



Dijital Spor Oyunlarına Katılan Spor Bilimleri Öğrencilerinin Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi

Gürkan ÇETİNKAYALI¹, Pınar Karacan Doğan², Serdar Ceyhun³, Melike Nur Akgül⁴

¹Bartın Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor ABD, Bartın /Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-3840-4276>

²Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-2654-2751>

³Bartın Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bartın/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0003-0342-8099>

⁴Karabük Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Karabük/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-3842-1973>

ORJINAL MAKALE

Özet

Bu çalışmada dijital spor oyunlarına katılan spor bilimleri öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın evrenini 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Hasan Doğan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda öğrenim gören öğrenciler, örneklemi ise 301 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)" kullanılmıştır. Verilerin analizinde pearson korelasyon testi ve ikili gruplar için t-testi, ikiden fazla gruplar için ise tek yönlü varyans analizi ve Tukey testi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda ekonomik gelir değişkeni ile dijital spor oyunları motivasyonu ölçeği arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilememişken, sınıf ve bölüm değişkenleri ile bağlılık alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonucuna göre dijital spor oyunlarına katılan öğrencilerin motivasyon düzeyleri incelendiğinde oyun oynama süresi arttıkça oyuna bağlılıklarının arttığı ve spor bilimleri öğrencileri içerisinde bölüm bazlı da farklılıklar görülmüştür. Bu farklılıklar şu şekildedir; beden eğitimi ve spor öğretmenliği ile spor yöneticiliği bölümü öğrencilerinin uygulama derslerinin azlığından dolayı dijital spor oyunlarına yönelim ve bağlılıklarının fazla olduğu öngörülebilir. 3 ve 4. Sınıf öğrencilerinin gelecek kaygısı, stres vb. etmenlerden dolayı motive olma amacıyla dijital spor oyunlarına daha fazla bağlandığı ve sınıf değişkeninin de etkisinin olduğu yapılan çalışmalarda görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Dijital Spor Oyunu, Spor Bilimleri, Motivasyon

Examining The Motivation Levels Of Sports Science Students Participating In Digital Sports Games

Abstract

In this study, it is aimed to examine the motivation levels of sports science students participating in digital sports games. The population of the research consists of students studying at Hasan Doğan School of Physical Education and Sports in the 2021-2022 academic year, and the sample consists of 301 volunteer students. "Personal Information Form" and "Digital Sports Games Motivation Scale (DSOM)" were used as data collection tools in the research. In the analysis of the data, pearson correlation test and t-test for paired groups, one-way analysis of variance and Tukey test were used for groups of more than two. As a result of the analysis,

no statistically significant difference was found between the economic income variable and the digital sports games motivation scale, while a statistically significant difference was found between the class and department variables and the commitment sub-dimension. According to the results of the research, when the motivation levels of the students participating in the digital sports games were examined, it was observed that as the game playing time increased, their commitment to the game increased and there were also department-based differences among the sports science students. These differences are as follows; It can be predicted that the students of physical education and sports teaching and sports management departments have a high orientation and commitment to digital sports games due to the scarcity of practice courses. Future anxiety, stress, etc. of 3rd and 4th grade students. It has been seen in studies that he is more attached to digital sports games in order to be motivated due to factors and that the class variable also has an effect.

Keywords: Digital sports game, sports science, motivation

Giriş

Geçmiş tarihte insanlar, çevrede gözlemedikleri şeylere öykünerek, yaptıkları fiilleri birbirine aktararak bilinçli olmadan oyunun ortaya çıkmasını sağlamışlardır. İlerleyen süreçte sırrını çözümlenemedikleri olaylar karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Bu eylemler süreç içerisinde işlenerek şuurulu yapılan faaliyetlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada insanlar tarafından kültürel bir değere sahip olmuştur (Uysal, 2005).

Tarihsel vetirede farklılık gösteren yaşam koşulları ve sosyal hayatla beraber yapılan sportif faaliyetler ve fiziksel etkinliklerde değişim de sosyo-kültürel ortama uyum sağlamıştır. Primitif dönemlerde genellikle avcılık ve yaşayabilme odaklı başlayan sportif etkinlikler tarihi vetire içerisinde toplumsal yapıya paralel, gündelik hayata uyumlu bir değişim göstermiştir (Bayraktar, 2003). Sanayi devriminin ardından hızla yükselen kentleşme ne yazık ki sportif etkinliklerin uygulanma alanlarını negatif yönde etkilemiştir. Hızlı şehirleşmeden kaynaklanan nüfus yoğunluğu şehirlerdeki spor amaçlı planlanan fiziksel etkinlik alanlarının azalmasına neden olmuştur (Karaküçük, 2008). Fiziksel etkinliklerin gerçekleştirildiği spor tesislerinin azlığı da bireylerin fiziksel aktivitelere katılımı hususunda engel teşkil etmektedir (Tekin vd., 2020).

Azalan sportif etkinlik alanları ve farklılaşan yaşam standartları yeni serbest zaman etkinlikleri ve spor dallarının ortaya çıkmasına, etken olmuştur. Bu etkinlik alanlarının en yenilerinden birisi de dijital spordur (Sulubey, 2022). Dijital sporun günümüzde gelmiş olduğu aşamaya bakıldığında; internet işlem sürecinin gelişim göstermesine fayda sağlayan üç önemli unsurdan söz etmemiz mümkündür. Bunlar; internetin kullanımı, internet kafelerin hızla yayılması ve rekabetçi oyun türlerinin artmasıdır (Argan ve Akın, 2007). Şimdilik net bir tanımlanmayan dijital spor terimi farklı çalışmacılar tarafından çeşitli yorumlamalarla tanımlanabilmektedir. Teknolojik ilerlemelerin spor etkinliklerine eğilimiyle oluşan yeni bir spor kavramından biri olan dijital spor, elektronik oyun sporu, literatüre çevrimiçi(online) oyunlar, siber spor, sanal spor, elektronik oyun ve dijital oyun sporu gibi birçok farklı isimler ile spor dünyasına katılmasıyla şimdiki süreçte bu kavramlar elektronik spor kavramının altında toplanmaktadır. Dünyada ve ülkemizde farklı tanımlamalara sahip olan Dijital spor geniş çaplı kavrama sahiptir (Bağış, 2021).

Sosyal bir oluşum olarak da kabul edilen dijital spor, tanımlanan olgular arasında ilk sıralarda tutku, koordinasyon, zekâ, iş birliği ve antrenman yer almaktadır. Dijital sporu gerçek bir spor dalı olarak kabul edenlerin tanımlamaları; bilgi ve iletişim teknolojilerinin fiziksel ve kolektif bileşenler ile birleştirilerek gerçekleştirilen bir müsabakalar topluluğu olduğu konusunda

düşünceler mevcuttur (Cambrand vd., 2014). Dijital spor, bireylerin birbirleri ile mücadele halinde olduğu, elektronik veya dijital ürünlerin spor cihazı olarak kullandığı, nispeten açık, adil bir şekilde devam ettirilen sportif bir yarışma olarak tanımlanmıştır (Bingjung, 2007). İş, medya, elektronik (e-spor) ve spor unsurları arasında temsil ettiği ifade edilen dijital spor olgusunun gelişmesi, küresel boyutta geniş bir alana ulaşması için harcadığı çabanın yanında bir çeşit spor olarak görmenin mümkün olup olmadığı konusunda bilimsel çalışmaların da mevcut olduğu bilinmektedir (Martončik, 2015).

Günümüz dünyasında açık havada kültürel oyun oynama mirasımızın ortamlardan kaybolması ve buna bağlı olarak dış çevrede tehlikenin artıp güvenin kaybolmasından kaynaklı insanların dışarıda nefes almamayı tercih etmesi, ev ortamlarında yeterli miktara ve güçte oyun ortamının bulunamaması, ev içi fiziki aktivitelerin kısıtlı olup sosyalleşme ortamlarında bile dijital oyun oynayanların fazlalaşması kişiyi dijital oyun oynamaya iten nedenlerdendir. Bir diğer önemli konu ise bu oyunlardaki bilinmezlik, merak ve heyecan duygusu oyun senaryoları ile oyuncuları hep daha iyiye teşvik etmek daha yükseğe ulaşmaya motive etmektedir. Çağın bağımlılığı insanların koşullanması diyebileceğimiz dijital oyun oynamaya neden olan sebeplerden biri de motivasyondur. (Demir ve Hazar, 2018).

Motivasyon, istenilen davranışlar doğrultusunda hedefe varmada kişileri harekete geçiren ve keşfetmelerine yardımcı olan bir güç olarak tanımlanmakla birlikte tipik olarak içsel motivasyon ve dışsal motivasyon olarak ikiye ayrılmaktadır (Ryan ve Deci, 2000). İnsanların doğuştan gelen öğrenme ve gelişme arzusuyla karakterize edilen en özerk motivasyon türü olan içsel motivasyon, bir faaliyet için gereken çabayı ve enerjiyi, dışsal ödüller veya tehditler olmaksızın kendi iyiliği için harekete geçirmesidir (Oh ve Roh, 2022). Buna karşılık, dışsal motivasyon, bireylerin ayrılabilir sonuçlar veya ödüller kazanmak için belirli davranışları gerçekleştirmesine dayanan bir ihtiyacı ifade eder (Vansteenkiste vd., 2006).

Dijital spora katılan bireylerin motivasyonunu belirleyen çeşitli etmenler bulunmaktadır. Katılımcıların kişisel başarı düzeyleri (Doğu ve Doğan, 2017) yaş, cinsiyet, sınıf, bölüm ve ekonomik gelir gibi etmenlerin sebep olduğu bilinmektedir (Doğan vd., 2017). İçeriğinde rekabet bulunmasından dolayı haz, mutluluk ya da yeniden oynama isteği gibi duyuşsal yaşantılar ortaya çıkabilir ve uzun süre bilgisayar başında oyun oynayan bireylerde meydana gelen dikkat dağınıklığı, anda yaşanan olayları fark edememesine ve kontrolü yitirmesine neden olabilir.

Literatürü taradığımızda motivasyon ile ilgili çalışmalar incelendiğinde dijital spora katılım motivasyonu alanında yapılan çalışmalar olsa da yetersiz kalabilmektedir. Bu bağlamda

çalışmamızda dijital spor oyunlarına katılan üniversite öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma kapsamında dijital spor oyunlarına katılan üniversite öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin belirlenmesi için çalışma genel tarama modeline uygundur. Halen yahut geçmişte var olan bir durumu, var olduğu haliyle saptamayı hedefleyen araştırma yaklaşımlarına genel tarama denilmektedir (Karasar, 2008). Fraenkel ve Wallen (2009) göre tarama çalışmalarının nihai hedefinin bir gruba ait özelliklerin saptanması olduğunu belirtmektedir. Bu çalışmada da dijital spor oyununa katılan üniversite öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Evren ve Örneklem / Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini, Karabük Üniversitesi Hasan Doğan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklemi ise 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde çalışmaya katılan 301 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)" kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmaya katılan Hasan Doğan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencilerinin cinsiyet, yaş, öğrenim gördükleri sınıf düzeyi, öğrenim görülen bölüm, aylık gelir, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital spor oyunu oynadıktan sonra hissettikleri duygu ve dijital spor oyunu oynama sebepleri gibi bağımsız değişkenleri içermektedir.

Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)

Ölçek Kim ve Ross (2006) tarafından; fantezi, sosyal etkileşim, fantezi, spor bilgisi uygulamaları, yarışma, eğlence, spor ile tanımlama, oyalama olmak üzere toplam 20 madde ve 7 alt boyut olarak geliştirilmiştir. Cianfrone vd. (2011) da bu ölçeğe 1 alt boyut ve 5 yeni madde ekleyerek; spor bilgisi, yarışma, oyalanma, sosyallik, fantezi, takım kimliği, eğlence, spora ilgi olmak üzere toplam 25 madde ve 8 alt boyut olarak yeniden uyarlamışlardır. Kilci (2020) tarafından, ölçeğin 10 maddesi geçerlik güvenirlik katsayısı altında kaldığı için çıkarılmış; eğlence, sosyalleşme, takıma bağlılık, rekabet ve fantezi olmak üzere toplam 15 madde ve 5 alt boyut olarak Türkçeye uyarlanmıştır.

Verilerin Analizi (İkinci Seviye Başlık, Bold, İtalik)

Araştırma kapsamında Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği'nden elde edilen veriler için analizler, SPSS 25.0 istatistik paket programı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Verilerin değerlendirilmesinde istatistiki yöntem olarak; t testi, pearson korelasyon testi ve tek faktörlü varyans analizi (One Way Anova) testleri kullanılmıştır.

Araştırmanın Etiği

Çalışma grubuna araştırma ile ilgili amaç ve yöntemleri konusunda bilgilendirmeler yapılmış ve google form ile veriler toplanmıştır. Bu çalışma için, Karabük Üniversitesi'nin Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu tarafından 23.06.2022 tarih ve 2022/05-22 sayılı etik kurul izni alınmıştır.

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde elde edilen verilerin istatistik test sonuçları ve yorumlarına yer verilmiştir.

Tablo 1' de öğrencilerin demografik bilgilerine ilişkin yüzde ve frekans dağılımlarına yer verilmiştir.

Tablo 1

Araştırma Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Demografik Bilgilerine Dair Yüzde ve Frekans Dağılımları

Özellikler	Gruplar	N	(%)
Cinsiyet	Kadın	103	34,2
	Erkek	198	65,8
Oyun Oynama Süresi	0-59 dakika	175	58,1
	60-179 dakika	87	28,9
	180-299 dakika	20	6,6
	300 ve üzeri	19	6,3
Sınıf	1. Sınıf	93	30,9
	2. Sınıf	81	26,9
	3. Sınıf	55	18,3
	4. Sınıf	72	23,9
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	103	34,2
	Spor Yöneticiliği	125	41,5
	Antrenörlük Eğitimi	73	24,3
Ekonomik Gelir	0-1000 TL	133	44,2
	1001-1500 TL	57	18,9
	1501-2000 TL	31	10,3
	2001-2500 TL	15	5,0

	2501 ve üzeri	65	21,6
Hissedilen Duygu	Sinirli	58	19,3
	Mutlu ve Sakin	125	42,5
	Tekrardan Oynama İsteği	115	38,2
Oyun Oynama Sebebi	Boş Zamanı Değerlendirmek	133	44,2
	Kariyer Sahibi Olmak	13	4,3
	Oyun Oynama Tutkusu	38	12,6
	Hobi Amaçlı	109	36,2
	Maddi Kazanç	2	0,7
	Sosyalleşmek	6	2,0

Tablo 1'e bakıldığı zaman çalışmaya dahil olan öğrencilerin 34,2'si (n=103) kadın, %65,8'i (n=198) ise erkektir. Oyun oynama sürelerine göre dağılımlarına bakıldığında 0-59 dakika %58,1 (n=175), 60-179 dakika %28,9 (n=87), 180-299 dakika %6,6 (n=20), 300 ve üzeri %6,3 (n=19) olduğu görülmektedir. Sınıf düzeylerine bakıldığında %30,9'u (n=93) 1. sınıf, %26,9'u (n=81) 2. sınıf, %18,3'ü (n=55) 3. sınıf ve %23,9'unu (n=72) 4. sınıf öğrencilerinden oluştuğu görülmektedir. Bölümleri incelendiğinde %34,2'si (n=103) beden eğitimi ve spor öğretmenliği, %41,5'i (n=125) spor yöneticiliği ve %24,3'ünü (n=73) antrenörlük eğitimi bölümü öğrencileri oluşturduğu görülmektedir. Ekonomik gelir düzeylerine bakıldığında %44,2'si (n=133) 0-1000 TL, %18,9'u (n=57) 1001-1500 TL, %10,3'ü (n=31) 1501-2000 TL, %5'i (n=15) 2001-2500 TL ve %21,6'sının (n=65) 2501 TL ve üzeri gelire sahip olduğu görülmektedir. hissedilen duygu düzeyleri incelendiğinde %19,3'ü (n=58) Sinirli, %42,5'i (n=125) mutlu ve sakın, %38,2'si (n=115) tekrardan oynama İsteği olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyun oynama sebepleri incelendiğinde %44,2'si (n=133) boş zamanı değerlendirmek, %4,3'ü (n=13) kariyer sahibi olmak, %12,6'sı (n=38) oyun oynama tutkusu, %36,2'si (n=109) hobi amaçlı, %0,7'si (n=2) maddi kazanç ve %2'sini (n=6) sosyalleşmek için oynadıkları görülmektedir.

Tablo 2

Öğrencilerin Oyun Oynama Sürelerine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Oyun Oynama Süresi (dakika)	n	\bar{x}	sd	F	p	Anlamlı Farklılık
Bağlılık	0-59 (a)	175	3,0514	1,14994	3,632	,013*	c - a c - b
	60-179 (b)	87	3,1839	1,09233			
	180-299 (c)	20	3,9333	1,18272			
	300 ve üzeri (d)	19	3,1053	1,18662			
	Toplam	301	3,1517	1,15288			
Eğlence	0-59 (a)	175	3,3905	1,02112	11,961	,000*	c - a d - a d - b
	60-179 (b)	87	3,7126	,89670			
	180-299 (c)	20	4,3167	,68803			
	300 ve üzeri (d)	19	4,4386	,68541			
	Toplam	301	3,6113	1,00068			
Sosyalleşme	0-59 (a)	175	2,9352	,96932	9,799	,000*	c - a

	60-179 (b)	87	3,1954	,89580				c-b
	180-299 (c)	20	4,0000	,84466				d-a
	300 ve üzeri (d)	19	3,5439	,75531				
	Toplam	301	3,1196	,96901				
Fantezi	0-59 (a)	175	2,8952	1,03073	6,709	,000*		c-a c-b d-a
	60-179 (b)	87	3,0460	,91946				
	180-299 (c)	20	3,7000	,94219				
	300 ve üzeri (d)	19	3,6316	,59726				
	Toplam	301	3,0388	,99980				
Rekabet	0-59 (a)	175	2,9905	1,00473	9,197	,000*		c-a c-b d-a
	60-179 (b)	87	3,1992	,89278				
	180-299 (c)	20	4,0333	,75626				
	300 ve üzeri (d)	19	3,6316	,75273				
	Toplam	301	3,1606	,98303				

*p<0,05

Tablo 2. incelendiğinde, Oyun oynama süresi değişkeni ile Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. Farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Post Hoc Tukey analizi yapılmıştır ve analiz sonuçlarına göre bağlılık alt boyutunda c-a ve c-b; eğlence alt boyutunda c-a, d-a ve d-b; sosyalleşme alt boyutunda c-a, c-b ve d-a; fantezi alt boyutunda c-a, c-b ve d-a; rekabet alt boyutunda ise c-a, c-b ve d-a grupları arasında anlamlı fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 3

Öğrencilerin Sınıf Düzeylerine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Sınıf	n	\bar{x}	sd	F	p	Anlamlı Farklılık
Bağlılık	1(a)	93	3,2330	1,13761	3,021	,030*	c-d
	2(b)	81	3,1852	1,20301			
	3(c)	55	2,7455	1,17407			
	4(d)	72	3,3194	1,04580			
	Toplam	301	3,1517	1,15288			
Eğlence	1(a)	93	3,6559	,80825	1,128	,338	
	2(b)	81	3,5103	1,13662			
	3(c)	55	3,4909	1,12190			
	4(d)	72	3,7593	,96126			
	Toplam	301	3,6113	1,00068			
Sosyalleşme	1(a)	93	3,2151	,82040	,824	,348	
	2(b)	81	2,9630	1,14382			
	3(c)	55	3,1091	,97722			
	4(d)	72	3,1806	,92257			
	Toplam	301	3,1196	,96901			
Fantezi	1(a)	93	3,0502	,89813	,446	,481	
	2(b)	81	2,9177	1,05216			
	3(c)	55	3,0242	1,03410			
	4(d)	72	3,1713	1,04063			
	Toplam	301	3,0388	,99980			
Rekabet	1(a)	93	3,0645	,95206	9,197	,720	
	2(b)	81	3,2140	1,01832			
	3(c)	55	3,2182	1,03283			

4(d)	72	3,1806	,95425
Toplam	301	3,1606	,98303

*p<0,05

Tablo 3. incelendiğinde, bağıllık alt boyutunda sınıf değişkenine göre anlamlı fark tespit edilmiştir. Yapılan Post Hoc Tukey analizi sonucuna göre bu farkın 3 ve 4. sınıf öğrencileri arasında ve 3.sınıf öğrencilerinin lehine olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 4

Öğrencilerin Bölümlerine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Bölüm	n	\bar{x}	sd	F	p	Anlamlı Farklılık
Bağıllık	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği(a)	103	2,9191	1,17199	4,514	,012*	b-a
	Spor Yöneticiliği(b)	125	3,3707	1,13846			
	Antrenörlük Eğitimi(c)	73	3,1050	1,09414			
	Toplam	301	3,1517	1,15288			
Eğlence	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği(a)	103	3,6246	1,14207	1,795	,168	
	Spor Yöneticiliği(b)	125	3,7067	,83987			
	Antrenörlük Eğitimi(c)	73	3,4292	1,02962			
	Toplam	301	3,6113	1,00068			
Sosyalleşme	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği(a)	103	3,2201	1,00278	1,398	,249	
	Spor Yöneticiliği(b)	125	3,1227	,94046			
	Antrenörlük Eğitimi(c)	73	2,9726	,96346			
	Toplam	301	3,1196	,96901			
Fantezi	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği(a)	103	2,9871	,10211	,493	,611	
	Spor Yöneticiliği(b)	125	3,1067	,08287			
	Antrenörlük Eğitimi(c)	73	2,9954	,12363			
	Toplam	301	3,0388	,05763			
Rekabet	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği(a)	103	3,0874	1,00647	,433	,649	
	Spor Yöneticiliği(b)	125	3,2000	,97367			
	Antrenörlük Eğitimi(c)	73	3,1963	,97315			
	Toplam	301	3,1606	,98303			

*p<0,05

Tablo 4'e bakıldığında, bölüm değişkeni ve bağıllık alt boyutu arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post Hoc Tukey analizi sonucunda elde edilen verilere göre b-a grupları arasında olduğu sonucuna ulaşılmıştır

Tablo 5

Öğrencilerin ekonomik gelir durumlarına göre DSOMÖ alt boyutları arasındaki farklar

	Ekonomik Gelir	n	\bar{x}	sd	F	p
Bağıllık	0-1000 TL	133	3,0752	1,11662	,789	,533
	1001-1500 TL	57	3,2339	1,23598		
	1501-2000 TL	31	3,0323	1,06582		
	2001-2500 TL	15	2,9778	1,15103		

	2500 TL ve üzeri	65	3,3333	1,19751		
	Toplam	301	3,1517	1,15288		
Eğlence	0-1000 TL	133	3,5464	,97038	1,425	,226
	1001-1500 TL	57	3,7251	1,02377		
	1501-2000 TL	31	3,3441	1,15304		
	2001-2500 TL	15	3,5333	1,17379		
	2500 TL ve üzeri	65	3,7897	,90632		
	Toplam	301	3,6113	1,00068		
Sosyalleşme	0-1000 TL	133	3,0977	,92912	1,185	,318
	1001-1500 TL	57	3,2164	1,00887		
	1501-2000 TL	31	2,8710	,95715		
	2001-2500 TL	15	2,8889	1,00528		
	2500 TL ve üzeri	65	3,2513	1,00525		
	Toplam	301	3,1196	,96901		
Fantezi	0-1000 TL	133	3,1228	,95828	1,492	,204
	1001-1500 TL	57	3,1345	1,06507		
	1501-2000 TL	31	2,6774	,94078		
	2001-2500 TL	15	3,0222	,98776		
	2500 TL ve üzeri	65	2,9590	1,03834		
	Toplam	301	3,0388	,99980		
Rekabet	0-1000 TL	133	3,1053	,99694	1,859	,118
	1001-1500 TL	57	3,3918	,90878		
	1501-2000 TL	31	2,8817	,96436		
	2001-2500 TL	15	3,4444	1,10315		
	2500 TL ve üzeri	65	3,1385	,97163		
	Toplam	301	3,1606	,98303		

*p<0,05

Tablo 5. incelendiğinde Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ) alt boyutları ile ekonomik gelir değişkeni arasında yapılan analiz sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilmemiştir.

Tablo 6

Öğrencilerin Oyun Oynadıktan Sonra Hissettikleri Duyguya Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Hissedilen Duygu	n	\bar{x}	sd	F	p	Anlamlı Farklılık
Bağlılık	Sinirli(a)	58	2,9655	1,31373	,985	,375	
	Mutlu ve sakin(b)	128	3,1745	1,09956			
	Tekrardan oynama isteği(c)	115	3,2203	1,12467			
	Toplam	301	3,1517	1,15288			
Eğlence	Sinirli(a)	58	3,2989	1,05905	4,506	,012*	c-a
	Mutlu ve sakin(b)	128	3,6042	,90758			
	Tekrardan oynama isteği(c)	115	3,7768	1,03893			
	Toplam	301	3,6113	1,00068			
Sosyalleşme	Sinirli(a)	58	3,0632	1,00768	,838	,434	
	Mutlu ve sakin(b)	128	3,0625	,91717			
	Tekrardan oynama isteği(c)	115	3,2116	1,00615			
	Toplam	301	3,1196	,96901			

Fantezi	Sinirli(a)	58	2,8621	,95724	1,333	,265
	Mutlu ve sakin(b)	128	3,0417	,96935		
	Tekrardan oynama isteği(c)	115	3,1246	1,04989		
	Toplam	301	3,0388	,99980		
Rekabet	Sinirli(a)	58	3,1437	1,08348	2,426	,090
	Mutlu ve sakin(b)	128	3,0339	,95739		
	Tekrardan oynama isteği(c)	115	3,3101	,94562		
	Toplam	301	3,1606	,98303		

*p<0,05

Tablo 6'ya bakıldığında, öğrencilerin oyun oynadıktan sonra hissettikleri duygu ile eğlence alt boyutu arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post Hoc Tukey analizi sonucunda elde edilen verilere göre c-a grupları arasında olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 7

Öğrencilerin Oyun Oynama Sebeplerine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Oyun Oynama Sebebi	N	\bar{x}	sd	F	p	Anlamlı Farklılık
Bağıllık	Boş zamanı değerlendirmek(a)	133	3,0050	1,16557	1,297	,265	
	Dijital spor kariyer sahibi olmak(b)	13	3,5897	1,24836			
	Oyun oynama tutkusu(c)	38	3,3772	1,07433			
	Hobi amaçlı(d)	109	3,1835	1,15958			
	Maddi kazanç(e)	2	2,8333	,23570			
	Sosyalleşmek(f)	6	3,5556	,91084			
	Total	301	3,1517	1,15288			
Eğlence	Boş zamanı değerlendirmek(a)	133	3,4085	,99292	3,115	,009*	
	Dijital spor kariyer sahibi olmak(b)	13	3,2308	1,34291			
	Oyun oynama tutkusu(c)	38	3,9561	1,08821			
	Hobi amaçlı(d)	109	3,7737	0,90139			
	Maddi kazanç(e)	2	3,5000	,23570			
	Sosyalleşmek(f)	6	3,8333	,62361			
	Total	301	3,6113	1,00068			
Sosyalleşme	Boş zamanı değerlendirmek(a)	133	3,0727	,97212	,961	,442	
	Dijital spor kariyer sahibi olmak(b)	13	2,8462	1,38521			
	Oyun oynama tutkusu(c)	38	3,2632	,96222			
	Hobi amaçlı(d)	109	3,1193	,91120			
	Maddi kazanç(e)	2	3,5000	,70711			
	Sosyalleşmek(f)	6	3,7222	,99815			
	Total	301	3,1196	,96901			
Fantezi	Boş zamanı değerlendirmek(a)	133	2,9724	1,05891	,576	,719	
	Dijital spor kariyer sahibi olmak(b)	13	2,9744	1,16636			
	Oyun oynama tutkusu(c)	38	3,1842	,94503			
	Hobi amaçlı(d)	109	3,0459	,93125			
	Maddi kazanç(e)	2	3,3333	,47140			
	Sosyalleşmek(f)	6	3,5000	1,06979			
	Total	301	3,1196	,96901			

	Total	301	3,0388	,99980		
Rekabet	Boş zamanı değerlendirmek(a)	133	3,1078	1,00550		
	Dijital spor kariyer sahibi olmak(b)	13	3,3077	1,12597		
	Oyun oynama tutkusu(c)	38	3,3947	,99203		
	Hobi amaçlı(d)	109	3,1009	,93679	,835	,526
	Maddi kazanç(e)	2	3,5000	,70711		
	Sosyalleşmek(f)	6	3,5000	1,04881		
	Total	301	3,1606	,98303		

*p<0,05

Tablo 7'ye bakıldığında, öğrencilerin oyun oynama sebepleri ile eğlence alt boyutu arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post Hoc Tukey analizi sonucunda elde edilen verilere göre c-a grupları arasında olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 8

Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Farklar

	Cinsiyet	n	\bar{x}	Sd	t	P
Bağlılık	Kadın	103	2,8414	,92631	-3,428	,001*
	Erkek	198	3,3131	1,22607		
Eğlence	Kadın	103	3,2913	,97203	-4,106	,000*
	Erkek	198	3,7778	,97689		
Sosyalleşme	Kadın	103	2,7120	,86954	-5,516	,000*
	Erkek	198	3,3316	,95203		
Fantezi	Kadın	103	2,9450	,93829	-1,174	,241
	Erkek	198	3,0875	1,02928		
Rekabet	Kadın	103	3,0000	,95771	-2,055	,041*
	Erkek	198	3,2441	,98803		

*p<0,05

Tablo 8'e göre Fantezi alt boyutu hariç diğer alt boyutlarda istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Farkın hangi gruplar lehine olduğunu saptamak için ortalamalara bakıldığında erkekler lehine anlamlı fark olduğu sonucu elde edilmiştir.

Tablo 9

Yaş Değişkenine Göre DSOMÖ Alt Boyutları Arasındaki Korelasyon

	Yaş	Bağlılık	Eğlence	Sosyalleşme	Fantezi	Rekabet
Yaş	1	0,048	0,024	-0,039	-0,062	0,043

Tablo 9. incelendiğinde yaş ile DSOMÖ alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tartışma ve Sonuç, Öneriler

Çalışmaya katılan öğrencilerin oyun oynama süresi değişkeni ile dijital spor oyunları motivasyon ölçeği alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. Literatür incelendiğinde araştırma sonucumuza benzer nitelikte çalışmaların bulunduğu tespit edilmiştir. Üstün vd. (2022) yaptığı çalışma sonucu 4 saat ve üzeri günlük oyun oynama süresine sahip katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin sınıf değişkenine göre bağlılık alt boyutu arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Yapılan istatistik sonucuna göre sınıflarda bağlılık alt boyutunda 3. ve 4. sınıf öğrencileri için anlamlı bir farklılık görülmüştür. Karataş (2021) ortaya koyduğu çalışmada öğrencilerin duygu değişimi ve dalma seviyelerinin öğrenim gördüğü sınıfa göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı sonucuna ulaşırken aşırı odaklanma ve erteleme ile çatışma, yoksunluk ve arayış seviyelerinin öğrenim gördüğü sınıfa göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin bağlılık alt boyutunda bölüm değişkenine göre beden eğitimi ve spor öğretmenliği ile spor yöneticiliği bölümleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Griffiths (2005) yaptığı çalışmada öğrencilerin bölümleri ile bağlılık alt boyutu arasında yapılan analiz sonucuna göre anlamlı fark olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin ekonomik gelir durumları ile dijital spor oyunları motivasyon düzeyleri arasında yapılan analiz sonucuna göre istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir. Durhan vd. (2021) yaptığı çalışmada katılımcıların gelir durumlarına göre dijital spor oyunlarına katılım motivasyonları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin oyun oynadıktan sonra hissettikleri duyguya yapılan istatistiksel analiz sonucuna göre eğlence alt boyutunda sınırlı ve tekrardan oynama isteği gruplarında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Alioğlu ve Algül (2021) yaptığı çalışma sonucu LOL oyununun, bireyleri ruhen mutlu ettiği ve rahatlattığı görülürken, zorlayıcı rekabet ve oyunda yer alan kişiler arasındaki iletişimin olmaması sonucunda, bazı kişilerin sınırlendirebildiği sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin oyun oynama sebebi ile dijital spor oyunları motivasyon ölçeği arasında yapılan istatistiksel analiz sonuçlarına göre eğlence alt boyutu arasında anlamlı

farklılık tespit edilmiştir. Eğlence alt boyutunun boş zamanı değerlendirme, oyun oynama tutkusu, hobi amaçlı gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır. Horzum vd. (2008) günümüzde çocukların parklarda ve sokaklarda oyun oynamak, fiziksel aktivitelere yönelmek yerine sanal ortamdaki bireylerle sosyalleştiğini ve dijital oyunlara yönelimlerinin arttığını belirtmektedir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dijital spor oyunları motivasyon ölçeği fantezi alt boyutu hariç diğer alt boyutlarda anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Gentile (2009) çalışmasında erkeklerin, kız öğrencilerden daha fazla bilgisayar oyunu-dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma bulgularının aksine Hazar (2019) araştırmasında erkek ve kadın katılımcıların dijital oyuna katılım motivasyonunu benzer düzeyde bulmuştur.

Çalışmaya katılan öğrencilerin yaş değişkenine göre dijital spor oyunları motivasyonu ölçeği arasında yapılan istatistiksel analiz sonuçlarına göre anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Demir ve Cicioğlu (2019) yaptığı çalışma sonucunda öğrencilerin yaşlarına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin farklılık göstermediği sonucuna ulaşmıştır.

Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirme kurulu: Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

Etik değerlendirme belgesinin tarihi: 23.06.2022

Etik değerlendirme belgesinin sayı numarası: 2022/05-22

Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın yöntem ve bulgular kısmıyla ilgili süreçler birinci yazar, giriş kısmı ile ilgili süreçler ikinci yazar, tartışma ve sonuç kısmı ile ilgili süreçler üçüncü yazar ve verilerin toplanması ise dördüncü yazar tarafından gerçekleştirilmiştir.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Aliođlu, M., ve Algül, A. (2021). Türkiye’de dijital oyun durumu: e-spor oyuncularının deęerlendirmeleriyle league of legends örneęi. *Istanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154.
- Argan M., ve Akın E. (2007, Kasım). *Elektronik Spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve*. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, (ss. 9-11). Antalya, Türkiye.
- Baęış, Ö. (2021). *Bireyleri e-spor’a katılma motive eden unsurların belirlenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Konya.
- Bayraktar, C. (2003). Sosyal yapı özelliklerinin spora etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 19-36.
- Bingjun, G., ve Mingxue, L. (2007). Study on the development of e-sports and its athletes selecting. *Jilin Sport Coll Journals*, 23(1), 70-1.
- Cambrand, M., Erik, L., ve Kallin, L. (2014). Finding Triggers For Innovation Within eSports. Yayımlanmamış lisans tezi. Mälardalen University, Sweden.
- Cianfrone, B., Zhang, J., ve Ko, Y. J. (2011). Dimensions of motivation associated with playing sport video games: modification and extension of the sport video game motivation scale. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 1(2), 172-189.
- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Demir, G. T., ve Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeęi (doomö): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Doęan, İ., Doęan, P. K., ve Kayıñođlu, N. B. (2017). Beden eğitimi öęretmeni adaylarının saldırganlık düzeylerinin incelenmesi: batı karadeniz örneęi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 1-16.
- Doęu, G. A., ve Doęan, İ. (2017). Halk oyunları hakemlerinin tükenmişlik düzeyleri ile iş doyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, 62, 138-145.
- Durhan, TA., Gökören, V., Akgül, BM., ve Karaküçük, S. (2021). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunu ve akademik motivasyonların belirlenmesi. *Turkish Studies Social Sciences*, 16(5), 1715-1734.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., ve Hyun, H. H. (2012). How to design and evaluate research in education. New York: McGraw-hill.
- Frankel J. R., ve Wallen N. E. (2009). *How to design and evaluate research in education*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study, *Psychological Science*, 25(5), 594-602
- Hazar, Z. (2019). An analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeęi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Karaküçük, M. K. (2008). *Kentlerde spor amaçlı rekreasyonel tesislerin potansiyel deęerlendirmesi: keçiören belediyesi örneęi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayınları.
- Karataş, B. (2021) Pandemi sürecinde spor bilimleri fakültesi öęrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(2), 195-207.
- Martonçik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- Oh, S., ve Roh, S. C. (2022). *Intrinsic motivation for work activities is associated with empathy: Investigating the indirect relationship between intrinsic motivation for work activities and social support through empathy and prosocial behavior*. Personality and Individual Differences.

- Postman, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*. İmge Kitabevi.
- Sulubey, O. (2022). *E-spor da ve spor da dijital oyun bağımlılığı, depresyon, anksiyete ve stresin bölgesel olarak incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Sporda Psiko-Sosyal Alanlar Anabilim Dalı, Denizli.
- Tekin, N., Parlar, F. M., ve Ercan, Ö. (2020). Emekli bireylerin bir serbest zaman etkinliği olarak fiziksel aktivitelere dair görüşleri: türkiye'nin en yaşlı ve mutlu ili sinop örneği. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 50-58.
- Tekkurşun, G. D., ve Cicioğlu, H. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(17), 23-34.
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Animasyon Ana Sanat Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., ve Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128-137.
- Vansteenkiste, M., Lens, W., ve Deci, E. L. (2006). Intrinsic versus extrinsic goal contents in self-determination theory: Another look at the quality of academic motivation. *Educational psychologist*, 41(1), 19-31.