

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Arasındaki İlişki: Ortaöğretim Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme¹

Ali TÜVER² 

Hüseyin GÜMÜŞ³ 

Öz

Bu araştırmanın amacı ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın örneklemini 308 erkek, 238 kadın olmak üzere toplam 546 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak; Kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistikler, t- testi ve tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Ölçekler arasındaki ilişkiyi ortaya koymak üzere Korelasyon Analizi testleri kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda; dijital oyun oynama motivasyonu cinsiyet değişkenine göre Başarı Canlanma ile Merak ve Sosyal Kabul alt boyutlarında anlamlı fark bulunmuştur. Serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları cinsiyet değişkenine göre, Tesis, Yetenek Algısı ve Sosyal Çevre alt boyutlarında kadınların ortalama puanları erkeklerinkinden daha yüksek düzeyde olduğu bulunmuştur. Serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarının dijital oyun oynama süresi değişkenine göre, hiçbir alt boyutta anlamlı fark bulunamamıştır. Dijital oyun oynama motivasyonu ile serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Sonuç olarak dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarında cinsiyet, okul türü önemli değişkenler olarak ortaya çıkarken, aynı durum dijital oyun oynama süresi için söz konusu değildir. Diğer taraftan bireyleri dijital oyun oynamaya motive eden faktörlerin azaltılması, bireylerin serbest zamanlarında fiziksel aktiviteye katılma durumlarını arttıracakı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Fiziksel Aktivite, Kısıtlama, Motivasyon, Serbest Zaman

Investigation Of The Relationship Between Digital Playing Motivation And Leisure Time Physical Activity Constraints

Abstract

The aim of this study is to examine the relationship between secondary school students' motivation to play digital games and leisure time physical activity constraints. The sample of the study consisted of a total of 546 students, 308 male and 238 female. Personal information form, Digital Game Playing Motivation Scale and Leisure Time Physical Activity Constraints Scale were used as data collection tools. Descriptive statistics, t-test and one-way analysis of variance were applied to analyze the data. Correlation Analysis tests were used to reveal the relationship between the scales. As a result of the analysis, a significant difference was found in the sub-dimensions of Achievement Revitalization and Curiosity and Social Acceptance according to the gender variable of digital game playing motivation. According to the gender variable of leisure time physical activity constraints, it was found that the average scores of women were higher than those of men in the sub-

¹ Bu çalışma yüksek Lisans tezinden hazırlanmıştır.

² Mersin Üniversitesi, Mersin-Türkiye. <https://orcid.org/0000-0002-9207-4642>, alituver2008@hotmail.com

³ Sorumlu Yazar: Mersin Üniversitesi, Mersin-Türkiye. <https://orcid.org/0000-0003-4059-3640>,

huseyinn.gumuss@gmail.com

Atıf/Citation: Tüver, A., Gümüş, H. (2024). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Arasındaki İlişki: Ortaöğretim Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 59-74. DOI: 10.32706/tusbid.1560275

dimensions of Facility, Ability Perception and Social Environment. No significant difference was found in any sub-dimension of leisure time physical activity constraints according to the variable of digital game playing time. A positive, low-level significant relationship was found between motivation to play digital games and leisure time physical activity constraints. As a result, while gender and school type emerged as important variables in digital game playing motivation and leisure time physical activity constraints, the same situation is not the case for the duration of digital game playing. On the other hand, it can be said that reducing the factors that motivate individuals to play digital games will increase their participation in physical activity in their free time.

Keywords: Digital Game, Physical Activity, Constraints, Motivation, Leisure Time

GİRİŞ

21. yüzyılda teknolojinin hızlı gelişimi, insan yaşamının her alanında olduğu gibi oyun kavramını da derinden etkilemiştir. Geleneksel oyun alanlarından dijital platformlara kayan ilgi, özellikle çocuklar ve gençler arasında dijital oyunların popülerliğini artırmıştır. Bu değişim, beraberinde yeni araştırma alanları ve toplumsal kaygıları da gündeme getirmiştir. Özellikle, dijital oyunların gençler üzerindeki etkileri ve fiziksel aktivite düzeyleriyle ilişkisi, araştırmacıların ve eğitimcilerin dikkatini çeken konular arasında yer almaktadır (Goodyear vd., 2023; Hammady ve Arnab, 2022;

Oyun, insanlık tarihi boyunca var olan ve kuşaktan kuşağa aktarılan bir olgudur. Türk Dil Kurumu (2010) oyunu, "Belirli kuralları olan, zekâ geliştirici, iyi vakit geçirmeye yarayan, ya da beden ve zihin yeteneklerini geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan yarışma" olarak tanımlamaktadır. Ancak, dijital çağın getirdiği yeniliklerle birlikte oyun kavramı da evrim geçirmiş, geleneksel oyun alanlarından bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlar gibi dijital platformlara taşınmıştır (Gülçek, 2018; Taşkın ve Eroğlu-Kolayış, 2022).

Dijital oyunlar, özellikle gençler arasında serbest zaman aktivitelerinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Hazar ve arkadaşları (2017), dijital oyunların 21. yüzyıl dünyasında çocukların yaşam aktivitelerinden biri olduğunu ve serbest zaman anlayışının önemli bir parçası haline geldiğini belirtmektedir. Bu durumun, gençlerin fiziksel aktivite düzeyleri üzerinde potansiyel etkileri olabileceği düşünülmektedir (Karakuş vd., 2023). Dijital oyun kullanımının yaygınlaşması, beraberinde oyuncu davranışlarını ve bu davranışların altında yatan psikolojik dinamikleri anlamaya

yönelik bilimsel ilgiyi de artırmıştır (Cheah vd., 2022). Bu bağlamda, oyun oynama eylemini anlamlandırmak için motivasyon kavramı kritik bir öneme sahiptir.

Motivasyon, bireyleri belirli davranışlara yönlendiren içsel ve dışsal faktörleri kapsayan bir kavramdır. Demir ve Cicioğlu (2018), motivasyonu "bireyi hedefleri doğrultusunda harekete geçiren, bu hareket sürecinde amaç ve hedeflerini gerçekleştirmek için bireyi yönlendiren güç" olarak tanımlamaktadır. Dijital oyunlar bağlamında motivasyon, bireyleri bu oyunları oynamaya iten faktörleri anlamak için kritik öneme sahiptir. Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt (2019), bireyleri dijital oyun oynamaya motive eden sebepler arasında eğlence arayışı, kafa dağıtma isteği, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk, var olan ortamdan uzaklaşma isteği, meydan okuma talebi ve gerçek hayatta yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme isteği olduğunu belirtmektedir (Yıldız ve Gümüş, 2017). Son zamanlarda, Breien ve Wasson (2021) tarafından yapılan bir çalışma, dijital motivasyon faktörlerinin psikolojik ihtiyaçlarla doğrudan ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Araştırmacılar, bireylerin dijital platformlardaki motivasyonlarının özerklik, yetkinlik ve ilişkisellik gibi temel psikolojik ihtiyaçlardan beslendiğini ve bu ihtiyaçların karşılanma düzeyinin motivasyonun sürdürülebilirliğinde kritik rol oynadığını vurgulamaktadır (Alanzi ve Alhalafawy, 2022; Kaba ve Doğan, 2022;). Serbest zaman fiziksel aktiviteleri bağlamında da motivasyon benzer dinamikler sergiler ve ayrıca bireylerin sağlığı, yaşam kalitesi ve hareketliliği üzerinde önemli etkilere sahiptir (Ayhan vd., 2022; Ayyıldız-Durhan vd., 2022; Lale vd., 2023). Dünya Sağlık Örgütü (WHO, 2010),

hareketsizliği hızla yayılan bir salgın hastalık olarak tanımlamaktadır. Fiziksel aktivite ise sağlıklı yaşam davranışlarından (Müftüoğlu, 2023). Bu bağlamda, bireylerin serbest zamanlarında fiziksel aktivitelere katılımını etkileyen faktörlerin anlaşılması büyük önem taşımaktadır.

Crawford ve Godbey (1987), fiziksel aktivite kısıtlayıcılarını bireysel, bireyler arası ve yapısal olmak üzere üç kategoride ele almıştır. Bireysel engeller, boş zaman tercihleriyle etkileşime giren bireyin psikolojik durumu ve davranışsal niyetlerini ifade etmekte olup, belirli bir faaliyet ya da yer seçimi ile ilgili olarak, esasen kişisel kısıtlamalar (örneğin, korku, endişe, kendinden şüphe duyma, stres, kaygı, dindarlık, grup nitelikleri, depresyon, geçmiş deneyimler) bağlamında ortaya çıkmaktadır. Bireyler engeller, sosyal ve kültürel kısıtlamalardır (Arnold ve Shinew, 1998). Belirli bir faaliyette yer almak için uygun bir partner bulamama gibi bağlamlarda kişiler arası etkileşimlerin veya bireylerin karakterleri arasındaki ilişkilerin sonuçlarına atıfta bulunurlar. Yapısal engeller ise aile yaşam döngüsü aşamaları, mali durum, mevsimler, iklimler, zaman ve fırsatların mevcudiyeti olarak tanımlanabilir.

Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkinin incelenmesi, gençlerin yaşam tarzları ve sağlık durumları üzerindeki potansiyel etkileri anlamak açısından kritik öneme sahiptir. Teknolojik dönüşümün hızla yaşandığı günümüzde, ortaöğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyun ve serbest zaman fiziksel aktivite etkileşimini bütüncül bir perspektifle ele alan sınırlı sayıda araştırma bulunmaktadır (Asefi, Dehghani ve Shafieeyan, 2024; Buckson vd., 2014; Williams ve Ayres, 2020). Mevcut çalışmalar genellikle ya dijital oyunları ya da serbest zaman fiziksel aktiviteyi ayrı ayrı incelemekte, aralarındaki dinamik etkileşimi derinlemesine değerlendirmemektedir. Bu araştırma, psikolojik, sosyolojik ve sağlık bilimleri perspektiflerini birleştirerek, dijital oyun oynama motivasyonlarının serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarını analiz edecek ve öğrencilerin sağlıklı yaşam

alışkanlıklarının geliştirilmesine yönelik özgün iç görüler sağlayacaktır.

Bu çalışmanın önemi, giderek artan dijitalleşme ve hareketsiz yaşam tarzının gençler üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik bir adım olmasıdır. Özellikle COVID-19 pandemisi sürecinde dijital platformlara olan ilginin artması ve fiziksel aktivite imkanlarının kısıtlanması, bu araştırmanın güncelliğini ve önemini artırmaktadır. Elde edilecek bulgular, gençlerin fiziksel aktivite düzeylerini artırmaya ve dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik stratejiler geliştirmede eğitimcilere, ailelere ve politika yapıcılara yol gösterici olabilir. Bunlara ek olarak araştırma sonuçları, öğrenciler için dijital oyun alışkanlıkları ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları hakkında farkındalık oluştururken, akademisyenler için yeni teorik perspektifler ve araştırma yaklaşımları sunacaktır. Eğitimciler, öğrencilerin dijital oyun ve serbest zaman fiziksel aktivite davranışlarını daha iyi anlayarak müfredatlarını zenginleştirebilecek, sağlık politikası yapıcıları kanıta dayalı müdahale programları geliştirebilecektir. Aileler ve toplum, gençlerin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları hakkında bilinçlenirken, teknoloji endüstrisi de oyun tasarımlarında sağlıklı yaşam perspektifini dikkate alabilecektir. Bu çok katmanlı katkılar, araştırmanın toplumsal ve bilimsel açıdan önemini ve potansiyel dönüştürücü etkisini göstermektedir.

Bu kapsamda araştırmanın temel problemi:

- Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasında ilişki var mıdır? Şeklinindedir.

Bu ana problem çerçevesinde alt problemler şu şekilde yapılandırılmıştır:

- Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarında cinsiyete göre fark var mıdır?
- Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarında okul türüne göre fark var mıdır?

- Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarında dijital oyun oynama süresine göre fark var mıdır?

YÖNTEM

Bu araştırma dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı amaçlayan ilişkisel tarama modelinde bir araştırmadır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmanın sınırlandırılmış çalışma evrenini, Mersin ili resmi ortaöğretim okullarında okuyan 94221 öğrenci oluşturmaktadır. (Mersin Milli Eğitim Müdürlüğü sayfası) örneklem grubunu ise 2020/2021 Eğitim Öğretim döneminde Mersin ili merkez ilçelerde 14-18 yaşları arasında yer alan kolayda örnekleme yolu ile seçilen 546 öğrenci oluşturmaktadır.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Değişkenler	Gruplar	f	%
Cinsiyet	Erkek	308	56,4
	Kadın	238	43,6
	Meslek Lisesi	106	19,4
Okul Türü	Anadolu Lisesi	151	27,7
	Spor Lisesi	100	18,3
	Fen Lisesi	189	34,6
Hangi Oyun Türü	Online	383	70,1
	Offline	163	29,9
Ebeveyn Dijital oyun oynama	Evet	109	20,0
	Hayır	437	80,0
	1 Saatten Az	268	49,1
Dijital Oyun Süresi	1 – 2 Saat	125	22,9
	2 Saatten Fazla	153	28,0
Toplam		546	100

Demografik özelliklerinin incelendiği Tablo 1.'de araştırmaya katılan toplam 308'i (%56,4) Erkek ve 238'i (%43,6) Kadındır. Öğrencilerin 106'sı (%19,4) Meslek Lisesinde, 151'i (%27,7) Anadolu Lisesinde, 100 (%18,3) Spor Lisesinde, 189 (%34,6) Fen Lisesinde olduğu, öğrencilerin 383'ü (%70,1) online oynadığı, ebeveynlerinin dijital oyun oynama oranları 437'si (%80,0) hayır demişlerdir. Öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine bakıldığında 268'i (%49,1) 1 saatten az, 125'i (%22,9) 1-2 saat, 153'ü (%28,0) 2 saatten fazla olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu:

Araştırma kapsamında, katılımcılar ile ilgili demografik özelliklerden, cinsiyet, okul türü, online/offline oyun oynama durumu, ebeveynin dijital oyun oynama durumu ve dijital oyun oynama süresi değişkenlerinin yer aldığı bölümdür.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ):

Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 19 maddeden oluşan

ölçek bireyleri dijital oyun oynamaya motive eden faktörleri ölçmektedir. DOOMÖ alt boyutları Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul, Oyun İsteginde Belirsizlik olarak isimlendirilmiştir.

Başarı ve Canlanma, katılımcıların dijital oyun oynarken heyecanlanması, meraklanması, mutlu olması gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir. Merak ve Sosyal Kabul, katılımcıların dijital oyun oynarken ödül-kupa-zırh kazanması, ses ve efektlerin çekiciliği gibi dışsal motivasyon

kaynaklarını temsil etmektedir. Oyun İsteğinde Belirsizlik ise katılımcıların dijital oyun nedenleri ve sonuçları arasında bağ kurmadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.

Orijinal ölçeğe ilişkin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı Başarı ve Canlanma alt boyutu için 0,70; Merak ve Sosyal Kabul için 0,87; Oyun İsteğinde Belirsizlik için ise 0,72 olarak verilmiştir. Bu çalışma için hesaplanan Cronbach Alpha katsayıları ise Başarı ve Canlanma alt boyutu için 0,81, Merak ve Sosyal Kabul için 0,79, Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu için 0,75'tir. Ölçekte Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu ters (olumsuz) maddeleri içermektedir.

Ölçekte yer alan Başarı ve Canlanma alt boyutu 5 maddeden (Ör. Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur), Merak ve Sosyal Kabul alt boyutu 9 maddeden (Ör. Dijital oyunlarda başarınca takdir edilmek hoşuma gider), Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu 5 maddeden (Ör. Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim) oluşmaktadır. Ölçekte, (1) "Hiç Katılmıyorum", (2) "Katılmıyorum", (3) "Kararsızım", (4) "Katılıyorum", (5) "Tamamen Katılıyorum" şeklinde puanlandırılan 5'li Likert türü derecelendirme yapılmıştır.

Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Ölçeği (SZFAKÖ):

Öcal, (2012) tarafından geliştirilen Serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları ölçeği 8 alt boyut ve 38 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin 8 alt boyutundan Fiziksel Algı alt boyutu bireyin fiziksel aktiviteye katılımında fiziksel durumunu, Tesis alt boyutu, bireyin yaşadığı çevrede var olan imkânlar ile ilgili durumları, Gelir alt boyutu ise serbest zamanda yapılan fiziksel aktiviteler için ayrılacak bütçe ile ilgili durumları, Aile alt boyutu, bireyin birinci dereceden akrabalarının fiziksel aktiviteye olan tutumlarının tespit edilmesi, Yetenek Algısı

bir fiziksel aktiviteye yönelik olarak bireyin bilgi ve becerilerine ilişkin deneyimleri, Zaman bireyin günlük hayatında yapmak zorunda olduğu işler nedeniyle serbest zaman fiziksel aktivitesine ayırabildiği zamanı, İrade alt boyutu ise serbest zamanda katılacağı fiziksel aktiviteye devam edip etmeme konusunda gösterdiği ısrar ve karar alabilme gücünü son olarak Sosyal Çevre alt boyutu ise Aile alt boyutundan farklı olarak; birinci dereceden akrabalar hariç bireyin sosyal çevresinde bulunan kişilerin veya grupların serbest zaman fiziksel aktivite tutumlarını saptamaya yöneliktir.

Orijinal ölçeğe ilişkin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı Fiziksel Algı alt boyutu için 0,93; Tesis alt boyutu için 0,88; Gelir alt boyutu için 0,92; Aile alt boyutu için 0,87; Yetenek Algısı alt boyutu için 0,86; Zaman alt boyutu için 0,88; İrade alt boyutu için 0,83 ve Sosyal Çevre alt boyutu için 0,85 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışma için hesaplanan Cronbach Alfa değerleri ise Fiziksel Algı alt boyutu için 0,84; Tesis alt boyutu için 0,86; Gelir alt boyutu için 0,92; Aile alt boyutu için 0,86; Yetenek Algısı alt boyutu için 0,88; Zaman alt boyutu için 0,70; İrade alt boyutu için 0,73 ve Sosyal Çevre alt boyutu için 0,83'tür. Ölçekte, (1) "Kesinlikle Katılmıyorum", (2) "Katılmıyorum", (3) "Kısmen Katılıyorum", (4) "Katılıyorum", (5) "Kesinlikle Katılıyorum" şeklinde puanlandırılan 5'li Likert türü derecelendirme yapılmıştır. Ölçekte yer alan Fiziksel Algı alt boyutu 6 maddeden (Ör. Fiziksel olarak bu tür etkinliklere katılacak kadar sağlıklı hissetmiyorum), Tesis alt boyutu 8 maddeden (Ör. Çevremde fiziksel aktiviteleri yapabileceğim uygun bir yer yok), Gelir alt boyutu 5 maddeden (Ör. Çevremdeki fiziksel aktiviteler üst gelir grubuna hitap ediyor), Aile alt boyutu 4 maddeden (Ör. Aile bireylerimden fiziksel aktivitelere katılmam için yeterince destek alamıyorum), Yetenek Algısı alt boyutu 4 maddeden (Ör. Fiziksel

aktiviteleri yapacak kadar yetenekli değilim), Zaman alt boyutu 3 maddeden (Ör. Günlük rutin işlerimin yoğunluğu nedeniyle fiziksel aktivitelere zaman ayıramıyorum), İrade alt boyutu 4 maddeden (Ör. Fiziksel aktivitelerin gerektirdiği davranışlar kişisel becerilerimle uyuşmuyor), Sosyal Çevre alt boyutu ise 4 maddeden (Ör. Sosyal çevremde bu tür etkinlikleri birlikte yapabileceğim birilerini bulmakta güçlük çekiyorum) oluşmaktadır. Bu durum SZFA-K ölçeğinin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarını saptamak için hem geçerli hem de güvenilir bir ölçek olduğunu ortaya koymaktadır.

İşlem

Veri toplamaya başlamadan önce; Mersin Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulundan 08/10/2020-37 toplantı ve karar tarihli rapor alınmıştır. Sonrasında Mersin ili merkez ortaöğretim kurumlarında araştırma yapılabilmesi için Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmıştır. Dünya genelinde var olan pandemi nedeniyle ülkemizdeki okulların Covid -19 salgın hastalık nedeniyle uzaktan eğitime geçilmesi münasebetiyle verilerin bir kısmı okulların açık olduğu zamanlarda yüz yüze bir kısmı da

elektronik ortamda 08.10.2020- 01.05.2021 tarih aralığında toplanmıştır. Veriler toplanmadan önce öğrenci/veli gönüllü onam formu sunulmuştur. Veriler toplandıktan sonra 580 formdan eksik veya hatalı doldurulan ve analiz için uygun olmadığı düşünülen (yarısı boş bırakılmış vb.) 34 adet form kapsam dışı bırakılmış ve veri setinden silinmiştir. Araştırmanın örnekleme son olarak 546 katılımcıdan oluşmuştur.

Verilerin Analizi

Analize başlamadan önce elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktararak IBM SPSS 21.0 istatistik paket programı ile aşağıda yer alan istatistiksel analizler yapılmıştır. Çalışmada elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Basıklık ve Çarpıklık değerlerine bakılmıştır. Öğrencilerin demografik özelliklerini ortaya koymak için betimsel istatistikler; DOOMÖ ve SZFAKÖ ölçek puanlarının cinsiyete ve okul türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere t- testi ve ANOVA, eşit örneklem sayısı ilkesini gerektirmemesi nedeniyle çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni Post Hoc testi kullanılmıştır. Ayrıca DOOMÖ ve SZFAKÖ arasındaki ilişkiyi ortaya koymak üzere de Pearson Korelasyon Analizi testleri kullanılmıştır.

BULGULAR

Tablo 2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Ortalama Puanları ve Standart Sapmaları

Değişkenler	\bar{x}	SS	Skewness	Kurtosis
Başarı ve Canlanma	2,75	,88	,300	-,810
Merak ve Sosyal Kabul	2,80	1,06	,121	-,524
Oyun İsteğinde Belirsizlik	2,55	1,10	,147	-,785
Toplam	2,72	,81	,202	-,625
Fiziksel Algı	1,76	,73	,913	1,427
Tesis	2,30	,91	,434	-,247
Gelir	2,32	1,09	,726	-,176
Aile	2,77	,91	,922	1,095
Yetenek Algısı	1,96	,94	,907	,625
Zaman	2,35	1,07	,469	-,587
İrade	2,01	,88	,691	-,090
Sosyal Çevre	2,41	1,08	,457	-,552
Toplam	2,11	,70	,809	-,893

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon ortalamaları Tablo 2’de gösterilmiştir. Buna göre katılımcıların dijital oyun oynama motivasyon ortalama puanları en çok Merak ve Sosyal Kabul alt boyutunda ($x=2,80$) en düşük ise Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda ($x=2,55$) görülmüştür.

Ayrıca serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları ölçek puanlarında katılımcıların en yüksek ortalama puanları Aile alt boyutunda iken ($x=2,77$), en düşük ortalama

puanları Fiziksel Algı alt boyutundadır ($x=1,76$).

Araştırmada kullanılan ölçeklerin alt boyutlarına ilişkin Skewness ve Kurtosis değerlerine bakıldığında, değerlerin kabul edilebilir aralıklarda olduğu görülmektedir. Skewness değerlerinin +1 ile -1 arasında ve Kurtosis değerlerinin ise +2 ile -1 arasında olması gerektiğine dair literatürde belirtilen kriterler dikkate alındığında (Huck, 2008), tüm alt boyutlar için elde edilen değerlerin istenilen aralıkta olduğu ve verilerin normal dağılıma sahip olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyon Cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçları

Değişken	Cinsiyet	n	\bar{x}	ss	sd	t	P
Başarı ve Canlanma	Erkek	308	2,96	,91	544	6,68	,001*
	Kadın	238	2,47	,77			
Merak ve sosyal Kabul	Erkek	308	3,02	1,08	544	5,59	,001*
	Kadın	238	2,52	,97			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Erkek	308	2,47	1,06	544	-1,86	,06
	Kadın	238	2,65	1,14			
Toplam	Erkek	308	2,86	,82	544	4,65	,001*
	Kadın	238	2,54	,76			

* $p<0,05$

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan bağımsız gruplar T-Testi analizi sonucunda, Başarı Canlanma ve Sosyal Merak alt boyutlarında anlamlı fark

bulunmuştur ($p<0,05$). Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon ortalama puanları, Başarı Canlanma ile Merak ve Sosyal Kabul alt boyutlarında kadınlara oranla erkeklerde daha yüksektir.

Tablo 4. Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcılarının Cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçları

Değişken	Cinsiyet	n	\bar{x}	ss	sd	t	P
Fiziksel Algı	Erkek	308	1,73	,77	544	-,74	,45
	Kadın	238	1,78	,69			
Tesis	Erkek	308	2,22	,90	544	-2,40	,01*
	Kadın	238	2,41	,91			
Gelir	Erkek	308	2,30	1,14	544	-,32	,74
	Kadın	238	2,33	1,01			
Aile	Erkek	308	1,77	,92	543	,21	,83
	Kadın	238	1,76	,90			
Yetenek Algısı	Erkek	308	1,82	,88	544	-4,04	,01*
	Kadın	238	2,14	,98			
Zaman	Erkek	308	2,32	1,10	544	-,72	,47
	Kadın	238	2,39	1,02			
İrade	Erkek	308	1,95	,91	544	-1,72	,08
	Kadın	238	2,09	,85			
Sosyal Çevre	Erkek	308	2,30	1,04	544	-2,81	,00*

	Kadın	238	2,56	1,11			
Toplam	Erkek	308	2,05	,70	543	-2,19	,02*
	Kadın	238	2,19	,68			

*p<0,05

Araştırmaya katılan öğrencilerin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan bağımsız gruplar T- Testi analizi sonucunda, Tesis, Yetenek Algısı ve Sosyal Çevre alt

boyutlarında anlamlı fark bulunmuştur (p<0,05). Tesis, Yetenek Algısı ve Sosyal Çevre alt boyutlarında kadınların ortalama puanları erkeklerin ortalama puanlarından daha yüksektir.

Tablo 5. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının Okul Türü değişkenine göre ANOVA sonuçları

Değişken	Okul Türü	N	\bar{x}	SS	F	P	Fark
Başarı ve Canlanma	Meslek Lisesi	106	2,59	1,01	9,92	,001*	1-4
	Anadolu Lisesi	151	2,68	,78			2-4
	Spor Lisesi	100	2,52	,80			3-4
	Fen Lisesi	189	3,02	,86			
Merak ve Sosyal Kabul	Meslek Lisesi	106	2,58	1,12	8,52	,001*	1-4
	Anadolu Lisesi	151	2,81	,98			3-4
	Spor Lisesi	100	2,51	1,04			
	Fen Lisesi	189	3,08	1,03			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Meslek Lisesi	106	2,41	1,09	5,98	,001*	1-2
	Anadolu Lisesi	151	2,85	1,11			2-3
	Spor Lisesi	100	2,55	1,05			4-2
	Fen Lisesi	189	2,39	1,06			
DOOMÖ Toplam	Meslek Lisesi	106	2,54	,92	6,73	,001*	1-4
	Anadolu Lisesi	151	2,79	,74			2-3
	Spor Lisesi	100	2,52	,82			3-4
	Fen lisesi	189	2,88	,74			

*p<0,05

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının okul türü değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan ANOVA analizi sonucunda tüm alt boyutlarda anlamlı fark bulunmuştur (p<0,05). Farklılığın kaynağını incelemek için yapılan post hoc testlerinden bonferroni testi sonucunda Başarı ve Canlanma alt boyutunda Fen Lisesi

öğrencilerinin ortalama puanı (x=3,02) diğerlerinden daha yüksek bulunmuştur. Merak ve Sosyal Kabul alt boyutunda Fen Lisesi öğrencilerinin ortalama puanı (x=3,08) diğerlerinden daha yüksek bulunmuştur. Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutunda Anadolu Lisesi öğrencilerinin ortalama puanı (x=2,85) diğerlerinden daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 6. Katılımcıların Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcılarının Okul Türü değişkenlerine göre ANOVA sonuçları

Değişken	Okul Türü	N	\bar{x}	SS	F	P	Fark
Fiziksel Algı	Meslek Lisesi	106	2,01	,89	7,29	,001*	1-2
	Anadolu Lisesi	151	1,76	,73			1-4
	Spor Lisesi	100	1,78	,77			
	Fen Lisesi	189	1,60	,56			
Tesis	Meslek Lisesi	106	2,38	,99	9,65	,001*	1-3
	Anadolu Lisesi	151	2,59	,85			2-3

Gelir	Spor Lisesi	100	2,04	,89			2-4
	Fen Lisesi	189	2,16	,87			
	Meslek Lisesi	106	2,55	1,17			1-3
	Anadolu Lisesi	151	2,57	1,10	8,47	,001*	1-4
	Spor Lisesi	100	2,15	,97			2-3
Aile	Fen Lisesi	189	2,08	1,01			2-4
	Meslek Lisesi	106	1,97	1,04			
	Anadolu Lisesi	151	2,00	,99	11,70	,001*	1-4
	Spor Lisesi	100	1,73	,95			2-4
	Fen Lisesi	189	1,48	,63			
Yetenek Algısı	Meslek Lisesi	106	2,12	1,04			
	Anadolu Lisesi	151	2,05	,91	2,91	,034*	
	Spor Lisesi	100	1,79	,95			
	Fen Lisesi	189	1,89	,87			
	Meslek Lisesi	106	2,19	1,05			
Zaman	Anadolu Lisesi	151	2,62	1,06	8,93	,001*	2-1
	Spor Lisesi	100	1,97	,98			2-3
	Fen Lisesi	189	2,43	1,05			3-4
	Meslek Lisesi	106	2,12	,97			
	Anadolu Lisesi	151	2,03	,79	2,68	,046*	1-3
İrade	Spor Lisesi	100	1,80	,86			
	Fen Lisesi	189	2,05	,90			
	Meslek Lisesi	106	2,33	1,13			
	Anadolu Lisesi	151	2,70	1,08	5,26	,001*	2-1
	Spor Lisesi	100	2,22	1,03			2-3
Sosyal Çevre	Fen Lisesi	189	2,33	1,04			2-4
	MeslekLisesi	106	2,23	,83			
	Anadolu Lisesi	151	2,29	,61	8,54	,001*	1-3
	Spor Lisesi	100	1,94	,73			1-4
	Fen lisesi	189	1,99	,61			2-3

*p<0,05

Araştırmaya katılan öğrencilerin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarının okul türü değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan ANOVA analizi sonucunda tüm alt boyutlarda anlamlı fark bulunmuştur (p<0,05). Farklılığın kaynağını incelemek için post hoc analizi sonucunda Fiziksel Algı (x=2,01) Yetenek

Algısı (x=2,12) ve İrade (x=2,12) alt boyutunda Meslek Lisesi öğrencilerinin ortalama puanları diğerlerinden daha yüksek bulunmuştur. Tesis (x=2,59), Gelir (x=2,57), Aile (x=2,00), Zaman (x=2,62), ve Sosyal Çevre (x=2,70) alt boyutunda Anadolu Lisesi öğrencilerinin ortalama puanları diğerlerinden daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 7. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları Arasındaki İlişki

Değişkenler	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
(1) Başarı ve Canlanma												
(2) Merak ve sosyal	r ,788	1										
	p ,001											
3) Oyun İsteğinde belirsizlik	r ,177	,192	1									
	p ,001	,001										
(4)DOOMÖ TOPLAM	r ,840	,917	,528	1								
	p ,001	,001	,001									
(5) Fizksel Algı	r ,020	-,011	,205	,072	1							
	p ,635	,795	,001	,091								

küresel pandemisi ile tüm dünyada ve ülkemizde günlük yaşantıda birtakım kısıtlamalara gidilmiştir (Hugelius, Harada ve Marutani, 2021). Ülkemizde bulaş riskini azaltmak adına bilim kurulunun almış olduğu kararlar doğrultusunda maske takma mecburiyeti getirilmiş ve insanların birbirlerine yaklaşması yasaklanmıştır. Virüsün yaşlılarda daha ölümcül olması, çocuk ve gençlerde bazen hiç belirti göstermemesi tehlikesi üzerine 20 yaş altı gençlerde ve 65 yaş üstü yaşlılarda sokağa çıkma kısıtlaması getirilmiştir (Güler, 2020). Kısıtlamaların ortadan kaldırıldığı normalleşme döneminde aileler, çocuklarının virüsü dışarıdan evlerine taşımaması ve büyüklerini koruma adına kendi uyguladıkları kısıtlamalara devam etmiştir (Gençer, 2020), bu durum çocuk ve gençleri hareketsizliğe sevk etmiştir (Çelik ve Yanal, 2020). Hareket azlığında teknolojik gelişmeler önemli bir yer tutmaktadır (Coşkuntürk vd., 2023). Teknolojik gelişmelere ek olarak Covid 19 pandemisi ve pandemi süresince uygulanan kısıtlamalar ile yüz yüze eğitime verilen ara hareket azlığında başka bir etken olarak değerlendirilmektedir (Rossi, Behme ve Breuer, 2021). Bu bulgunun bir diğer nedeni olarak katılımcıların yaşları itibarı ile geleceklerini yönlendirecek olan önemli bir sınava hazırlık aşamasında olmaları ve ailelerinin bu durum karşısında katılımcılara belirli kısıtlamalar getirmesi düşünülmektedir. Nitekim Lakot, (2019) yaptığı çalışmada sınav kaygısının fiziksel aktiviteye katılımı etkileyen önemli bir unsur olduğunu belirtmiştir. Benzer olarak Dalkıran, (2012) dersane öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada sınav kaygısı ile fiziksel aktivite düzeyi arasında negatif yönlü ilişki tespit etmiştir. Bu bulguya ilişkin sonuç olarak, ailelerin çoğunlukla eğitim odaklı bir yaklaşım benimsemesi ve fiziksel aktiviteyi ikincil bir unsur olarak görmeleri, öğrencilerin serbest zaman fiziksel aktivite yapma olanaklarını sınırlandırmaktadır. Dolayısıyla, gençlerin fiziksel aktivite alışkanlıklarını artırmak için aile farkındalığının geliştirilmesi ve ailelerin spor konusundaki bakış açılarının değiştirilmesi kritik bir öneme sahiptir.

Diğer taraftan en düşük ortalama puanlarının Fiziksel Algı alt boyutunda olması

katılımcıların fiziksel aktiviteyle ilişkili olarak farkındalıklarının yüksek olduğu şeklinde yorumlanabilir. Söz konusu alt boyuta ilişkin maddeler incelendiğinde öğrencilerin düzenli yapılan fiziksel aktivitelerin beden ve ruh sağlığını geliştirdiğinin farkında olduğu düşünülmektedir. Türkiye’de yapılan araştırmalar da bireylerin gerek fiziksel aktiviteye gerekse serbest zaman etkinliklerine katılımında çok fazla kısıtlayıcı algıladıklarını ortaya koymaktadır (Demir, 2005; Koca vd., 2009).

Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonuna ait ortalama puanlarının, Başarı Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul alt boyutların da erkeklerde, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda ise kadınlarda daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu duruma sebep olarak kadın öğrencilerin sosyalleşme anlamında daha duygusal, çevreyle daha çok iletişimde olması gösterilebilir. Farklı olarak erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre dijital oyunları oynarken zevk alma, merak, mutlu olma, heyecan vb. içsel etkenlerden ve seviye atlama, can kazanma, kupa zırh kazanma, rakiplerine meydan okuma, vb. dışsal faktörlerden daha çok etkilendikleri düşünülmektedir. Ayrıca en temel fark olarak da üretilen dijital oyunların birçoğunun hedef kitlesi erkekler olarak görülmektedir (Vermeulen ve Looy, 2016). Dijital oyun içeriklerinin bu hedef kitleye yönelik tasarlanması ve bunun sonucunda erkek bireylerin dijital oyunları daha yoğun oynaması olarak gösterilebilir (Lange, Wühr ve Schwarz, 2021). Başka bir açıdan erkeklerin kadın bireylere göre sosyal yaşamda daha aktif olmaları, erkeklerin oyun salonlarına daha rahat girebilmeleri dijital oyunlara erişimi kolaylaştırdığını (Cuihua ve Williams, 2011) ve bu farkın oluşmasında etken olduğunu söyleyebiliriz. Demirel ve arkadaşları, (2019), yaptıkları çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin cinsiyet değişkeni ile Merak ve Sosyal Kabul, başarı ve canlanma alt boyutları arasında anlamlı fark olduğunu bulmuşlardır. Onay ve arkadaşları, (2005), dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve oyun tercihlerini belirlemeye yönelik yaptıkları çalışmada kadınların dijital oyun oynama düzeylerinin erkeklere göre daha düşük ve istatistiksel olarak

değerlendirdiklerinde anlamlı fark bulunmuşlardır.

SZFAKÖ'nün cinsiyet analizi sonuçlarında Tesis, Yetenek Algısı ve Sosyal Çevre alt boyutlarında anlamlı fark bulunmuştur. Tesis, Yetenek Algısı ve Sosyal Çevre alt boyutlarında kadınların ortalama puanları erkeklerinkinden daha yüksektir. Cinsiyetin insanların serbest zaman fiziksel aktivitelere katılımlarını etkilediği yapılan birçok çalışmayla desteklenmektedir (Akyayla vd., 2024; Emir vb., 2022; Hudson, 2000).

Türk kültürüne bağlı olarak ve ataerkil sistemin getirdiği sosyal sorumlulukların, kadının serbest zaman fiziksel aktivitelere katılımını engellediği ve kadına verilen roller, anne olma, ev ve çocuk bakımı, ev dışında ücretli bir işte çalışma vb. kadının serbest zaman fiziksel aktivitelere katılımına engel olduğu bilinmektedir (Bulgu, Arıtan ve Aşçı, 2007). Bununla beraber kadınların yaşadıkları yerlerde tesis, ulaşım sorunu, tesislerin sağlık açısından uygunluğu, tesislerin çalışma saatlerindeki uyumsuzluk, temizlik vb. durumların kadınların fiziksel aktivitelere katılımlarını engellediğini görebilmekteyiz (Emir vd., 2022). Aynı zamanda kadınların yetenek düzeyleri, kişisel becerileri denge ve koordinasyon sorunları da engel olarak görülmektedir. Sosyal çevre olarak ise fiziksel aktivitelere beraber katılacak birilerini bulmakta zorlanmaları etken olarak görülmektedir. Hudson (2000), araştırmasında serbest zaman etkinliklerine katılımında erkek ve kadınlar arasında önemli farklılıklar tespit etmiş ve kadınların erkeklere kıyasla bu etkinliklere katılımında daha fazla kısıtlamaya maruz kaldıklarını belirtmiştir. Benzer olarak bu durumun kültürel normlar, toplumsal cinsiyet rolleri ve sosyal beklentilerden kaynaklandığını belirten çalışmalar bulunmaktadır (Beville vd., 2014; Rodriguez-Larrad vd. 2021; Xu vd., 2014).

DOOMÖ okul türü değişkenine göre incelendiğinde tüm alt boyutlarda ve dijital oyun oynama motivasyonu toplam puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Farklılığın kaynağını incelemek için yapılan post hoc analizi sonucunda farklılığın ağırlıklı olarak fen lisesi grubundan kaynaklandığı görülmüştür. Çalışmada fen lisesi

öğrencilerinin ortalama puanları diğer öğrencilerden daha yüksek bulunmuştur. Buna sebep olarak da fen lisesi öğrencilerinin okula kabulü esnasında yüksek puanlarla alınmaları, başarı yüzdelerinin yüksek olduğunun sonucudur. Fen lisesi öğrencilerinin bilgisayar ve teknolojik aletlere olan ilgileri hatta okullarda arduino, robotik kodlama gibi yeni uygulamalar dijital oyunlara olan ilgilerini de çektiğini düşünülmektedir. Nitekim Karaca ve Pancar (2022) fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışını inceledikleri çalışmada, fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Eryılmaz ve Çukurluöz (2018), yaptıkları çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını incelemişlerdir. Okul türüne göre yaptıkları araştırmada okul türü ile dijital oyun oynama arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olduğunu vurgulamışlardır. İmam hatip lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ortalama değerinin diğer lise öğrencilerinin ortalama değerinden anlamlı derecede farklı olduğunu ve diğer lise öğrencilerinin ortalama değerinden daha düşük olduğunu tespit etmişlerdir.

SZFAKÖ okul türü değişkenine göre incelendiğinde tüm alt boyutlarda anlamlı fark bulunmuştur. Farklılığın kaynağını incelemek için yapılan post hoc analizi sonucunda Fiziksel Algı, Yetenek Algısı ve İrade alt boyutunda Meslek Lisesi öğrencilerinin ortalama puanları diğerlerinden daha yüksek iken; Tesis, Gelir, Aile, Zaman ve Sosyal Çevre alt boyutlarında Anadolu Lisesi öğrencilerinin ortalama puanlarının diğerlerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Nitekim Deryahanoğlu vd., (2021) Meslek Lisesi öğrencilerinin fiziksel aktivite engellerinin yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Anadolu ve Meslek liseselerindeki farklılığın nedeni olarak Anadolu Liselerinde genellikle sportif faaliyetlere ve fiziksel aktivitelere daha fazla önem verilirken, Meslek Liselerinde teknik beceri odaklı eğitimin ön planda olmasının etkili olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin serbest zaman aktivitelere katılımı aile ve zaman alt boyutunu da etkilemektedir (Oyeyemi vd., 2026). Öğrencilerin genellikle ailenin yapacağı etkinliklere katılımı

kendine yeterince serbest fiziksel aktivite yapacak zaman ve imkânı bulamadıklarıyla ilişkili olabilir. Bunun yanında öğrencinin okul yaşantısının da geleceğe yönelik hazırlanma ve başarılı olma arzusunun da etkili olduğu düşünülmektedir. Katılımcıların serbest zaman fiziksel aktivite etkinliklerine katılımında sosyal çevresinin bireyin kısıtlanmasında etkili olduğu görülmekte, özellikle kentleşme sürecinde aile yapısında oluşan değişimler sebebiyle tercihlerinde akran grubunun ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Bununla beraber akran grubun birey için daha da önem kazandığını ve bireyin almış olduğu kararlarda etken bir güç haline geldiğini gösteren çalışmalar mevcuttur (Badura vd., 2016; Hulten vd., 2017).

Katılımcıların DOOMÖ ve SZFAKÖ arasındaki ilişkiyi sorgulayan analiz sonucunda dijital oyun oynama motivasyonu ile serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Alt boyutlar bazında incelendiğinde dijital oyun oynama motivasyonu ile serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları ölçeğinin alt boyutları olan Fiziksel Algı, Aile ve Yetenek Algısı arasında ilişki tespit edilememiştir. Her ne kadar bu alt boyutlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmasa da ilişki katsayılarının yüksek olduğu görülmektedir. Diğer taraftan Tesis, Gelir, Zaman, İrade ve Sosyal Çevre alt boyutlarıyla pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Bu bulgu dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarının da arttığı şeklinde yorumlanabilir. Başka bir deyişle bireyleri dijital oyun oynamaya motive eden faktörlerin azaltılması serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarının da azalması anlamına gelmektedir. Özellikle pandemi süreciyle artan hareketsiz yaşam tarzı hareketsizliğe bağlı olarak birçok hastalığın türemesine sebep olmuştur (WHO, 2019). Bu durum fiziksel aktivitenin önemini iki kat arttırdığının göstergesidir. Dijitalleşen çağa uyum sağlamak adına fiziksel aktivite içerikli dijital uygulamaların sayısının artırılması fiziksel aktiviteyi artırma yolunda önemli bir argüman olabilir.

Sonuç olarak dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarında cinsiyet, okul türü önemli değişkenler olarak ortaya çıkarken, aynı durum dijital oyun oynama süresi için söz konusu değildir. Diğer taraftan bireyleri dijital oyun oynamaya motive eden faktörlerin azaltılması, bireyleri serbest zamanlarında fiziksel aktiviteye katılıma teşvik edeceği söylenebilir. Öğrenciler en yüksek kısıtlamayı aile alt boyutunda yaşadıkları için öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılımlarında aile desteğini sağlayıcı birtakım önlemler geliştirilebilir. Bu doğrultuda söz konusu durumla ilgili okullar tarafından ebeveyn bilgilendirmesi yapılabilir ya da rutin olarak yapılan veli toplantılarında bu durum gündeme getirilebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivitelere ilgisi artırılarak dijital oyun oynama motivasyonlarında düşüş sağlanabilir. Öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinde kısıtlamalar/günlük ya da haftalık limitler getirilmesi, oyun süresinin kontrol altına alınması açısından önemlidir.

Bu çalışmanın sınırlılığı yalnızca belirli bir bölge ve il düzeyinde çalışma yapılması, kullanılan ölçeklerin yalnızca faktöriyel geçerlilik ve iç tutarlılığının incelendiği ancak geçerlik ve güvenilirliğin diğer formlarının incelenmediği bu nedenle gelecekte yapılacak araştırmanın daha büyük örneklem gruplarıyla yapılması ve kullanılacak ölçeklerin geçerlik ve güvenilirliğe ilişkin Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA) vb. tüm formlarının uygulanması önerilmektedir.

Yazarların Makaleye Katkı Beyanı

Fikir/Kavram: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş;
Makale Tasarımı: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş
Danışmanlık: Hüseyin Gümüş; Veri Toplama ve İşleme: Ali Tüver; Analiz/Yorum: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş; Literatür Taraması: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş; Makale Yazımı: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş; Eleştirel İnceleme: Hüseyin Gümüş; Kaynak/Malzeme: Ali Tüver, Hüseyin Gümüş; Makale Gönderimi Sorumlu Yazar: Hüseyin Gümüş

Çıkar Çatışması

Yazarların beyan edecek herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Finansal Destek

Bu çalışmanın yapılabilmesi için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Etik Kurul Onayı

Bu çalışma Helsinki bildirgesi ile uyumludur. Mersin Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulundan 08/10/2020-37 toplantı ve karar tarihli rapor alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi

Kör hakemlik süreci sonrası yayınlanmaya uygun bulunmuş ve kabul edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Akköse H.N. (2020). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akyayla, H. İ., Gönkek, P., & Unutmaz, V. (2024). Lise Öğrencilerinin Fiziksel Aktivitelere Katılımını Engelleyen Faktörlerin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 8(1), 44-58.
- Alanzi, N. S. A., ve Alhalafawy, W. S. (2022). A proposed model for employing digital platforms in developing the motivation for achievement among students of higher education during emergencies. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 4921-4933.
- Arnold, M. L., ve Shiness, K. J. (1998). The role of gender, race, and income on park use constraints. *Journal of Park and Recreation Administration*, 16(4), 39-56.
- Asefi, A., Dehghani, H., & Shafieeyan, M. (2024). Exploring the Reasons for Preferring Digital Games Over Physical Activity Games in Adolescents: A Qualitative Study. *Journal of Adolescent Health*.
- Ayhan, C., Gümüş, H., Marcen, C., ve Çağlayan, B. (2023). Leisure activity type and sustainable health status in late adolescents. *Journal of Human and Social Sciences*, 6(2), 231248.
- Ayyıldız Durhan, T., Özdemir, A. S., ve Karaküçük, S. (2021). Motivation to Participate in Exercise in Regular Recreational Exercise. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 5(1), 42-50. <https://doi.org/10.46463/ijrss.978762>

- Badura, P., Sigmund, E., Madarasova Geckova, A., Sigmundova, D., Sirucek, J., van Dijk, J. P., ve Reijneveld, S. A. (2016). Is participation in organized leisure-time activities associated with school performance in adolescence? *PLoS One*, 11(4), e0153276.
- Beville, J. M., Umstadd Meyer, M. R., Usdan, S. L., Turner, L. W., Jackson, J. C., ve Lian, B. E. (2014). Gender differences in college leisure time physical activity: application of the theory of planned behavior and integrated behavioral model. *Journal of American College Health*, 62(3), 173-184.
- Breien, F. S., ve Wasson, B. (2021). Narrative categorization in digital game-based learning: Engagement, motivation & learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 91-111.
- Bucksch, J., Inchley, J., Hamrik, Z., Finne, E., Kolip, P., ve HBSC Study Group Germany. (2014). Trends in television time, non-gaming PC use and moderate-to-vigorous physical activity among German adolescents 2002–2010. *BMC public health*, 14, 1-10.
- Bulgu, N., Arıtan, C. K., ve Aşçı, F. H. (2007). Gündelik yaşam, kadın ve fiziksel aktivite. *Spor Bilimleri Dergisi*, 18(4), 167-181.
- Cheah, I., Shimul, A. S., ve Phau, I. (2022). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937-950.
- Coşkuntürk, O. S., Kurcan, K., Yel, K., ve Güzel, S. (2023). Teknolojik gelişmelerin hareketsiz yaşama ve çocuklarda psiko-motor gelişime etkileri. *Dede Korkut Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 48-59.
- Crawford, D. W. ve Godbey, G. (1987). Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure sciences*, 9(2), 119-127.
- Cuihua Shen ve Williams, D. (2011). Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being. *Communication Research*, 38(1), 123-149. <https://doi.org/10.1177/0093650210377196>
- Çelik, F., ve Yenal, T. H. (2020). Covid-19 ve Hareketsiz Yaşam. *Mediterranean Journal of Sport Science*, 3(2), 249-259. <https://doi.org/10.38021/asbid.804705>
- Dalkıran, O. (2012). Dershane öğrencilerinin fiziksel aktivitede bulunma değişkenine göre sürekli kaygı, sınav kaygısı ve sosyal beceri düzeyleri ile sınav

- performanslarının değerlendirilmesi. (Yayımlanmamış Doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Demir, C. (2005). Perceived significance of factors influencing leisure participation by gender: Implications from Turkey. *Leisure*, 29(1), 121-136.
- Demir, G. T. ve Cicioğlu, H. İ. (2018). Motivation Scale For Participation In Physical Activity (MSPPA): A study of validity and reliability Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
- Demir, G. T. ve Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ. ve Demir, G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Deryahanoğlu, G., Düz, S. ve Özdurak Sıngın, R.H. (2021). Fiziksel Aktivitelere Katılım Engellerinin İncelenmesi: Kız Meslek Lisesi Örnekleme. *Journal of History School*, 53, 2973-2991.
- Emir, E., Küçük Kılıç, S., Gürbüz, B. ve Öncü, E. (2022). Türk kadınlarının serbest zaman aktivitelerine katılımı: Engeller ve kolaylaştırıcılar. *Türkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences*, 14(1), 69-78.
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Gencer, N. (2020). Kovid-19 sürecinde yaşlı olmak: 65 yaş ve üstü vatandaşlar için uygulanan sokağa çıkma yasağı üzerine değerlendirmeler ve manevi sosyal hizmet. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 35-42.
- Goodyear, V. A., Skinner, B., McKeever, J., ve Griffiths, M. (2023). The influence of online physical activity interventions on children and young people's engagement with physical activity: a systematic review. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 28(1), 94-108.
- Gülçek, E. (2018). Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Uygulamalı Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Elazığ.
- Güler, B. (2020). İdarenin covid-19 pandemisine ilişkin sokağa çıkma yasağı kararlarının kanuni idare ilkesi kapsamında değerlendirilmesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(38), 180-201.
- Hammady, R., ve Arnab, S. (2022). Serious gaming for behaviour change: a systematic review. *Information*, 13(3), 142.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Huck, S. W. (2008). Reading statistics and research (5th edition). New York: Addison Wesley Longman.
- Hudson, S. (2000). The Segmentation of Potential Tourists: Constraint Differences between Men and Women. *Journal of Travel Research*, 38 (4), 363-368.
- Hugelius, K., Harada, N., ve Marutani, M. (2021). Consequences of visiting restrictions during the COVID-19 pandemic: An integrative review. *International journal of nursing studies*, 121, 104000.
- Hulteen, R. M., Smith, J. J., Morgan, P. J., Barnett, L. M., Hallal, P. C., Colyvas, K., ve Lubans, D. R. (2017). Global participation in sport and leisure-time physical activities: A systematic review and meta-analysis. *Preventive medicine*, 95, 14-25.
- Kaba, İ., ve Doğan, T. (2022). Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımının öz-belirleme kuramı perspektifinde incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20(3), 701-729.
- Karaca, P. ve Pancar, Z. (2022). Fen lisesi öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama davranışları ile görsel reaksiyon zamanlarının incelenmesi. *International Conference on Research in Applied Sciences*.143-148.
- Karakuş, O., Yorulmazlar, M. M., Çetin, A., Özsoy, D. (2023). Examining The Attitudes of E-Sports Players Towards Artificial Intelligence Technologies. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 7(1), 18-25. <https://doi.org/10.46463/ijrss.1361388>
- Koca, C., Henderson, K. A., Asci, F. H. ve Bulgu, N. (2009). Constraints to leisure-time physical activity and negotiation strategies

- in Turkish women. *Journal J Leis Res*, 41(2), 225-251.
- Lakot, H. (2019). 8. Sınıf Öğrencilerinin Sınav Kaygısı ile Fiziksel Aktivite Düzeyleri ve Beden Eğitime İlişkin Yatınlıklarının İncelenmesi. (Yayımlanmamış Doktora tezi). Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor.
- Lale, E., Tezcan, N., ve Aksakallı, O. (2023). The Effect of Preschool Children's Participation in Sportive Recreational Activities on Balance and Flexibility Performance. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 7(1), 50-60. <https://doi.org/10.46463/ijrss.1392579>
- Lange, B. P., Wühr, P., ve Schwarz, S. (2021). Of Time Gals and Mega Men: Empirical findings on gender differences in digital game genre preferences and the accuracy of respective gender stereotypes. *Frontiers in Psychology*, 12, 657430.
- Müftüoğlu, N. E. (2023). Spor Bilimleri ile Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Sağlıklı Yaşam Biçimleri Davranışlarının Karşılaştırılması. *IJPANH*, 1(1), 38-45.
- Onay, P., Tüfekçi, A. ve Çağiltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı Bildirileri, 97-101.
- Oyeyemi, A. L., Ishaku, C. M., Oyekola, J., Wakawa, H. D., Lawan, A., Yakubu, S., ve Oyeyemi, A. Y. (2016). Patterns and associated factors of physical activity among adolescents in Nigeria. *PloS one*, 11(2), e0150142.
- Öcal K. (2012). Ölçek Geliştirme: Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcıları (SZFA-K). *Spor Bilimleri Dergisi*, 23 (2), 50-60.
- Rodríguez-Larrad, A., Mañas, A., Labayen, I., González-Gross, M., Espin, A., Aznar, S., ... ve Irazusta, J. (2021). Impact of COVID-19 confinement on physical activity and sedentary behaviour in Spanish university students: role of gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 369.
- Rossi, L., Behme, N., ve Breuer, C. (2021). Physical activity of children and adolescents during the COVID-19 pandemic—A scoping review. *International journal of environmental research and public health*, 18(21), 11440.
- Taşkın, A., ve Eroğlu Kolayış, İ. (2022). Relationship with physical activity habits, quality of life and sleep quality in different exercise types. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 6(1), 5-15. <https://doi.org/10.46463/ijrss.1083923>
- Tekkurşun, Demir, G. ve Mutlu, Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (Dootö): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 1 -18, <https://doi.org/10.33468/Sbsebd.79>
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2010). Büyük Türkçe Sözlük. (2019, 24 Aralık). Erişim Adresi: <http://tdkterim.gov.tr/bts/>
- Vermeulen, L., ve Van Looy, J. (2016). "I play so I am?" A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- Williams, W. M., ve Ayres, C. G. (2020). Can active video games improve physical activity in adolescents? A review of RCT. *International journal of environmental research and public health*, 17(2), 669.
- World Health Organization. (2010). Global recommendations on physical activity for health. World Health Organization.
- Xu, C. X., Zhu, H. H., Fang, L., Hu, R. Y., Wang, H., Liang, M. B., ... ve Zhong, J. M. (2017). Gender disparity in the associations of overweight/obesity with occupational activity, transport to/from work, leisure-time physical activity, and leisure-time spent sitting in working adults: A cross-sectional study. *Journal of Epidemiology*, 27(9), 401-407.
- Yıldız, Ü. ve Gümüş, H. (2017). Cyberloafing as a Recreational Activity at Desk Job Workers. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 4(4), 85-93.