

18-22 Yaş Grubu Oryantiring Sporcularının Oyunsallık Düzeylerinin Performansa Etkisinin İncelenmesi

Harun İŞLER*¹ 

Muhsin HAZAR¹ 

¹Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

 DOI: 10.31680/gaunjss.140132

Orijinal Makale / Original Article

Geliş Tarihi / Received: 06.11.2023

Kabul Tarihi / Accepted: 14.12.2023

Yayın Tarihi / Published: 26.12.2023

Öz

Sporcuların fiziksel kapasitelerinden ziyade bilişsel kapasitelerinde önemli rol oynadığı Oryantiring sporu uluslararası toplumda yaygın olarak yapılmaya devam edilmektedir. Çok boyutlu sporcu kapasitesi gerektirmesi nedeniyle sporcu performansına etki eden unsurların belirlenmesi önem arz etmektedir. Bu bağlamda, çalışma ile 18-22 yaş grubu oryantiring sporcularının oyunsallık düzeyleri ile yarışma performansları arasındaki ilişkinin saptanması amaçlanmıştır. Araştırma evreni 18-22 yaş grubu oryantiring sporcularından kolayda örnekleme yöntemi ile (n=130, 53 kadın) oluşturulmuştur. Katılımcıların oyunsallık düzeylerini belirlemek amacıyla Hazar (2015) tarafından geliştirilen "18-22 yaş Yetişkinlerin Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları Ölçeği (Oyunsallık Ölçeği) kullanılmıştır. Elde edilen verilerin aritmetik ortalama, standart sapma, frekans ve yüzde dağılımları alınmıştır. Gruplar arasında farkın belirlenmesi için ANOVA analizi kullanılmıştır. Katılımcıların yarışma puanlarının oyunsallık düzeyiyle arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Oyunsallık düzeyleri ile performans arasında anlamlı pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oryantiring, Oyunsallık, Performans

Examining the Effect of Playfulness Levels on Performance of Orienteering Athletes in the 18-22 Age Group

Abstract

Orienteering sport, in which athletes' cognitive capacities rather than their physical capacities play an important role, continues to be widely practiced in the international community. It is important to determine the factors affecting athlete performance because it requires multi-dimensional athlete capacity. In this context, the study aimed to determine the relationship between playfulness levels and competition performances of orienteering athletes in the 18-22 age group. The research population was created by convenience sampling method (n=130, 53 women) from orienteering athletes in the 18-22 age group. In order to determine the playfulness levels of the participants, the "18-22-year-old Adults' Attitudes Towards Playing Games Involving Physical Activity Scale (Playfulness Scale)" developed by Hazar (2015) was used. Arithmetic mean, standard deviation, frequency and percentage distributions of the data obtained were taken. ANOVA analysis was used to determine the difference between groups. It was determined that there was a statistically significant difference between the participants' competition scores and their playfulness level. A significant positive relationship was determined between playfulness levels and performance.

Keywords: Orienteering, Playfulness, Performance

* Sorumlu Yazar: Harun İŞLER

E-mail: harun1025hr@gmail.com

Giriş

Özel olarak hazırlanmış haritalar ile önceden belirlenmiş hedef noktalarının pusula yardımı ile sporcunun belirleyeceği bir güzergâh üzerinde kısa sürede bulunması temeline dayanan bir spor olan Oryantiring; bireysel veya takım olarak ormanlık, park ve şehir içi alanlarda yapılabilmektedir. Yapılma şekillerine göre ise patika, bisiklet, kayak, vb türleri bulunmaktadır. 19. yüzyılın sonlarında İsveç'te askeri görevliler için verilen arazide yön bulma eğitimi, ilerleyen zamanda askerlerin katıldığı bir spor yarışmasına dönüştü. Halka açık ilk oryantiring yarışması Norveç'te 1897 yılında düzenlendi (Tanrikulu, 2011). Halen uluslararası toplumda ve Türkiyede yaygın olarak yapılan bir spor dalıdır. Oryantiring sporu, sporcunun kişisel ve bilişsel yeteneklerinden faydalanarak kendisine verilen parkuru kendisinin belirleyeceği güzergahta koşarak en kısa sürede bitirilmesi esasına dayanmaktadır. Bu nedenle, diğer spor branşlarından ayrılmaktadır (IOF, 2007). "Sözcük olarak oyunsallık; oyundan türemiştir. Eklendiği sözcüğe "İlgili olma, bağlı olma, ait olma "anlamı katan "-sal" ekinin (Zülfikar 1991) eklenmesi ile ortaya "oyun-sal" yani oyun ile ilgili olan "oyuna ait" sözcüğü çıkmıştır. "İsmi veya sıfatın taşıdığı anlamı genelleştirip onlara "nitelik ve özellik" kavramı katan -lık ekinin (Zülfikar 1991) eklenmesi ile de oyunsallık kavramı nitelik kazanmış ve genelleştirilmiştir ve anlam olarak "oyun oynamaya istekli olma durumu ve sıklıkla oyun oynayan bireyi" ifade eden "oyunsallık" sözcüğü ortaya çıkmıştır" (Öçalan, 2019).

Oyunsallık kavramı kısaca oyunda kalan, oyuna dönük, oyuna meyilli olarak da ifade edilebilir. Günümüzde çocukların oyunsallık tutumlarını daha çok dijital ortamlarda görmekteyiz. Çocukların sosyal yaşamlarında fiziksel olarak oyunsallık tutumlarını artırmaları gerek fiziksel gerekse mental açıdan çocukları olumlu yönde etkilemektedir. Örneğin oturarak oynanan online oyunda çocukta birden fazla rahatsızlık durumu ortaya çıkarken (skolyoz, göz rahatsızlıkları vs) aktif oynanan oyunlarda çocukların gelişimlerine, fiziksel kapasitenin artırımına katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir (Karadağlı, 2023). Oryantiring sporunun doğal karakteri sporcunun fiziksel kapasitesinin ötesinde çok yönlü yetenek gerektirmez. Bu nedenle, çalışma ile sporcuların oyunsallık düzeyleri ile performansları arasında ki ilişkiyi saptamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma ile oyunsallık ve performans ilişkisine yönelik boşluğun doldurulacağı değerlendirilmektedir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Nicel yöntemle hazırlanmış, tarama modelinden yararlanılmıştır. Çok sayıda kişinin oluşturduğu evrenin tamamına veya küçük bir grubuna yapılan tarama düzenlemesi olarak adlandırılan tarama modeli ile sporcu öğrencilerde oyunsallık düzeyi belirlenmeye çalışılmıştır (Karasar, 2010).

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini Türkiye Oryantiring Federasyonda yer alan 18-22 yaş arası lisanslı oryantiring sporcuları oluştururken örneklemi Kasım-Aralık ayı içerisinde yapılan müsabakalara katılan 18-22 yaş grubu oryantiring sporcusu öğrencilerden kolayda örnekleme yöntemi ile seçilmiş 130 sporcu oluşturmaktadır. Araştırmada yer alan katılımcılara dair demografik özellikler tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Çalışma grubuna yönelik yüzde ve frekans dağılımları

	Değişken	N=(130)	
		f	%
Cinsiyet	Erkek	77	59,2
	Kız	53	40,8
Yaş	18	32	24,6
	19	31	23,8
	20	31	23,8
	21	19	14,6
	22	17	13,1
Spor yaşı	3 yıldan az	51	39,2
	3 ila 5 yıl arası	31	23,8
	6 ila 8 yıl arası	27	20,8
	8 yıl üzeri	21	16,2
Haftalık antrenman saati	5 saat altı	61	46,9
	5-10 saat arası	29	22,3
	11-16 saat arası	40	30,8
Yarışma puanı	3000 puan altı	24	18,5
	3000-5000 puan arası	42	32,3
	5000 puan üzeri	64	49,2
Oyunsallık düzeyi	iyi	63	48,5
	orta	61	46,9
	zayıf	6	4,6

Katılımcıların %59’unun erkek katılımcılardan oluştuğu, 18 yaş yaş grubunun yüzde 24,6 ile çoğunluğu oluşturduğu ve daha çok 3 yıldan az spor ile uğraşan katılımcıların araştırmaya dahil olduğu belirlenmiştir. Haftalık antrenman saatini genel olarak 5 saat ve altı olarak belirten yarışmacılar genel olarak 5 bin ve üzeri yarışma puanı elde eden yarışmacıların çoğunlukta olduğu bir örneklem grubu oluşturmuştur.

Verilerin Toplanması

Veriler katılımcıların bilgilerinin yer aldığı demografik bilgi formunun yanı sıra 18-22 Yaş Oyunsallık ölçeği ile elde edilmiştir. Yüz yüze veri toplama tekniğinin kullanıldığı veri toplama sürecinde 130 veri araştırmaya dahil edilmiştir.

18-22 Yaş Oyunsallık Ölçeği

18-22 yaş grubunun yetişkinlerin, fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarına ilişkin, geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı geliştiren Hazar 2015 yılında geliştirdiği 25 maddelik yetişkin örnekleminde oyunsallık ölçeğini test etmiş ve geçerliğini kanıtlamıştır. 25 madde 5 faktörlü bir yapıya sahiptir. Alt faktörler; 1.Oyun tutkusu, 2.Risk alma, 3.Sosyal uyum, 4. Oyun isteği ve 5.Keyif alma olarak adlandırılmıştır. Oyunsallık ölçeğinin güvenilirliği için orijinal çalışmada Cronbach Alfa değeri 0,86 olarak hesaplanmıştır. Mevcut araştırmada ise .75 olarak değerlendirilmektedir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi sürecinde normallik düzeylerine bakılarak çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerine yönelik tanımlayıcı istatistiklere Tablo 1’de yer verilmektedir. Verilerin normal dağılım göstermesi sebebiyle verilerin analizinde betimsel istatistiklerin yanı sıra bağımsız örneklem T testi, tek yönlü varyans analizi ANOVA kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan analizler SPSS (versiyon 25) Paket Programı ile gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2. Ölçüm araçlarına yönelik aritmetik ortalama, standart sapma ve basıklık çarpıklık değerleri

	N=(130)					
	Min.	Max.	\bar{x}	Ss	Skewness	Kurtosis
Oyunsallık	52,00	103,00	83,27	52,00	-,531	,299
Oyun tutkusu	10,00	25,00	17,86	10,00	-,527	,027
Risk alma	5,00	25,00	17,06	5,00	-,492	,029
Sosyal uyum	11,00	25,00	20,15	11,00	-1,125	1,972
Oyun isteği	6,00	19,00	14,50	6,00	-1,003	1,173
Keyif alma	8,00	16,00	12,30	8,00	-,172	-,202

Katılımcıların oyunsallık düzeyleri ortalamanın üzerindedir ($83,27 \pm 52,00$). Ölçüm aracı incelendiğinde çalışmada yer alan örneklem grubunun en yüksek alt boyut puanını oyun isteği alt boyutunda ($14,50 \pm 6,00$), en düşük alt boyut puanını ise keyif alma alt boyutunda ($12,30 \pm 8,00$) elde etmişlerdir. Yapılan basıklık çarpıklık analizleri verilerin normal dağılım gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Bulgular

Tablo 3. Oyunsallık ile cinsiyet değişkeni arasındaki bağımsız örneklem t testi sonuçları

	N=(130)					
	Cinsiyet	n	\bar{x}	ss	t	p
Oyunsallık	Erkek	77	84,23	10,76	1,278	0,203
	Kız	53	81,88	9,54		
Oyun tutkusu	Erkek	77	17,92	3,25	0,220	0,826
	Kız	53	17,79	3,37		
Risk alma	Erkek	77	17,58	4,46	1,784	0,077
	Kız	53	16,30	3,29		
Sosyal uyum	Erkek	77	20,32	2,60	0,927	0,356
	Kız	53	19,90	2,42		
Oyun isteği	Erkek	77	14,55	2,60	0,313	0,755
	Kız	53	14,41	2,50		
Keyif alma	Erkek	77	12,42	1,84	0,870	0,386
	Kız	53	12,13	2,00		

*p<0,05

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların oyunsallık düzeyleri ile cinsiyetleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır. İlgili bulgunun yanı sıra anlamlı farklılık olmamasına karşın toplam puanlarda ve alt boyutlarda erkek katılımcıların kadın katılımcılara nazaran daha yüksek oyunsallık düzeyi sergilediği söylenebilir.

Tablo 4. Oyunsallık ölçeği yaş değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi ANOVA testi sonuçları

	N=(130)					
	Yaş	n	\bar{x}	ss	F	P
Oyunsallık	18	32	82,15	11,67	0,404	0,805
	19	31	83,54	9,41		
	20	31	82,38	10,48		
	21	19	85,57	9,32		
	22	17	83,94	10,57		
	Toplam	130	83,27	10,31		
Oyun tutkusu	18	32	17,28	3,08	0,875	0,481
	19	31	17,58	3,21		
	20	31	17,90	3,18		
	21	19	18,94	3,15		
	22	17	18,23	4,11		
	Toplam	130	17,86	3,29		
Risk alma	18	32	16,34	4,48	0,572	0,683
	19	31	17,45	4,08		
	20	31	16,70	4,29		
	21	19	17,63	2,89		
	22	17	17,70	4,02		
	Toplam	130	17,06	4,06		
Sosyal uyum	18	32	20,15	2,88	0,174	0,951
	19	31	20,12	2,40		
	20	31	19,90	2,30		
	21	19	20,26	3,03		
	22	17	20,52	2,03		
	Toplam	130	20,15	2,53		
Oyun isteği	18	32	14,53	2,53	0,585	0,674
	19	31	14,45	2,54		
	20	31	14,25	2,35		
	21	19	15,26	2,64		
	22	17	14,11	2,97		
	Toplam	130	14,50	2,55		

	18	32	12,40	1,93		
	19	31	12,25	1,82		
Keyif alma	20	31	12,35	2,12	0,105	0,980
	21	19	12,36	2,08		
	22	17	12,05	1,56		
	Toplam	130	12,30	1,90		

*p<0,05

Katılımcıların yaş gruplarının oyunsallık ile aralarındaki tek yönlü varyans analizi ANOVA bulguları incelendiğinde çalışma grubunda yer alan bireylerin yaşları ile oyunsallık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bunun yanı sıra istatistiksel olarak anlamlı olmamasına karşın genellikle 21 yaş grubunun nispeten daha yüksek oyunsallık düzeyi ortaya koyduğu söylenebilir.

Tablo 5. Oyunsallık ile spor yılı değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi ANOVA testi sonuçları

		N=(130)					
		Spor yılı	n	\bar{x}	ss	F	P
Oyunsallık	3 yıldan az	51	82,98	10,42	0,949	0,419	
	3 ila 5 yıl arası	31	85,83	9,79			
	6 ila 8 yıl arası	27	81,55	9,54			
	8 yıl üzeri	21	82,42	11,68			
	Toplam	130	83,27	10,31			
Oyun tutkusu	3 yıldan az	51	17,62	2,97	1,963	0,123	
	3 ila 5 yıl arası	31	19,00	3,46			
	6 ila 8 yıl arası	27	17,77	2,84			
	8 yıl üzeri	21	16,90	3,99			
	Toplam	130	17,86	3,29			
Risk alma	3 yıldan az	51	17,13	4,32	0,842	0,473	
	3 ila 5 yıl arası	31	17,90	3,90			
	6 ila 8 yıl arası	27	16,55	3,65			
	8 yıl üzeri	21	16,28	4,16			
	Toplam	130	17,06	4,06			
Sosyal uyum	3 yıldan az	51	20,15	2,49	0,777	0,509	
	3 ila 5 yıl arası	31	20,38	2,78			
	6 ila 8 yıl arası	27	19,55	2,72			
	8 yıl üzeri	21	20,57	1,93			
	Toplam	130	20,15	2,53			
Oyun isteği	3 yıldan az	51	14,21	2,46	0,546	0,652	
	3 ila 5 yıl arası	31	14,93	2,59			
	6 ila 8 yıl arası	27	14,40	2,53			
	8 yıl üzeri	21	14,66	2,83			
	Toplam	130	14,50	2,55			
Keyif alma	3 yıldan az	51	12,33	2,16	0,624	0,601	
	3 ila 5 yıl arası	31	12,45	1,67			
	6 ila 8 yıl arası	27	11,88	1,67			
	8 yıl üzeri	21	12,57	1,91			
	Toplam	130	12,30	1,90			

*p<0,05

Tablo 5 incelendiğinde katılımcıların oyunsallık düzeylerinin spor yapma sürelerine göre farklılaşmadığı belirlenmiştir.

Tablo 6. Oyunsallık ölçeği haftalık antrenman süresi değişkeni tek yönlü varyans analizi ANOVA testi sonuçları

		N=(130)					
		Antr.Süresi	n	\bar{x}	ss	F	P
Oyunsallık	5 saat altı	61	82,40	10,56	0,781	0,460	
	5-10 saat arası	29	85,31	8,29			
	11-16 saat arası	40	83,12	11,22			
	Toplam	130	83,27	10,31			
Oyun tutkusu	5 saat altı	61	17,90	3,04	0,511	0,601	
	5-10 saat arası	29	18,31	2,76			
	11-16 saat arası	40	17,50	3,96			
	Toplam	130	17,86	3,29			
Risk alma	5 saat altı	61	16,77	3,80	0,332	0,718	
	5-10 saat arası	29	17,48	3,36			
	11-16 saat arası	40	17,20	4,88			
	Toplam	130	17,06	4,06			
Sosyal uyum	5 saat altı	61	19,77	2,66	1,390	0,253	
	5-10 saat arası	29	20,62	2,19			
	11-16 saat arası	40	20,40	2,51			
	Toplam	130	20,15	2,53			
Oyun isteği	5 saat altı	61	14,37	2,70	0,156	0,856	
	5-10 saat arası	29	14,68	2,53			
	11-16 saat arası	40	14,55	2,37			
	Toplam	130	14,50	2,55			
Keyif alma	5 saat altı	61	12,36	2,03	1,531	0,6220	
	5-10 saat arası	29	12,72	1,16			
	11-16 saat arası	40	11,92	2,10			
	Toplam	130	12,30	1,90			

*p<0,05

Katılımcıların haftalık antrenman yapma süreleri ve oyunsallık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık belirlenmemiştir. Ancak istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmamasına karşın haftalık antrenman saatini 5 ila 10 saat arasında nitelendiren katılımcıların daha yüksek oyunsallık düzeyi sergiledikleri gözlemlenmektedir.

Tablo 7. Oyunsallık ile yarışma puanı değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi ANOVA testi sonuçları

		N=(130)				
	Yarışma puanı	n	\bar{x}	ss	F	p
Oyunsallık	3000 puan altı ^c	24	73,33	9,49	23,626	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b	42	82,11	9,31		
	5000 puan üzeri ^a	64	87,76	8,32		
	Toplam	130	83,27	10,31		
Oyun tutkusu	3000 puan altı ^c	24	15,87	3,69	8,443	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b	42	17,50	3,22		
	5000 puan üzeri ^a	64	18,85	2,79		
	Toplam	130	17,86	3,29		
Risk alma	3000 puan altı ^c	24	14,16	3,81	12,843	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b	42	16,45	4,04		
	5000 puan üzeri ^a	64	18,54	3,47		
	Toplam	130	17,06	4,06		
Sosyal uyum	3000 puan altı ^c	24	18,50	3,29	11,479	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b	42	19,71	2,27		
	5000 puan üzeri ^a	64	21,06	1,94		
	Toplam	130	20,15	2,53		
Oyun isteği	3000 puan altı ^c	24	12,62	3,07	10,780	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b	42	14,40	2,43		
	5000 puan üzeri ^a	64	15,26	2,03		
	Toplam	130	14,50	2,55		
Keyif alma	3000 puan altı ^c	24	11,37	1,76	4,065	0,019*
	3000-5000 puan arası ^b	42	12,71	1,50		
	5000 puan üzeri ^a	64	12,39	2,09		
	Toplam	130	12,30	1,90		

*p<0,05 a>b>c

Katılımcıların yarışma puanlarının oyunsallık düzeyiyle arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. İlgili bulgu incelendiğinde tüm gruplar arasında anlamlı farklılıkların olduğu post hoc testleri incelendiğinde oyunsallık toplam puanları açısından 5000 puan üzeri yarışma puanına sahip katılımcıların diğer katılımcılara oranla daha yüksek oyunsallık düzeyi sergilediği belirlenmiştir. Oyun tutkusu, risk alma, sosyal uyum ve oyun isteği alt boyutlarında benzer şekilde en yüksek yarışma puanına sahip katılımcıların daha yüksek oyunsallık düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Keyif alma alt boyutunda ise 3 bin ila 5 bin aralığında yarışma puanına sahip katılımcıların daha yüksek keyif alma düzeyi sergiledikleri belirlenmiştir. Genel çerçeve değerlendirildiğinde yarışma puanı arttıkça oyunsallık düzeyinin de buna paralel artış gösterdiği söylenebilir.

Tablo 8. Oyunsallık ile yarışma puanı değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi ANOVA testi sonuçları

		N=(130)					
		Yarışma puanı	n	\bar{x}	ss	F	p
Orta düzeyde oyunsallık	3000 puan altı ^a		24	2,92	0,40	16,192	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b		42	2,05	1,01		
	5000 puan üzeri ^c		64	1,69	0,95		
	Toplam		130	2,03	1,00		
İyi düzeyde oyunsallık	3000 puan altı ^c		24	1,08	0,40	16,192	0,000*
	3000-5000 puan arası ^b		42	1,95	1,01		
	5000 puan üzeri ^a		64	2,31	0,95		
	Toplam		130	1,96	1,00		

*p<0,05 a>b>c

Katılımcıların oyunsallık dereceleri ile yarışma puanları arasında yapılan analizler sonucunda yarışma puanları ve oyunsallık derecesi arasında istatistiki olarak anlamlı düzeyde farklılık olduğu saptanmıştır. Gruplar arası farklılıkların incelendiği post hoc testlerinde tüm grupların birbiriyle farklılık ortaya koyduğu gözlemlenmektedir. Bulgulara göre orta düzeyde oyunsallık derecesi saptanan katılımcıların 3 bin puan altı olanların diğer yarışma puanlarına sahip olan katılımcılara göre daha yüksek ortalama sergilediği belirlenmiştir. İyi düzeyde oyunsallık derecesi saptanan katılımcıların ise 5 bin üzeri yarışma puanına sahip olanlarının diğer gruplara göre daha yüksek ortalamalara sahip olduğu belirlenmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmanın amacı 18-22 yaş grubu oryantiring sporcularının oyunsallık düzeylerinin performansa yani yarışma sonuçlarında nasıl bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktır. Ülkemizde spor faaliyetlerine katılımın genel olarak düşük olduğu ve artık fiziksel olarak yapılan oyunların çoğunun yerini elektronik ortamdaki oyunların yani vücudun hareketsiz olduğu oyunları oynayan bireylerden yola çıkarak fiziksel oyun oynayan kişilerin sportif yarışmalarda daha başarılı olacakları düşüncesiyle araştırmaya başlanılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler doğrultusunda; Katılımcıların yarışma puanlarının oyunsallık düzeyiyle arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir(p<0.05). İlgili bulgu incelendiğinde tüm gruplar arasında anlamlı

farklılıkların olduğu post hoc testleri incelendiğinde oyunsallık toplam puanları açısından 5000 puan üzeri yarışma puanına sahip katılımcıların diğer katılımcılara oranla daha yüksek oyunsallık düzeyi sergilediği belirlenmiştir. Oyun tutkusu, risk alma, sosyal uyum ve oyun isteği alt boyutlarında benzer şekilde en yüksek yarışma puanına sahip katılımcıların daha yüksek oyunsallık düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Keyif alma alt boyutunda ise 3 bin ila 5 bin aralığında yarışma puanına sahip katılımcıların daha yüksek keyif alma düzeyi sergiledikleri belirlenmiştir. Literatür incelendiğinde Karaca, oryantiring sporcuların zihinsel antrenman ve performans ilişkisini incelemiştir. Çalışma sonucunda, zihinsel antrenman düzeyleri ile spor yaşı ve yarışma performansı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğunu tespit etmiştir (Karaca, 2021). Çalışmada literatüre paralel sonuç elde edildiği görülmektedir. Çalışma incelendiğinde katılımcıların oyunsallık düzeyleri ile cinsiyetleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır. İlgili bulgunun yanı sıra anlamlı farklılık olmamasına karşın toplam puanlarda ve alt boyutlarda erkek katılımcıların kadın katılımcılara nazaran daha yüksek oyunsallık düzeyi sergilediği söylenebilir. Spor Bilimleri Fakültesi (SBF) öğrencilerinin çeşitli değişkenlere göre fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumları incelenmiş cinsiyet değişkeni açısından erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere oranla oyunlara karşı daha istekli oldukları tespit edilmiş (Kaya,2021). Bu yönüyle benzer sonuç elde edildiği görülmektedir. Alanyazında araştırma bulguları ile paralel şekilde ortaokul öğrencilerinin oyunsallık ölçeğinden aldıkları puanların erkek lehine olduğu (Hazar ve ark., 2017; Öçalan, 2019) erkek öğrencilerin kadın öğrencilere oranla oyunlara daha bağlı olduklarını (Karabaş, 2020), üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri incelendiğinde erkek öğrenciler lehine sonuçlar tespit edildiğini (Erdoğan ve Revan, 2019; Kızar ve ark., 2016) bildiren çalışmalar mevcuttur. Öztürk (2016)'ün çalışmasında ise araştırma bulgularından farklı olarak, oyun tutkusu alt boyutunda anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Sonuç olarak, Genel çerçeve değerlendirildiğinde sporcularda oyunsallık düzeyi arttıkça yarışma sonucunu etkileyen performansının da buna paralel artış gösterdiği söylenebilir. Farklı branşlarda yer alan sporcuların fiziksel aktivite içeren oyunlara oynaması sportif performanslara olumlu yönde etki sağlayacağı düşünülmektedir. Özellikle ülkemizde sportif faaliyetlere katılımın az olduğu düşünüldüğünde bilgisayar, telefon başından kaldırılıp fiziksel oyun oynamaya yönlendirilen çocukların hem sportif performans hem de hayat enerjisinde olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Erdoğan, B., Revan, S. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite Düzeylerinin Belirlenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 1-7.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332
- IOF; <https://orienteering.sport/orienteering/competition-rules/>International Orienteering Federation. Competition Rules For International Orienteering Federation (IOF) Foot Orienteering Events. (Erişim Tarihi: 11.11.2023).
- Karabaş, Z. (2020). Beden eğitimi öğretmeni adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi [Yüksek Lisans Tezi], Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- Karaca, R. (2021) Oryantiring Sporcularında Zihinsel Antrenman ve Performans İlişkisinin İncelenmesi, *Spormetre Dergisi* 19(1), 99-115.
- Karadağlı, C (2023). 10-14 yaş grubu Doğa Koleji öğrencilerinde oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme ve akran ilişkilerinin araştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Karasar N (2010). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, D,G (2021) Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite İçeren Oyunlara Yönelik Tutumlarının Belirlenmesi, *Spormetre Dergisi* 19(1), 116-126.
- Kızar, O., Kargün, M., Togo, O. T., Biner, M., Pala, A. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite Düzeylerinin İncelenmesi. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 61-72.
- Öçalan Z. (2019). Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Öztürk, H. (2016). Antrenörlük ve Spor Yöneticiliği Bölümlerinde Okuyan Öğrencilerin Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 15(2), 717-728.

Silahlı Kuvvetler (1978) Koşarak Hedef Bulma (Oryantiring) Yarışma Kuralları ve Çalışma Usulleri, T.C, Genel Kurmay Başkanlığı, Gnkur Basımevi; Ankara

Tanrıkulu M. (2011) Harita ve Pusulanın Farklı Bir kullanım Alanı: Oryantiring, *Milli Eğitim Dergisi* 191: 120-126

Tonnessen, E., Svendsen, I., Ronnestad, B., Hisdal, J., Haugen, T. and Seiler, S. (2015). The Annual Training Periodization of 8 World Champions in Orienteering. *International journal of sports physiology and performance*, 10(1), 29-38.

Zhong, D. and Hong, Y. (2007). On Orienteering and its form and characteristics. *Journal of Capital University of Physical Education and Sports*, 4, 94-96.

Zülfikar, H. (1991). *Terim Sorunları ve Terim Yapma Yolları*. Ankara: TDK.