

Geliş Tarihi (Received): 05.02.2018
Kabul Tarihi (Accepted): 08.07.2019
SPORMETRE, 2019,17(3), 23-34
DOI: 10.33689/spormetre.522609

FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIM MOTİVASYONU ile DİJİTAL OYUN OYNAMAMA MOTİVASYONU ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Gönül TEKKURŞUN DEMİR¹, Halil İbrahim CİCİOĞLU¹

¹Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

Öz: Son yıllarda internet ve teknolojik aletlerin gelişmesi ile dijital oyunlara olan ilginin artması, fiziksel aktiviteye katılımın azalması sorunu yaşanmaktadır. Bu bağlamda mevcut araştırma, lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmada betimsel araştırma modellerinden tarama deseni kullanılmıştır. Araştırmaya 2018-2019 eğitim öğretim yılı güz döneminde bir lisede 9., 10., 11. ve 12. sınıfta eğitimine devam eden 305 öğrenci katılmıştır. Araştırmada Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)” ile Demir ve Cicioğlu (2018) tarafından geliştirilen “Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ)” kullanılmıştır. Verilerin analizinde, aritmetik ortalama (\bar{x}), standart sapma (ss), yüzde, frekans, Pearson Moment Korelasyon testi, t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Post-Hoc test istatistiklerinden (Tukey HSD) yararlanılmıştır. Araştırmada FAKMÖ toplam puanı ile DOOMÖ arasında negatif yönde orta düzeyde anlamlı ilişki saptanırken, yaş değişkenine göre farklılık saptanmamıştır. Cinsiyete göre başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında erkekler lehine anlamlılık saptanmıştır. Sınıf düzeyine göre merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine ve fiziksel aktiviteye katılım süresine göre anlamlılık saptanmıştır. Araştırmada, lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının yüksek düzeyde olduğu, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları arttıkça bireylerin dijital oyun oynamaya yönelik dijital oyun oynama arzusu, dijital oyun vasıtasıyla eğlenme güdüsünün azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: fiziksel aktivite, dijital oyun, motivasyon, lise öğrencileri

THE RELATIONSHIP BETWEEN MOTIVATION FOR PHYSICAL ACTIVITY PARTICIPATION AND MOTIVATION FOR DIGITAL GAMING

Abstract: The advancements in internet and technological instruments in recent years have increased the interest in digital games and created a problem in physical activity participation. In this context, the aim of the present study was to determine the relationship between motivation for physical activity participation and motivation for digital gaming among high school students. This study was conducted in survey design. A total of 305 students continuing their education in a high school, Ankara participated in the study. The “Digital Game Playing Motivation Scale” (DGPMS) developed by Demir and Hazar (2018) and the “Motivation Scale for Participation in Physical Activity” (MSPPA) developed by Demir and Cicioğlu (2018) were used as data collection tools in the study. Arithmetic mean (\bar{x}), standard deviation (ss), percent, frequency, Pearson Product-Moment Correlation Coefficient and T-Test were utilized for the analyses. While there was a negative, moderate and significant relationship between DGPMS total score and MSPPA total score, no difference was found in terms of the variable age. A significant difference was found between subscales achievement and revival and subscales curiosity and social acceptance in favor of males. There was a significant difference between curiosity and social acceptance, uncertainty in gaming desire and FAKRS total score by the variable grade. A significant difference was found between determined according to the participants' daily digital gaming time and physical activity participation time. In the study, it was concluded that high school students' motivation for physical activity participation was high, and as individuals' motivation for physical activity participation increases, individuals' desires to play digital games and their entertainment motives by digital gaming decrease.

Keywords: physical activity, digital games, motivation, high school

GİRİŞ

Fiziksel aktivite sıklıkla sağlıklı olmak için en etkili yol olarak tanımlanmaktadır. İnsan bedeni üzerinde kan basıncının düşürülmesinden, kilo kaybına, kardiyovasküler gelişimden kassal dayanıklılığa, hastalıklara karşı bağışıklık kazanmaktan, yaşlılığa bağlı rahatsızlıkların önlenmesine kadar pek çok faydası mevcuttur (Batoulia ve Saba, 2017; Bek, 2008). Fiziksel aktivite tüm gençler için normal büyüme ve gelişmenin ayrılmaz bir parçasıdır. Fiziksel aktivite bireyin bedensel, psikolojik ve mental gelişiminde önemli bir role sahiptir (Hills ve ark., 2007).

Bireyleri fiziksel aktiviteye katılıma iten nedenler, başarı/statü, ortam, enerji atma, sosyalleşme, iyi zaman geçirme, beceri ve fiziksel kondisyon gibi ana motivasyon kaynaklarıdır (Demir ve Cicioğlu, 2018; Gill, Gross ve Huddleston, 1983; Rickel, Park ve Morales, 2012; Sit ve Lindner, 2007). Ayrıca kilo kontrolü, sağlıklı yaşam, sosyalleşme, stresle başa çıkma, hastalıklardan korunma, günlük problemleri unutma, kötü alışkanlıklardan korunma isteği, olumsuz düşüncelerden uzaklaşma, eğlenme, fiziksel benliğin gelişmesi, boş zamanı değerlendirme, sağlıklı yaşama biçimi davranışı gelişimi, özgüven duygusunu artırma isteği gibi nedenlerden dolayı insanların fiziksel aktivitelerden kopmadığı da diğer bir gerçektir (Demir ve Cicioğlu, 2018). Bireyler, fiziksel olarak daha iyi bir görünüm sağlamak ve vücutlarının şeklini korumak için fiziksel aktiviteye ihtiyaç duymaktadırlar (Merdinoğlu ve ark., 2017). Kişiyi fiziksel aktiviteye katılıma iten nedenlerin ne olduğunu ortaya koymak amacıyla ülkemizde yapılan çalışmalar incelendiğinde, genellikle belirli bir spor dalındaki bireylerin (Altıntaş ve Bayar Koruç, 2014; Şirin, Çağlayan, Çetin ve İnce, 2008), ortaöğretim ya da yükseköğretim öğrencilerinin (Şimşek, 2010; Eskiler vd., 2016; Ekmekçi ve ark., 2010) ya da yalnızca erkek öğrencilerin (Arslan ve Altay, 2009) spora katılma nedenlerinin incelendiği saptanmıştır. Fakat günümüzde birçok öğrenci okullarda yeterli fiziksel aktivite düzeyine ulaşamamaktadır (Barroso ve ark., 2005). Freedman ve ark., (2007)'e göre fiziksel aktivitenin yeterli düzeyde yapılmamasının nedeni, küçük yaşta başlayan hareketsizliğin, bilgi, beceri, tutum ve davranış biçimlerinin ileriki yaşlarda da sürdürülmesidir. Demir ve Cicioğlu (2018)'e göre, günümüzde, insan sağlığının önemli destekçilerinden olan fiziksel aktiviteye katılımın günden güne azalmasının nedeni ise yoğun iş saatleri yüzünden bireylerin mental yorgunluk yaşamaları, modern ulaşım araçlarının kullanılması nedeniyle günlük adım sayısının azalması, iletişim araçlarının yaygınlaşması ile tek tuşla gerekli yerlere ulaşılması, çocukların ve gençlerin geleceklerini yönlendirecek olan sınavlara hazırlanması yüzünden yeterli zaman-enerji bulamamaları ve dijital oyuna katılım yüzünden geleneksel oyunların terk edilmesidir.

Dijital oyunlar, günümüz dünyasında dijital yerli olarak adlandırılan yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi haline gelmiştir (Demir ve Hazar, 2018). Dijital oyun, bilgisayarda, oyun konsollarında, cep telefonlarında yer alan (Rideout, Goehr ve Roberts, 2010), çeşitli teknolojilerle programlandıktan sonra kullanıcılara görsel zemin hazırlanıp, kullanıcı girişi yapılarak oynanan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyunlar, günümüz dünyasında çocukların temel yaşam aktivitelerinden birisi olmuş ve eğlence ve serbest zaman anlayışının önemli bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar buldukları ilk fırsatta yapılacak aktiviteler arasında dijital oyun oynamayı ilk sıraya koymaktadır (Hazar ve ark., 2017). Kişilerin dijital oyuna katılma nedenleri kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, zamanı akıcı halde geçirme ve oyunda bir üst aşamaya geçme arzusudur (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019). Ayrıca bireyi dijital oyun oynamaya iten nedenlerden biri de motivasyondur.

Motivasyon, bir sorumluluk veya durumla ilgili bir davranışı başlatmada ve bunun yönünü, yoğunluğunu ve zamanını belirlemede kişinin içsel ve dışsal özelliklerinden beslenen bir güç (Hoy ve Miskel, 2010), davranışların altında yatan nedenleri ifade eden yönelimdir (Guay ve ark., 2010). Motivasyon, kişiyi amaçları veya hedefleri doğrultusunda harekete geçiren, harekete geçme sürecinde amacı veya hedefi gerçekleştirmek için kişiyi yönlendiren güçtür. Öte yandan kişinin arzu veya gereksinimleri nedeniyle hedef davranışları gerçekleştirmesini sağlayan motivasyon aynı zamanda, hedefe ulaştıktan sonra duygusal yönden iyi oluşu olumlu yönde etkiler (Demir ve Cicioğlu, 2018). Motivasyon içsel ve dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluk olarak üçe ayrılır (Deci ve Ryan, 1985). İçsel motivasyon hedefin bireye göre ilginç ve hoşlanılabilir olması ile ilgilidir (Deci, Koestner ve Ryan, 2001). Dışsal motivasyon, bireyin ödül ve ayrıcalığa ulaştırması ile ilgilidir. Motivasyonsuzluk ise bireyin kendi yaptıkları ile yaptıklarına ilişkin sonuçlar arasında bağlantıyı algılayamadığı durumlarla ilgilidir (Reeve, 2004). Literatürde ülkemizde motivasyon ile ilgili yürütülen araştırmalar incelendiğinde, çoğunlukla spora katılım motivasyonlarının (Oyar, Aşçı, Çelebi ve Mülazımoğlu 2001; Erdem 2008; Şirin, Çağlayan, Çetin ve İnce 2008), spor müsabakalarını izleyen katılımcıların motivasyonlarının (Polat ve Yalçın, 2014) ve engellilerin spora katılım motivasyonlarının (Tekkurşun, İlhan, Esentürk ve Kan, 2018) incelendiği araştırmalar yer alsa da dijital oyun oynama motivasyonuna yönelik araştırmalar yetersizdir.

Bu bağlamda, bireyi fiziksel aktiviteye ve dijital oyuna katılıma iten motivasyon düzeyinin belirlenmesi gerekir. Çünkü, kişilerin hareketli yaşama katılmasındaki engellerden biri olan dijital oyun oynama motivasyonunun, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile ilişkisinin ortaya konması önemlidir. Bu bağlamda araştırmada lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyuna katılım motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Araştırmada, var olan durumu sorgulayan betimsel araştırma modellerinden tarama deseni kullanılmıştır. Tarama deseni, geçmişte ya da halen var olan bir koşulu var olduğu haliyle betimleyen araştırma desenidir. Bu desen, araştırmaya konu olan vaka, kişi veya nesneyi kendi içinde ve var olduğu gibi ortaya koymaya çalışır (Karasar, 2005).

Çalışma Grubu

Araştırmaya 2018-2019 eğitim öğretim yılı güz döneminde Ankara ilinde bir lisede eğitimine devam eden 9., 10., 11. ve 12. sınıf öğrenciler katılmıştır. Katılımcılara ait demografik bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcılara ait demografik bilgiler

		f	%
Cinsiyet	Kadın	179	59
	Erkek	126	41
Sınıf	9.sınıf	72	24
	10.sınıf	75	25
	11.sınıf	71	23
	12.sınıf	87	28
Günlük Dijital oyun oynama saati	0-60 dk.	133	44
	61-120 dk.	85	28
	121 dk ve üstü	87	28
Günlük Fiziksel aktiviteye katılım süresi	0-60 dk.	95	31
	61-120 k.	146	48
	121 dk ve üstü	64	21

Tablo 1’de de görüldüğü üzere araştırmaya katılanların 179’u kadın (% 59), 126’sı (% 41) erkektir. Araştırmaya 9. sınıftan 72 (41 kadın, 31 erkek), 10. sınıftan 75 (47 kadın, 28 erkek), 11. sınıftan 71 (36 kadın, 35 erkek) ve 12. sınıftan 87 (55 kadın, 32 erkek) olmak üzere toplam 305 öğrenci katılmıştır. Katılımcıların 133’ü (% 44) 0-60 dakika, 85’i (% 28) 61-120 dakika ve 87’si (% 28) 121 dakika ve üstü günlük dijital oyun oynamaktadır. Günlük fiziksel aktiviteye katılım incelendiğinde 95 öğrencinin (% 31) 0-60 dakika, 146 öğrencinin (% 48) 61-120 dakika ve 64 öğrencinin (% 21) ise 121 dakika ve üstü fiziksel aktiviteye katıldıkları görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Katılımcıların yaş, cinsiyet, sınıf, günlük dijital oyun oynama süresi ve günlük fiziksel aktiviteye katılım süresinin elde edilesine ilişkin bilgi formu oluşturulmuştur.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen üç alt boyutlu ölçeğin Başarı ve Canlanma alt boyutu için Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0,81, Merak ve Sosyal Kabul için 0,79, Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu için 0,75 bulunmuştur. Ölçekte Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyutu ters (olumsuz) maddeleri içermektedir.

Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ): Demir ve Cicioğlu (2018) tarafından geliştirilen ölçeğin toplam puanının Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0,83 olarak hesaplanmıştır. Demir ve Cicioğlu (2018)’na göre belirtilen fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu aralıklarına ait bilgiler tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. FAKMÖ değerlendirme çizelgesi

Seçenekler	Puanlar	Puan Aralığı	Ölçek Değerlendirme
Kesinlikle Katılmıyorum	1	1-16	Çok düşük
Katılmıyorum	2	17-32	Düşük
Kararsızım	3	33-48	Orta
Katılıyorum	4	49-64	Yüksek
Kesinlikle Katılıyorum	5	65-80	Çok yüksek

Tablo 2’ye göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu puan aralıkları, “1-16 çok düşük, 17-32 düşük, 33-48 orta, 49-64 yüksek, 65-80 çok yüksek” olarak değerlendirilmektedir (Demir ve Cicioğlu, 2018).

Verilerin Analizi

Veriler herhangi bir analize tabi tutulmadan önce parametrik testlerin ön şartlarını sağlayıp sağlamadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda verilerin normal dağılım durumu için çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiş, verilerin her bir değişkene göre normal bir dağılıma sahip olduğu görülmüş ve verilere parametrik testler uygulanmıştır (Büyüköztürk, 2014). Buna göre, aritmetik ortalama (\bar{x}), standart sapma (ss), yüzde, frekans, Pearson Moment Korelasyon testi, t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Post-Hoc test istatistiklerinden (Tukey HSD) yararlanılmıştır. Anlamlılık ,05 alınmıştır.

BULGULAR

Tablo 3. FAKMÖ ile DOOMÖ arasındaki ilişki

		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik
FAKMÖ	r	-,354**	-,157*	,090
	p	,00	,00	,11

p<0,05

Tablo 3'te FAKMÖ ile DOOMÖ alt boyutları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere Pearson Moment Korelasyon analizi yapılmıştır. Buna göre, FAKMÖ toplam puanıyla başarı ve canlanma alt boyutu (r=-,354; p<0,05) arasında negatif yönde orta düzeyde, merak ve sosyal kabul alt boyutu (r=-,157; p<0,05) arasında ise negatif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir.

Tablo 4. Yaş ile FAKMÖ-DOOMÖ

		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	FAKMÖ
Yaş	r	-,049	-,011	,076	,111
	p	,769	,177	,185	,054

p<0,05

Yaşa göre FAKMÖ ve DOOMÖ arasında anlamlı ilişki saptanmamıştır (p>0,05).

Tablo 5. FAKMÖ ve DOOMÖ'nün cinsiyete göre analizleri

Değişken	Cinsiyet	N	\bar{x}	ss	t	p
Başarı ve Canlanma	Kadın	179	15,50	5,76	-3,635	,00*
	Erkek	126	17,74	4,54		
Merak ve Sosyal Kabul	Kadın	179	22,51	7,04	-6,402	,00*
	Erkek	126	27,81	7,23		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kadın	179	14,58	4,91	-,507	,56
	Erkek	126	14,87	3,55		
Fakmö Toplam	Kadın	179	53,70	7,95	,912	,36
	Erkek	126	52,82	8,83		

p<0,05

Tablo 5'te katılımcıların cinsiyetine göre DOOMÖ alt boyutları ile FAKMÖ toplam puanı arasındaki anlamlılığın incelenmesi amacıyla yapılan t testi yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında cinsiyete göre anlamlılık saptanmıştır (p<0,05). Buna göre, erkeklerin başarı ve canlanma puanlarının (\bar{x} =17,74), kadınların puanlarından (\bar{x} =15,50) anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir (t=-3,635; p<0,05). Merak ve sosyal kabul alt boyutunda da erkeklerin puanlarının (\bar{x} =27,81), kadınlara göre (\bar{x} =22,51) anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur (t=-6,402; p<0,05).

Tablo 6. Sınıfa göre ANOVA analizleri

Alt boyutlar	Sınıf	N	\bar{x}	Varyans Kaynağı	Kareler toplamı	df	Kareler ortalaması	F	p	Tukey HSD
Başarı ve Canlanma	9.sınıf	72	16,99	Gruplar arası Grup içi	57,485 8805,387	3 301	19,162 29,254	,655	,58	-
	10.sınıf	75	16,36							
	11.sınıf	71	16,73							
	12.sınıf	87	15,82							
Merak ve	9.sınıf	72	26,37	Gruplar	1874,664	3	624,888	12,070	,00*	11*/10/9/12

Sosyal Kabul	10.sınıf	75	27,01	arası Grup içi	15582,778	301	51,770			
	11.sınıf	71	28,12							
	12.sınıf	87	22,85							
Oyun İsteğinde Belirsizlik	9.sınıf	72	12,26	Gruplar arası	1169,013	3	389,671	24,909	,00*	10*12/11/9
	10.sınıf	75	17,24							
	11.sınıf	71	13,19	Grup içi	4708,837	301	15,644			
	12.sınıf	87	15,75							
Fakmö	9.sınıf	72	49,84	Gruplar arası	1561,082	3	520,361	8,016	,00*	10*12/9
	10.sınıf	75	55,81							
	11.sınıf	71	52,53	Grup içi	19539,770	301	64,916			
	12.sınıf	87	54,77							

p<0,05

Tablo 6'ya göre yapılan ANOVA sonucunda katılımcıların sınıf düzeylerine göre merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır (p<0,05). Bu çözümleme sonucunda gruplar arasında beliren anlamlı farkın kaynağını belirlemek amacıyla, Post-Hoc test istatistikleri uygulanmıştır (Tukey HSD). Puan farkı lehine olan yüksek gruplar (*) ile gösterilmiştir. Merak ve sosyal kabul alt boyutunda 11. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının (\bar{x} =28,12), 10. sınıf (\bar{x} =27,01), 9. sınıf (\bar{x} =26,37) ve 12. sınıf (\bar{x} =22,85) öğrencilerinin puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır ($F_{2,302}=12,070$; p<0,05). Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda 10.sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının (\bar{x} =17,24), 12. sınıf (\bar{x} =15,75), 11. sınıf (\bar{x} =13,19) ve 9.sınıf (\bar{x} =12,26) öğrencilerinin puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur ($F_{2,302}=24,909$; p<0,05). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu incelendiğinde 10. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının (\bar{x} =55,81), 12. sınıf (\bar{x} =54,77) ve 9. sınıf (\bar{x} =49,84) öğrencilerinin puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür ($F_{2,302}=8,016$; p<0,05).

Tablo 7. Günlük dijital oyun oynama durumuna göre ANOVA Analizleri

Alt boyutlar	Sınıf	N	\bar{x}	Varyans Kaynağı	Kareler toplamı	df	Kareler ortalaması	F	p	Tuke y HSD
Başarı ve Canlanma	0-60 dk(1)	133	16,50	Gruplar arası	96,094	2	48,047	1,655	,19	-
	61-120 dk(2)	85	17,12		8766,779	302	29,029			
	121 + dk(3)	87	15,64	Grup içi						
Merak ve Sosyal Kabul	0-60 dk(1)	133	24,60	Gruplar arası	105,891	2	52,945	,922	,39	-
	61-120 dk(2)	85	25,5		17351,552	302	57,455			
	121 + dk(3)	87	24,01	Grup içi						
Oyun İsteğinde Belirsizlik	0-60 dk(1)	133	15,78	Gruplar arası	534,842	2	267,42	15,11	,00	1*2/3
	61-120 dk(2)	85	15,09		5343,007	302	17,692			
	121 + dk(3)	87	12,65	Grup içi						
FAKMÖ	0-60 dk(1)	133	58,62	Gruplar arası	3836,169	2	1918,0	33,55	,00	1*2/3
	61-120 dk(2)	85	51,35		17264,684	302	84			
	121 + dk(3)	87	50,89	Grup içi			57,168			

p<0,05

Tablo 7'ye göre yapılan ANOVA sonucunda katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine göre oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır (p<0,05). Bu çözümleme sonucunda gruplar arasında beliren anlamlı farkın kaynağını belirlemek amacıyla, Post-Hoc test istatistikleri uygulanmıştır

(Tukey HSD). Puan farkı lehine olan yüksek gruplar (*) ile gösterilmiştir. Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda günlük 0-60 dakika dijital oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamalarının ($\bar{x}=15,78$), 61-120 dakika ($\bar{x}=15,09$), 121 ve üstünde dijital oyun oynayanların ($\bar{x}=12,65$) puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir ($F_{2,302}=15,115$; $p<0,05$). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu incelendiğinde 0-60 dakika dijital oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamalarının ($\bar{x}=58,62$), 61-120 dakika ($\bar{x}=51,35$), 121 ve üstünde dijital oyun oynayanların ($\bar{x}=50,89$) puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($F_{2,302}=33,552$; $p<0,05$).

Tablo 8. Günlük fiziksel aktiviteye katılma durumuna göre analizleri

Alt boyutlar	Sınıf	N	\bar{x}	Varyans Kaynağı	Kareler toplamı	df	Kareler ortalaması	F	p	Tukey HSD
Başarı ve Canlanma	0-60 dk	95	17,06	Gruplar arası Grup içi	196,683	2	98,342	3,427	,03*	1*2/3
	61-120 dk	146	16,69		8666,189	302	28,696			
	121 +dk	64	14,90							
Merak ve Sosyal Kabul	0-60 dk	95	24,11	Gruplar arası Grup içi	234,699	2	117,350	2,058	,13	-
	61-120 dk.	146	25,59		17222,743	302	57,029			
	121 +dk	64	23,54							
Oyun İsteğinde Belirsizlik	0-60 dk.	95	16,07	Gruplar arası Grup içi	279,725	2	139,862	7,545	,00*	1*3/2
	61-120 dk.	146	13,87		5598,124	302	18,537			
	121 +dk	64	14,54							
Fakmö	0-60 dk.	95	53,18	Gruplar arası Grup içi	221,294	2	110,647	1,600	,20	-
	61-120 dk.	146	52,73		20879,558	302	69,138			
	121 +dk	64	54,95							

$p<0,05$

Tablo 8’de yapılan ANOVA sonucunda katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım süresine göre başarı ve canlanma, oyun isteğinde belirsizlik puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ($p<0,05$). Bu çözümlene sonucunda gruplar arasında beliren anlamlı farkın kaynağını belirlemek amacıyla, Post-Hoc test istatistikleri uygulanmıştır (Tukey HSD). Puan farkı lehine olan yüksek gruplar (*) ile gösterilmiştir. Başarı ve canlanma alt boyutunda günlük 0-60 dakika fiziksel aktiviteye katılan öğrencilerin puan ortalamalarının ($\bar{x}=17,06$), 61-120 dakika ($\bar{x}=16,69$), 121 ve üstünde fiziksel aktiviteye katılanların ($\bar{x}=14,90$) puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($F_{2,302}=3,427$; $p<0,05$). Oyun isteğinde belirsizlik puanı incelendiğinde 0-60 dakika fiziksel aktiviteye katılan öğrencilerin puan ortalamalarının ($\bar{x}=16,07$), 121 ve üstünde fiziksel aktiviteye katılanların ($\bar{x}=14,54$) ve 61-120 dakika fiziksel aktiviteye katılanların ($\bar{x}=13,87$) puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır ($F_{2,302}=7,545$; $p<0,05$).

TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırma, lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmaya 9., 10., 11. ve 12. sınıftan katılan öğrencilerin 179’u kadın 126’sı erkektir.

Araştırmada ele alınan FAKMÖ toplam puanı ile DOOMÖ alt boyutları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan analiz sonucunda, FAKMÖ ve başarı ve canlanma alt boyutu arasında negatif yönde orta düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Buna göre katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları arttıkça bireylerin dijital oyun oynamaya yönelik dijital oyun oynama arzusu, dijital oyun vasıtasıyla eğlenme güdüsünün azaldığı söylenebilir.

Katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun dijital oyun oynama motivasyonunu olumsuz etkilediği söylenebilir. Elde edilen diğer sonuç ise, FAKMÖ ile merak ve sosyal kabul alt boyutu arasında ise negatif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğudur. Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arttıkça katılımcıların, çevresel etmenlerin etkisiyle dijital oyuna katılma, kupa, zırh gibi ödülleri elde etme arzusu düzeyinin, dijital oyun oynama motivasyonunun düştüğü söylenebilir. Literatürde bu iki ölçek arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmaya rastlanmamıştır.

Araştırmanın diğer bulgusunda katılımcıların yaş değişkenine göre FAKMÖ ve DOOMÖ arasında anlamlı ilişki saptanmamıştır. Buna neden olarak katılımcıların yaş grubunun birbirine yakın olması gösterilebilir. Diğer yandan katılımcı grubun dijital oyunları konu edinen benzer sohbet ortamlarında yer alması yaşları ile DOOMÖ arasında ilişki saptanmamasına neden olarak gösterilebilir. Öte yandan lisede okuyan bu öğrencilerin zamanını okulda geçirmesi ve tenefüs saatlerinde birlikte hareket etmeleri onların yaşları ile FAKMÖ arasında anlamlı ilişkinin bulunmamasının nedenidir şeklinde yorumlanabilir. Literatürde Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli (2017)'nin araştırmasında da ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile yaşları arasında anlamlı ilişki olmadığı belirtilmiştir.

Lise öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre, fiziksel aktiviteye katılım ve dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre erkek ve kadın katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu benzerdir. Buna neden olarak her iki grubun fiziksel aktiviteye katılım düzeyinde içsel ve çevresel güdülere sahip olduğu söylenebilir. Literatürde araştırma bulgularına benzer olarak Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli (2017)'nin araştırmasında da kadın ve erkek ortaokul öğrencilerinin benzer fiziksel aktivite düzeyine sahip olduğu saptanmıştır. Araştırma bulgularından farklı olarak Kudaş ve arkadaşları (2005)'nin araştırmasında erkek öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinin, kız öğrencilerininkine göre yüksek düzeyde anlamlı farklılık gösterdiğini saptamıştır. Araştırmada başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında cinsiyete göre anlamlılık bulunmuştur. Erkeklerin başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul puanlarının kadınların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Buna göre, erkek katılımcıların kadınlara göre dijital oyun oynama güdüsünün daha yoğun olduğu, dijital oyun oynarken bireysel ve çevresel nedenlerin daha fazla olduğu söylenebilir. Literatürde Hazar (2019) araştırmasında araştırma bulgularının aksine erkek ve kadın katılımcıların dijital oyuna katılım motivasyonu benzer düzeyde bulunmuştur.

Elde edilen bulgular sonucunda katılımcıların sınıf düzeylerine göre merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır. Merak ve sosyal kabul alt boyutunda 11. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının, oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ'de ise 10. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarının diğer sınıflardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Buna neden olarak, üniversite yerleştirme sınavları için henüz hazırlık yapmadığı düşünülen 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin sınav kaygısı taşımamalarından dolayı yüksek fiziksel aktiviteye ve dijital oyun oynama motivasyonlarına sahip oldukları düşünülebilir.

Katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine göre oyun isteğinde belirsizlik ve FAKMÖ puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır. Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda günlük 0-60 dakika dijital oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamalarının, 61-120 dakika, 121 ve üstünde dijital oyun oynayanların puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Buna göre 0-60 dakika dijital oyun oynayan

katılımcıların diğerlerine göre, dijital oyuna katılım nedenleri ile sonuçları arasındaki bağlantıyı daha fazla kuramadıkları ve daha fazla dijital oyuna katılım nedenlerinin farkında olmadıkları ve daha yüksek fiziksel aktiviteye katılım motivasyonuna sahip oldukları söylenebilir. FAKMÖ ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki incelendiğinde 0-60 dakika dijital oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamalarının, 61-120 dakika, 121 ve üstünde dijital oyun oynayanların puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Buna göre, katılımcıların günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu düşmektedir. Literatür incelendiğinde araştırma bulgusundan farklı olarak Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli (2017)'nin araştırmasında dijital oyun oynama süresi ile fiziksel aktivite düzeyi arasında anlamlı farklılık saptamamıştır. Son yıllarda hızla artan kentleşme, ebeveynlerin çocuklarını parklara yalnız göndermekten kaçınması, geleneksel oyunların unutulmaya yüz tutması (Postman, 1995) gibi nedenlerden dolayı dijital oyunlara ilgi artmakta ve fiziksel aktiviteye katılım azalmaktadır. Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2008) da günümüzde çocukların oyun parkı ve sokakta oynamak, fiziksel aktiviteye katılmak yerine sanal ortamdaki kişilerle sosyalleştiğini ve dijital oyunlara katılımın arttığını belirtmektedir. Dijital oyunların çağımızdaki dijital yerliler diye adlandırılan yeni neslin ilgi alanında olması ve hayatlarının her aşamasında (evde, okulda, yolculukta, vb.) bulunması onları fiziksel aktiviteye katılım, hareket etmekten uzaklaşma, görev ve ihtiyaçlarını aksatma gibi pek çok hayati öneme sahip olan durumları göz ardı etmelerine neden olmaktadır (Demir ve Hazar, 2018). Çakır (2013) araştırmasında dijital oyunlara ayrılan zaman nedeni ile bireylerin diğer aktivitelerden yoksun kaldığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım süresine göre başarı ve canlanma, oyun isteğinde belirsizlik puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Buna göre, başarı ve canlanma alt boyutunda günlük 0-60 dakika fiziksel aktiviteye katılan öğrencilerin puan ortalamalarının, 61-120 dakika, 121 ve üstünde fiziksel aktiviteye katılanların puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Buna göre fiziksel aktivite süresi en kısa olan katılımcıların dijital oyuna katılımında içsel güdülerinin, başarı isteği, dijital oyunla eğlence motivasyonlarının anlamlı düzeyde yüksek olduğu söylenebilir. Oyun isteğinde belirsizlik puanı incelendiğinde 0-60 dakika fiziksel aktiviteye katılan öğrencilerin puan ortalamalarının 121 ve üstünde fiziksel aktiviteye katılanların ve 61-120 dakika fiziksel aktiviteye katılanların puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Bu bağlamda fiziksel aktiviteye en az katılan katılımcıların dijital oyuna katılım nedenleri ve sonuçlarında belirsizlik yaşadıkları, dijital oyun oynama motivasyonlarının diğerlerinden yüksek olduğu söylenebilir. Günümüzde fiziksel aktiviteye katılımın az olmasına neden olarak Demir ve Cicioğlu (2018) çocukların ve gençlerin geleceklelerini yönlendirecek olan sınavlara hazırlanması yüzünden yeterli zaman ve enerji bulamamalarını göstermiştir. Birçok olumsuz psikolojik ve fiziksel etki yapan dijital oyunların (Kırcaburun ve ark., 2018) tercihinin artmasına neden olarak gençlerin fiziksel aktiviteye katılımının azalması gösterilebilir.

Sonuç olarak araştırmada lise öğrencilerinin FAKMÖ toplam puanı ile DOOMÖ puanı arasında anlamlı düzeyde ilişki saptanmıştır. Katılımcıların yaşı ile FAKMÖ ve DOOMÖ arasında anlamlı farklılık saptanmazken cinsiyet, sınıf, günlük dijital oyun oynama süresi ve günlük fiziksel aktiviteye katılım süresine göre anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca Demir ve Cicioğlu (2018)'nin belirttiği puan aralıklarına göre, lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları arttıkça bireylerin dijital oyun oynamaya yönelik dijital oyun oynama arzusu, dijital oyun vasıtasıyla eğlenme güdüsünün azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKLAR

- Altıntaş, A., Koruç, P. B. (2014). Determining participation motivation of young athletes with regard to gender and sport type. *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)*, 2(5), 61-67.
- Arslan, Y., Altay, F. (2009). İlköğretim Okul Takımlarındaki Erkek Öğrencilerin Spora Katılım Güdülerinin İncelenmesi. *Cbü Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2).
- Batoulia, S.A.H., Saba V. (2017). At least eighty percent of brain grey matter is modifiable by physical activity: A review study. *Behavioural Brain Research*, Vol:332, 204-217.
- Barroso, C.S., McCullum-Gomez, C., Hoelscher, D.M., Kelder, S.H., Murray, N.C. (2005). Self-Reported Barriers to Quality Physical Education by Physical Education Specialists in Texas. *J Sch Health*, 75(8),313-319.
- Bek, N. (2008). Fiziksel Aktivite ve Sağlığımız, Fiziksel Aktivite Bilgi Serisi, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Ankara: Pegem Akademi
- Çakır H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerinin Belirlenmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 138-150.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Deci, E. L., Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Selfdetermination in Human Behavior. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., Koestner, R., Ryan, R. M. (2001). Extrinsic Rewards and Intrinsic Motivation in Education: Reconsidered Once Again. *Review of Educational Research*, 71, 1-27.
- Demir, G. T., Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması1. *Journal of Physical Education & Sports Science/Bedens Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Demir, G. T., 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 güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
- Ekmekçi, R., Arslan, Y., Ekmekçi, A., Ağbuğa, B. (2010). Üniversite öğrencilerinin spora bakış açılarının ve spora katılım güdülerinin belirlenmesi. *E-Journal of New World Sciences Academy Sports Sciences*, 5(2), 104-114.
- Eskiler, E., Küçükbiş, F., Gülle, M. (2016). Orta Dönem Çocuk Ergenlerde Fiziksel Aktiviteye Yönelik Tutumların Sosyal Pazarlama Bağlamında Değerlendirilmesi, ERPA, *International Congresses on Education*, 716-722.
- Erdem, M. (2008). Amerikan futbolu sporcularında sporda güdülenme ölçeğinin geliştirilmesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Freedman, D.S., Mei, Z., Srinivasan, S.R., Berenson, G.S., Dieta, W.H. (2007). Cardiovascular risk factors and excess adiposity among overweight children and adolescents: The Bogalusa heart study. *Journal of Pediatrics*, 150, 12-17.
- Gill, D. L., Gross, J. B., Huddleston, S. (1983). Participation motivation in youth sports. *International Journal of Sport Psychology*, 14, 1-14.
- Guay, F., Ratelle, C.F., Roy, A., Litalien, D. (2010). Academic Self-Concept, Autonomous Academic Motivation, and Academic Achievement: Mediating and Additive Effects. *Learning and Individual Differences*, 20(6), 644-653.

- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., & Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332. doi:10.14687/jhs.v14i4.5035
- Hills, A.P., King, N.A., Byrne, N.M. (Eds.). (2007). Children, obesity and exercise: prevention, treatment and management of childhood and adolescent obesity. Routledge.
- Horzum, M. B., Ayas, T., Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hoy, W. K., Miskel, C. G. (2010). Educational administration (Çeviri editörü: S. Turan, 7. baskıdan çeviri). Ankara: Nobel.
- Karasar, N. (2014). Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Kavramlar, Teknikler ve İlkeler (27. Baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Kırcaburun, K., Kokkinos, C. M., Demetrovics, Z., Király, O., Griffiths, M. D., Çolak, T. S. (2018). Problematic Online Behaviors among Adolescents and Emerging Adults: Associations between Cyberbullying Perpetration, Problematic Social Media Use, and Psychosocial Factors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-18.
- Kudaş, S., Ülkar, B., Erdogan, A., Çırççı, E. (2005). Ankara İli 11-12 Yaş Grubu Çocukların Fiziksel Aktivite ve Bazı Beslenme Alışkanlıkları. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J.*, 16 (1), 19-29.
- Merdinoğlu A., Gürsoy R., Hazar K., Dallı M. (2017). Analysis of Body Perception Andself-Esteem Values Connected with Aerobic Exercise in Female And Maleadults. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 333-339.
- Oyar, B. Z., Aşçı, F. H., Çelebi, M., Mülazımoğlu, Ö. (2001). Spora katılım güdüsü ölçeği'nin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 21-32.
- Polat, E., Yalçın, H. B. (2014). Spor Seyircileri İçin Dışsal Güdü Ölçeği ve Spor Seyircileri İçin İçsel Güdü Ölçeği Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 105-127. Doi: 10.14687/ijhs.V11i1.2693
- Postman, N. (1995). Çocukluğun Yokoluşu, (çev. Kemal İnal) İmge Kitabevi, İstanbul
- Reeve, J.M. (2004). Understanding motivation and emotion. USA: Jhon Willey & Sons
- Rickel, K., Park, R.S., Morales, J. (2012). Multiple groups confirmatory factor analysis of the motivational factors influencing individuals' decisions about participating in intramural sports. *Sport Management International Journal*, 8 (2), 69-79.
- Rideout, V., Foehr, U., Roberts, D. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-year-olds. Kaiser Family Foundation Study. <http://www.kff.org/entmedia/8010.cfm>
- Sit, C., Lindner, K. (2007). Achievement goal profiles, perceived ability and participation motivation for sport and physical activity. *International Journal of Sport Psychology*, 38(3), 283-303.
- Şirin, F., E., Çağlayan, S., H., Çetin, Ç., M., İnce, A. (2008). Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Spora Katılım Motivasyonlarına Etki Eden Faktörlerin Belirlenmesi, *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 98-110.

Şimşek, K. Y. (2010). Türk ekstrem sporcularının spora katılım güdüleri üzerine nitel bir araştırma. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(3), 107-118.

Tekkurşun Demir, G., 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, Url: <https://doi.org/10.33468/Sbsebd.79>

Tekkurşun, D. G., İlhan, E. L., Esentürk, O. K., Adnan, K. A. N. (2018). Engelli bireylerde spora katılım motivasyon ölçeği (Eskmö): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(1), 95-106.