technology.

**Key Words:** Physical activity, game, university student, perception, metaphor

## GİRİŞ

Piaget'e göre oyun, çocuğun gerçek dünyayı keşfetmek ve deneyimlemek amacıyla farklı faaliyetler içinde zihinsel bir boyutta gerçekleşen çeşitli biçimlerde ifade edilebilen davranış şekilleridir. Piaget'in bilişsel gelişim kuramına göre, çocuğun oyun oynarken yeteneklerinin gelişmesiyle gelecekteki öğrenmelerinin bir provasını ortaya çıkarmaktadır ve bu sebeple oyun çocuğun yaşamında önemli bir yere sahiptir (Piaget, 1962). Vygotsky'nin (1967) bilişsel gelişim kuramına göre, oyun sadece somut gelişimi değil soyut düşünceyi de geliştiren, çocuğun ilişki kurduğu çevreyle etkileşimine katkı sağlayan faaliyetlerden bir araya gelen bir bütün olarak ele almaktadır. Bruner'in (1975) bilişsel gelişim kuramına göre ise, çocuk oyun yoluyla çevresiyle iletişim kurarken isteklerini, düşüncelerini ya da problemlerini oyun yoluyla ifade etmeye çalışmaktadır. Sosyal yaşamın pek çok alanında var olmakla beraber genellikle çocukluk periyodunda gözlenen oyun, bireylerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirme ve öğrenmeyi pekiştirme sürecinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Bireyde hep var olan oyun oynama arzusu ya da bir kavram olarak oyun, ilgili literatür incelendiğinde; bedensel ve bilişsel becerileri geliştiren, belirli yer ve zamanda gerçekleştirilen ve kendine özgü kuralları olan, bireylerin maddi kazanç sağlama düşüncesi taşımadıkları tamamen gönüllü katılım ile sosyal gruplar bir araya getiren, bireylerin olumlu duygular hissetmelerini sağlayan faaliyetler bütünü olarak özetlenmektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 1998; Güneş, 2002; Hazar, 2005). Her gelişim döneminde bireyin yaşamında önemli bir yer tutan oyun, bireyin çevresiyle kuracağı etkileşim, problem çözme, yaratıcı düşünme, akıl yürütme (usavurma) ve bunun gibi becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Ek olarak oyun bireyin yaşam tecrübesi kazanmasına ve tabiatı keşfetmesine katkıda bulunarak bireyin bedensel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkilemektedir (Park, 2019; Bodrova, Germeroth ve Leong, 2013; Lockhard ve Specialist, 2010; Ginsburg, 2007).

Oyun ve oyuna katılım bireyleri sosyal ve toplumsal bakımdan da olumlu etkilemektedir. Oyun ve fiziksel aktiviteler yoluyla bireyler farklı ilişkiler içinde buldukları için suçlu ve suça eğilimli bireylerle daha az süre, sıklık ve yoğunlukta etkileşimde bulunmaktadır. Böylece oyun ve fiziksel aktivitelere katılım bireyleri suça eğilim, zararlı alışkanlıklar edinme ve problem davranışlara yönelmeden uzaklaştırmaktadır. Bu bağlamda bireyin oyuna katılımının toplumsal ve ruhsal iyi oluş üzerine olumlu etkileri ortaya çıkmaktadır. Diğer taraftan oyuna katılım birey gerçekte var olmamasına karşın bir durumu, kişiyi ya da bir rolü taklit ederek gerçek yaşamın imgesel olarak canlandırılmasını sergiler. Bireylerin yaş almasıyla birlikte artan sorumluluk bilincinin temelleri çocukluk ve gençlik dönemlerinde oyuna katılım yoluyla şekillenebilir. Sosyal yaşamda risk alma ya da riskli durumları yönetme becerileri oyuna katılım ve oyun ikliminden olumlu bir biçimde etkilenebilir (Konter, 2013).

Teknolojinin ilerlemesiyle kavramsal olarak oyun genişletilmiş ve oyun oynayan bireylerin yaş ortalaması artmıştır. Oyun kavramına ilişkin algının farklılaşmasıyla bireylere özgü oyun imgesinin ne olduğu bu imgenin bireysel gelişim kademelerine göre farklılaşarak farklılaşmadığının belirlenmesi de önem oluşturmuştur. 1970'li yıllardan günümüze atari oyunlarının bireylerin sosyal yaşamına dahil olmasıyla ekran aracılığıyla oynanan oyunlarla tanışılmıştır. Televizyonlara yerleştirilen oyun konsollarıyla oynanan video oyunları ve teknolojik aygıtların gelişmesiyle beraber bilgisayar oyunları oynamaya başlanmıştır (Creswell, 2013; Paffenbarger, Blair ve Lee, 2001). Teknoloji gelişim gösterdikçe akıllı cep telefonu ve tablet gibi ekran cihazlarıyla da dijital oyunlar yetişkinler tarafından da sıklıkla oynanmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, video ve bilgisayar oyunları ekran yardımıyla oynanan oyunlar olarak ifade edilmektedir. Dijital oyunlar, dikkat gerektiren işleri daha çabuk ve doğru bir biçimde gerçekleştirme becerisini kazandırır, simülasyonların daha kolay

anlaşılmasına imkân tanır, üç boyutlu bilgilerin bir diğer ifadeyle görsel-uzamsal öğelerin anlaşılması ve değerlendirilmesi becerisini kazandırır, aktif öğrenmeyi kolaylaştırması sebebiyle sosyal becerilerin ve iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağlar, tüm bu becerilerin kazanımını olumlu yönde etkileyerek eğitsel ve zihinsel becerilerin de gelişimine katkı sağlar. Yeni nesil bilgisayar oyunları gerçek dünyadaki olguların simülasyonlarını kapsar, karmaşık yapay zekâ, oyun oynayan bireylere kişisel tercihlerini seçme imkânı sunar ve bireysel olarak verilen kararların çıktılarını görmeye fırsat tanır. Oyunlardaki bu teknoloji tabanlı gelişim, eğitsel oyunların oldukça güçlendirilmesi ve eğlendirici olmasına imkân sağlar (Gökkaya, 2014).

Fiziksel aktivite, iskelet kasları yardımıyla oluşturulan, yoğunluğu değişebilen ve enerji harcaması gerektiren her türlü faaliyetleri içerir (Buckworth ve Dishman, 2007). Fiziksel aktivite her gelişim periyodunda bireyin zihinsel, ruhsal ve sosyal gelişimlerine olumlu etkiler. Düzenli olarak gerçekleştirilen fiziksel aktivite kemik ve kas dokusunun güçlü olması, vücut ağırlığının ve beden kitle indeksinin korunması, kardiyovasküler kapasitenin güçlenmesi, trigliseridin azaltılması vb. pek çok olumlu etkiyi ortaya çıkardığı gibi bireyin ruhsal durumunu da iyileştirir, depresyonu azaltır ve stresle başa çıkmayı kolaylaştırır (Özer, 2001).

Yapılan çalışmalar çocuğun korkularıyla başa çıkabilmesi, özgüven kazanması, sosyal ilişkiler kurması, kendini ve etkileşimde bulunduğu çevreyi tanıması ruhsal ve bedensel bakımdan gelişimi gibi pek çok bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimin kazanımı konusunda oyun ve fiziksel aktivitelerin önemine dikkat çekmiştir. Ayrıca oyun ve fiziksel aktivitelere katılımın sadece çocukluk periyodunda değil her gelişim döneminde bireye olumlu faydalar sağladığı vurgulanırken gelecek yaşamda bireylerin bedensel ve ruhsal bakımdan sağlıklı olmaları ve sağlıklı yaşam becerilerini sürdürmeleri için de önemli olduğuna dikkat çekilmiştir (Çelik ve Şahin, 2012).

Toplumsal yaşamda her birey sosyal ortamda karşılaştığı olay ya da durumları diğerlerinden farklı bir bakış açısıyla değerlendirebilir. Bu farklı anlamlandırmalara bağlı olarak kavramlar da bireyin zihninde farklı benzetmeler ve algılamalar oluşturabilir (Marton, 1981). Bireyin zihninde oluşan kavramlara ilişkin benzetmeler metaforlar yardımıyla ifade edilmektedir. Metaforların bireyin sosyal yaşamında deneyimlediği olay durum ve nesnelerin bireyin zihnindeki karşılığını ortaya koymak, açıklayabilmek için bir vasıta görevi üstlendiği düşünülmektedir. Metaforlar yardımıyla birey yaşamında soyut olarak elde ettiği deneyimleri somut ifadelerle kavramlaştırabilmektedir (Lakoff ve Johnson, 2005).

Üniversitelerin Eğitim Fakülteleri ve Spor Bilimleri Fakülteleri müfredatlarında lisans dersi olarak yer alan fiziksel aktivite ve oyun öğretiminin, ilköğretim müfredatında da oyun ve beden eğitimi dersi olarak yer aldığı görülmektedir. İlköğretimden yükseköğretime hemen her eğitim kademesinde yer alan oyun, egzersiz ve fiziksel aktivitelerin bireyin bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimine ek bedensel ve ruhsal gelişimine de katkıları oldukça mühimdir. Bu bakış açısıyla oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yüklenen anlam ve değerlerin bireyin yaşam kültürüne yön vereceği düşünülmektedir. Oyun ve egzersiz kavramlarına ilişkin algı ve farkındalığın özellikle geleceğin potansiyel gücü olarak düşünülen gençlerin sağlıklı yaşam becerileri kazanmalarını ve sürdürmelerini etkileyeceği ön görülmektedir. Bu bağlamda çalışma kapsamında üniversite öğrencilerinin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik metaforik algılarını değerlendirmenin önemli olduğu düşünülmektedir.

## YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve verilerin analizi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

### Araştırma Modeli

Spor bilimleri fakültesinde öğrenimini sürdüren öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına ilişkin algılarını incelemek üzere yürütülen çalışmada, ayrıntılı veri elde etmek, öğrencilerin kişisel algılarını, tecrübe ve bakış açılarını anlamak ve ifade edebilmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim (fenomoloji) deseni kullanılmıştır (Büyüköztürk ve ark., 2017). Olgu bilim deseni araştırması, bireyin olgu veya kavramlarla ilgili mevcut tecrübelerini ve bakış açısını yorumlayıp inceleyen nitel araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2012).

### Çalışma Grubu

Bu araştırmaya 2020-2021 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenimini sürdüren 65 kadın ve 47 erkek toplam 112 öğrenci katılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi ve ölçüt örnekleme ile araştırmanın çalışma grubu oluşturulmuştur. Ölçüt örnekleme yöntemi, ölçüt ya da ölçütlerin araştırmayı yürüten kişi tarafından belirlenebildiği, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü içeren durumların incelenmesidir (Yıldırım & Şimşek, 2013). Çalışma grubuna dahil olan bireylerin spor bilimleri fakültesinde öğrenim sürdürüyor olmaları ve bu bireylerin çalışmaya gönüllü katılımları çalışmanın kriterleri olarak göz önünde bulundurulmuştur.

**Tablo 1.** Çalışma Grubu

	Değişken	N	%
Cinsiyet	Erkek	47	41,96
	Kadın	65	58,04
	Toplam	112	100,00

### Veri Toplanması

Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından hazırlanmış ve yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan kişisel görüşleri ortaya koyan bir metafor formuyla elde edilmiştir. Bu formda katılımcılara oyun ve fiziksel aktivite kavramlarıyla ilgili bir metafor oluşturmaları ve bu metaforun nasıl bir çağrışım yaptığını çözümlenmeleri istenmiştir. Metafor olarak seçilen kavramın tek kullanımının açıklamada yetersiz kalabileceği anlayışıyla metaforun betimlenmeye çalışılmasının akabinde “neden” sorusunun sorulması gerekliliği belirtilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu bağlamda öğrencilerden “Fiziksel aktivite...gibidir/benzer. Çünkü...”, “Oyun...gibidir/benzer. Çünkü...” ifadelerini tamamlamaları istenmiştir. Çalışmanın etik ilkelere uygunluğu, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun sayı: E-77082166-604.01.02-79539/ 23.03.2021 tarih ve 05 sayılı kararınca onanmıştır.

### Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler, nitel araştırma veri analizi yöntemlerinden olan içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi sözel olarak ifade edilen olguların ve kavramların belirli ilke ve kurallara uygun olarak ve nesnel bir bakışla incelenmesi, benzerliklere göre sınıflanması olarak ifade edilen bilimsel bir yöntemdir (Büyüköztürk ve ark., 2017). Araştırmaya katılan katılımcıların geliştirdikleri metaforlar kod oluşturma ve eleme basamağı, örnek metafor çizelgesi belirleme basamağı, kategori oluşturma basamağı ve geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması basamağı olmak üzere dört aşamada analiz edilmiştir.

Eksik doldurulan metafor formları ve metafora ilişkin görüşler ifade edilirken anlam karışıklığı, tutarsızlık gözlenen formlar analize dahil edilmemiştir.

### Metaforların Oluşturulması

Kod oluşturma ve eleme basamağında, katılımcıların oluşturdukları metaforları kolay anlaşılır, anlam karışıklığına sebebiyet vermeyecek bir biçimde oluşturup oluşturmadıkları incelenmiştir. Kod oluşturma ve eleme basamağında, katılımcıların oluşturdukları metaforları kolay anlaşılır, anlam karışıklığına sebebiyet vermeyecek bir biçimde oluşturup oluşturmadıkları incelenmiştir. Bu aşamada 17 metafor formu araştırma dışı bırakılmıştır. Örnek metafor çizelgesi belirleme basamağında, araştırma dışı bırakılan formlar çalışmadan çıkarıldıktan sonra kalan veriler tekrar incelenmiş ve her metafor için temsil gücü yüksek örnek metafor çizelgesi oluşturulmuştur. Bir metafor ifadesini hangi katılımcının oluşturduğuna ait bilgiler örneğin “Katılımcı 1” için kısaca “K1” şeklinde verilmiştir.

### Kategorilerin Oluşturulması

Kategori oluşturma basamağında, katılımcılar tarafından oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına ilişkin metaforlar ortak nitelikler bakımından kategorize edilmiştir.

### Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliğinin Sağlanması

Son aşama geçerlik ve güvenirliliğin sağlanması basamağına gelindiğinde ise, çalışmanın geçerlik güvenirliliğinin oluşturulmasında iki kritik nokta ortaya çıkmaktadır. Birincisi, metaforlardan kategorilere ulaşılmasıdır. İkincisi de metaforların kavramsal kategoriye temsil etme gücüdür. Araştırmanın güvenirliliğini desteklemek için ise, verilerin analiziyle elde edilen kavramsal kategorilerin elde edilen temaları temsil gücünü ortaya koymak amacıyla iki alan uzmanı verileri analiz etmiş böylece belirlenen kodlar ve kodların temsil ettiği kategoriler karşılaştırılmıştır. İçerik analizinin güvenirlilik hesabı;  $[\text{Görüş birliği} / (\text{Görüş birliği} + \text{Görüş ayrılığı}) \times 100]$  formülü kullanılarak yapılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Araştırmada toplam 56 metafor elde edilmiş, 2 metafor görüş birliği dışında kalmıştır. Miles ve Huberman’a göre (1994), nitel araştırmalarda güvenirlilik oranının %70 ve üzerinde hesaplandığı çalışmalar güvenilir olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmanın güvenirliliği hesaplandığında güvenirlilik oranı %92 olarak bulunmuştur.

## BULGULAR

Bu bölümde spor bilimleri fakültesinde öğrenimini sürdüren öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarıyla ilgili belirttikleri metaforlar, bu metaforların bir araya getirdiği kategoriler ve kategorilerde yer alan ifadeler tablolar halinde sunulmuştur.

**Tablo 2.** Öğrencilerinin “Oyun” kavramına yönelik oluşturdukları metaforların kategorilere göre dağılımı

Kategori	Metafor	Metafor frekansı	Metafor adedi	%
Eğitim-Öğretim Aracı	Eğitim (4)	17	7	14,00
	Öğretme metodu (4)			
	Öğrenmek (3)			
	Ders (3)			
	Kitap (1)			
	Öğretmen (1)			
Duygusal Alan	Paylaşım (1)	15	4	8,00
	Duyguları ifade etme (6)			
	Bireyin İç dünyası (4)			
	Hayal kurma (4)			
	Motivasyon (1)			

**Tablo 2.** Öğrencilerinin “Oyun” kavramına yönelik oluşturdukları metaforların kategorilere göre dağılımı (devamı)

<b>Kategori</b>	<b>Metafor</b>	<b>Metafor frekansı</b>	<b>Metafor adedi</b>	<b>%</b>
Sağlık Kaynağı	Ruhsal ve bedensel sağlık (4)	11	6	12,00
	Sağlık(3)			
	Dinlenme fırsatı (1)			
	Antidepresan (1)			
	Vitamin (1)			
İhtiyaç	İlaç (1)	11	4	8,00
	Su (4)			
	Oksijen/Nefes (3)			
	Yemek (3)			
Rahatlama/Gevşeme	Öğün (1)	9	5	10,00
	Meditasyon (3)			
	Enerji kaynağı (3)			
	Mola verme (1)			
	Terapi (1)			
Eğlence	Özgürlük (1)	8	5	10,00
	Gülmek (3)			
	Mutlu olmak (2)			
	Heyecan (1)			
	Macera (1)			
Sosyal İletişim/Etkileşim	Şans (1)	5	5	10,00
	Arkadaş toplantıları (1)			
	Vakit geçirme (1)			
	Boş zaman aktivitesi (1)			
	Meşgul olma (1)			
Sanatsal Faaliyet	Faaliyet (1)	4	4	8,00
	Tiyatro (1)			
	Sinema (1)			
	Resim yapmak (1)			
Dijital	Gezi (1)	4	4	8,00
	Bilgisayar oyunları (1)			
	Konsol oyunları (1)			
	İnternette tavlama (1)			
Teknoloji	Strateji oyunları (1)	4	3	6,00
	Bilgisayar (2)			
	Akıllı telefon (1)			
Hareketli/Eğitsel	Tablet (1)	3	3	6,00
	Eğitsel oyunlar (1)			
	Materyal ile oynanan oyunlar (1)			
	Koşu yarışı (1)			
	<b>Toplam</b>	<b>91</b>	<b>50</b>	<b>100,00</b>

Tablo 2 incelendiğinde, her kategoriye ilişkin metafor, metafor frekansı ve metafor adedi belirlenmiştir. Tablo 2’ye göre, “oyun” kavramına yönelik oluşturulan kategoriler; eğlence, ihtiyaç, teknoloji, duygusal boyut, sanatsal faaliyet, eğitim-öğretim aracı, sosyal iletişim/etkileşim, sağlık kaynağı, rahatlama/gevşeme, hareketli/eğitsel, dijital olmak üzere toplam 11 kategori, 91 metafor frekansı ve 50 metafor adedinden oluşmuştur.

Tablo 2'ye göre, eğlence kategorisi; gülmek (3), mutlu olmak (2), heyecan (1), macera (1), şans (1) olmak üzere metafor frekansı (8) ve metafor adedi (5) değerinden oluşurken, ihtiyaç kategorisi; su (4), yemek (3), oksijen/nefes (3), öğün (1) olmak üzere metafor frekansı (11) ve metafor adedi (4) değerinden oluşmaktadır.

#### *Eğlence Kaynağı Olması*

Tablo 2'ye göre, bu kategoriyi 8 birey, 5 metafor temsil etmektedir. Eğlence kaynağı olması kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun gülmek gibidir. Çünkü güldükçe kendini iyi hisseder ve yeni şeyler keşfedersin.”*

*“Oyun bir maceraya atılmak gibidir. Çünkü yolun seni nereye çıkaracağı ya da neler ile karşılaşacağını bilemezsin. Bu da yaşama heyecan katar.”*

#### *İhtiyaç Olması*

Bu kategoriyi 11 birey, 4 metafor temsil etmektedir. İhtiyaç olması kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun su gibidir. Çünkü su insanın temel ihtiyacıdır.”*

*“Oyun yemek gibidir. Çünkü günlük alışkanlıklardandır.”*

*“Oyun oksijen alma yani nefes gibidir. Çünkü yaşamın vazgeçilmezidir.”*

Duygusal alan kategorisi; duyguları ifade etme (6), bireyin İç dünyası (4), hayal kurma (4), motivasyon (1) olmak üzere metafor frekansı (15) ve metafor adedi (4) değerinden oluşurken, teknoloji kategorisi; bilgisayar (2), akıllı telefon (1), tablet (1) olmak üzere metafor frekansı (4) ve metafor adedi (3) değerinden oluşmaktadır.

#### *Duygusal Alan Olarak*

Bu kategoriyi ise, 4 birey, 15 metafor temsil etmektedir ve örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Oyun duyguları ifade etme biçimidir. Çünkü kendini sözcüklerle tam olarak ifade edemesen bile oyun içinde duygularını yansıtabilirsin.”*

*“Oyun bireyin iç dünyası gibidir. Çünkü oyundayken insan iç dünyasını dışa vurabilir.”*

*“Oyun hayal kurma gibidir. Çünkü yapabileceklerinin sınırını sen belirlersin.”*

Sanatsal faaliyetler kategorisi; tiyatro (1), sinema (1), resim yapmak (1), gezi (1) olmak üzere metafor frekansı (4) ve metafor adedi (4) değerinden oluşurken, eğitim-öğretim aracı kategorisi; eğitim (4), öğretme metodu (4), ders (3), öğrenmek (3), kitap (1), öğretmen (1), paylaşım (1) olmak üzere metafor frekansı (17) ve metafor adedi (7) değerinden oluşmaktadır.

#### *Sanatsal Faaliyet Olarak*

Sanatsal faaliyet kategorisini 4 birey, 4 metafor yansıtmaktadır. Bu kategoriye ait örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Oyun tiyatro gibidir. Çünkü gerçek hayatın provasıdır.”*

#### *Eğitim-Öğretim Aracı Olarak*

Bu kategoride 7 birey, 17 metafor yansıtmaktadır. Eğitim- öğretim aracı kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun öğrenmek gibidir. Çünkü her oyunda yeni ve farklı bir şey öğrenirsin.”*

*“Oyun kitap gibidir. Çünkü sevdiğin bir kitabı defalarca okumak sevdiğin oyunu da birçok kez oynamak istersin.”*

Sosyal iletişim/etkileşim kategorisi; arkadaş toplantıları (1), vakit geçirme (1), boş zaman aktivitesi (1), meşgul olma (1), faaliyet (1) olmak üzere metafor frekansı (5) ve metafor adedi

(5) değerinden oluşurken, sağlık kaynağı kategorisi; ruhsal ve bedensel sağlık (4), sağlık (3), antidepresan (1), dinlenme fırsatı (1), vitamin (1), ilaç (1) olmak üzere metafor frekansı (11) ve metafor adedi (6) değerinden oluşmaktadır.

#### *Sosyal İletişim/Etkileşim Olarak*

Bu kategori 5 birey, 5 metafor temsil etmektedir. Sosyal iletişim/etkileşim kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun arkadaş toplantıları gibidir. Çünkü zamanın nasıl geçtiğini anlamazsın.”*

#### *Sağlık Kaynağı Olarak*

Bu kategori 11 birey, 6 metafor temsil etmektedir. Sağlık kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun ruhsal ve bedensel sağlık gibidir. Çünkü insanı zinde tutar.”*

*“Oyun antidepresan gibidir. Çünkü insanın ruhunu iyileştirir.”*

Rahatlama/gevşeme kategorisi; meditasyon (3), enerji kaynağı (3), terapi (1), mola verme (1), özgürlük (1), dinlenme fırsatı (1) olmak üzere metafor frekansı (10) ve metafor adedi (6) değerinden oluşurken, hareketli/eğitsel kategorisi; eğitsel oyunlar (1), materyal ile oynan oyunlar (1), koşu yarışı (1) olmak üzere metafor frekansı (3) ve metafor adedi (3) değerinden oluşmaktadır. Dijital oyun kategorisine ise; bilgisayar oyunları (1), konsol oyunları (1), internette tavla (1), strateji oyunları (1) olmak üzere metafor frekansı (4) ve metafor adedi (4) değerinden oluşmaktadır.

#### *Rahatlama/Gevşeme Olarak*

Bu kategori 10 birey, 6 metafor temsil etmektedir. Rahatlama/gevşeme kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*“Oyun enerji kaynağı gibidir. Çünkü bedeni ve ruhu besler.”*

#### *Hareketli/ Eğitsel Olarak*

Bu kategoriye 3 birey, 3 metafor yansıtmaktadır. Hareketli/eğitsel kategorisine ait örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Oyun koşu yarışı gibidir. Çünkü yarışın sonunda kazanan ve kaybeden vardır.”*

#### *Dijital Olarak*

Bu kategoriye 4 birey, 4 metafor yansıtmaktadır. Dijital kategorisine ait örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Oyun strateji oyunları gibidir. Çünkü bir sonraki yapacağın hamleyi önceden düşünmen gerekir.”*

**Tablo 3.** Öğrencilerinin “Fiziksel aktivite” kavramına yönelik oluşturdukları metaforların kategorilere göre dağılımı

Kategori	Metafor	Metafor frekansı	Metafor adedi	%
İhtiyaç	Su (7)			
	Nefes almak (6)	17	4	9,76
	Yemek (3)			
Yaşam Kaynağı	Temiz hava (1)			
	Yaşam biçimi (9)			
	Enerji (3)	13	3	7,32
	Güneş (1)			



**Tablo 3.** Öğrencilerinin “Fiziksel aktivite” kavramına yönelik oluşturdukları metaforların kategorilere göre dağılımı (devamı)

Kategori	Metafor	Metafor frekansı	Metafor adedi	%
Duygular	Aşk (4)	12	7	17,07
	Hayal (3)			
	Bağlanmak (1)			
	Azım (1)			
	Tutku (1)			
	Hırs (1)			
	Motivasyon (1)			
Eğlence	Mutluluk (3)	9	5	12,20
	Adrenalin (2)			
	Oyun (1)			
	Huzur (1)			
Sağlık Kaynağı	Keyif (1)	8	5	12,20
	Bedensel sağlık (4)			
	Ruhsal rahatlama (1)			
	İlaç (1)			
	Depresyon ilacı (1)			
Rahatlama	Sağlıklı yaşam (1)	7	4	9,76
	Dinlenmek (3)			
	Deşarj olmak (2)			
	Güneşlenmek (1)			
Sosyal Çevre	Zinde olmak (1)	6	5	12,2
	Arkadaş (2)			
	Arkadaşlık (1)			
	Dost (1)			
	İş birliği (1)			
Eğitici / Faydalı	Yeni ilişkiler kurma (1)	4	3	7,32
	Kitap (2)			
	Eğitim (1)			
Sosyal İletişim / Etkileşim	Roman (1)	3	3	7,32
	Arkadaş birlikteliği (1)			
	Sosyal ilişkiler (1)			
Değer	Sosyalleşme (1)	2	2	4,88
	Altın (1)			
	Elmas (1)			
	<b>Toplam</b>	<b>81</b>	<b>41</b>	<b>100,00</b>

Tablo 3 incelendiğinde, her kategoriye ilişkin metafor, metafor frekansı ve metafor adedi belirlenmiştir. Tablo 3’e göre, “fiziksel aktivite” kavramına yönelik oluşturulan kategoriler; sağlık kaynağı, ihtiyaç, sosyal çevre, sosyal iletişim/etkileşim, yaşam kaynağı, rahatlama, duygular, değer, eğlence ve eğitici/faydalı olmak üzere toplam 10 kategori, 82 metafor frekansı ve 36 metafor adedinden oluşmuştur.

Tablo 3’e göre, sağlık kaynağı kategorisi; bedensel sağlık (4), ruhsal rahatlama (1), ilaç (1), depresyon ilacı (1), sağlıklı yaşam (1) olmak üzere metafor frekansı (8) ve metafor adedi (5) değerinden oluşurken, ihtiyaç kategorisi; su (7), nefes (6), yemek (3), temiz hava (1) olmak üzere metafor frekansı (17) ve metafor adedi (4) değerinden oluşmaktadır.

### *Sağlık Kaynağı Olması*

Tablo 3'e göre, bu kategoriye 8 birey, 5 metafor temsil etmektedir. Sağlık kaynağı kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*"Fiziksel aktivite bedensel sağlık gibidir. Çünkü fiziksel aktivite yapan bireyler bedensel olarak sağlıklıdır."*

*"Fiziksel aktivite ruhsal rahatlama gibidir. Çünkü fiziksel aktivite yaptıkça olumlu duygular artar."*

### *İhtiyaç Olarak*

Bu kategoriye 17 birey, 5 metafor temsil etmektedir. İhtiyaç kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*"Fiziksel aktivite su gibidir. Çünkü su en değerli besin kaynağımızdır."*

*"Fiziksel aktivite nefes almak gibidir. Çünkü nefes almadan yaşayamayız."*

*"Fiziksel aktivite temiz hava gibidir. Çünkü hücrelerin yenilenmeye ihtiyacı vardır."*

Sosyal çevre kategorisi; arkadaş (2), arkadaşlık (1), dost (1), iş birliği (1), yeni ilişkiler kurma (1) olmak üzere metafor frekansı (6) ve metafor adedi (5) değerinden oluşurken, sosyal iletişim/etkileşim kategorisi; arkadaş birlikteliği (1), sosyal ilişkiler (1), sosyalleşme (1) olmak üzere metafor frekansı (3) ve metafor adedi (3) değerinden oluşmaktadır.

### *Sosyal Çevre Olarak*

Bu kategoriye 6 birey, 5 metafor temsil etmektedir. Sosyal çevre kategorisine ilişkin örnek ifadeler:

*"Fiziksel aktivite arkadaş gibidir. Çünkü insanlar arkadaşları olunca yalnız kalmaz."*

*"Fiziksel aktivite dost gibidir. Çünkü en stresli, en zor ve en kötü zamanlarında yanındadır."*

### *Sosyal İletişim/Etkileşim Olarak*

Bu kategoriye 3 birey, 3 metafor yansıtmaktadır. Örnek ifadeler;

*"Fiziksel aktivite sosyalleşme gibidir. Çünkü fiziksel aktivite ortamında farklı mesleklerden pek çok insan tanır iletişim kurarsın."*

Yaşam kaynağı kategorisi; yaşam biçimi (9), enerji (3), güneş (1) olmak üzere metafor frekansı (13) ve metafor adedi (3) değerinden oluşurken, rahatlama kategorisi; dinlenmek (3), deşarj olmak (2), güneşlenmek (1), zinde olmak (1) olmak üzere metafor frekansı (7) ve metafor adedi (4) değerinden oluşmaktadır.

### *Yaşam Kaynağı Olarak*

Bu kategoriye 15 birey, 3 metafor temsil etmektedir. Örnek ifadeler;

*"Fiziksel aktivite yaşam biçimi gibidir. Çünkü düzenli yapılan bir alışkanlıktır."*

### *Rahatlama Olarak*

Bu kategoriye 7 birey, 4 metafor yansıtmaktadır. Örnek ifadeler;

*"Fiziksel aktivite deşarj olmak gibidir. Çünkü üzerindeki olumsuz enerjiyi kolaylıkla atabilirsin."*

Duygular kategorisi; aşk (4), hayal (3), tutku (1), bağlanmak (1), hırs (1), azim (1), motivasyon (1) olmak üzere metafor frekansı (12) ve metafor adedi (7) değerinden oluşurken, değer kategorisi; altın (1), elmas (1) olmak üzere metafor frekansı (2) ve metafor adedi (2) değerinden oluşmaktadır.

### *Duygular Olarak*

Bu kategoriye 12 birey, 7 metafor yansıtmaktadır. Duygular kategorisine ait örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Fiziksel aktivite hayal gibidir. Çünkü hayal kurduğumuz zaman kendimize daha iyi bir gelecek hazırlarız.”*

*“Fiziksel aktivite aşk gibidir. Çünkü acı duysan dahi bırakamazsın.”*

*“Fiziksel aktivite aşk gibidir. Çünkü bir şeye duyulan aşk insanı canlı tutar.”*

*“Fiziksel aktivite motivasyon gibidir. Çünkü zorluklara motive olarak göğüs gerilir.”*

### *Değer Olarak*

Bu kategoriye 2 birey 2 metafor yansıtmaktadır. Değer kategorisine ait örnek ifadeler aşağıdaki gibidir.

*“Fiziksel aktivite elmas gibidir. Çünkü sağlıklı olmak paha biçilemez bir değerdir.”*

Eğlence kategorisi; mutluluk (3), adrenalin (2), oyun (2), huzur (1), keyif (1) olmak üzere metafor frekansı (9) ve metafor adedi (5) değerinden oluşurken, eğitici/faydalı kategorisi; kitap (2), eğitim (1), roman (1) olmak üzere metafor frekansı (4) ve metafor adedi (3) değerinden oluşmaktadır.

### *Eğlence Olarak*

Bu kategoriye 9 birey, 5 metafor temsil etmektedir. Örnek ifadeler;

*“Fiziksel aktivite huzur gibidir. Çünkü fiziksel aktivite sonrası kendini huzurlu hissedersin.”*

### *Eğitici/ Faydalı Olarak*

Bu kategoriye 4 birey, 3 metafor temsil etmektedir. Örnek ifadeler:

*“Fiziksel aktivite kitap gibidir. Çünkü pek çok türü vardır. Kendi sevdiğimiz aktivite türünü bulmamıza ortam oluşturur.”*

*“Fiziksel aktivite roman gibidir. Çünkü tıpkı romandaki gibi fiziksel aktivitede de giriş gelişme ve sonuç bölümü vardır.”*

## **TARTIŞMA VE SONUÇ**

Üniversitede öğrenimini sürdüren öğrencilerin “oyun” ve “fiziksel aktivite” kavramlarına ilişkin algılarının analizi amacıyla yürütülen çalışmada üniversite öğrencilerinin her iki kavram için de farklı metaforlar oluşturdukları ortaya çıkmıştır. Oyun kavramına yönelik oluşturulan metaforların kategorilerine bakıldığında 17 metafor frekansı ve 7 metafor adediyle en yoğun metaforların “eğitim- öğretim aracı” kategorisinde olduğu görülmektedir. Çalışma grubunun yoğunlukta olarak oyun kavramına yüklediği anlam ve değerler bütününe eğitim- öğretim aracı olarak oyunun temsil edilmesi şeklinde ifade edilebilir. Bir diğer ifadeyle, öğrenim faaliyetlerinin etkin bir biçimde sürdürülmesinde oyunun kritik önem oluşturduğu ifade edilebilir. İlgili literatür incelendiğinde çalışmaya benzer bir sonuç olarak, Eren (2018) tarafından, 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Özel Eğitim Bölümünde öğrenim gören 128 öğrenciyle oyun kavramı algılarının belirlenmesi üzerine yürütülen çalışmada 9 farklı oyun kategorisinin ortaya çıktığı ve bu kategorilerden en yoğun olarak “eğitim-öğretim olgusu” ile oyunun ilişkilendirildiği ifade edilmiştir. Giren (2016) tarafından Aksaray ilinde görev yapan 75 okul öncesi öğretmeninin oyun kavramına ilişkin algılarının analiz edildiği bir başka çalışma sonucuna göre, öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu oyun kavramının eğitici ve öğretici rolüne vurgu yapmışlardır. Benzer başka bir çalışma, Gözel ve Gündoğdu (2020)’ye göre Aydın ilinde farklı öğrenim düzeylerinde 600

öğrenci ile yürütülen oyun algısı analizine göre, eğitim-öğretim kategorisini 11 öğrenci 8 metaforla temsil ederken oyun kavramı “okul, eğitim, öğretmen, öğrenim, ders, kalem, kitap ve sıra” metaforlarıyla ifade edilmiştir. Bu bilgiler ışığında, öğrencilerin, öğretmen adaylarının, öğretmenlerin oyunu eğitim- öğretim faaliyetleriyle ilişkilendirmeleri ve oyun kavramıyla ilgili metaforik algılarının oluşumu, oyunu öğretim yöntemi aracı olarak değerlendirmeleri ile ilişkili olabilir.

Fiziksel aktivite kavramına yönelik oluşturulan metaforların kategorilerine bakıldığında ise 17 metafor frekansı ve 4 metafor adediyle en yoğun metaforların “ihtiyaç” kategorisinde olduğu görülmektedir. Çalışma grubunun yoğunlukta olarak fiziksel aktivite kavramına yüklediği anlam ve değerler bütünüün ihtiyaç olarak fiziksel aktivitenin algılanması şeklinde ifade edilebilir. Bireylerin algısında fiziksel aktivitenin bir ihtiyaç olarak temsil edilmesi fiziksel aktiviteye verilen ya da egzersiz yapmaya duyulan önemli bir ihtiyacın da ortaya çıkmasını ifade etmektedir. Bir başka ifadeyle fiziksel aktivite kavramının bireyin yaşamını sürdürmesinde oldukça kritik bir faktör olarak düşünülmesi ortaya çıkmaktadır.

Fiziksel aktivite kavramı metafor algısı ile ilgili literatür incelendiğinde, fiziksel aktivite kavramıyla ilişkili metafor çalışmasına rastlanmamıştır. Üniversite öğrencilerinin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik algılarının belirlenmesi amacıyla yürütülen araştırmanın sonucunda erişilen kategori ve metaforlar, spor kavramlarıyla ilgili yürütülen metaforik algı çalışmalarının verileri ile paralellik taşımaktadır. Bu bilgiler ışığında literatür incelendiğinde, Sevinç ve Ergenç (2017) tarafından Düzce Üniversitesi Tıp, Eğitim ve Spor Bilimleri Fakültelerinde öğrenim gören 208 öğrenci ile yürüttükleri çalışmada, spor kavramıyla ilgili 18 farklı kategori elde edilmiş ve en yoğun metaforların “huzur, mutluluk ve sevinç verici bir unsur olarak spor” kategorisi altında toplandığı gözlenmiştir. Koç ve ark. (2015) tarafından 17’si erkek 26’sı kız toplam 43 ilköğretim öğrencisinin spor kavramına ilişkin algılarını belirlemek üzere yürüttükleri çalışmada, en yoğun metaforların “eğlence” ve “sağlık” kategorilerinde olduğu ifade edilmiştir.

Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde ortaöğretim kademesinde öğrenim gören ve yükseköğretimde spor bilimleri fakültesinde öğrenimini sürdüren öğrencilerin çalışma grubunu oluşturduğu öncelikle spor, egzersiz ve serbest zaman kavramları olmak üzere pek çok farklı kavramı açıklamaya yönelik çeşitli metafor çalışmaları ortaya çıkmaktadır (Güllü, 2021; Çelik, 2020; Gözen, 2019; Karagün, Kahveci ve Ekiz, 2018; Kaya, Cicioğlu ve Demir, 2018; Kurtipek ve Sönmezoglu, 2018; Singh ve Devi, 2013; Tomik, Olex-Zarychta ve Mynarski, 2012; Cox, Williams ve Smith, 2008).

Çalışmanın nihai sonucu olarak, öğrencilerin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik metaforik algıları değerlendirildiğinde; öğrencilerin “oyun” kavramına ilişkin çoğunlukla eğitim- öğretim aracı olarak, duyguları ifade etme biçimi ve ihtiyaç kaynağı olarak oyun algısının olduğu ifade edilebilir. “Fiziksel aktivite” kavramına yönelik ise, yoğun olarak ihtiyaç kaynağı, yaşam kaynağı ve bazı duyguların ifade edilişi olarak fiziksel aktivite algısının olduğu söylenebilir. Çalışmaya katılan bireyler tarafından oyun ve egzersiz kavramlarına ilişkin ortaya çıkan anlam ve değerlerin gerek eğitim- öğretim faaliyetlerinin sürdürülmesinde gerek bireyin bedensel ve ruhsal ihtiyaçlarının karşılanmasında oldukça önemli olduğu ortaya çıkmaktadır. Ek olarak “oyun” kavramına ilişkin oluşturulan dijital ve teknoloji kategorilerine ilişkin ortaya çıkan metaforlar da teknolojinin ilerlemesiyle kavramsal olarak oyunun genişlemesini ifade etmektedir. Yürütülen çalışmanın sadece spor bilimleri fakültesinde öğrenimini sürdüren öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiş olması bir sınırlılık

olarak düşünölmekte ve gelecekte yürütölecek alıřmaların farklı faköltelerde öđrenim gören öđrencilerle yürütölməsi önerilmektedir.

alıřma bulguları ışında gelecekte yürütölecek arařtırmaların farklı faköltelerde eřitli deđiřkenler alıřmaya dahil edilerek yeniden gerekleřtirilmesi önerilebilir. Farklı kavramlar aıklanmaya alıřılarak nitel ve nicel arařtırma yöntemlerinin birlikte kullanıldıđı alıřmalar tasarlanabilir.

## KAYNAKLAR

Bodrova, E., Germeroth, C., Leong, D. J. (2013). Play and self-regulation: lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6(1), 111-123.

Bruner, J. S. (1975). The ontogenesis of speech acts. *Journal of Child Language*, 2(1), 1-19. doi:10.1017/S0305000900000866

Büyüköztürk, ř., akmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, ř., Demirel, F. (2017). *Bilimsel arařtırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Cox, A. E., Smith, A. L., & Williams, L. (2008). Change in physical education motivation and physical activity behavior during middle school. *Journal of Adolescent Health*, 43(5), 506-513. doi:10.1016/j.jadohealth.2008.04.020

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.

Creswell, J. (2013). *Nicel, nitel ve karma yöntem yaklařımları, arařtırma deseni*. (S. B. Demir, ev.). Ankara: Eđiten Kitap Yayınları.

amlıyer, H., amlıyer, H. (1998). *ocuk hareket eđitimi ve oyun*. İzmir: Can Ofset.

elik, O. B. (2020). Spor bilimleri faköltesi öđrencilerinin sınav kavramına iliřkin algılarının belirlenmesi: Bir metafor analizi alıřması. *Journal of Human Sciences*, 17(2), 746-755. doi:10.14687/jhs.v17i2.6003

Dishman, R. K., Buckworth, J. (2007). Increasing physical activity: A quantitative synthesis. *Medical Science Sports Exercise*, 28, 706-719. doi:10.1097/00005768-199606000-00010

Eren, B. (2018). Özel eđitim öđretmeni adaylarının "oyun" kavramına iliřkin metaforik algıları. *Electronic Turkish Studies*, 13(18), 697-717. doi:10.7827/TurkishStudies.14011

Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. doi:10.1542/peds.2006-2697

Gökkaya, Z. (2014). Yetiřkin eđitiminde yeni bir yaklařım: Oyunlařtırma. *Hasan Ali Yücel Eđitim Faköltesi Dergisi*, 11(1), 71-84.

Gözel, Ü., Gündođdu, K. (2021). Öđrencilerin oyun kavramına yönelik metaforik algıları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 135-158. doi:10.18039/ajesi.741036

Gözen, E. (2019). Rekreasyon yönetimi bölümü lisans öđrencilerinin rekreasyon kavramına iliřkin metaforik algıları. *Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 3(3), 397-416.

Güllü, E. (2021). Metaphorical perceptions of physical education and sports: An evaluation from the perspective of preservice teachers. *African Educational Research Journal*, 9(1), 9-15. doi:10.30918/AERJ.9S1.21.005

Güneř, A. (2002). *Okullarda beden eđitimi ve oyun öđretimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Hazar, M. (2005). *Beden eđitimi ve sporda oyunla eđitim*. Ankara: Tutubay.

Karagün, E., Kahveci, M. S., Kahveci, I., Ekiz, Z. D. (2018). Metaphors used by the students at Kocaeli University sports sciences faculty regarding e-sports concept. *SHS Web of Conferences* bildiriler kitabı içinde (48. cilt, 01058, 1-10 s.s.). EDP Sciences.

Karakaya, E. D., Salici, O. (2016). Isparta’da öğrenim gören 11-13 yaş gurubu öğrencilerin popüler spor branşları hakkındaki metaforik algılarının belirlenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 2(3), 1059-1076. doi:10.24289/ijsser.279029

Kaya, Ö., Cicicoğlu, H. İ., Demir, G. T. (2018). The attitudes of university students towards sports: attitude and metaphorical perception. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 5(1), 115-133. doi:10.5281/zenodo.1593401

Koç, M., Murathan, F., Murathan, T. (2015). İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin spor kavramına ilişkin algıları. *The Journal of Academic Social Science*, 3(9), 294-303. doi:10.16992/asos.539

Konter, E. (2013). *Eylemde bulunan bir varlık olarak insan neden oynar*. İzmir: Bassaray Matbaası.

Kurtipek, S., Sönmezoğlu, U. (2018). Determination of the perceptions of sports managers about sport concept: A metaphor analysis study. *International Journal of Higher Education*, 7(4), 17-25. doi:10.5430/ijhe.v7n4p17

Lakoff, G., Johnson, M. (2005). *Metaforlar hayat, anlam ve dil*. (G. Y. Demir, Çev.). İstanbul: Paradigma.

Lockhart, S. (2010). Play: An important tool for cognitive development. *Extensions Curriculum Newsletter from HighScope*, 24(3), 1-8.

Marton, F. (1981). Phenomenography-describing conceptions of the world around us. *Instructional Science*, 10(2), 177-200. doi:10.1007/BF00132516

Özer, K. (2001). *Fiziksel uygunluk*. Ankara: Nobel.

Paffenbarger Jr, R. S., Blair, S. N., & Lee, I. M. (2001). A history of physical activity, cardiovascular health and longevity: the scientific contributions of Jeremy N Morris, DSc, DPH, FRCP. *International Journal of Epidemiology*, 30(5), 1184-1192. doi:10.1093/ije/30.5.1184

Park, J. (2019). A Comparison of the pretending elements between constructive play and pretend play. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18(4), 1-6.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Newyork: Norton.

Sevinç, Ö. S., Ergenç, M. (2017). Düzce Üniversitesi’nin bazı fakültelerinde öğrenim görmekte olan lisans öğrencilerinin “spor” hakkındaki metaforları. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 106-131.

Singh, R.K.C., Devi, K.S. (2013). Attitude of higher secondary level student towards games and sports. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 2(4), 80-85. doi:10.26524/13421

Tomik, R., Olex-Zarychta, D., Mynarski, W. (2012). Social values of sport participation and their significance for you that attitudes towards physical education and sport. *Studies in Physical Culture and Tourism*, 19(2), 99-104.

Tuğrul, B., Metin Aslan, Ö., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 19-38. doi:10.17679/iuefd.05509

Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. doi:10.2753/RPO1061-040505036

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.