



Sedanter Bireylerin Bilgisayar Oyunlarına Katılım Motivasyonlarının Cinsiyet ve Yaş Değişkenine Göre İncelenmesi

Ahmet Dünder EREN¹, Ceren ÖZDEMİR², Seda OSMA³

¹Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat, <https://orcid.org/0000-0002-6919-5454>

²Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat, <https://orcid.org/0000-0003-3734-6227>

³Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat, <https://orcid.org/0000-0002-0157-3850>

To cite this article/ Atf için:

Eren, D. A., Özdemir, C. ve Osma, S. (2020). Sedanter Bireylerin Bilgisayar Oyunlarına Katılım Motivasyonlarının Cinsiyet ve Yaş Değişkenine Göre İncelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 1(2), 62-67.

Özet

Gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı; sedanter bireylerin bilgisayar oyunlarına katılım motivasyonlarını incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu 2020 yılında Yozgat ve Kırşehir illerinde yaşayan ve online anket yoluyla ulaşılan toplam 302 kişi oluşturmaktadır. Katılımcıların bilgisayar oyunları motivasyonlarını belirlemeye yönelik bilgiler Munusturlar Akyıldız ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen Bilgisayar oyunları Motivasyon ölçeği ile elde edilmiştir. Toplanan veriler istatistiki işlemler için SPSS 20 yazılım programına aktarılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde normallik testi, frekans analizi, yüzde analizi, aritmetik ortalama, t testi, ANOVA analizi kullanılmıştır. Gerçekleştirilen analizler sonucunda; Ölçekten elde edilen toplam puan ortalaması 40.28'tir. Cinsiyet değişkenine göre bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur ($p < 0.05$). Erkek katılımcıların bilgisayar oyunları motivasyonun kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($\bar{x} = 45.06$). Yaş değişkenine göre ise bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar tespit edilmemiştir ($p > 0.05$).

Anahtar kelimeler: Sedanter, Bilgisayar Oyunları, Motivasyon.

Investigation of Sedanter Individuals 'Motivations of Participation in Computer Games According to Gender and Age

Abstract

The purpose of this research is; To examine sedentary individuals' motivation to participate in computer games. The working group of the research consists of 302 people living in Yozgat and Kırşehir provinces in 2020 and reached through an online survey. Information on determining the motivation of the participants for computer games was obtained with the Computer Games Motivation Scale developed by Munusturlar Akyıldız and Munusturlar (2018). Collected data were transferred to SPSS 20 software program for statistical operations. Normality test, frequency analysis, percentage analysis, arithmetic mean, t test, ANOVA analysis were used in analyzing the data. As a result of the analysis carried out; The total score average obtained from the scale is 40.28. Statistically significant differences were found between the computer games motivation scale total score averages according to the gender variable ($p < 0.05$). It was determined that male participants' computer games motivation was higher than female participants ($\bar{x} = 45.06$). According to the age variable, no statistically significant difference was found between the computer games motivation scale total score averages ($p > 0.05$).

Keywords: Sedentary, Computer Games, Motivation

GİRİŞ

Oyun, boş zamanları değerlendirme faaliyeti şeklinde yapılabileceği gibi, önceden belirlenmiş kurallarla birlikte belli kazanımlar oluşması amacıyla da yapılabilir. Belli amaçlar doğrultusunda yapılan serbest zaman etkinlikleri, kendine has özellikler barındıran, kişinin bedensel ve zihinsel becerilerini geliştiren, kişisel gelişimine katkı sağlayan, oynayan kişi ile birlikte izleyicilerini de etkileyen, ekonomik getirisi olmayan, oynayana ve izleyene keyif veren etkinliklerdir (Hazar, 2017).

Sürekli gelişen teknoloji ile birlikte oyun kavramı günümüzde daha çok bilgisayar oyunları, video oyunları ve mobil oyunlar olarak tercih edilmektedir. Erboy ve Akar Vural (2010) bilişim sektörünün, hayatımıza getirdiği yeniliklerden birisi “dijital oyun” kavramıdır. Bilgisayar ve internet birçok alanda yaşamı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir.

Bu oyunların hepsinde veri girişi; joystick, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile gerçekleşmektedir (Kirriemuir, 2002). Bilgisayar oyunlarının iyi veya kötü olması; oyunların içeriği, ne zaman, ne kadar oynandığı ile ilişkilidir. Olması gereken kriterler çevre-davranış ilişkilerinde edilgin ve yetişkinlere bağımlı olan çocuk tarafından değil, ebeveyni tarafından sağlanmalıdır. Bu kapsamda, ebeveynlerin çocukların ekran önünde (televizyon, video, bilgisayar, video oyunu) geçen zamanı sınırlandırmaları, doğru medya seçimine yardım etmeleri ve çocuklarını denetlemeleri önerilmektedir (Hastings vd. (2009).

Her geçen yıl sayıları çoğalan, üniversite eğitimi almak için ebeveynlerinden uzaklaşan genç bireyler, eğitim süreleri boyunca buldukları ortamlarda serbest zaman etkinliklerine ihtiyaç duymaktadır (Aslan ve Karaküçük, 1997). Gençler üzerinde yapılan araştırmalarda boş zamanlarını değerlendirmeleri konusunda fikirlerinin olmadığı ve bu zamanlarını çoğunlukla pasif olarak geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (Demir, 2003).

Gelişen teknolojinin yeni imkânları ile birlikte kişilerin boş zaman değerlendirmeleri de kendine göre yenilenmiştir. Alandaki teknolojik gelişmelerle birlikte boş zaman etkinliklerinde daha çok yer alan geleneksel oyunların yerine bilgisayar oyunları etkin olmaya başlamış ve bu alandaki eğlence içerikli oyunlara da olan ilgi artmıştır (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey ve Boyle, 2012). Kişilerin serbest zamanlarını değerlendirmek ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunmak amacıyla yaptıkları etkinliklerden olan bilgisayar oyunları, kullanıcılarına en güzel deneyimleri kazandıracakları vaadiyle ilgi çekmektedir (Bryce ve Rutter 2003).

Günümüzde teknolojik gelişmeler ile birlikte bilgisayar oyunlarındaki çeşitlilikte artış göstermektedir. Belirli bilgisayar oyunlarında genellikle bireylerin çeşitli şekillerde etkileşime girme imkanı sunulmaktadır (Hilgard, Engelhardt ve Bartholow, 2013). Sürekli farklılaşan ve güncellenen oyunlar doğrultusunda kişilerin ilgi ve istekleri de değişim göstermektedir. Dünyada yaşanan olağanüstü durumlarla birlikte yaşam koşullarının farklılaşması ve evde geçirilen zamanların artmasıyla birlikte serbest zaman değerlendirme alışkanlıklarının incelenmesinin gerekliliği görülmüştür. Buradan hareketle araştırmada, sedanter bireylerin

bilgisayar oyunlarına katılım motivasyonlarının cinsiyet ve yaş değişkeni açısından incelenmesi amaçlanmaktadır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırma da ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli; araştırmada bir durum veya olay meydana gelmesini belirtmekte aynı zamanda bu duruma neden olan değişkenler arasındaki etkileşimi, etkisini ve derecelerini bulmak niyetiyle kullanılmaktadır (Karasar, 2013).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2020 yılında Yozgat ve Kırşehir illerinde yaşayan ve online anket yoluyla ulaşılan toplam 302 kişi oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Çalışmanın bu bölümünde veri toplama aracına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Ciddi ve Kayıtsız Boş Zaman (CKBZ) Ölçeği

Çalışmada katılımcıların bilgisayar oyunlarına katılım nedenleri Munusturlar Akyıldız ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen Spora katılım Motivasyonu ölçeği ile belirlenmiştir. Ölçek 4dereceli Likert tipi bir değerlendirme ölçeğidir. Ölçeğe ilişkin toplam güvenilirlik katsayısı 0.95 olarak tespit edilmiştir (Munusturlar Akyıldız ve Munusturlar, 2018). Gerçekleştirilen bu araştırmada ise ölçeğe ilişkin toplam güvenilirlik katsayısı 0.92 olarak belirlenmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler SPSS 20.0 paket programına aktarılmıştır. Araştırma grubundan elde edilen verilerin istatistiksel analizlerine başlamadan önce verilerin ön hazırlığının yapılması ve analizlere uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Basıklık ve çarpıklık katsayıları bu süreçte önemli olduğundan dikkat edilmelidir (Şimşek, 2007; 74). Çarpıklık katsayısı normal dağılımda 0'dır. Negatif çarpıklık katsayısı sağa çarpık dağılıma, pozitif çarpıklık katsayısı da sola çarpık dağılıma işaret eder. Basıklık katsayısı da normal dağılımda 0'dır. Pozitif basıklık katsayısı sivri dağılıma, negatif basıklık katsayısı ise basık bir dağılıma işaret eder (http 1). Çarpıklık ve basıklık katsayılarının (+2 ve +7) aralıklarında kalması verilerin normal dağılım sergilediğini göstermektedir (West vd., 1995; Şencan, 2005; 376, Şimşek, 2007: 74). Kline (2005) ise çarpıklık değerinin ± 3 ve basıklık değerinin de ± 10 sınırları içerisinde olmasının verilerin normal dağılımının bir göstergesi olarak değerlendirilebileceğini belirtmektedir. Yapılan bu araştırmada verilerin çarpıklık değerlerinin -0.004 / -0.643 arasında, basıklık değerlerinin -1.029 / -1.578 arasında olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre verilerin normal dağılım sergilediği belirlenmiş ve istatistiki analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde katılımcıların demografik özelliklerini betimlemek amacıyla frekans analizinden, ele alınan değişkenlere göre bilgisayar oyunları ölçeği toplam puan ortalaması arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla t testinden, ANOVA analizinden yararlanılmıştır. Testlerde istatistiksel anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir.

BULGULAR

Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bulgular tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

		N	%
Cinsiyet	Kadın	211	69.9
	Erkek	91	30.1
Yaşınız	18-24	176	58.3
	25-35	57	18.9
	36-45	54	17.9
	46 ve üzeri	15	5.0

Tablo 1’de incelendiğinde; katılımcıların 211’i (%69,9) kadın, 91’i (%30,1) erkektir. Katılımcıların 176’sı (%58,3) 18-24 yaş, 57’si (%18,9) 25-35 yaş, 54’ü (%17,9) 36-45 yaş ve 15 ‘i (%5.0) 46 yaş ve üzerindedir.

Tablo 2’de bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalamasına yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 2. Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği Toplam Puan Ortalamasına İlişkin Bulgular

	N	Minimum	Maksimum	Ort	Ss
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu Ölçeği	302	17.00	68.00	40.28	12.95

Tablo 2 incelendiğinde; bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalaması 40.28 olarak, tespit edilmiştir. Bu doğrultuda katılımcıların bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonlarının orta seviyede olduğu belirlenmiştir. Tablo 3’de t testi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 3. t Testi Bulguları

	Cinsiyet	N	Ort	Ss	t	p
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	Kadın	211	38.22	13.01	-4.331	.000
	Erkek	91	45.06	11.53		

Tablo 3 incelendiğinde; cinsiyet değişkenine göre bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($p>.05$). Erkek katılımcıların bilgisayar oyunları motivasyonunun kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($\bar{x}=45.06$). Tablo 4’de ANOVA analizi bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 4. ANOVA Analizi Bulguları

	Yaş	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Bilgisayar Oyunları Motivasyonu	18-24	176	41.19	13.22	.746	.525	-
	25-35	57	38.54	11.88			
	36-45	54	39.59	13.18			
	46 ve üzeri	15	38.80	13.21			

Tablo 4 incelendiğinde; katılımcıların yaş değişkenine göre bilgisayar oyunları motivasyon ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilememiştir ($p<.05$). Ancak 18-24 yaş aralığındaki katılımcıların bilgisayar oyunları motivasyonu ölçeği puan ortalaması diğer yaş gruplarından daha yüksek olarak tespit edilmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmada, sedanter bireylerin bilgisayar oyunlarına katılım motivasyonu, cinsiyet ve yaş değişkenleri açısından belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmaya katılan sedanter bireylerin 221'i kadın, 91'i erkektir.

Bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, sedanter bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelik motivasyonlarının orta düzeyde olduğu görülmektedir. Erkek sedanter bireylerin bilgisayar oyunları motivasyonunun kadın sedanter bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Gökkaya ve Deniz (2014)'in yapmış oldukları araştırmada da erkeklerin kadınlara göre daha çok bilgisayar oyunu oynadıkları sonuca ulaşmışlardır. Ayrıca 18-24 yaş aralığında olan sedanter bireylerin diğer yaş gruplarına göre bilgisayar oyunları motivasyonunun yüksek olduğu görülmektedir. Çalışmalar dijital ortamın çocuklar ve gençler üzerinde anti sosyal davranış bozuklukları, fiziksel, sosyal, bilişsel ve psikolojik gelişim sorunları (Kelleci, 2008) gibi pek çok olumsuz durumlarda tespit etmiştir. Lemmens ve ark., (2009) yapmış oldukları çalışmada dijital dünyanın sosyal ve duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullandığını ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edemediği sonuçlarına ulaşmıştır. Cihan ve Ilgar (2019) bireylerin uzun süreli dijital ortamda kalması toplumsal uyumunu zedeleyeceği, çevresiyle yeterince etkileşim kurmadığı için kişilik kazanma yolunda başarısız olmasını belirtmişlerdir.

Araştırmanın bulguları sonucunda sedanter bireylerin bilgisayar oyunlarına katılım motivasyonunun orta düzeyde olması, bu tür oyunlara yönelik ilginin olduğunu göstermektedir. Buna bağlı olarak ortaya çıkabilecek olan hareketsiz yaşam durumu, bireyin fiziksel açıdan olumsuz etkilenmesine ve sosyal ilişkilerinde de sorunlar yaşamasına neden olabilir. Yaşanılan pandemi süreci göz önünde bulundurulduğunda hareketsiz yaşama mecbur kalınması, bilgisayar oyunları kullanımını arttırabilir. Bunun sonucunda oluşabilecek bu tür hareketsiz serbest zaman alışkanlıklarına karşı, bireyler beden eğitimi ve spor faaliyetlerine daha çok teşvik edilmelidir. Bunun için beden eğitimi öğretmenlerine ve antrenörlere de daha büyük görevler düşmektedir.

KAYNAKLAR

- Akyıldız Munusturlar, M. ve Munusturlar, S.(2018) Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 81-90.
- Akyüz, H. ve Türkmen, M. (2016). Üniversite öğrencilerinin boş zaman faaliyetlerine yönelik tutumlarının incelenmesi: Bartın üniversitesi örneği. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(Special Issue 1), 340-357.
- Aslan, S. ve Karaküçük, S. (1997). Devlet yurtlarında kalan bayan öğrencilerin rekreasyonel sorunları. (Ankara örneği). *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 51-71.
- Cihan, B. B., ve Ilgar, E. A. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.

- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hailey, T. ve Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661–686.
- Demir, C. (2003). Demografik özellikler ile sağlanan imkânların sportif faaliyet tercihleri üzerine etkileri: Üniversite gençliğine yönelik bir uygulama. I. Gençlik, Boş Zaman ve Doğa Sporları Sempozyumu. Türk Hava Kurumu Basım Evi İşletmeciliği. Ankara, 1-24.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler, *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 1: 39–58.
- Gökkaya, Z., & Deniz, L., (2014). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri Marmara Üniversitesi örneği. *The Journal of Academic Social Sciences*, 2, 58-73.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., et al. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs*; 30 (10), 638-49.
- Hazar, M. (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Ergün.
- Hilgard, J., Engelhardt C. R. ve Bartholow, B. D. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 1-13.
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (24. baskı). Ankara: Nobel Yayınevi
- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253–256.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *DLib Magazine*, 8(2).
- Kline, R. B. (2005). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling: Methodology In The Social Sciences*. New York, NY: Guilford Press.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P.M., ve Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychol*, 12(Suppl.1), 77-95.
- Şencan, H. (2005). *Sosyal ve Davranışsal Ölçümlerde Güvenilirlik ve Geçerlik*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Şimşek, O. F. (2007). *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş, Temel İlkeler ve Lisrel Uygulamaları*. Ankara: Ekinoks Yayınları.
- West, S. G., Finch, J. F., Curran, P. J. (1995). *Structural Equation Models With Nonnormal Variables and Remedies*. Akt: Hoyle, R.H. (Ed.) (1995). *Structural Equation Modeling: Concepts, Issues and Applications*. Sage: London.

İnternet Kaynakları

http1:acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/1382/mod_resource/content/2/B9_Normal%20Dagılım.pdf. (Erişim Tarihi: 17.07.2020).