



**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
MOTİVASYONLARI İLE FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIM
MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ**

Hande Nur Akköse

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

KASIM, 2020

TEZ TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 12 ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Hande Nur

Soyadı : AKKÖSE

Bölümü : Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi

İngilizce Adı : An Investigation of High School Students' Motivations for Digital Game and for Participation in Physical Activity

ETİK İLKELER UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazarın adı soyadı: Hande Nur AKKÖSE

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Hande Nur AKKÖSE tarafından hazırlanan “ Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Filiz Fatma ÇOLAKOĞLU

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Üye: Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Üye: Doç. Dr. Ersan TOLUKAN

Spor Bilimleri Anabilim Dalı, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 13.11.2020

Bu tezin Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olması için şartları yerine getirdiğimi onaylıyorum.

Prof. Dr. Yücel GELİŞLİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Aileme...

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim süresince ve tezimin her aşamasında bana yol gösteren, görüş ve önerileriyle ışık tutan, desteğini ve yardımlarını her anımda hissettiğim, enerji kaynağım ve samimiyetiyle bir danışmandan çok, anne olarak hayatımda yeri olan saygıdeğer ve kıymetli hocam Prof. Dr. Filiz Fatma ÇOLAKOĞLU' na teşekkürü bir borç biliyor ve sonsuz şükranlarımı sunuyorum.

Araştırmam ve eğitim hayatım boyunca bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım tüm hocalarıma, büyüklerime ve arkadaşlarıma bu süreçte gösterdikleri sonsuz sabır ve yardımlarından dolayı çok teşekkür ediyorum.

Son olarak; maddi manevi her zaman yanımda olan, bu günlere gelmemde en büyük emeğe sahip ve hiçbir fedakârlıktan kaçınmadan arkamda duran, yardım ve desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen kıymetli aileme teşekkürlerimi bir borç bilir, şükranlarımı sunarım.

**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
MOTİVASYONLARI İLE FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIM
MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ**
Yüksek Lisans Tezi

Hande Nur AKKÖSE
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Kasım 2020

ÖZ

Bu araştırma lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma evrenini 2018-2019 eğitim öğretim yılında Ankara İli merkez ve çevre ilçelerinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bulunan toplam 6 ilçede eğitim gören rastgele yöntem ile seçilmiş 24 okuldaki lise öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 1823 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından hazırlanan ve katılımcıların demografik bilgilerini belirlemek amacıyla kullanılan kişisel bilgi formu ve araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarını öğrenmek amacıyla Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu (2018) tarafından hazırlanan “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını öğrenmek amacıyla ise Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu tarafından hazırlanan (2018) “Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22 Paket programından yararlanılmıştır. Öncelikle verilerin normal dağılım gösterip göstermediği basıklık ve çarpıklık değerleri ile incelenmiştir. Verilerin normal dağılım göstermesinden dolayı parametrik testlerden Independent samples t-testi, ANOVA testi ve Pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, liselerdeki öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyon alt boyutlarından olan bireysel nedenler artıkça öğrencinin dijital oyun oynama alt boyutlarından başarı – canlanma, merak - sosyal kabul puanlarının da arttığı ve pozitif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çevresel nedenler ile merak - sosyal kabul alt boyut birbirleri ile paralellik göstermektedir. Öğrencinin fiziksel aktiviteye katılımındaki çevresel nedenler artıkça, dijital oyun oynama katılımında başarı - canlanma ve

merak - sosyal kabul durumunda pozitif yönde artış olduğu tespit edilmiştir. Öğrencinin fiziksel aktiviteye katılımındaki nedensizlik alt boyutunun, dijital oyun oynama katılımındaki oyun isteğindeki belirsizlik arasında negatif yönde bir ilişki görülmüştür. Sonuç olarak lise öğrencilerinin fiziksel olarak kendilerini ispat etme duyguları artıkça, dijital oyunlara katılımında da huzur ve mutluluğunun arttığı aynı zamanda ödül almak, görevleri başarmak gibi dışsal motivasyon kaynaklarının da arttığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler : Fiziksel Aktivite, Dijital Oyun, Motivasyon

Sayfa Adedi : 117

Danışman : Prof. Dr. Filiz Fatma ÇOLAKOĞLU

**AN INVESTIGATION OF HIGH SCHOOL STUDENTS'
MOTIVATIONS FOR DIGITAL GAME AND FOR PARTICIPATION
IN PHYSICAL ACTIVITY
(Master Thesis)**

Hande Nur AKKÖSE

GAZİ UNIVERSITY

INSTITUTE OF EDUCATIONAL SCIENCES

November 2020

ABSTRACT

This research was conducted to examine high school students' motivations for playing digital games and for participating in physical activity. In this study, a survey research design was used. The universe of the research consists of students studying at 24 randomly selected high schools in the academic year of 2018-2019. The schools were located in a total of 6 districts in the central and surrounding regions of Ankara and affiliated to the Ministry of National Education. The sample of the study was made of 1823 volunteer students. In order to determine the demographic information of the participants, a Personal Information Form prepared by the researcher was used. The "Digital Game Motivation Scale prepared by Tekkurşun-Demir and Cicioğlu (2018) and "Physical Activity Participation Motivation Scale" by Tekkurşun-Demir and Cicioğlu (2018) were also utilized as data collection tools in order to examine the participants' motivation for digital gameplay and motivation for participating in physical activity, respectively. SPSS 22 Package program was used to analyze the data. First, by examining kurtosis and skewness values, normal distribution of the data was tested. Due to the normal distribution of the data, parametric tests of Independent samples t-test, ANOVA, and Pearson correlation analysis were used. According to the results of the study, as individual reasons (one of the sub-dimensions of motivation for participating in physical activity) scores increased, the achievement-revival, and curiosity-social acceptance (the sub-dimensions of digital game motivation) scores also increased; the relationship was positive. Environmental reasons and curiosity-social acceptance sub-dimensions were in parallel with each other. As the environmental reasons for the student's participation in physical activity raised, success-

revival and curiosity-social acceptance in digital gameplay participation also increased. A negative relationship was observed between a lack of reason (a sub-dimension of motivation for participating in physical activity) and uncertainty to play (a sub-dimension of digital gameplay motivation). As a result, it can be said that as high school students' feelings of physically proving themselves increase, their peace and happiness while participating in digital games increase too, and at the same time, their external motivation sources such as receiving rewards and accomplishing tasks also improve.

Key Words : Physical Activity, Digital Game, Motivation

Number of Pages : 117

Advisor : Prof. Dr. Filiz Fatma ÇOLAKOĞLU

İÇİNDEKİLER

TEZ TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELER UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.	iii
TEŞEKKÜR	v
ÖZ	vi
ABSTRACT.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xv
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	xviii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
Araştırmanın Amacı	2
Problem Durumu	5
Araştırmanın Önemi	5
Varsayımlar	5
Sınırlılıklar	5
Tanımlar	6
BÖLÜM II	7
KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	7
Dijital Oyun.....	7
Dijital Oyunların Tarihsel Süreci	8

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aşırı Kullanımı	9
Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkisi	10
Fiziksel Aktivite.....	12
Fiziksel Aktiviteyi Etkileyen Faktörler	14
Fiziksel Gelişim.....	14
Psikomotor Gelişim	14
Sosyal ve Duygusal Gelişim.....	15
Ergenlerde Fiziksel Aktivite	15
Fiziksel Aktiviteye Katılımı Etkileyen Faktörler	16
Fiziksel Aktivite ve Sağlık	17
Fiziksel Aktivite ve Obezite.....	18
Düzenli fiziksel aktivitenin önemi.....	19
Motivasyon	20
Motivasyonun tanımı.....	20
İçsel Motivasyon	21
Dışsal Motivasyon.....	22
İlgili Araştırmalar	22
BÖLÜM III.....	27
YÖNTEM	27
Araştırmanın Modeli.....	27
Evren ve Örneklem	27
Veri Toplama Aracı	28
Kişisel Bilgi Formu	28
Geçerlik ve Güvenilirlik.....	28
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)	29

Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ).....	30
Verilerin Analizi	30
BÖLÜM IV	31
BULGULAR VE YORUM	31
Araştırmanın Alt Problemlerine Ait Bulgular	31
Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında ilişki var mıdır?	33
Lise öğrencilerinde cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	34
Lise öğrencilerinde cinsiyete göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	34
Lise öğrencilerinde vücut kitle indeksine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	35
Lise öğrencilerinde vücut kitle indeksine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	36
Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre fiziksel aktivite motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	36
Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	37
Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	38
Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	39
Lise öğrencilerinde okul türüne göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	40
Lise öğrencilerinde okul türüne göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	41

Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	42
Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	43
Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	44
Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	45
Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	45
Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	46
Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	47
Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	48
Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	49
Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	50
Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	51
Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	51
Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	52
Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?.....	53

Lise öğrencilerinde spor yaşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	54
Lise öğrencilerinde spor yaşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?	55
BÖLÜM V	56
TARTIŞMA VE SONUÇ	56
Tartışma	56
KAYNAKLAR	79
EKLER	92
EK 1 : Öğrenci Kişisel Bilgi Formu	93
EK 2: Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği	94
EK 3: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	95
EK 4: İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden Alınan İzin Yazısı.....	96

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Betimsel İstatistikler</i>	32
Tablo 2. <i>Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Arasındaki İlişki</i>	33
Tablo 3. <i>Cinsiyete Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları</i>	34
Tablo 4. <i>Cinsiyete Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları</i>	34
Tablo 5. <i>Vücut Kitle İndeksi ile Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Arasındaki İlişki</i> ..	35
Tablo 6. <i>Vücut Kitle İndeksi ile Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Arasındaki İlişki</i>	36
Tablo 7. <i>Anne-Baba Eğitim Düzeyine Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	36
Tablo 8. <i>Anne-Baba Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	37
Tablo 9. <i>Sınıf Düzeyine Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	38
Tablo 10. <i>Sınıf Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	39
Tablo 11. <i>Okul Türüne Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	40
Tablo 12. <i>Okul Türüne Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları</i>	41

Tablo 13. Anne-Baba Meslek Durumuna Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Anova Testi Sonuçları	42
Tablo 14. Anne-Baba Meslek Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları	43
Tablo 15. Gelir Düzeyine Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	44
Tablo 16. Gelir Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	45
Tablo 17. Ailede Spor Yapma Durumuna Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları.....	45
Tablo 18. Ailede Spor Yapma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları	46
Tablo 19. Kardeş Sayısına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	47
Tablo 20. Kardeş Sayısına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	48
Tablo 21. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları	49
Tablo 22. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları	50
Tablo 23. Spor Yapma Durumuna Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları	51
Tablo 24. Spor Yapma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları.....	51
Tablo 25. Spor Branşına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	52
Tablo 26. Spor Branşına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	53

Tablo 27. <i>Spor Yaşına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi</i>	
<i>Sonuçları</i>	54
Tablo 28. <i>Spor Yaşına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi</i>	
<i>Sonuçları</i>	55

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

BKİ	Beden Kitle İndeksi
FA	Fiziksel Aktivite
FL	Fen Lisesi
GAL	Genel Anadolu Lisesi
İHL	İmam Hatip Lisesi
MAL	Meslek Anadolu Lisesi
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı

BÖLÜM I

GİRİŞ

Modern endüstri dünyasının gelişmesine bağlı olarak artan makineleşme ve teknolojinin ilerlemesi, fiziksel yapılan birçok günlük işlerin birtakım araç gereçlerle yapılmasını sağlamıştır. Dolayısıyla insanların boş zamanlarının göreceli olarak artmasına, durağan ve hareketsiz yaşamalarına neden olmuştur. İnsanlar artan boş zamanlarını gereken hareketleri yapmadan yaşamını devam ettirdiği sürece fonksiyonel yetileri negatif etkilenererek yaşam kaliteleri düşecektir. Bu yaşam tarzının etkilendiği bir yaş grubu da gençlerdir. (Çelik ve Şahin, 2013; Çolakoğlu ve Karacan, 2006).

Sağlıklı bir yaşam sürebilmek için düzenli olarak fiziksel aktivite yapmak gerekir. Fiziksel aktiviteler, fiziksel uygunluğun sağlanmasının yanı sıra zihinsel gelişimi destekleyen aynı zamanda, stresin yok edilmesi ya da azaltılmasını sağlayan önemli bir olgu olarak görülmektedir (İlhan, 2010).

İnsan sağlığının temeli olan fiziksel aktivite, çeşitli nedenlere bağlı olarak günden güne azalma göstermektedir. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, dijital oyun ortamlarının gelişim göstermesi, öğrencilerin sınavlar yüzünden yarış halinde olmaları ve bununla birlikte fiziksel aktivite için yeterli zaman bulamama gibi nedenlerin fiziksel aktiviteye katılımı azalttığı söylenebilir. Fakat fiziksel aktiviteye katılım unsurlarının kaynağında bireyin motivasyonel yaklaşımının etkili olduğu düşünülmektedir (Demir ve Cicioğlu, 2018). Motivasyon, bir davranışın gerçekleştirilmesinde devamlılık, ilgi duyma, arzu etme, yoğunlaşma ve efor harcama gibi olumlu davranışlar oluşmasını sağlar (Akpınar Dellal ve Günak, 2009).

Günümüzde insan hayatında olumlu veya olumsuz birtakım değişiklikler meydana getiren, aynı zamanda büyük bir hızla ilerleyen teknoloji; eğitimden sağlığa, ekonomiden çevreye

yaşamın hemen her alanda kendini göstermektedir. İnsanlar farklı gereksinimler neticesinde bu teknolojileri kullanmakta ve alışkanlıklarını da kullandığı teknolojik araçlara paralel olarak değiştirmektedirler (Öncel ve Tekin,2015). Milenyum çağında teknolojinin hızla geliştiği bir ortamda doğup büyüyen bireyler; bilgisayarlar, cep telefonları, dijital müzik çalarlar, video oyunları, dijital oyunlar ile iç içe yaşamaktadırlar (Prensky, 2001).

Dijital Oyun, dijital oyun olarak da adlandırılan çeşitli yazılımlarla programlanan ve çeşitli teknolojileri kullanan bu oyunlar (Çetin, 2013) kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmakla birlikte spor, yarış, strateji, görev oyunları ve simülasyonlar olarak beş temel kategoride de sunulmaktadır (Kukul, 2013).

Dijital teknoloji ve oyunların çoğalmasında ve özellikle de çocuklar ve gençlerin günlük yaşamlarında vazgeçilmez bir parça haline gelmiştir. Geleneksel oyunların ve oyun alanlarının giderek azalmasının çocuklar üzerinde olumsuz etkilere neden olduğu görülmektedir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018).

Dijital oyun sektörünün bu kadar hızlı büyümesi, gelişimin kritik evrelerinde olan çocuklar ve gençleri çeşitli yönlerden tehdit unsuru oluşturmaktadır. Aşırı ve kontrolsüz şekilde bilgisayar kullanımı çocuk ve gençlerin fiziksel ve zihinsel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkilemesiyle birlikte akademik başarılarını düşürebilmektedir (Cengizhan, 2005).

Bütün bu bilgiler ışığında araştırmanın amacı; spor yapan ve yapmayan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak çeşitli değişkenlere göre derinlemesine araştırmaktır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak çeşitli değişkenler açısından derinlemesine incelenmesidir. Bu kapsamda araştırmanın alt problemleri olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

Bu kapsamda araştırmanın alt amaçları olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında ilişki var mıdır?
2. Lise öğrencilerinde cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
3. Lise öğrencilerinde cinsiyete göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
4. Lise öğrencilerinde beden kitle indeksine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
5. Lise öğrencilerinde beden kitle indeksine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
6. Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre fiziksel aktiviteye motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
7. Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
8. Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
9. Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
10. Lise öğrencilerinde okul türüne göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
11. Lise öğrencilerinde okul türüne göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
12. Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
13. Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
14. Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

15. Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
16. Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
17. Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
18. Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
19. Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
20. Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
21. Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
22. Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
23. Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
24. Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
25. Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
26. Lise öğrencilerinde spor yaşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?
27. Lise öğrencilerinde spor yaşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Problem Durumu

Ankara İl Merkezinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okullarında öğrenim gören lise öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında ilişki var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Türkiye’de ilgili literatür genel olarak incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılıkları, alışkanlıkları, tutumları ile ilgili birçok araştırma bulunmaktadır. Ancak öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarına ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarına yönelik araştırma az bulunmaktadır. Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonuna arasında ilişki merak konusu olmakla birlikte detaylı olarak incelenmiştir. Bu konuda lisansüstü düzeyde araştırmalar yapılması, ileride yapılacak olan araştırmaların bu doğrultuda yapılandırılması ve desteklenmesi için faydalı olacağı söylenebilir. Araştırmadan elde edilen verilerin lise öğrencilerinin fiziksel aktivite ve dijital oyun motivasyonlarına yönelik fikir ve öneriler vermesi açısından katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Varsayımlar

Araştırma sırasında uygulanan ölçeklere verilen cevapların, içtenlikle ve samimi olarak yanıtlanacağı varsayılmıştır.

Araştırmada yer alan örneklem grubunun evreni temsil ettiği ve evrenin görüşlerini yansıttığı varsayılmıştır.

Veri toplama araçları güvenilir ve geçerlidir.

Sınırlılıklar

Araştırma 2018-2019 öğretim yılı ile sınırlıdır.

Bu araştırma, Ankara İl Merkezi’ndeki MEB’e bağlı liselerinde ölçekler dağıtılarak yürütülmüştür.

Araştırma kapsamında kullanılan yöntem ve veri toplama araçları ilgili araştırma sorusuna en uygun yanıtı bulmak amacıyla seçilmiştir.

Araştırma, 12. Sınıf lise öğrencilerinin sınava hazırlanması sebebiyle 9. 10. ve 11. sınıflarla sınırlıdır.

Tanımlar

Dijital Oyun: Dijital oyun olarak da adlandırılan çeşitli yazılımlarla programlanan ve çeşitli teknolojileri kullanan bu oyunlar (Çetin, 2013) kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmakla birlikte spor, yarış, strateji, görev oyunları ve simülasyonlar olarak beş temel kategoride de sunulmaktadır (Kukul, 2013).

Fiziksel Aktivite: Fiziksel aktivite, günlük yaşam içerisinde kas ve eklemlerimizi kullanarak enerji tüketimi ile gerçekleşen aktivitelerdir. Egzersiz ise, planlı olarak yapılan ve tekrarlayan vücut hareketleridir (Sevindik,2011).

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 (Tekkurşun Demir, 2018).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde dijital oyun kavramı, dijital oyunların tarihsel süreci, dijital oyun bağımlılığı ve aşırı kullanımı, dijital oyunların ergenler üzerindeki etkisi; fiziksel aktivite, fiziksel aktiviteyi etkileyen faktörler, fiziksel gelişim, psikomotor gelişim, sosyal ve duygusal gelişim, ergenlerde fiziksel aktivite, fiziksel aktiviteye katılımı etkileyen faktörler, fiziksel aktivite ve sağlık, düzenli fiziksel aktivitenin önemi, motivasyon ve motivasyonun tanımı, içsel motivasyon ve dışsal motivasyona yönelik yapılan araştırmalar ile ilgili bilgi verilmiştir.

Dijital Oyun

Dijital ortam hayatımızın her noktasında hızla yer almaya başlayan ileri bir teknoloji icadıdır. Her alanda etkili olan dijital çağ, oyun dünyası çocuk ve gençlerin hayallerini cezbeden, kendilerini rahat hissettikleri, sorumluluk almadıkları sınırsız platformlar olarak bilinmektedir. Kullanıcıların dijital ortamda karşılaştıkları karakterler ya da etkileşimlerle kendi dünyalarını ve kendi gerçeklerini üreterek kendilerini daha özgür hissetmektedirler. Gelişen ve yenilenen teknolojiyle beraber bireyler bilgisayar, televizyon, cep telefonu, tablet gibi dijital araçlarla bu platformun etkisi altında kalmaktadır. Bireyler dijital ortam sayesinde bilgiye en hızlı ve verimli şekilde ulaşmasıyla birlikte bu bilgileri paylaşarak saklayabilme olanağına sahiptir. Bu durumdan hareketle önceden fiziksel ortamlarda yürütülen oyun gibi çeşitli faaliyet ve etkinlikler teknoloji çağıyla beraber dijital ortamda yaygın olarak uygulanmakta ve kullanılmaktadır (Çakmak, 2016; Yücel ve Toprak, 2017).

Oyun, insanlık tarihi kadar eski olmakla birlikte insanlık kültür ve medeniyetinin şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. İlk zamanlarda taklit etme davranışı olarak ortaya

ıkan bu olgu; zamanla sanat, savař, inan gibi etkenlerle yařamın bir parası olmuřtur. Bununla beraber deęiřen, yenilenen ve geliřen insanlık da oyun olgusunu aynı řekilde etkilemiřtir. İnsanlık zellikle son yz yılda teknolojik olarak nemli geliřmelere adım atmıřtır (Hazar, Tekkurřun ve Dalkıran, 2017,s.180).

Hızla ilerleyen teknoloji ve internet kullanımı, beraberinde insan yařamında birok olumlu ve olumsuz deęiřiklikler meydana getirmiřtir. Bu deęiřiklikler her alanda kendini gstermekle beraber dijital oyun oynama srelerini ve kullanımını da arttırmıřtır. Dijital oyunlar kreselleřmenin de etkisiyle geniř kitlelere ulařmıřtır. Bunun neticesinde dijital oyunlar geniř ve ocuklardan oluřan bu kitlenin yoęun olarak ilgi gsterdięi bir alandır. Bylece Trkiye, lkedeki ocuk ve geniř nfusun genel nfusa oranı dikkate alındıęında dijital oyun ortamında nemli bir noktadadır (Taylan, Kara ve Duręun, 2017).

Teknolojinin ilerlemesi ve internetin yaygınlařması genlerin teknoloji ve internet ile i ie bymesine sebep olmuřtur (Akbulut, 2013). Genlerin nceden aık alanlardaki oyun etkinlikleri, son yıllarda teknolojinin de geliřmesine baęlı olarak bilgisayar bařında ya da cep telefonları aracılıęıyla gerekleřtirilen sanal dijital oyunlar haline dnřmřtir (Gnay, 2011).

Dijital Oyunların Tarihsel Sreci

Bir platformda oyuncunun neler yapabileceęi veya yapamayacaęını belirleyen kurallar ierisinde, ama ya da hedefe ynelik gerekleřtirilen bir yarıřma etkinlięi olarak bilinen oyun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduęu dřnlmektedir (etin, 2013). Gnmzde bilgisayar ve telefondan oynanan bu oyunların tarihsel geliřimi televizyona baęlanan oyun konsolları ile bařlamıř ve kiřisel bilgisayarlara kadar gelmiřtir (Kukul, 2013). etin'e (2013) gre, dijital oyun olarak da adlandırılan eřitli yazılımlarla programlanan ve eřitli teknolojileri kullanan bu oyunlar; dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve evrimii (online) oyunlar olarak sınıflandırılmıřtır.

Dijital oyunların tarihi, bilgisayarlardan biraz ncesine dayanmaktadır. Gnmzdeki bilgisayarların ortaya ıkıřından nce, uzmanların kendi aralarında oynamak iin geliřtirdikleri oyunlar, zamanla ve geliřen teknolojiyle ticari firmalar tarafından yaygınlařtırılmıřtır (Ural, 2009). Bilgisayar ve video oyunları son 25-30 yıldır genler arasında giderek poplerleřmeye aday olmuřtur. Bu oyunlar bařlangıta, bilgisayarlara

meraklı olan gençler ve yetişkinler arasında oynanırken, 90'lı yılların başında çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarında önemli bir yer edinmiştir (Fromme, 2003).

Oyun endüstrisinde özellikle 90'lı yıllardan itibaren artan büyüme hızı beraberinde yeni sürümleri piyasaya çıkan farklı türlerdeki dijital oyunların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Günümüzde oyuncu tercihleri ve istekleri doğrultusunda birçok sayıda ve farklı türlerde oyunlar ortaya çıkmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016, s. 129).

Türkiye'de 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı olan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. 2013 yılında ise Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'na bağlanmıştır. Dijital Oyunlar Federasyonu'nun temel amacı; dijital oyunlarla ilgilenen oyunculara hizmet etmek ve başarılı oyuncuları "Dijital Oyunlar Milli Takımı" oluşturarak ülkemizi yurtdışındaki müsabakalarda temsil etmek olmuştur. Oyunlar federasyon tarafından içerik ve yaş gruplarına göre sınıflandırılmıştır. Bunlar; şiddet içerikli bilgisayar oyunları, eğitici oyunlar (bulmaca ve zekâ oyunları), strateji oyunları, macera ve eğlence oyunları ile spor ve yarış oyunlarıdır. Oyun oynama şekillerine göre ise, sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklinde alt türlerde ayrıştırılmıştır (Aksel, 2018, s.11).

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aşırı Kullanımı

İnternet ve bilgisayar birçok alanda hayatı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir sektör durumuna gelmiştir. Son dönemlerde teknolojiyi yakından takip eden gençlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği bilinmektedir. Bireyin herhangi bir davranışı azaltmaya ya da hiç kullanmamaya yönelik istekli girişimlerine rağmen kontrolü kaybederek yaşaması bağımlılığa neden olur (Aksel, 2018, s.11). Griffiths (1995), bağımlılığın sonuçları fark etmeksizin bir davranışı tekrarlama zorunluluğu olarak tanımlamaktadır. Tüzün ve Barab (2004), insanların dijital oyun bağımlılığı nedenlerini kontrolü sağlama, başkalarına meydan okuma, üstünlük sağlama ve merak duygularını bastırma gibi etkenlere bağlamaktadır.

Dijital ortamlar ergenlik çağındaki bireyler için her zaman daha eğlenceli ve çekici ortamlardan biri olmuştur. Günümüzde dijital oyunlar gençler arasında bağımlılık düzeyine ulaşan alanlardan biridir. Gençlerin bu alanlardan ne derece ve nasıl etkilendiğine dair çeşitli görüşler bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılığını; uzun süre oyun oynamayı

bırakamama, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirip kurgulama, oyun bağımlılığından dolayı sorumluluk ve görevlerini aksatma ya da yerine getirmeme gibi sonuçları olan bir olgu olarak tanımlanmaktadır. (Horzum, 2011; Reiterer, 2010).

Yapılan araştırmalar, dijital oyunların ergenlerin görsel ve dikkat becerilerini geliştirdiğini fakat bilinçsiz ve aşırı oyun oynama davranışlarının ciddi sorunlara neden olduğunu belirterek günümüzün çok tartışılan konularından birini oluşturmuştur (Green ve Bayelier, 2003, s. 534-537). Oyun bağımlısı bireylerde, günde 8-10 saat ve haftada en az 30 saat gibi yoğun ve bağımlılık oyun oynama davranışı kişilerde; oto kontrol kaybı, tepki ve öfke ile tepki gösterme, sorumlulukları ve yakın ilişkilere özen göstermeme, temel ihtiyaçları erteleme gibi bir takım bilişsel ve davranışsal problemlere yol açmaktadır. (Köroğlu, 2013).

Dijital oyunlar, bireyleri hareketsiz ve sedanter yaşamlara iterek kilo kontrolünü, beslenme düzenlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Dolayısıyla belirtilen olumsuz etkilerden kaçınmak için bireyler spora, fiziksel aktiviteye katılımlarına yardımcı olmak gerekmektedir. Ayrıca harekette devamlılığın sürdürülmesi için bireylerin motive edilmesi oldukça önemlidir (Bozkurt, Demir ve Dursun, 2019).

Dijital oyunlar ile ilgili yapılan birçok araştırmada eğitici, öğretici ve geliştirici bilgisayar oyunlarının uygun zaman ve saatler içinde oynanmasının çocuk ve gençlerin gelişimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Çocuk ve gençler duygularını, düşüncelerini ve isteklerini oyun esnasında ifade etmektedirler. Genel anlamda dijital oyunların, çocuklar ve gençler üzerinde, diğer oyunlarda (saklambaç, yakan top, körebe vb.) olduğu gibi sakinleştirici, kontrol edici, üstünlük duygusu kazandırıcı etkileri olduğu da bilinmektedir (Tarhan, 2004, s. 101).

Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkisi

Dijital oyunların ergenler için faydalı mı yoksa zararlı mı olduğu konusunda birçok tartışma vardır. Son zamanlarda dijital oyunların aşırı ve bağımlı kullanımı konusundaki yayınlar giderek artmıştır. Ancak, bu sorunu daha iyi anlamak, algılamak ve tedavi programlarının geliştirilerek çözüm üretmek için daha fazla araştırma gerekmektedir (Collins, Freeman & Chamarro, 2012, s. 133-138).

Belirli bir yaş aralığındaki bireyler için bilgisayar oyunlarının, özerk öğrenmenin temelini sağlayan pek çok beceriyi destekleyerek öğrenmeye yardımcı olduğu kabul edilmektedir. Bu becerilerin bazıları problem çözme, sıralama, tündengelimli muhakeme ve ezber gibi yeteneklerin gelişmesini sağlayan oyunların içeriği ile ilgilidir (McFarlane, 2002, s. 13).

Yavuzer (2001), gençlerde verimli ve kontrollü bilgisayar kullanımının; öğrenmeyi eğlenceli hale getirme, dikkat dağınıklığını azaltma, bilişsel gelişim, planlama ve problem çözme yetilerini geliştirme ve yazma-iletişim becerilerinin gelişmesine yardımcı olmak gibi pek çok olumlu etkisi bulunmaktadır.

Aynı zamanda Lieberman, Fisk ve Biely (2009)'e göre, dijital oyun oynamanın şiddet eğilimine yönlendirme, saldırganlaştırma, geleneksel ve öğretici oyunlar yerine dijital oyunları tercih etme, sosyal çevreden uzaklaşma ve fiziksel aktivitelere zaman ayırmama gibi negatif yönde etkilerinin olduğu görülmüştür.

Bunun yanında kontrolsüz bilgisayar kullanımının; ekran bağımlısı olma, sosyal iletişimin azalması, hareket sınırlılığı nedeniyle fiziksel gelişimin de olumsuz etkilenmesi gibi zararları da olabildiği gözlemlenmiştir. Harris'e (2001) göre, dijital oyunların çocuk ve gençler üzerinde saldırganlık, bağımlılık, suça eğilim ve içe dönüklük gibi olumsuz etkilerinin beraberinde; rahatlama, rehabilitasyon, eğitim ve sosyallik düzeyinde gelişme gibi olumlu etkileri de söz konusudur. Gençlerin oyun oynama bağımlılıklarının erken zamanda tespit edilmesi ve gerekli durumlarda psikiyatrik danışmanlık almaları için yönlendirilmeleri gerekmektedir. (Irmak ve Doğan, 2015).

Doğu (2006) bireylerin günlük hayatlarından kopmak için yoğun olduklarında dijital oyun oynamaya teşvik eden sebeplerini şu şekilde açıklamıştır. Bireylerin yaşamlarında herhangi bir aidiyet duygusu olmadığını, var olan hayatlarında yapamadıkları her türlü şeyi dijital oyunlar ve sanal ortamlarda gerçekleştirmelerinin daha kolay olması ve dijital oyunların gerçek hayattaki sorumluluk ve görevlerinden uzaklaşmak ve kurtulmak için bir kaçış yolu olduğunu ifade etmektedir.

Araştırmacılar dijital oyunların stratejik düşünebilme, problem çözme, iletişim ve dil becerisi geliştirme, kendini ifade etme, paylaşmayı öğrenme, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme, problem çözme becerisi kazanma gibi faydalarının olduğunu da belirtmektedir. (Horzum, 2011).

Dijital oyunların görsel dikkati ve el-göz koordinasyonunu geliştirdiği, hızlı ve doğru karar verebilme yetilerini ve teknoloji kullanımını öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve çevrimiçi oyunların sosyalleşmeye katkı sağladığı yönündeki görüşlere yer verilmiştir. Fakat karşılık olarak, bu oyunların bireyleri pasif bir hayata sürüklerken görüldüğü gibi masum olmadıklarını, sosyal yaşamdan uzaklaştırdığı, bağımlılık yaratabileceklerini ve gençlerin psikolojik olarak olumsuz yönde etkileyebileceği yönündeki görüşler yaygınlaşmıştır (Oktay,1999).

Ayrıca masa başında hareketsiz oturulması sonucu solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemleri başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik, psikolojik ve sosyal olumsuz etkilerinin olabileceği gözlemlenmiştir (Grüsser ve Thalemann, 2006).

Fiziksel Aktivite

Günümüzde yaşam koşulları insanları daha az hareket eder duruma getirmektedir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak bireylerin fiziksel aktiviteye katılım düzeylerinde azalmalar meydana gelmiştir. Yaşam kalitesini arttırarak yaşamak, uzun yaşamak kadar önemlidir. Toplumun fiziksel aktivite konusunda bilgi düzeyinin yetersiz olması, fiziksel aktivitenin sağlık açısından öneminin yeterince anlaşılamaması ve giderek daha hareketsiz bir yaşam tarzının benimsenmesi, toplumda obezite, kalp-damar hastalıkları ve kronik hastalıkların görülme sıklığını artıran önemli nedenlerden biri olmuştur (Sağlık Bakanlığı, 2008).

Bireylerin fiziksel aktiviteye katılımları kaliteli yaşam açısından büyük önem taşımaktadır. FA, günlük hayatımızda, vücudu hastalıklara karşı koruma, yaşlanmanın getirdiği organik gerilemenin azaltılması, solunum ve dolaşım sistemlerinin üstün kapasiteye ulaşması, sinirsel gerginliklerin azaltılması, sosyal iletişimin sağlanması, kasa bağlı eklem dokularının sağlık ve işlerliğinin korunması, ve postür bozukluklarının önlenmesi gibi birçok olumlu etkileri vardır (Arabacı ve Çankaya, 2007).

Baltacı ve Düzgün (2008) fiziksel aktiviteyi, enerji dengesi ve ağırlığın kontrolü için enerji harcaması olarak tanımlamaktadır. Sistemli ve düzenli olarak yapılan fiziksel aktivite programları egzersiz olarak ifade edilebilir. Egzersiz, düzenli ve tekrarlı vücut hareketlerini içerir ve fiziksel gelişimi destekler niteliktedir. Esnekliği, kassal kuvveti ve dayanıklılığı, arttırmaya yönelik egzersiz ve programlar her gelişim döneminde sıklıkla kullanılmalıdır.

Fiziksel aktivitenin faydaları göz önüne alındığında sağlıklı ve mutlu toplumlar için bireylerin en uygun düzeyde fiziksel aktivitelere yönlendirilmeleri büyük önem arz etmektedir. Bu aktiviteler; yürüme, koşma, zıplama, bisiklete binme, yüzme, baş-boyun hareketleri ve kol-bacak hareketleri gibi belli başlı fiziksel hareketleri birleştiren çeşitli egzersizler, spor dalları, oyun, dans ve gündelik aktiviteleri kapsamaktadır (Karaca, Ergen ve Konuç, 2000, s.19).

Toplumların büyük bir çoğunluğunda fiziksel aktivite, “spor” kelimesi ile eşanlamlı olarak bilinmektedir. Fakat fiziksel aktivite; gündelik yaşam içerisinde, kasları ve eklemleri kullanarak enerji harcaması ile gerçekleşen, solunum ve kalp hızını artıran ve farklı şiddetlerde yorgunlukla sonuçlanan aktiviteler olarak tanımlanmalıdır. Bu bağlamda spor aktiviteleri ile beraber oyun ve egzersiz gün içinde yapılan çeşitli aktiviteler de fiziksel aktivite olarak kabul edilerek desteklenmelidir. (Akyol, Bilgiç & Aksoy, 2008; Özer ve Baltacı, 2008).

Bir başka deyişle Bek’e (2008) göre, fiziksel aktivitenin yalnızca spor ve egzersizden meydana geldiği fikri son derece yanlış bir ifadedir. Fiziksel aktivite, bireyin sistemli olarak yaptığı hareketlerin kas ve eklemler yardımıyla enerji harcamasıyla ortaya çıkarak, kalp ve solunum hızının artmasıyla yorgunluk ile sonuçlanan aktivitelerdir. Bundan dolayı günlük yaşamda spor dışında yapılan her türlü aktivite, egzersiz ve oyunlar fiziksel aktiviteye dâhildir.

İnsanlar boş zamanlarını değerlendirmek için birçok farklı sebep ve beklentilerle üzere açık ya da kapalı alanlarda, pasif veya aktif olarak, kentsel veya kırsal alanlarda serbest zaman etkinliklerini fiziksel aktiviteyle desteklemek istemektedir. (Karaküçük, 2008).

Boş zamanların fiziksel aktivite sportif faaliyetlerle değerlendirilmesi, teknoloji kullanımı ve şehirleşmenin birey ve toplum üzerinde meydana getireceği olumsuz etkileri azaltmak, önlemek veya oluşan stresi minimize etmek için oldukça önemli görülmektedir (Tekin, Ramazanoğlu ve Tekin, 2004).

Fiziksel Aktiviteyi Etkileyen Faktörler

Fiziksel Gelişim

Fiziksel aktivite, her yaş grubundan insan sağlığını geliştiren ve yaşam kalitesini arttıran bir faktör olarak değerlendirilmektedir (Riner ve Sellhorst, 2013, s. 12). Yapılan egzersizler; daha güçlü kaslar, tendonlar ve bağ dokuları ile daha sağlıklı kemik gelişimini destekler niteliktedir. Bu durum fonksiyonel kapasiteyi geliştirmektedir (Akyol vd., 2008).

Fiziksel aktivite, kas-iskelet sisteminin (kemikler, kıkırdak, tendonlar, bağlar ve kaslar) gelişimine yardımcı olmaktadır. Fiziksel aktivite sonucunda kas direncinde de artış görülmektedir. Fiziksel performansı artırır, bağışıklık sistemini güçlendirir ve sağlıklı bir postür yapısına sahip olmaya yardımcıdır. Yapılan bilimsel araştırmalarda da spor yapan çocuk ve gençlerin diğerlerine oranla daha iyi gelişim gösterdikleri kanıtlanmıştır (Orhan, 2019).

Psikomotor Gelişim

Motor gelişimi yaşam boyu devam eden bir süreç olmakla beraber yalnızca dayanıklılık, kuvvet, denge gibi özelliklere bağlı değil, bununla birlikte zihinsel, ruhsal ve duygusal gelişimlerden de etkilenen bir bütün olarak düşünülmelidir. (Aracı, 2001).

Spor ve fiziksel aktivite faaliyetlerinde psikomotor hareket becerilerini de içinde barındıran birçok aktiviteden meydana gelmektedir. Hareket durumu, ince ve kaba motor becerilerinin gelişiminde büyük rol oynamaktadır. Kaslar arası koordinasyonu sağlayarak sensomotorik duyarlılık ve tepki- reaksiyon becerilerini artırmaktadır. Kapsamlı bir hareket dizisinin gelişimi açısından önemli görülmektedir. Daha önce öğrenilen hareketler yeni kazanımları kolaylaştırmakla beraber bilgi ve deneyim transferini kolaylaştırmaktadır. Fiziksel aktiviteye katılımda bu motor becerilerin kazanımının yanı sıra; algıda seçicilik ve hareket koordinasyonun oluşumunu destekler, temel motor becerilerin (dayanıklılık, güç, kondisyon, hız, esneklik, denge, kuvvet, sürat) gelişimine yardımcı olur, hareket güvenliğini artırır ve olası kazaları önler. (Weineck, 2010).

Sosyal ve Duygusal Gelişim

Fiziksel aktivite, beslenme alışkanlıklarının düzeltilmesi, sigara, alkol ve uyuşturucu kullanımının azaltılması, sosyal ilişkilerin güçlendirilmesi gibi durumları olumlu olarak etkilemektedir. Fiziksel aktivitelere katılımın; depresyon ve anksiyete sorunlarına engel olmada ve stresi azaltmada etkili olduğu görülmüştür. Aynı zamanda sosyal iletişimi artırarak şiddet eğilimindeki bireylerde olumlu davranış değişikliği görülmüştür.

Araştırmaların çoğunda, fiziksel aktivite yaparak kendini daha iyi hissetme ve olumlu düşünme, vücut görüntüsünü beğenme, kendine fiziksel değer verme ve özgüven artışı gibi konularda pozitif faydaları olduğu gözlemlenmiştir. Bunlarla beraber fiziksel aktivitenin, stres ve kaygı bozukluklarını azalttığı, uyku kalitesini ve süresini de olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir (Akyol vd., 2008).

Ergenlerde Fiziksel Aktivite

Çocuk ve erişkinlik dönemleri arasında bir geçiş olarak adlandırılan ergenlik dönemi, büyüme ya da olgunluğu düzeyine erişme anlamına gelmektedir (Can, Türkyılmaz ve Karadeniz, 2010). Kulaksızoğlu (2004) ergenlik dönemini; çocukluk ve yetişkinlik arasındaki belirli ve hızlı olarak ilerleyen fizyolojik, psikolojik ve sosyal gelişimle birlikte yetişkinliğe geçişi sağlayan bir dönem olarak ifade etmektedir.

Ergenlik döneminde gençleri spor branşlarına, fiziksel aktivitelere yönlendirmek bireylerin bu dönemi daha kolay ve verimli bir şekilde sürdürmeleri için faydalı olacaktır. Yapılan araştırmalarda bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Fiziksel aktivitelerin en büyük ve önemli katkıları çocuk ve gençler üzerinde görülmektedir. Yapılan egzersizler ve fiziksel aktiviteler gençlerin ergenlik dönemlerinde özgüven gelişimini de desteklediği görülmüştür. Yapılan araştırmalar; ergenlerin olumsuz tutum ve davranışlardan kendilerini korudukları da ulaşılan bilgiler içerisinde. Fiziksel aktiviteler ve sportif faaliyetler gençlerin sigara, alkol ve benzeri kötü alışkanlıkları azaltıcı etkiye sahip olduğunu da kanıtlamıştır (Kirkcaldy, Shephard & Siefen, 2002, 547).

Gençler arasında fiziksel aktiviteye katılımı artıran nedenler arasında; kilo kontrolüyle fit bir görüntüye ulaşma, sağlıklı ve kaliteli bir yaşam sürme isteği, karşı cins tarafından

beğenilme arzusu, sosyal ortamlara girerek farklı arkadaş ortamlarında bulunma ve mutlu olma isteğinin bu süreçte etkili olduğu söylenebilir (Zorba ve Saygın, 2017).

Yapılan fiziksel aktiviteler ve spor faaliyetleri kurallara uymayı öğretmekle beraber, arkadaşlık ilişkilerinde sosyalleşmeye yardımcı olur. Bu durum, takım ruhu ve birlik-beraberlik duygularını kazandırmaya teşvik eder. Ergenlerde fiziksel aktiviteye katılımın sağlanması; pozitif düşünme ve benlik saygısını, fiziksel ve psikososyal durumu iyileştirdiği için bir strateji olarak düşünülebilir. Dolayısıyla yapılan fiziksel aktivite ile birlikte sosyal ilişkiler de önem kazanmaktadır. (Brosnahan, Steffen, Lytle, Patterson & Boostroom, 2004).

Fiziksel Aktiviteye Katılımı Etkileyen Faktörler

Fiziksel aktiviteye katılımı birçok neden etkili olmaktadır. Bireylerin fiziksel aktivitelere katılımını etkileyen bir diğer faktör ise çevresel faktörlerdir. İnsanlar yaşadıkları doğal ve sosyal ortam, cinsiyet, yaş, yeterlilik ve motivasyon gibi kişisel faktörlerden etkilenmektedirler. Sokak planı, arazi kullanımı, eğlence tesislerinin ve parkların konumu, ulaşım sistemi, yol güvenliği, suç ve benzeri tehlikeler gibi unsurlar bireylerin fiziksel aktiviteye katılım düzeylerini etkilemektedir. Dolayısıyla insanlar parklar, yeşil alanlar, rekreasyon alanları gibi yerlere rahatlıkla ulaşım sağlayarak zaman zaman fiziksel aktiviteye katılımları artmaktadır (Edwards ve Tsouros, 2006).

Bu kapsamda, fiziksel aktivite mekânlarının taşıdığı nitelikler ve nicelikler oldukça önemlidir. Bireylerin bu ortamları seçerken onları yönlendiren ve engelleyen unsurların bilinmesi gerekmektedir. Ortak yaşam alanlarının fiziksel aktivite için kolaylaştırılması, özellikle parkların ve yürüyüş alanlarının düzenli egzersizler için daha verimli hale getirilmesi katılımı artırabilir. Fiziksel aktiviteye yönelmede, önemli bir yere sahip olan rekreasyon alanları bu bölgelerin kullanımı oldukça önemlidir. (Özbey ve Çelebi, 2011).

Bu sebeple park, bahçe, yeşil alanlar, eğlence tesisleri ve rekreasyon alanlarının fiziksel aktivite amaçlı kullanılmasında etkili olan sebeplerin belirlenerek, bireyleri bu alanda engelleyen unsurların tespit edilmesi, mevcut kullanılan alanların yenilenmesi ve yeni alanlar yapılırken bu unsurların göz önüne alınması; kullanıcıların memnuniyet düzeyini artırması ve fiziksel aktiviteyi daha istekli hale getirmesine yardımcı olabilir (Gümüş, Alay ve Karakılıç, 2017).

Fiziksel aktiviteler ve sportif faaliyetlerin insan yaşamında fiziksel, ruhsal, biyolojik, ve sosyal çevreden kaynaklanabilen belirleyicileri faktörleri vardır. Bu faktörler fiziksel aktiviteye katılımı ve istendik davranış oluşturmaya kolaylaştıran etkenlerdir. Bunlar;

1. Demografik ve biyolojik faktörler
2. Psikolojik, zihinsel ve duygusal faktörler
3. Beceriler
4. Sosyal ve kültürel faktörler
5. Fiziksel çevre faktörleri
6. Fiziksel aktivitenin özellikleri ve yoğunluğudur (Montoye, 2000; Nahas, Goldfine & Collins, 2003).

Fiziksel Aktivite ve Sağlık

Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) sağlığı; "Yalnızca hastalık ya da sakatlığın bulunmaması değil, aynı zamanda bedensel, ruhsal ve sosyal yönlerden tam bir iyilik hali" şeklinde tanımlamıştır. Sağlıklı yaşam durumu bireylerin tüm istendik davranışlarını kontrol edebilmesi ve gündelik aktivite ve alışkanlıklarını düzenlerken kendi sağlık statüsüne uygun olarak seçerek düzenlemesi olarak ifade etmiştir (Zaybak ve Fadiloğlu, 2004).

Fiziksel aktivite, katılmak daha kaliteli, uzun ve sağlıklı bir yaşam için temel bir unsurdur. Sağlıklı bir yaşam ve oluşabilecek sağlık risklerini en aza indirmek için temel etkenler fiziksel aktivite ve beslenmedir (Akyol vd., 2008, s.7).

Bulut'a (2013) göre; bireylerin sağlık koşullarını fiziksel aktivite düzeyleri etkilemektedir. Fiziksel aktivitenin yetersizliği çeşitli sağlık sorunlarına neden olmaktadır. Sağlıklı bir yaşam tarzı düşünüldüğünde fiziksel aktivitenin önemi giderek artmaktadır. Fiziksel aktivitenin belirli sıklıklarla ve istendik davranışlar doğrultusunda kişinin ve toplumun sağlık düzeyi üzerinde de olumlu etkileri görülmektedir.

Fiziksel aktivite ve spor faaliyetlerinin sağlık üzerindeki olumlu etkilerine bakıldığında ise; kalp ve damar hastalıkları riskini azaltarak kilo korunmasına yardımcı olduğu görülmüştür. Düzenli olarak yapılan egzersizlerle birçok kanser riskini azaltarak, kas ve iskelet sistemini korumaktadır. Stres, depresyon ve anksiyete problemlerini minimize ederek psikolojik

sağlığı da pozitif yönde desteklediği belirtilmiştir (Dünya Sağlık Örgütü, 2008; Kodama vd., 2013)

Değişen hayat standartları, refah seviyesi, çevresel- sosyal değişkenler, gelişen teknoloji ve beslenme alışkanlıkları okul çağındaki bireylerin fiziksel aktivite düzeylerinde olumsuz etkilere yol açmaktadır (Cengiz ve İnce, 2013).

Egli vd. (2011) göre, çocukların ve gençlerin fiziksel aktivite ve sportif faaliyetlere katılımlarının desteklenmesi ile kilo kontrolü, obezite ve psikolojik olarak iyi hissetme hissinin mümkün olacağını göstermektedir. Çocukları ve gençleri fiziksel aktiviteye ve spora katılımlarındaki faktör ve değişkenlerin belirlenmesi hem beden eğitimi dersi müfredatının oluşturulmasında hem de fiziksel aktivitelerin hazırlanmasında önemli bir bilgi kaynağı olabilir.

Sağlıklı bir toplum için; fiziksel aktivite ve sportif faaliyetler erken yaşta kazandırılmalı bu faaliyetleri bir alışkanlık edinerek, yaşamlarının bir parçası haline getirilmelidir. Bireysel sağlığın korunması ve sağlık problemlerinin en aza indirgenmesi açısından fiziksel aktivitenin önemi oldukça fazladır (Zorba, 2010).

Fiziksel Aktivite ve Obezite

Obezite, birçok ülkede hızla büyüyen, hareketsiz yaşam ve çevresel faktörlerden etkilenen büyük bir sağlığı sorunu olmuştur. Obezite tek bir hastalık olarak kabul edilmeyip; genetik, metabolik, ve davranışsal bozuklukları içeren komplike bir hastalıktır. Tüketilenden fazla enerji alımının vücutta yakılmaması obezitenin başlıca nedeni olarak ortaya çıkmaktadır. Obezitenin genetik, yaş, cinsiyet, beslenme alışkanlıkları, fiziksel aktivite ve sosyoekonomik kültürel düzeyden etkilendiği görülmüştür. Obezite durumunda fiziksel aktiviteye zaman ayrılması oldukça önemlidir. Yapılan egzersiz ve fiziksel aktivitelerle obezite engellenebilir (Akyol vd., 2008; Berberoğlu, 2008).

Günümüzde gençlerin, fiziksel aktivitelere yeterli vakit ayırmaması, uzun süreli sedanter hayatı tercih etmesi (televizyon ve dijital oyunlar), genelde aperatif besinler tüketmeleri çeşitli hastalıklara ve obeziteye yol açmaktadır. Bunun yanı sıra sadece fiziksel olarak değil psikolojik sağlığı da olumsuz etkilemektedir (Chou ve Pei, 2010; Kane ve Frisco, 2013).

Fiziksel hareketsizlik obezitenin oluşmasındaki temel etken olarak görülebilir. Dijital ortam ve gelişen teknolojinin etkisiyle birçok iş enerji harcanmadan yapılabildiği için, atılmayan ve kullanılmayan fazla enerji vücutta yağ olarak kalmaktadır. Obezitenin problemlerinin başlaması ve ilerlemesinde fiziksel hareketsizliğin payı % 67.52'tir. Obezite endokrin sistemini ve kardiyovasküler sistemi olumsuz etkileyerek birçok hastalığın da oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Parmaksız, 2007).

Fiziksel aktivitenin yetersizliği ve beslenme bozuklukları obeziteyi tetikleyen temel faktörlerdir. Obeziteye neden olan etkenleri ortadan kaldırmak için, gençlere sporun önemi anlatılmalı, fiziksel aktiviteler daha cazip hale getirilerek egzersiz yapmaya teşvik edilmeli ve sporu bir yaşam tarzı haline getirmelerine yardımcı olunmalıdır. Bu bağlamda, fiziksel aktiviteleri desteklemek amacıyla, ebeveynlere ve beden eğitimi öğretmenlerine büyük rol düşmektedir.

Planlanmış egzersiz ve fiziksel aktivite programları, genel sağlık durumunu korutup iyileştirirken uzun vadede ise obezite hastalığına yakalanma riskinin azaltılması ve önlenmesinde oldukça önemli görülmektedir (Çetin, Erdoğan, Yolcu ve Baydar, 2008; Çolakoğlu 2003).

Düzenli fiziksel aktivitenin önemi

Sağlık kaliteli ve düzenli yaşamın en önemli etkenlerinden biri olarak kabul edildiğine göre, modern toplumlarda var olan teknolojik gelişmelere bağlı olarak yaşam şekillerini kolaylaştırırsa da, gündelik fiziksel aktivitenin yetersiz olduğu bir yaşamın sürdürülmesi uzun vadede sedanter bireylerin sayısını günden güne arttırarak sağlık problemlerine yol açtığı ve sağlıksız bireylerin yetiştiği görülmüştür (Bozkuş, Türkmen, Kul, Özkan, Ümit, & Cengiz, 2013).

Hareketsizlik; obezite, diyabet, kardiyovasküler hastalıklar, yüksek tansiyon, bazı kanser türleri, osteoporoz, stres ve depresyon (Speck,2002) gibi birçok ağır semptomdaki hastalıklara yol açtığı belirlenmiş olup genel ruhsal ve fiziksel sağlığı tehdit ettiği görülmüştür. Sağlık problemleri riskini azaltarak, sağlığın geliştirilmesi için düzenli olarak orta düzeyde fiziksel aktivitenin yapılması önerilmektedir (Dünya Sağlık Örgütü, 2008).

Fiziksel aktiviteye başka bir boyuttan bakacak olursak iş verimini, süresini ve performansını da olumlu yönde etkilemektedir. Toplumda sağlıklı bireyler yetiştirebilmek için, çocukluk döneminden itibaren düzenli fiziksel aktivite ve spor alışkanlıkları kazandırılarak ilerleyen yaşlarda yaşanacak sağlık problemlerini engelleyerek, fiziksel ve ruhsal açıdan kişilerin kendilerini daha iyi hissetmelerine yardımcı olmaktadır. (Cohen, Scott, Wang, Mckenzie & Porter, 2008; Zorba, 2010).

Düzenli ve sistemli olarak yapılan fiziksel aktivite ve sportif faaliyetlerin vücuda çeşitli etkileri bulunmaktadır. Aerobik kapasite, kas kuvveti, vücut dengesi, koordinasyon ve metabolik fonksiyonu geliştirdiği, insülin seviyesi ve bağışıklık sisteminde olumlu etkileri olduğu ortaya çıkmıştır (Task Force on Community Preventive Services, 2002).

Düzenli yapılan fiziksel aktivite, gençlerin sağlıklı bir yaşam sürmesi büyümesi ve gelişiminde, kötü alışkanlıklardan uzak durmada, sosyalleşerek ilişkilerin artmasına, kronik ve ağır hastalıklardan korunmasında kısacası tüm hayat boyunca kaliteli ve sağlıklı olmalarında önemli bir role sahiptir (Sayın, 2014).

Özer ve Baltacı (2008) düzenli egzersizin faydalarını;

1. Kalp-damar fonksiyonlarının geliştirerek solunum sistemine yardımcı olması.
2. Koroner damar hastalığı risklerini ortadan kaldırmak.
3. Diabetin önlenmesi.
4. Sağlıklı kilo kontrolü.
5. Sağlıklı kemik, kas ve eklem yapısının oluşturulması ve devam ettirilmesi.
6. Anksiyete ve depresyonun problemlerini azaltılması.
7. Spor, rekreasyonel ve iş aktivitelerindeki performansın artırılması şeklinde açıklamaktadır.

Motivasyon

Motivasyonun tanımı

Motivasyon, istendik davranışlar doğrultusunda hedefe ulaşmada bireyleri harekete geçiren ve keşfetmelerine yardımcı olan bir güç olarak tanımlanmaktadır (Deci ve Ryan 2000).

Motivasyon, düşünceleri eyleme geçirmedeki önemli etkenlerden biridir. Latince'den gelen *mot* kelimesinin kökünden türeyen motivasyon “hareket etme” anlamı taşımaktadır. Motivasyon bireyleri başarıya ulaşmada belirli bir amaç doğrultusunda olumlu yönde destekleyen bir davranış olarak ifade edilmektedir (Coleman ve Barrie, 2000).

Motivasyon bireyi belirli tepkilerde bulunmaya zorlayarak bunun sonucunda bir şeyler öğrenmeyi hedefler ve bireylerin ihtiyaçları, ilgi duydukları alanlar gibi içsel süreçlerden ya da ödül, baskı, ceza gibi dışsal ve çevresel faktörlerden etkilenirler. İnsanlar genelde ilgi duydukları ya da merak ettikleri konuları daha çabuk kavrayarak öğrenirler (İlhan, 2009; Selçuk, 1999).

Demir ve Cicioğlu (2018) motivasyonu, bireyler amaç ve hedefleri doğrultusunda istedik olarak harekete geçiren ve bu süreçte kişiyi yönlendiren güç olarak tanımlarken; Koçel (2003), bireyleri harekete geçirmek, çalışmaya ve odaklanmaya yardımcı olmak aynı zamanda bir hedefe ulaşmada kendi istek ve arzuları ile davranmak olarak ifade etmiştir.

Motivasyonun bireylerin fiziksel aktiviteye katılımlarında önemli faktörlerden biridir. Gençlere istedik davranışlar kazandırarak fiziksel aktivitelere katılımlarında rol oynayan motivasyonel faktörlerin belirlenmesi oldukça elzemdir (Demir ve Cicioğlu, 2018). Bununla birlikte dijital oyun oynama motivasyonlarını etkileyen faktörler de araştırılması gereken önemli konulardan biri olarak görülmüştür.

İçsel Motivasyon

İçsel Motivasyon, bireyin kendi ihtiyaçlarını karşılamak, merak duygusunu gidermek ve ulaşmak istediği amaç doğrultusundaki beklentiler karşısında gösterdiği davranışlar olarak tanımlanabilir. İçsel motivasyonda birey, kararlı olması ve kendisine yarar sağlaması için çalışarak sonuca giden yolları dener. İçsel motivasyonu yüksek olan kişiler özgüvenleri yüksek ve kendilerini yöneterek başarıya ulaşmaya çalışmaktadırlar. Aynı zamanda içsel olarak motive olan insanlar oyuna ve onurlarına düşkünlerdir. Duyulan içsel onur, en iyiyi başararak ortaya koymak için kişiyi motive eder (Ercan, 2001; Konter, 2004; Nicholls ve Robert, 1992).

Yüksel (2004) içsel motivasyonu, kişilerin kendi isteği doğrultusunda hareket ederek çalışması olarak ifade etmektedir. İçsel olarak motive olmuş birey, öğrenmek için çabalar

ve çalışmanın yaptığı işe değeceğini düşünerek emek verir. İçsel motivasyon, bazı zamanlarda ve değişen durumlar karşısında farklılaşabildiğini belirtmiştir.

Dışsal Motivasyon

Dışsal motivasyon olmuş bireyler bir ödül almak, ceza almamak, başkalarının hoşuna gitmek yada başkalarını memnun etmek için bazı davranışlarda bulunurlar. Dışsal motivasyon, direkt kişilerle ilgili olan bir durum olmamakla birlikte bireylerin üzerinde negatif ya da pozitif etkiler oluşturarak, istendik davranışın tekrarlanmasını artıran veya azaltan maddi ve manevi değerlerdir (Ercan, 2001; Konter,1995). Yapılan araştırmalara göre, içsel motivasyon olmuş bireylerin, dışsal motive olmuş olan bireylere oranla başarı ve istek düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür (Yüksel, 2004).

Dışsal motivasyon olayın kendisi ile ilgili olmamasıyla birlikte, dışsal motivasyonda sadece ne kazanılacağı önemlidir. Yapılan etkinlik ile doğrudan bağlantılı olmayan ödüllerle ve olumlu pekiştirenlerin kullanılması ile bireyler katılıma dıştan motive olurlar. Dolayısıyla; sorumluluk ve görevlerini yerine getirmemeleri sonucunda kişilere verilen cezalar, görevlerini yapmaları için dıştan motive olmayı öğretebilir. yapmama davranışı sonucu öğrenciye verilen cezalar, görevini yapması için ona dıştan güdülemeyi öğretebilir (Öncü 2004, s. 173).

İlgili Araştırmalar

Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını inceleyen araştırmalar bulunmaktadır. Bu konu ile ilgili yapılan bazı araştırmalara yer verilmiştir.

Demir ve Cicioğlu (2018) lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi amacıyla yapmış oldukları araştırmada, sınıf değişkenine göre dijital oyun oynama süresi ve fiziksel aktiviteye katılım süresi arasında anlamlılık olduğunu belirtmişlerdir. Lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının fazla olduğu aynı zamanda fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları artıkça, öğrencilerin dijital oyun oynama isteği ve dijital oyun vasıtasıyla eğlenme arzularında azalma olduğunu ifade etmişlerdir.

Hazar vd. (2017) 149 kadın, 181 erkek toplam 330 öğrenci üzerinde dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeylerini belirlemek üzere yapmış oldukları araştırmada, kadın ve erkek öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinde benzerlikler olduğunu vurgulamışlardır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyi ve dijital oyun bağımlılığı arasında olumsuz yönde ve anlamlı düzeyde bir korelasyon olduğunu belirtmişlerdir.

Şirin, Çağlayan, Çetin ve İnce (2008) liselerde eğitim gören 1156 öğrencinin spora ve fiziksel aktivitelere katılım motivasyonlarını incelemişler, spora katılım nedenlerinde cinsiyet farklılığında kadın ve erkek sporcular arasında “eğlence” ve “hareket/aktif olma” alt boyutlarında kadın sporcuların lehine bir farklılık olduğunu gözlemlemişlerdir.

Ulukan (2020) farklı okullarda öğrenim gören lise öğrencilerinin, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını incelemişlerdir. Araştırmanın sonucunda; öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile cinsiyetleri arasında erkek öğrencilerin lehine anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Spor yapan ve yapmayan öğrencilerin, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları incelendiğinde spor yapan öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları spor yapmayanlara oranla daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

Çakır (2019) 9, 10, 11, ve 12.sınıfta okuyan 71 kadın, 38 erkek olmak üzere toplam 109 lise öğrencileri üzerinde fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile vücut kitle indeksleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Cinsiyet alt boyutunda fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında anlamlı farklılık olmadığını tespit etmişlerdir. Sınıf düzeyine göre bireysel nedenler alt boyutunda 12. sınıfların nedensizlik alt boyut ortalama puanları 11.sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde düşük olduğunu vurgulamışlardır. Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu düşük olan öğrencilerin BKİ'lerinin yüksek olduğu sonucuna varmışlardır.

Türkeli ve Namlı (2019) öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını belirlemeyi yönelik yaptıkları araştırmada, Demir ve Cicioğlu (2010) tarafından geliştirilen Fiziksel Aktivite Katılım Ölçeğini (FAKMÖ) kullanmışlardır. Sonuç olarak, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile cinsiyet, yaş ve sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmişlerdir.

Bozkurt ve Tamer (2020) yaptıkları araştırmada, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ile beden kitle indeksi arasındaki ilişkiyi incelemişler. Araştırmada Demir

ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) kullanılmışlar. Araştırmada elde edilen bulgulara göre beden kitle indeksi, yaş, cinsiyet, sınıf, okul takımında oynama durumu, anne ve baba eğitim durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu artıkça beden kitle indekslerinin de arttığı, dijital oyun oynama motivasyonu ile yaş arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı farklılık gösterdiği tespit etmişlerdir.

Ekinci vd. (2016) yaptıkları araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını cinsiyete ve düzenli fiziksel aktivitelere katılımlarına göre incelemişler. Araştırmaya rastgele ve gönüllü olarak seçilen 398 lise öğrencilerinin cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir.

Demirel vd. (2019) yaptıkları araştırmada, 9, 10, 11 ve 12. sınıf (n=105) öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunu incelemişlerdir. Öğrencilerden alınan veriler doğrultusunda dijital oyun oynama motivasyonu ile cinsiyet ve fiziksel etkinliklere katılım durumu arasında anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Öğrencilerin fiziksel aktivitelere katılım durumu ile dijital oyun oynama motivasyonu alt boyutlarından merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutları arasında anlamlı farklılık olduğunu ifade etmişlerdir. Merak ve sosyal kabul alt boyutunda dijital oyuna az katılanların puan ortalamalarının, hiç fiziksel aktivitelere katılmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve buna göre fiziksel etkinliklere az katılan öğrencilerin hiç katılmayanlara göre dijital oyunları daha çok dışsal kaynaklardan etkilenecek oynadıklarını tespit etmişlerdir.

Öncel ve Tekin (2015) yaptıkları araştırmada, çeşitli değişkenlere göre öğrencilerin oyun bağımlılıklarının belirlenmesi için Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen ölçeği kullanmışlar. Araştırmanın bulgularına göre; cinsiyet ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olmadığını, sınıf düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı fark olduğunu elde etmişlerdir.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptığı araştırmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, anne-babanın öğrenim düzeyi, oyun oynama süresi ve bilgisayara sahip olma değişkenleri tarafından incelemişlerdir. Oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet bakımından karşılaştırılmasında, bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler açısından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir. Dijital oyun oynama süreleri açısından,

oyun bağımlılığı düzeyleri farklılık göstermektedir. Buna göre, günde 3 saatten fazla oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları belirtilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve oyun oynama süresi arasında doğru orantılı bir ilişki olduğunu vurgulamışlardır. Anne ve babanın öğrenim düzeyi açısından dijital oyun bağımlılığının anlamlı şekilde farklılaştığı, anne ve babanın öğrenim düzeyi artıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de artış gösterdiği sonucuna varmışlardır.

Namlı ve Demir (2020) yaptığı araştırmada, lise öğrencilerinde dijital oyun ve spora katılım motivasyonlarını belirli değişkenler açısından incelemişler. Araştırma sonuçları, dijital oyunlara yönelik motivasyonlarının artması, fiziksel aktivite ve spora katılımı azalttığını tespit etmişler. Öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile vücut kitle indeksleri arasındaki ilişki sonucunda; obez öğrencilerin fiziksel aktivitelere katılım motivasyonlarının diğer öğrencilere oranla önemli ölçüde düşük çıktığını tespit etmişlerdir.

Erboy ve Vural (2010) öğrencilerin cinsiyet, anne-baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, okulun sosyoekonomik düzeyi, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun dijital oyun oynamalarına etki edip etmediğinin belirlenmesine yönelik yapmış oldukları araştırmada, anne eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğunu tespit etmişlerdir. Sosyo-ekonomik düzeyi alt seviyelerde olan okullarda öğrenim gören öğrencilerin, üst sosyo-ekonomik düzey okullarda öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun oynamayı başka faaliyetlere göre daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır.

Şahin ve Tuğrul (2012) 372 gönüllü öğrenci üzerinde dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemeye yönelik yaptıkları araştırmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının düşük olduğunu tespit etmişler. Erkek öğrencilerin kadınlara göre, evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre, annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğunu elde etmişlerdir. Sınıf ve babanın eğitim düzeyi bakımından ise bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılık olmadığını vurgulamışlardır.

Yüksel ve Bayar (2015) yaptıkları araştırmada, 3 farklı lisede öğrenim gören 684 gönüllü fiziksel aktiviteye katılım gösteren lise öğrencilerinin spora katılım güdülerini bazı değişkenlere göre incelemişler, lise öğrencilerinin spora ve fiziksel aktivitelere katılımda en önemli güdünün “beceri gelişimi” olduğu tespit etmişlerdir. Eğlence faktörünün en önemsiz nedenler arasında olduğunu belirtmişlerdir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama aracı, verilerin toplanması, geçerlilik-güvenilirlik ve verilerin analizi ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Araştırmanın Modeli

Bu araştırma tarama modelinde betimsel bir araştırmadır. Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları tarama yöntemiyle tespit edilmiştir. Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu, var olduğu şekliyle tespit etmeyi amaçlayan bir araştırma modelidir (Karasar, 2016). Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları, herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez. Bilinmek istenen şey vardır ve oradadır. Önemli olan onu uygun bir biçimde gözleyip belirleyebilmektir (Karasar, 2009).

Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ankara ili Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bulunan merkez ve çevre ilçelerde yer alan rastgele yöntem ile seçilmiş, 24 devlet okulundaki 14-18 yaş arası eğitim-öğrenim gören 6 bölgedeki (Çankaya K= 16,737 E= 16,836; Yenimahalle K= 17,170 E= 14,377; Keçiören K= 14,219 E= 14,586; Sincan K= 11,440 E=11,055; Polatlı K= 3305 E= 3003; Şereflikoçhisar K=964 E=897) fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve meslek lisesi toplam 124.589 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini ise, rastgele yöntem ile seçilmiş 15-17 yaş arası devlet okullarında eğitim-öğretim gören 1823 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın katılımcılarından demografik bilgilerin elde edilmesi adına araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu düzenlenmiştir. Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarını incelemek amacıyla Tekkurşun-Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2018) tarafından hazırlanan “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)” kullanılmıştır. Ayrıca fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını öğrenmek amacıyla ise Tekkurşun-Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2018) “Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ)” kullanılmıştır. Araştırmanın uygulanabilmesi için Ankara İl Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınarak belirlenen süre içerisinde öğrencilere araştırmacı tarafından ulaşılarak, anket uygulaması yapılmıştır.

Anketin uygulama aşamasında dağıtılan 2500 adet anketten 2000 geri dönmüştür. Geri dönen anketler içinden 177 tanesi geçersiz sayılmış ve geriye kalan 1823 anket geçerli kabul edilmiştir. Toplamda 1823 adet anket değerlendirmeye alınmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu, lise öğrencileri hakkında bilgi toplamak için hazırlanmıştır. Geliştirilen Kişisel Bilgi Formu 20 maddeden oluşturulmuştur. Kişisel Bilgi Formunda yer verilen maddeler belirlenirken cinsiyet, yaş, okul türü, aileye ilişkin bilgiler, sosyo-ekonomik durumlarını ölçmeye yönelik etki edecek faktörler dikkate alınmıştır.

Geçerlik ve Güvenilirlik

Geçerlik, bir testin ölçmek istediği bir özelliği ölçebilmesi ile ilgili bir kavramdır. Bu açıdan ölçmek istediği özelliği doğru ve diğer özelliklerle karıştırmadan ölçüyor ise bu testin geçerli olduğu söylenir (Alpar, 2010). Kapsam geçerliliği uzman değerlendirmeleri ve literatür karşılaştırmaları ile kabul edilmiştir.

Güvenilirlik ise bireylerin test maddelerine verdikleri cevaplar arasındaki tutarlık olarak tanımlanabilir. Güvenilirlik testin ölçmek istediği özelliği ne derece doğru ölçtüğü ile ilgilidir (Büyüköztürk, 2007). Bu analizlerde iç tutarlılık ve madde analizi yaklaşımları kullanılmıştır. İç tutarlılık Cronbach Alfa değeri ile gösterilmiştir.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

Bu araştırmada Tekkurşun-Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2018) tarafından hazırlanan Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)” kullanılacaktır. Ölçek 19 maddeden oluşmuş olup ölçekte yer alan “ 1., 2., 3., 4., 5.” maddenin “Başarı ve Canlanma”, 6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. maddenin “Merak ve Sosyal Kabul”, 15., 16., 17., 18., 19. maddenin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” üç faktör altında toplandığı belirlenmiştir. “Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum” seçenekleri olan 5 dereceli likert tipinde hazırlanmıştır.

1. Başarı ve Canlanma: Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.
2. Merak ve Sosyal Kabul: Katılımcıların dijital oyun oynamasında ödül-kupa-zırh kazanma isteği, ses ve efektlerin çekiciliği gibi dışsal motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir
3. Oyun İsteğinde Belirsizlik: Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.

Verilerin faktör analizine uygunluğunu belirlemek için, Kaiser-Meyer Olkin (KMO) katsayısı ve Barlett’s Sphericity testi; yapı geçerliğine kanıt sağlamak amacıyla AFA; güvenilirliği tespit etmek amacıyla Cronbach’s Alpha; maddelerin iç geçerliğine kanıt sağlamak amacı ile madde toplam korelasyonu; alt faktörlerin uygunluğu için DFA yapılmıştır. KMO değerinin 0,890 olduğu bulunmuştur.

Cronbach Alfa katsayısı istatistik temelleri tutarlı ve tüm soruları önemsenerek hesaplandığından, testin genel güvenilirlik yapısını en iyi yansıtan katsayıdır. Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı değeri “Başarı ve Canlanma” faktörü için ,70; “Merak ve Sosyal Kabul” faktörü için ,87; “Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörü için ise ,72’ dir. Ölçek bu haliyle test-tekrar-test yöntemi gereğince, örneklemdeki katılımcı gruba 3 hafta sonra

tekrar uygulanmış ve ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısının 0,82 olduğunu elde etmişlerdir. Tüm bu analizler sonucunda, DOOMÖ' nün dijital oyun oynama motivasyonu kaynaklarının belirlemesinde geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu kabul etmişlerdir. Bizim araştırmamız da ise Başarı ve Canlanma .74, Merak ve Sosyal Kabul .89, Oyun İsteğinde Belirsizlik .75 olduğu tespit edilmiştir.

Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ)

Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını öğrenmek amacıyla ise Tekkurşun-Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2018) tarafından hazırlanan Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ)" kullanılacaktır. 1, 2, 3, 4, 5, 6.maddeler Bireysel Nedenler; 7, 8, 9, 10, 11, 12.maddeler Çevresel Nedenler; 13, 14, 15, 16.maddeler ise Nedensizlik boyutunu oluşturmaktadır. 16 maddeden oluşan ölçme aracın toplam varyansın % 54,69'unu açıklamaktadır. "Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum" seçenekleri olan 5 dereceli likert tipinde hazırlanmıştır. Katılımcılardan elde edilen verilerin faktör analizine uygunluğu analiz edilmiştir. Analiz sonucunda FAKMÖ'nün KMO değeri ,867; Barlett testi sonucu ise anlamlı olarak tespit edilmiştir (Yaklaşık Ki-Kare= 1777,414; sd= 153; p . Ölçeğin Cronbach Alfa değerleri ,82 ile ,89 arasındadır. Elde edilen bu değerlere göre ölçme aracının güvenirlik katsayılarının yeterli olduğunu vurgulamışlar. Bizim araştırmamızda ise Bireysel Nedenler .81, Çevresel Nedenler .86, Nedensizlik .82 olduğu tespit edilmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS 22 Paket programı kullanılmıştır. Öncelikle verilerin normal dağılım gösterip göstermediği basıklık ve çarpıklık değerleri ile incelenmiştir. Verilerin normal dağılım göstermesinden dolayı parametric testlerden Independent samples t-testi, ANOVA testi ve Pearson korelasyon analizi, gruplar arası anlamlı farklılığı belirlemek için post-hoc testleri kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, veri toplama aracı ile bulunan ve analizleri yapılan verilerin sonuçları ve yorumları yer almaktadır.

Araştırmanın Alt Problemlerine Ait Bulgular

Tablo 1

Betimsel İstatistikler

		Frequency	Percent	Valid Percent
Cinsiyet	Kadın	730	40,5	40,5
	Erkek	1073	59,5	59,5
	Total	1803	100,0	100,0
Yaş	15,00	609	33,8	33,8
	16,00	549	30,4	30,4
	17,00	516	28,6	28,6
	18,00	129	7,2	7,2
	Total	1803	100,0	100,0
Sınıf	9.sınıf	607	33,7	33,7
	10.sınıf	547	30,3	30,3
	11.sınıf	518	28,7	28,7
	12.sınıf	131	7,3	7,3
	Total	1803	100,0	100,0
Lise Türü	Genel Anadolu Lisesi	507	28,1	28,1
	Meslek Anadolu Lisesi	440	24,4	24,4
	Fen Lisesi	357	19,8	19,8
	İmam Hatip Lisesi	499	27,7	27,7
	Total	1803	100,0	100,0
Anne Eğitim Düzeyi	Okur yazar değil	57	3,2	3,2
	İlkokul	463	25,7	25,7
	Ortaokul	384	21,3	21,3
	lise	511	28,3	28,3
	Üniversite ve üstü	388	21,5	21,5
	Total	1803	100,0	100,0
Baba Eğitim Düzeyi	,00	1	,1	,1
	Okur yazar değil	39	2,2	2,2
	İlkokul	273	15,1	15,1
	Ortaokul	298	16,5	16,5
	lise	593	32,9	32,9
	Üniversite ve üstü	598	33,2	33,2
Aylık Toplam Gelir	Total	1803	100,0	100,0
	“			
	Çok kötü	36	1,9	1,9
	Kötü	87	4,8	4,8
	Orta	732	40,6	40,6
	İyi	781	43,3	43,3
Aylık Toplam Gelir	Çok iyi	167	9,3	9,3
	Total	1803	100,0	100,0

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların 730'unun kadın, 1073'ünün ise erkek olduğu görülmüştür. Yaş grubu açısından incelendiğinde katılımcıların en çok 15 yaş grubundan olduğu ve yaş ortalamasının 16.42 olduğu belirlenmiştir. Ayrıca lise türü açısından çoğunluğun Genel Anadolu Lisesi lehinde olduğu, katılımcıların anne eğitim düzeyinin lise, baba eğitim düzeyinin ise lisans ve lisansüstü olduğu belirlenmiştir. Ayrıca

katılımcıların algıladıkları aylık aile gelirinin genellikle “iyi” düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında ilişki var mıdır?

Tablo 2

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Arasındaki İlişki

		Başarı ve canlanma	Merak ve sosyal kabul	Oyun isteğinde belirsizlik
Bireysel nedenler	Pearson Correlation	,197**	,231**	-,006
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,805
	N	1803	1803	1803
Çevresel nedenler	Pearson Correlation	,108**	,152**	-,029
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,214
	N	1803	1803	1803
Nedensizlik	Pearson Correlation	,030	-,032	-,066**
	Sig. (2-tailed)	,198	,172	,005
	N	1803	1803	1803

($p < 0.05$)

Tablo 2 incelendiğinde dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin, bireysel nedenler alt boyutlarının, başarı - canlanma ($r: .197$; $p < 0.05$) ile merak - sosyal kabul ($r: .231$; $p < 0.05$) alt boyutları ile düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir. Benzer şekilde çevresel nedenler alt boyutlarının, başarı - canlanma ($r: .108$; $p < 0.05$) ile merak - sosyal kabul ($r: .152$; $p < 0.05$) alt boyutları ile düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutu göz önüne alındığında ise, oyun isteğinde belirsizlik ($r: -.066$; $p < 0.05$) alt boyutuyla negatif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 3

Cinsiyete Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Başarı ve Canlanma	Kadın	730	14,589	5,02	1801	10,12	0,00
	Erkek	1073	16,866	4,44			
Merak ve Sosyal Kabul	Kadın	730	27,464	9,71	1801	10,28	0,00
	Erkek	1073	31,943	8,612			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Kadın	730	13,821	6,09	1801	4,77	0,00
	Erkek	1073	15,139	5,50			

(p<0.05)

Tablo 3 incelendiğinde cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma (t_{1081} : 10.12; $p<0.05$), merak - sosyal kabul (t_{1081} : 10.28; $p<0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik (t_{1081} : 4.77; $p<0.05$) alt boyutlarının tümünün cinsiyete göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ayrıca tüm alt boyutlarda erkekler lehine bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Lise öğrencilerinde cinsiyete göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 4

Cinsiyete Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Bireysel Nedenler	Kadın	730	20,24	4,20	1801	4,28	0,00
	Erkek	1073	21,07	3,87			
Çevresel Nedenler	Kadın	730	17,88	4,65	1801	0,653	0,514
	Erkek	1073	18,04	5,00			
Nedensizlik	Kadın	730	9,63	4,14	1801	0,787	0,432
	Erkek	1073	9,47	4,009			

(p<0.05)

Tablo 4 incelendiğinde cinsiyete göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler (t_{1081} : 4.28; $p<0.05$) alt boyutunun cinsiyet değişkenine göre anlamlı

farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farkın erkekler lehine olduğu görülmektedir. Ancak çevresel nedenler (t_{1081} : 0.65; $p>0.05$) ve nedensizlik (t_{1081} : 0.78; $p>0.05$) alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olmadığı elde edilmiştir.

Lise öğrencilerinde vücut kitle indeksine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 5

Vücut Kitle İndeksi ile Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Arasındaki İlişki

		BMI	Başarı ve canlanma	merak ve sosyal kabul	Oyun isteğinde belirsizlik
BMI	Pearson Correlation	1	,025	-,030	,008
	Sig. (2-tailed)		,287	,201	,723
	N	1803	1803	1803	1803

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
($p<0.05$)

Tablo 5 incelendiğinde vücut kitle indeksi ile dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma (r : 0.25; $p>0.05$), merak - sosyal kabul (r : -.03; $p>0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik (r : .008; $p>0.05$) alt boyutlarının anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde vücut kitle indeksine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 6

Vücut Kitle İndeksi ile Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Arasındaki İlişki

		BMI	Bireysel nedenler	Çevresel nedenler	Nedensizlik
BMI	Pearson Correlation	1	-,009	-,030	,021
	Sig. (2-tailed)		,704	,210	,365
	N	1803	1803	1803	1803

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(p<0.05)

Tablo 6 incelendiğinde, vücut kitle indeksi ile göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler (r: -.009; p>0.05), çevresel nedenler (r: -.03; p>0.05) ve nedensizlik (r: .021; p>0.05) alt boyutları ile anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre fiziksel aktivite motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 7

Anne-Baba Eğitim Düzeyine Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	65,027	4	16,257	,999	,407	
	Grup içi	29255,976	1798	16,271			
	Toplam	29321,003	1802				
Çevresel nedenler	Gruplar arası	80,334	4	20,084	,848	,495	
	Grup içi	42573,822	1798	23,678			
	Toplam	42654,156	1802				
Nedensizlik	Gruplar arası	469,462	4	117,365	7,205	,000	*İlkokul- üniversite ve üzeri *Ortaokul- üniversite ve üzeri *Lise- üniversite ve üzeri
	Grup içi	29288,373	1798	16,289			
	Toplam	29757,835	1802				

(p<0.05)

Tablo 7 incelendiğinde anne-baba eğitim düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, yalnızca nedensizlik alt boyutunun anne-baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farklılık anne-baba eğitim düzeyinin ilkököl ile üniversite ve üzeri arasında ilkököl mezunu olanlar lehine, ortaokul ile üniversite ve üzeri arasında ortaokul mezunu olanlar lehine ve lise ile üniversite ve üzeri arasında lise mezunu olan lehine olduğu elde edilmiştir.

Lise öğrencilerinde anne-baba eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 8

Anne-Baba Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	144,439	4				
	Grup içi	41728,014	1798	36,110 23,208	1,556	,184	
	Toplam	41872,454	1802				
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	906,976	4				
	Grup içi	156210,654	1798	226,744 86,880	2,610	,034	*Lise- ilkokul
	Toplam	157117,631	1802				
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası	266,204	4				
	Grup içi	60104,206	1798	66,551 33,428	1,991	,093	
	Toplam	60370,410	1802				

(p<0.05)

Tablo 8 incelendiğinde anne-baba eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, yalnızca merak - sosyal kabul alt boyutunun anne-baba eğitim düzeyine göre

anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu farklılığın lise ile ilkokul arasında lise mezunu olanlar lehine olduğu tespit edilmiştir.

Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 9

Sınıf Düzeyine Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p
Bireysel nedenler	Gruplar arası	108,074	3			
	Grup içi	29212,928	1799	36,025	2,218	,084
	Toplam	29321,003	1802	16,238		
Çevresel nedenler	Gruplar arası	10,286	3			
	Grup içi	42643,871	1799	3,429	,145	,933
	Toplam	42654,156	1802	23,704		
Nedensizlik	Gruplar arası	36,903	3			
	Grup içi	29720,932	1799	12,301	,745	,525
	Toplam	29757,835	1802	16,521		

(p<0.05)

Tablo 9 incelendiğinde, sınıf düzeyine göre fiziksel aktivite katılım motivasyon ölçeğinin, tüm alt boyutlarının sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 10

Sınıf Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	284,774	3				10.Sınıf 9.Sınıf
	Grup içi	41587,680	1799	94,925	4,106	,006	10. Sınıf- 11. Sınıf
	Toplam	41872,454	1802	23,117			
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	421,819	3				
	Grup içi	156695,812	1799	140,606	1,614	,184	
	Toplam	157117,631	1802	87,102			
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası		3				
	Grup içi	262,517	1799	87,506	2,619	,059	
	Toplam	60107,894	1802	33,412			

(p<0.05)

Tablo 10 incelendiğinde sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, yalnızca başarı - canlanma alt boyutunda sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ($f_{3,1799}$: 4.106; $p<0.05$). Bu farklılığın 10. Sınıf ile 9 ve 11. sınıf arasında 10. sınıf lehine olduğu belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde okul türüne göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 11

Okul Türüne Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	32,163	3	10,721	,659	,578	
	Grup içi	29288,840	1799				
	Toplam	29321,003	1802				
Çevresel nedenler	Gruplar arası	492,708	3	164,236	7,008	,000	MAL- İHL FL-İHL
	Grup içi	42161,449	1799				
	Toplam	42654,156	1802				
Nedensizlik	Gruplar arası	588,335	3	196,112	12,095	,000	MAL- GAL MAL- İHL MAL-FL GAL-FL
	Grup içi	29169,500	1799				
	Toplam	29757,835	1802				

($p < 0.05$) MAL: Meslek Lisesi İHL: İmam Hatip Lisesi FL: Fen Lisesi GAL: Genel Anadolu Lisesi

Tablo 11 incelendiğinde okul türüne göre fiziksel aktivite katılım motivasyon ölçeğinin, çevresel nedenler ($f_{3,1799}$: 7.008; $p < 0.05$) ve nedensizlik ($f_{3,1799}$: 12.09; $p < 0.05$) alt boyutlarında okul türü değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda MAL ile İHL arasında MAL lehine ve FL ile İHL arasında FL lehine olduğu görülmüştür. Nedensizlik alt boyutunda ise, MAL ile GAL, İHL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca nedensizlik alt boyutunda GAL ile FL arasında GAL lehine anlamlı farklılığa rastlanmıştır.

Lise öğrencilerinde okul türüne göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 12

Okul Türüne Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	698,545	3				
	Grup içi	41173,909	1799	232,848	10,174	,000	MAL-GAL MAL-FL MAL-İHL
	Toplam	41872,454	1802	22,887			
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	1469,748	3				
	Grup içi	155647,883	1799	489,916	5,663	,001	MAL-GAL MAL-FL
	Toplam	157117,631	1802	86,519			
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası	182,419	3				
	Grup içi	60187,992	1799	60,806	1,817	,142	
	Toplam	60370,410	1802	33,456			

($p < 0.05$) MAL: Meslek Lisesi İHL: İmam Hatip Lisesi FL: Fen Lisesi GAL: Genel Anadolu Lisesi

Tablo 12 incelendiğinde okul türüne göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma ($f_{3,1799}$: 10.17; $p < 0.05$) ve merak - sosyal kabul ($f_{3,1799}$: 5.66; $p < 0.05$) boyutlarında okul türüne göre anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Başarı - canlanma alt boyutunda MAL ile GAL, İHL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Merak - sosyal kabul alt boyutunda ise, MAL ile GAL - FL arasında MAL lehine farklılık olduğu görülmüştür.

Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 13

Anne-Baba Meslek Durumuna Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p
Bireysel nedenler	Gruplar arası	39,803	4			
	Grup içi	29281,200	1798	9,951	,611	,655
	Toplam	29321,003	1802	16,285		
Çevresel nedenler	Gruplar arası	41,080	4			
	Grup içi	42613,077	1798	10,270	,433	,785
	Toplam	42654,156	1802	23,700		
Nedensizlik	Gruplar arası	42,139	4			
	Grup içi	29715,696	1798	10,535	,637	,636
	Toplam	29757,835	1802	16,527		

($p < 0.05$)

Tablo 13 incelendiğinde anne-baba meslek durumuna göre fiziksel aktivite katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler ($f_{4,1798}$: .61; $p > 0.05$), çevresel nedenler ($f_{4,1798}$: .43; $p > 0.05$) ve nedensizlik ($f_{4,1798}$: .63; $p > 0.05$) alt boyutlarının anne-baba meslek durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde anne-baba meslek durumlarına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 14

Anne-Baba Meslek Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	92,392	4			
	Grup içi	41780,062	1798	23,098		
	Toplam	41872,454	1802	23,237	,994	,410
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	594,258	4			
	Grup içi	156523,373	1798	148,564		
	Toplam	157117,631	1802	87,054	1,707	,146
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası	144,354	4			
	Grup içi	60226,057	1798	36,088		
	Toplam	60370,410	1802	33,496	1,077	,366

Tablo 14 incelendiğinde anne-baba meslek durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma ($f_{4,1798}$: .99; $p>0.05$), merak - sosyal kabul ($f_{4,1798}$: 1.70; $p>0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($f_{4,1798}$: 1.07; $p>0.05$) alt boyutlarında anne-baba meslek durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 15

Gelir Düzeyine Göre Fiziksel Aktivite Katılım Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	274,122	5				
	Grup içi	29046,880	1797				Çok iyi- çok kötü
	Toplam			54,824 16,164	3,392	,005	Çok iyi- kötü
		29321,003	1802				
Çevresel nedenler	Gruplar arası	130,653	5				
	Grup içi	42523,503	1797	26,131 23,664	1,104	,356	
	Toplam	42654,156	1802				
Nedensizlik	Gruplar arası	361,974	5				Çok kötü- Orta
	Grup içi	29395,861	1797				
	Toplam			72,395 16,358	4,426	,001	Çok kötü- iyi
		29757,835	1802				Çok kötü- Çok iyi

($p < 0.05$)

Tablo 15 incelendiğinde gelir düzeyine göre fiziksel aktivite katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler ($f_{5,1797}$: 3.39; $p < 0.05$) ve nedensizlik ($f_{5,1797}$: 4.42; $p < 0.05$) alt boyutlarında algılanan gelir düzeyine göre farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, gelir durumu çok iyi ile kötü ve çok kötü arasında çok iyi lehine anlamlı fark olduğu belirmiştir. Nedensizlik alt boyutunda ise, gelir durumu çok kötü ile orta, iyi ve çok iyi arasında çok kötü lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Lise öğrencilerinde gelir düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 16

Gelir Düzeyine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Anova Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	102,812	5			
	Grup içi	41769,642	1797	20,562	,885	,490
	Toplam	41872,454	1802	23,244		
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	473,512	5			
	Grup içi	156644,119	1797	94,702	1,086	,366
	Toplam	157117,631	1802	87,170		
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası	46,683	5			
	Grup içi	60323,728	1797	9,337	,278	,925
	Toplam	60370,410	1802	33,569		

($p < 0.05$)

Tablo 16 incelendiğinde gelir düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma ($f_{5,1797}$: .88; $p > 0.05$), merak - sosyal kabul ($f_{5,1797}$: 1.06; $p > 0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($f_{5,1797}$: .278; $p > 0.05$) alt boyutlarında algılanan gelir düzeyine göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 17

Ailede Spor Yapma Durumuna Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

		N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Bireysel Nedenler	Evet	432	21,51	4,109	1765	4,596	0,000
	Hayır	1335	20,50	3,959			
Çevresel Nedenler	Evet	432	18,52	4,762	1765	2,693	0,009
	Hayır	1335	17,82	4,891			
Nedensizlik	Evet	432	9,23	4,420	1765	1,61	0,107
	Hayır	1335	9,59	3,932			

$p < 0,05$

Tablo 17 incelendiğinde Ailede spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler (t_{1765} : 4.59; $p<0.05$) ve çevresel nedenler (t_{1765} : 2.69; $p<0.05$) alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu farkın her iki alt boyutta da spor yapanlar lehine olduğu tespit edilmiştir. Ancak nedensizlik (t_{1765} : 1.61; $p>0.05$) alt boyutunun spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Lise öğrencilerinde ailede spor yapan durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 18

Ailede Spor Yapma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

		N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Başarı ve Canlanma	Evet	432	16,09	4,66	1765	0,806	0,42
	Hayır	1335	15,88	4,88			
Merak ve Sosyal Kabul	Evet	432	30,67	9,97	1765	1,48	0,13
	Hayır	1335	29,90	9,13			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	432	14,11	5,87	1765	1,99	0,046
	Hayır	1335	14,75	5,76			

($p<0.05$)

Tablo 18’ de, ailede spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, oyun isteğinde belirsizlik (t_{1765} : 1.99; $p<0.05$) alt boyutunun spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma (t_{1765} : 0.8; $p>0.05$) ve merak - sosyal kabul (t_{1765} : 1.48; $p>0.05$) alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 19

Kardeş Sayısına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi

Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	417,142	10				
	Grup içi	28903,861	1792	41,714			1-8, 2-8
	Toplam	29321,003	1802	16,129	2,586	,004	3-8, 4-8, 5-8, 6-8
Çevresel nedenler	Gruplar arası	365,688	10				
	Grup içi	42288,468	1792	36,569			
	Toplam	42654,156	1802	23,598	1,550	,116	
Nedensizlik	Gruplar arası	813,003	10				10-1, 10-2,
	Grup içi	28944,832	1792				10-3, 10-4,
	Toplam			81,300			10-5, 10-6,
		29757,835	1802	16,152	5,033	,000	10-7, 10-8, 10-9

($p < 0.05$)

Tablo 19 incelendiğinde kardeş sayısına göre, fiziksel aktivite katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler ($F_{10,1792}$: 2.59; $p < 0.05$) ve nedensizlik ($F_{10,1792}$: 5.03; $p < 0.05$) alt boyutlarında kardeş sayısına göre farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar ile 8 olanlar arasında kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda ise, kardeş sayısı 10 olanlar ile 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve 9 olanlar arasında kardeş sayısı 10 olanlar lehine anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 20

Kardeş Sayısına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	Sig.	Anlamlı Fark
Başarı ve canlanma	Gruplar arası	316,830	10	31,683 23,190	1,366	,190	
	Grup içi	41555,623	1792				
	Toplam	41872,454	1802				
Merak ve sosyal kabul	Gruplar arası	2228,134	10	222,813 86,434	2,578	,004	2-5
	Grup içi	154889,497	1792				
	Toplam	157117,631	1802				
Oyun isteğinde belirsizlik	Gruplar arası	316,846	10	31,685 33,512	,945	,490	
	Grup içi	60053,564	1792				
	Toplam	60370,410	1802				

($p < 0.05$)

Tablo 20 incelendiğinde kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma ($f_{10,1792}$: 1.36; $p > 0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($f_{10,1792}$: 0.94; $p > 0.05$) alt boyutlarının kardeş sayısına göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Ancak merak - sosyal kabul alt boyutunda kardeş sayısı 2 olanlar ile 5 olanlar arasında kardeş sayısı 2 olanlar lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($F_{10,1792}$: 2.57; $p < 0.05$).

Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 21

Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	248,697	5				
	Grup içi	29072,306	1797	49,739	3,074	,009	1-2 saat- oynamıyorum
	Toplam	29321,003	1802	16,178			
Çevresel nedenler	Gruplar arası	225,613	5				
	Grup içi	42428,543	1797	45,123	1,911	,089	
	Toplam	42654,156	1802	23,611			
Nedensizlik	Gruplar arası	95,997	5				
	Grup içi	29661,837	1797	19,199	1,163	,325	
	Toplam	29757,835	1802	16,506			

($p < 0.05$)

Tablo 21 incelendiğinde dijital oyun oynama süresine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler ($F_{5,1797}$: 3.07; $p < 0.05$) alt boyutunda 1-2 saat oynayanlar ile hiç oynamayanlar arasında 1-2 saat oynayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler ($F_{5,1797}$: 1.91; $p > 0.05$) ve nedensizlik ($F_{5,1797}$: 1.16; $p > 0.05$) alt boyutlarında herhangi bir farklılık görülmemiştir.

Lise öğrencilerinde dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 22

Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve canlanma		4067,913	5				En az 50 dk- oynamıyorum,
	Gruplar arası			813,583			1-2 saat-
	Grup içi	37804,540	1797	21,038	38,673	,000	oynamıyorum,
	Toplam	41872,454	1802				3saat ve üzeri- oynamıyorum
Merak ve sosyal kabul		10557,148	5				En az 50 dk- oynamıyorum,
	Gruplar arası			2111,430			1-2 saat-
	Grup içi	146560,483	1797	81,558	25,889	,000	oynamıyorum,
	Toplam	157117,631	1802				3saat ve üzeri- oynamıyorum
Oyun isteğinde belirsizlik		1152,822	5				En az 50 dk- oynamıyorum,
	Gruplar arası			230,564			1-2 saat-
	Grup içi	59217,588	1797	32,954	6,997	,000	oynamıyorum,
	Toplam	60370,410	1802				3saat ve üzeri- oynamıyorum

(p<0.05)

Tablo 22 incelendiğinde dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı - canlanma ($f_{5,1797}$: 38.67; $p<0.05$), merak - sosyal kabul ($f_{5,1797}$: 25.88; $p<0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($f_{5,1797}$: 6.99; $p<0.05$) alt boyutlarında dijital oyun oynama süresi en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar ile hiç oynamayanlar arasında en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 23

Spor Yapma Durumuna Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

		N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Bireysel nedenler	Evet	662	21,7190	3,44697	1758	7,97	0,00
	Hayır	1098	20,1685	4,22454			
Çevresel nedenler	Evet	662	18,5544	4,67224	1758	3,66	0,00
	Hayır	1098	17,6812	4,93794			
Nedensizlik	Evet	662	8,6707	4,01476	1758	6,87	0,00
	Hayır	1098	10,0273	4,00742			

($p < 0.05$)

Tablo 23 incelendiğinde spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler (t_{1758} : 7.97; $p < 0.05$) ve çevresel nedenler (t_{1758} : 3.66; $p < 0.05$) alt boyutlarının spor yapma durumuna göre spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak nedensizlik (t_{1758} : 6.87; $p < 0.05$) alt boyutunun spor yapma durumuna göre spor yapmayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür.

Lise öğrencilerinde spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 24

Spor Yapma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği T Testi Sonuçları

		N	Ort	S.s.	Sd	t	p
Başarı ve Canlanma	Evet	662	16,03	4,774	1758	0,68	0,49
	Hayır	1098	15,87	4,858			
Merak ve Sosyal Kabul	Evet	662	30,60	9,171	1758	1,81	0,07
	Hayır	1098	29,77	9,474			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	662	14,62	6,100	1758	0,24	0,84
	Hayır	1098	14,55	5,612			

($p < 0.05$)

Tablo 24 incelendiğinde spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, merak - sosyal kabul (t_{1758} : 1.81; $p<0.05$) alt boyutunun spor yapma durumuna göre spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma (t_{1758} : 0.68; $p>0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik (t_{1758} : 0.24; $p>0.05$) alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 25

Spor Branşına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	1204,503	15				
	Grup içi	28116,500	1787				Futbol- yok,
	Toplam						Voleybol- yok,
		29321,003	1802	80,300 15,734	5,104	,000	Yüzme- yok, Basketbol- yok
Çevresel nedenler	Gruplar arası	1263,427	15				
	Grup içi	41390,730	1787	84,228			Voleybol- yok,
	Toplam	42654,156	1802	23,162	3,636	,000	Voleybol- Basketbol
Nedensizlik	Gruplar arası	1215,805	15				
	Grup içi	28542,030	1787				Yok- Voleybol,
	Toplam			81,054 15,972	5,075	,000	Yok- Basketbol
		29757,835	1802				

($p<0.05$)

Tablo 25 incelendiğinde spor branşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin, bireysel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir ($F_{15,1787}$: 5.1; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı

farklılığın, futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları ile spor branşı olmayanlar arasında futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları lehine olduğu görülmüştür. Benzer şekilde çevresel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir ($F_{15,1787}$: 3.6; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda voleybol ile branşı olmayanlar ve basketbol arasında, voleybol lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($F_{15,1787}$: 5.07; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda branşı olmayanlar ile voleybol ve basketbol arasında branşı olmayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde yaptıkları spor branşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 26

Spor Branşına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	Gruplar arası	507,085	15	33,806	1,460	,112	
	Grup içi	41365,369	1787				
	Toplam	41872,454	1802				
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplar arası	1810,738	15	120,716	1,389	,144	
	Grup içi	155306,892	1787				
	Toplam	157117,631	1802				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplar arası	1263,747	15	84,250	2,547	,001	Yok- voleybol, Futbol- voleybol, Kick boks- voleybol
	Grup içi	59106,664	1787				
	Toplam	60370,410	1802				

($p<0.05$)

Tablo 26 incelendiğinde spor branşına göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeği, başarı -canlanma ($F_{15,1787}$: 1.46; $p>0.05$) ve merak - sosyal kabul ($F_{15,1787}$: 1.38; $p>0.05$) alt boyutlarında branşa göre herhangi bir anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Ancak oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık olduğu

belirlenmiştir ($F_{15,1787}$: 2.54; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda, branşı olmayanlar, futbol ve kick boks ile voleybol arasında anlamlı farklılık olduğu, bu farklılık branşı olmayanlar, futbol ve kick boks lehine olduğu belirlenmiştir.

Lise öğrencilerinde spor yaşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 27

Spor Yaşına Göre Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Bireysel nedenler	Gruplar arası	1203,912	5				1-2 yıl-
	Grup içi	28117,091	1797	240,782			yok, 3-5
	Toplam			15,647	15,389	,000	yıl-yok, 5
		29321,003	1802				ve üstü yıl-yok
Çevresel nedenler	Gruplar arası	457,206	5	91,441			1-2 yıl-
	Grup içi	42196,950	1797	23,482	3,894	,002	yok, 3-5
	Toplam	42654,156	1802				yıl-yok,
Nedensizlik	Gruplar arası	867,351	5				Yok-1-2
	Grup içi	28890,484	1797				yıl, yok-
	Toplam			173,470	10,790	,000	3-5 yıl,
		29757,835	1802				yok-5 ve üstü yıl

($p<0.05$)

Tablo 27 incelendiğinde spor yaşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin, bireysel nedenler alt boyutunda spor yaşına göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($F_{5,1797}$: 15.38; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farklılığın, 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl lehine olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde çevresel nedenler alt boyutunda spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir ($F_{5,1797}$: 3.89; $p<0.05$).Yapılan post-hoc testleri sonucunda 1-2 yıl ve 3-5 yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl ve 3-5 yıl lehine olduğu belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir ($F_{5,1797}$: 15.38; $p<0.05$). Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farkın sporculuk yaşı olmayanlar ile 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl arasında sporculuk yaşı olmayanlar lehine olduğu görülmüştür.

Lise öğrencilerinde spor yaşına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyi farklılaşmakta mıdır?

Tablo 28

Spor Yaşına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kare ortalaması	F	p
Başarı ve Canlanma	Gruplar arası	124,364	5	24,873	1,071	,375
	Grup içi	41748,090	1797	23,232		
	Toplam	41872,454	1802			
Merak ve Sosyal Kabul	Gruplar arası	456,382	5	91,276	1,047	,388
	Grup içi	156661,248	1797	87,179		
	Toplam	157117,631	1802			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Gruplar arası	110,286	5		,658	,656
	Grup içi	60260,125	1797	22,057		
	Toplam	60370,410	1802			

($p < 0.05$)

Tablo 28 incelendiğinde spor yaşına göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin, başarı -canlanma ($F_{5,1797}$: 1.07; $p > 0.05$), merak - sosyal kabul ($F_{5,1797}$: 1.04; $p > 0.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($F_{5,1797}$: .65; $p > 0.05$) alt boyutlarının spor yaşına göre anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu bölümde; öğrencilerin cinsiyet, okul türü, sınıf, yaş, beden kitle indeksi, anne-baba eğitim, anne-baba meslek, aile geliri, ailede spor yapma, kardeş sayısı, dijital oyun oynama süresi, spor branşı ve spor yaşı değişkenlere göre bulguların tartışmasına, elde edilen sonuçlara ve önerilere yer verilmiştir.

Tartışma

Bu araştırmada, Ankara İlindeki belirlenen liselerdeki öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları incelenmiştir. Katılımcıların 730'unun kadın, 1073'ünün ise erkek olduğu görülmüştür. Yaş grubu açısından incelendiğinde katılımcıların en çok 15 yaş grubundan olduğu ve yaş ortalamasının 16.42 olduğu belirlenmiştir. Ayrıca lise türü açısından çoğunluğun Genel Anadolu Lisesi lehinde olduğu, katılımcıların anne eğitim düzeyinin lise düzeyinde, baba eğitim düzeyinin ise lisans ve lisansüstü düzeyinde fazla olduğu belirlenmiştir. İlaveten katılımcıların algıladıkları aylık aile gelirinin genellikle “iyi” düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Araştırmamızda lise öğrencilerinin fiziksel aktivite motivasyon ölçeğinin bireysel ve çevresel nedenler alt boyutları ile dijital oyun oynama alt boyutlarından başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul alt boyutları arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir $p<0.05$. Fiziksel aktivite motivasyon ölçeğinin nedensizlik alt boyutu göz önüne alındığında; dijital oyun oynama alt boyutlarından oyun isteğinde belirsizlik arasında ise negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır $p<0.05$.

Demir ve Cicioğlu (2019) yaptıkları araştırmada, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları arasındaki ilişkiyi incelemişler

Fiziksel aktivite motivasyon ölçeğinin toplam puanıyla başarı-canlanma alt boyutu arasında negatif yönde orta düzeyde, merak-sosyal kabul alt boyutu arasında ise negatif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğunu ifade etmişlerdir.

Lieberman vd. (2009), dijital oyunların bireylerde fiziksel aktivite ve spor faaliyetlerinden uzak kalma gibi olumsuz sonuçlarının olabileceğini ifade etmişlerdir.

Hazar vd. (2017) yaptıkları araştırmada, dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyi toplam puanları arasında negatif yönde yüksek düzeyde anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit etmişlerdir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı azalan öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinin arttığını, aynı zamanda düzenli olarak fiziksel aktivite yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri, fiziksel aktivite yapmayan öğrencilerden düşük olduğunu belirtmişlerdir.

Orhan (2018) öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım ve dijital oyun bağımlılığını incelediği araştırmada, erkek ve kız öğrencilerin fiziksel aktivite seviyeleri ile öğrenciler için dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları arasında negatif anlamlı bir ilişki olduğunu vurgulamışlardır.

Araştırmamızda liselerdeki öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyon alt boyutlarından olan bireysel nedenler (heyecan, mutluluk, fiziksel aktiviteden aldığı keyif....gibi) arttıkça öğrencinin dijital oyun oynama alt boyutlarından başarı – canlanma ve merak - sosyal kabul puanlarının da arttığı ve pozitif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çevresel nedenler ile merak - sosyal kabul alt boyut unsurları (ödül, rekabet, level atlama, kazanma, amaç, hırs...gibi) birbirleri ile paralellik göstermektedir. Öğrencinin fiziksel aktiviteye katılımındaki çevresel nedenler arttıkça, dijital oyun oynama katılımında başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul durumunda pozitif yönde anlamlı artış olduğu tespit edilmiştir. Fiziksel aktivite yaparken çevreden (aile, öğretmen, arkadaş...gibi) almış olduğu övgü ile birlikte kendini fiziksel olarak ispat etme duyguları arttıkça, çocuğunda dijital oyunlara katılımında da huzur ve mutluluğunun arttığı aynı zamanda ödül almak, görevleri başarmak gibi dışsal motivasyon kaynaklarının da arttığı tespit edilmiştir. Öğrencinin fiziksel aktiviteye katılımındaki nedensizlik alt boyutunun, dijital oyun oynama katılımındaki oyun isteğindeki belirsizlik arasında negatif yönde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Öğrencinin fiziksel aktivite ile dijital oyunlara katılım

sonrasında, negatif veya pozitif kazanım içeriklerini bilmemesinden dolayı, nedensizlik ve oyun isteğindeki belirsizlik alt boyutlarında biri artıkça diğeri düşmektedir.

Araştırmamızda dijital oyun oynama ölçeğinin başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının tümünün cinsiyete göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ayrıca tüm alt boyutlarda erkekler lehine bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Horzum (2011), dijital oyun bağımlılık düzeylerinde erkek öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğunu ifade etmektedir. Dijital oyunların kadınlardan çok erkek oyunu olarak kabul edilmesi, dijital oyun bağımlılığının erkeklerde yüksek olması sonuçları arasında olduğunu ifade etmişlerdir.

Hazar vd. (2017) yaptıkları araştırmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu vurgulamışlardır. Sonuç olarak erkek öğrencilerin dijital oyunlara ve oyun salonlarına erişimlerinin daha kolay olmasından kaynaklandığını ifade etmişlerdir.

Erboy ve Vural (2010) yaptıkları araştırmada, dijital oyun bağımlılığının cinsiyet değişkeninde anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Genel olarak araştırmanın alt boyutlarında erkeklerin lehine anlamlı farklılık olduğunu ifade etmişlerdir.

Gönüç (2009) tarafından lise öğrencilerine yönelik yapılan araştırma bulgularına göre, erkek öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Onay vd. (2005), dijital oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için yaptıkları araştırmada, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyun oynama seviyelerinin daha düşük ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulmuşlardır.

Karaaslan (2015)' da araştırmasında erkeklerin kızlara göre daha fazla dijital oyunlara eğilimlerinin yüksek olduğunu tespit etmişlerdir.

Akçay ve Özcebe (2012), yaptıkları araştırmada cinsiyet ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğunu vurgulamışlardır. Kız öğrencilerin % 60'ı dijital oyun oynamazken, erkek öğrencilerin % 68.3' ü bilgisayar oyunu oynadığını tespit etmişlerdir.

Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları araştırmada, erkek öğrencilerinin kız öğrencilerine göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir.

Gökçearslan ve Günbatar (2012) yaptıkları araştırmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre internet ve dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek ve anlamlı fark olduğunu elde etmişlerdir.

Güvendi vd. (2019) yaptıkları araştırmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilerden dijital oyun bağımlılık düzeyinin yüksek ve anlamlı olduğunu vurgulamışlardır.

Namlı ve Demir (2020) yaptıkları araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun ve spora yönelik tutumlarının belirli değişkenler açısından incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonuçları, erkek öğrencilerinin kadın öğrencilerine göre daha fazla dijital oyun oynamaya yönelimli olduğunu belirtmişlerdir.

Demirel vd. (2019)'nin lise öğrencileri üzerinde yaptıkları araştırmada, cinsiyet değişkeni ile başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutları arasında anlamlı farklılık olduğunu elde etmişlerdir.

Cinsiyet değişkenine göre elde edilen veriler literatür ile tartışılmış olup, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarında erkekler lehine anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farklılık erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon (ödül, rekabet level atlama, kazanma, amaç, hırs gibi) unsurlarının kadınlara göre daha yüksek olduğundan kaynaklandığı söylenebilir. Yapılan araştırmalarda da, kadın öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyun oynama bağımlılıkları düşük düzeydedir. Elde edilen araştırma bulgularımız literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin bireysel nedenler alt boyutunun cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farkın erkekler lehine olduğu görülmektedir. Ancak çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olmadığı elde edilmiştir.

Işıkgöz vd. (2018) fiziksel aktiviteye katılımı etkileyen faktörler üzerine yapmış oldukları araştırmada, cinsiyet değişkenine göre, istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu belirtmişlerdir.

Aydın ve Solmaz (2016) yaptıkları araştırmada, cinsiyet değişkenine göre fiziksel aktivite düzeylerinde anlamlı fark olmadığını tespit etmişlerdir. Araştırmanın sonucuna göre; kadın

ve erkek öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinin birbirine benzer düzeyde olduğunu vurgulamışlardır.

Gümüş (2012) fiziksel aktiviteye katılmama nedenleri üzerine yaptıkları araştırmada, kadınlar lehine anlamlı olarak farklılaştığını ifade etmişlerdir.

Çelik, Ölçücü, Paktaş, Vatansever ve Özcan (2015) yaptıkları araştırmada, istatistiksel analizler sonucunda erkek öğrencilerin %51,5'in, kız öğrencilerinde %73,4'ün yetersiz fiziksel aktivite düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Erkek öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinin, kadın öğrencilere göre anlamlı olarak daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir.

Şanlı ve Güzel (2009) kadın ve erkek bireylerin fiziksel aktivite düzeyleri üzerine yaptıkları araştırmada, kadınların %17,6'sının erkeklerin ise %16,4 olarak fiziksel olarak aktif olmadığını belirtmişlerdir. Sonuç olarak erkeklerin fiziksel aktivite düzeylerinin, kadınlara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu vurgulamışlardır.

Kızar vd. (2016) yaptıkları araştırmada, toplam fiziksel aktivite değerlerinin erkek öğrencilerde kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Toplam fiziksel aktivite değişkeninde erkek öğrencilerin lehine anlamlı farklılık olduğunu vurgulamışlardır.

Tekkanat (2008), cinsiyete göre fiziksel aktivite düzeylerini okudukları bölüm ve yaşanılan yere değişkenleri üzere yaptıkları araştırmada öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerinin cinsiyete göre farklılaşmadığını ifade etmişlerdir.

Tunç ve İşler (2007), lise ve üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyinin yaşa ve cinsiyete göre yaptıkları araştırmada, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Seçer (2019) öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerini incelediği araştırmada, öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha yüksek fiziksel aktivite düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Aksu (2008) yapmış olduğu araştırmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre fiziksel aktivite düzeyi ortalamalarının daha yüksek olduğunu vurgulamışlardır.

Cinsiyet deęişkenine göre, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyon ölçeğinin bireysel nedenler alt boyutu erkekler lehine anlamlı bir farklılık olduęu tespit edilmiştir. Bu farklılık erkek öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılımındaki içsel güdüleri (heyecan, mutluluk, fiziksel aktiviteden aldığı keyif...) kadınlara göre daha yüksek olduęu söylenebilir. Elde edilen araştırma bulgularımız literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, vücut kitle indeksi ile dijital oyun oynama motivasyonundaki; başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüştür.

Bozkurt ve Tamer (2020) öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ile beden kitle indeksi ilişkisini incelenmek amacıyla yaptıkları araştırmada, bizim araştırma bulgularımızdan farklı olarak beden kitle indeksi ve dijital oyun oynama motivasyonu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Buna göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu yükseldikçe beden kitle indekslerinin de arttığını ifade etmişlerdir.

Yılmaz (2019) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile beden kitle indeksleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada, beden kitle indeksi ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Fakat dijital oyun oynama süresi ve beden kitle indeksleri arasında istatistiksel olarak anlamlı orta düzey pozitif bir ilişki olduğunu, yani oyun oynama süresinin artması ile vücut kitle indeksinin arttığını ifade etmişlerdir.

Berber, Karadibak ve Uçurum (2014) yaptıkları araştırmada, günlük 5 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerde obezite hastalığı riskinin çok yüksek olduğunu vurgulamışlar. Dijital oyun oynama süreleri ile vücut kitle indeksi arasında doğrusal bir ilişki olduğunu gözlemlemişlerdir.

Aksoy (2018) ergenlerdeki oyun bağımlılığı ve yaşam biçimlerini etkileyen faktörler arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmasında, beden kitle indeksi ile ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam ve belirginlik, durum deęiştirme ve geri çekilme boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunduğunu belirtmişlerdir.

Korkmaz ve Deniz (2018) fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyo-ekonomik düzeyleri üzerine yaptıkları araştırmada, vücut kitle indeksi ile fiziksel aktivite ilişkisi ters yönde anlamlı

farklılık olduğunu, bir değişkenin artması diğer değişkenin azalmasına sebep olduğunu tespit etmişlerdir.

Vücut kitle indeksi değişkenine göre elde edilen veriler literatür ile tartışılmış olup, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon ölçeği ile vücut kitle indeksinin istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin vücut kitle indeksleri dijital oyun oynama motivasyonlarını etkilemediği söylenebilir. Literatür kapsamında genellikle dijital oyun oynama bağımlılığı ve alışkanlık ölçeklerinin uygulanması sonucunda, vücut kitle indeksi artıkça dijital oyun oynama bağımlılığı ve alışkanlıklarının da arttığı görülmektedir. Dolayısıyla literatür kapsamında bazı araştırma sonuçları bizim araştırma sonuçlarımız ile paralellik göstermemektedir. Bunun nedeni farklı ölçekler kullanılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmamızda vücut kitle indeksi ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler, çevresel nedenler, nedensizlik alt boyutları ile anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Çakır (2019) lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile vücut kitle indeksleri üzerine yapmış olduğu araştırmada, obez öğrencilerinin bireysel nedenler alt boyut puan ortalamalarının, fazla kilolu, normal ve zayıf öğrencilerinin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde düşük olduğunu vurgulamışlardır. Sonuç olarak, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun kadın ve erkeklere göre değişmediği, sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu düşük olan öğrencilerin vücut kitle indekslerinin yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

Demir ve Cicioğlu (2018) yaptıkları araştırma sonucuna göre, fazla kilolu öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının düşük olduğunu vurgulamışlardır. Dolayısıyla fiziksel aktiviteye katılma sonrasındaki elde edecekleri kazanımları göremedikleri için motivasyonsuzluğa neden olduğunu ifade etmişlerdir.

Araştırmamızda vücut kitle indeksinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunu etkilemediği söylenebilir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin yalnızca nedensizlik alt boyutunun anne-baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farklılık anne-baba eğitim düzeyinin ilkökul ile üniversite ve üzeri arasında ilkökul

mezunu olanlar lehine, ortaokul ile üniversite ve üzeri arasında ortaokul mezunu olanlar lehine ve lise ile üniversite ve üzeri arasında lise mezunu olan lehine olduğu belirlenmiştir.

Korkmaz ve Deniz (2018) yaptıkları araştırmada, eğitim düzeyi ile fiziksel aktivite arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını tespit etmişlerdir.

Ergün (2013) yapmış olduğu araştırmada, anne eğitim düzeyi ile fiziksel aktivite arasında pozitif bir ilişkinin olduğunu, anne eğitim düzeyi arttıkça öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyinin de arttığını belirtmişlerdir.

Ferreira vd., (2006) yaptıkları araştırmada, fiziksel aktivite düzeyi ile anne eğitim durumu arasında istatistiksel olarak pozitif bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Annelerin eğitim düzeyi arttıkça öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyi de arttığını ifade etmişlerdir (aktaran Ergün, 2013).

Gümüş vd. (2014) lise öğrencilerinin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları üzerine yapmış oldukları araştırmada; anne-baba eğitim düzeyi değişkeninde anne eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık gösterirken, baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediğini ifade etmişlerdir.

Anne-baba eğitim düzeyi değişkenine göre, nedensizlik alt boyutunda anlamlı farklılık olması anne-baba eğitim düzeyi azaldıkça, nedensizlik alt boyutundaki kazanım muhakemesini yapamadıklarından kaynaklandığı söylenebilir. Literatür kapsamındaki araştırmalarda anne-baba eğitim düzeyinin fiziksel aktiviteye katılımı etkilediğini vurgulamışlardır.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin yalnızca merak - sosyal kabul alt boyutunun anne-baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığın lise ile ilköğretim arasında lise mezunu olanlar lehine olduğu tespit edilmiştir.

Hazar vd. (2017) ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiş, araştırmamızın tersine dijital oyun bağımlılığı ile anne ve baba eğitim düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmişlerdir.

Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları araştırmada, öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin de hem ölçeğin genelinde hem de alt boyutları bakımından yükseldiği belirtilmiştir. Babaların eğitim düzeyine göre bilgisayar

oyunu bağımlılık puanlarının birbirine çok yakın olduğu ve hem alt boyutlar hem de ölçeğin geneli bakımından puanlar arasında bir fark olmadığını ifade etmişlerdir.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları araştırmada, annesi yüksek lisans/doktora mezunu olanların, annesi ilkokul, ortaokul, lise mezunu ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu vurgulamışlardır. Babası doktora mezunu olanların babası ilkokul, lise ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, anne ve babanın eğitim düzeyi açısından oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı biçimde farklılaştığı, öğrenim düzeyi arttıkça öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Anne-baba eğitim düzeyi değişkeninden elde edilen verilere göre, anne-baba eğitim düzeyi arttıkça, dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarından merak - sosyal kabul düzeylerinin de arttığı görülmektedir. Merak - sosyal kabuldeki artış öğrencilerin hedef davranışları yönünde arzu ve gereksinimleri doğrultusunda dışsal motivasyon kaynaklarından etkilendikleri söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Çakır (2019) lise öğrencileri üzerine yapmış olduğu araştırmada, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları sınıf düzeyine göre 12. sınıf öğrencilerinin bireysel nedenler puan ortalamalarının 10. sınıf ve 9. sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarından istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde düşük olduğunu tespit etmişlerdir.

Gümüş vd. (2014) lise öğrencilerinde fiziksel aktivite kısıtlayıcıları üzerine yaptıkları araştırmada; sınıf düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Farklılıkların 10. ve 11. sınıflardan kaynaklandığı, 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin ortalamalarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin 9. ve 12. sınıf öğrencilerine oranla daha fazla serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları ile karşılaştığı şeklinde ifade etmişlerdir.

Sınıf düzeyi değişkenine göre, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Araştırmamız 9,10 ve 11. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. 12. sınıf öğrencileri üniversiteye hazırlanma sınıfı olmasından dolayı

araştırma dışı bırakılmıştır. Dolayısıyla 9,10 ve 11. sınıfların fiziksel aktiviteye katılımları eğitim – öğretim çerçevesinde eşit şartlarda olduğu söylenebilir. Ancak yapılan araştırmalarda araştırmamızın aksine sınıf düzeyinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunu etkilediği tespit edilmiştir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyonunun yalnızca başarı - canlanma alt boyutunda sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığın 10. sınıf ile 9 ve 11. sınıf arasında 10. sınıf lehine olduğu belirlenmiştir.

Horzom (2011) yaptığı araştırmada, öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflar düzeyleri bakımından dijital oyun oynamayı bırakamama alt faktörü ve tüm maddelerin yer aldığı toplam bağımlılıkta anlamlı farklılık bulmuştur. Buna rağmen diğer alt faktörlerde sınıf değişkeni bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını belirtmişlerdir.

Arslan (2019) lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelediği araştırmada, öğrencilerin dijital bağımlılık puan ortalamalarının sınıf düzeyi değişkenine göre ölçeğin tüm faktörlerinde anlamlı farklılık gösterdiğini belirtmişlerdir. Toplam puana göre en yüksek dijital bağımlılık puan ortalamasına 9. sınıflar, en düşük puan ortalamasına sahip grubun ise 12. sınıflar olduğunu ifade etmişlerdir.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını inceledikleri araştırmada, dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşmışlardır.

Aydoğdu (2018) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından incelediği araştırmada, öğrencilerin yaş ve sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama düzeyleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığı ifade etmişlerdir.

Sınıf düzeyi değişkenine göre, dijital oyun oynama motivasyonlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmüştür. Bu farklılık 10. sınıfın ara sınıf olması sebebiyle diğer sınıflara göre dijital oyun oynama arzuları veya eğlenme güdülerinin fazla olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Ancak yapılan bazı araştırmalarda araştırmamızın aksine sınıf düzeyinin dijital oyun oynama motivasyonunu etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmamızda, fiziksel aktivite katılım motivasyonu ölçeğinin çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında okul türüne göre anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda MAL ile İHL arasında MAL lehine ve FL ile İHL arasında FL lehine olduğu görülmüştür. Nedensizlik alt boyutunda ise, MAL ile GAL, İHL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca Nedensizlik alt boyutunda GAL ile FL arasında GAL lehine anlamlı farklılığa rastlanmıştır.

Gümüş vd. (2014) lise öğrencilerinin serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcılarını inceledikleri araştırmada; okul türü değişkenine göre, istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Meslek Lisesinde okuyan öğrencilerin, anadolu lisesinde ve fen lisesinde okuyan öğrencilerden daha yüksektir. Meslek liselerinde okuyan öğrenciler anadolu ve fen liselerinde okuyan öğrencilere oranla daha fazla serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları ile karşılaşmaktadır. Bu durumun okulda aldıkları eğitimin yanında, alanlarıyla ilgili mesleki eğitimlerine devam etmeleri ve buna bağlı olarak serbest zaman fiziksel aktivite etkinliklerine katılamamalarından kaynaklandığını ifade etmişlerdir.

Ulukan (2020) yaptığı araştırmada, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin bütününe ve bireysel nedenler, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarının okul türü değişkenine göre puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık olmadığını belirtmişlerdir.

Okul türü değişkenine göre, MAL ve FL öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının İHL öğrencilerine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarından yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla MAL ve FL öğrencilerinin İHL öğrencilerine göre aile, akran, öğretmen ve çevresiyle daha iyi iletişim içerisinde olduğu söylenebilir. Ancak yapılan bazı araştırmalarda, araştırmamızın aksine okul türlerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunu etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmamızda, okul türüne göre, dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin başarı - canlanma alt boyutunda MAL ile GAL, İHL VE FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Merak - sosyal kabul alt boyutunda ise, MAL ile GAL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu görülmüştür.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını inceledikleri araştırmada, dijital oyun oynama okul türüne göre anlamlı düzeyde bir farklılık olduğunu vurgulanmışlardır. Dijital oyun bağımlılıklarının imam – hatip lisesi öğrencilerinin

ortalaması diğer lise türü öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derece farklı ve düşük olduğunu tespit etmişlerdir.

Okul türü değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları, literatür sonuçlarıyla paralellik göstermekte olup, istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. MAL öğrencileri diğer okul türlerine göre, eğitim-öğretim çerçevesi gereği daha fazla serbest zaman kısıtlayıcıları ile karşılaşmadıklarından dolayı dijital oyun oynama motivasyonlarının yüksek olduğu söylenebilir.

Araştırmamızda, fiziksel aktivite katılım motivasyonu ölçeğinin bireysel nedenler, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarının anne-baba meslek durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Kılıç vd. (2017) öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerini inceledikleri araştırmada, anne-baba meslek durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını ifade etmişlerdir.

Anne-baba meslek durumu değişkeni, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını etkilemediği söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paraleldir.

Araştırmamızda, anne-baba meslek durumuna göre dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin başarı – canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anne-baba meslek durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Ancak bu değişkene göre literatürde araştırmaya rastlanılmamıştır. Bizim araştırmamız literatüre kazandırılması hususunda önem arz etmektedir.

Araştırmamızda, gelir düzeyine göre fiziksel aktivite katılım motivasyonu ölçeğinin bireysel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında algılanan gelir düzeyine göre farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, gelir durumu çok iyi ile kötü ve çok kötü arasında çok iyi lehine anlamlı fark belirmiştir. Nedensizlik alt boyutunda ise, gelir durumu çok kötü ile orta, iyi ve çok iyi arasında çok kötü lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Korkmaz ve Deniz (2018) fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyo-ekonomik düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada, bireylerin ekonomik durumlarını fiziksel aktiviteye katılımında etkisinin olmadığını ifade etmişlerdir. Fakat katılımcıların ekonomik

durumlarının iyi olması durumunda ilgilendikleri spor branşlarında değişiklikler olduğunu vurgulamışlardır.

Kızar vd. (2017) yaptığı araştırmada, aile gelir durumuna göre toplam fiziksel aktivite parametreleri için istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu belirtmişlerdir.

Ergün (2013) yaptığı araştırmada, ailenin gelir durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu ve fiziksel aktiviteye katılımında gelir durumu yüksek olan grubun puan ortalaması, gelir durumu düşük ve orta olan grupların puan ortalamalarından anlamlı şekilde yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

Algılanan aile gelir düzeyi yükseldikçe, öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarında artış olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu artış içsel güdülerini arttırdığından kaynaklandığı söylenebilir. Araştırma bulgularımız literatür sonuçları ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama ölçeğinin başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında algılanan gelir düzeyine göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

İnal ve Çağıltay (2005) yaptıkları araştırmada, öğrencilerin sosyal ve ekonomik durumları, dijital oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını etkileyen faktörlerden birisi olduğunu vurgulamışlardır.

Toraman ve Usta (2018) dijital oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından inceledikleri araştırmada, öğrencilerin bağımlı olma durumları aylık gelir düzeylerine göre incelendiğinde katılımcıların aylık gelir düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Grupların ortalamaları dikkate alındığında, yüksek gelir düzeyi olan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri, orta ve düşük gelir düzeyi olanlara göre daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

Algılanan aile gelir düzeyi öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarını etkilemediği söylenebilir. Fakat literatürde, araştırma bulgularımızın aksine aile gelir düzeyinin dijital oyun oynama bağımlılıklarını ve tutumlarını etkilediği görülmektedir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler ve çevresel nedenler alt boyutlarının ailede spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farkın her iki alt boyutta da spor yapanlar lehine olduğu belirlenmiştir.

Ancak nedensizlik alt boyutunun ailede spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Kotan vd., (2009), öğrencilerin spor yapmalarında ailenin etkisini araştırdıkları araştırmada, ailede spor yapma durumunun, çocuğun fiziksel aktivitelere katılımı üzerinde etkili olduğu, özellikle ailenin spora ilgisinin çocuğun spor yapmasına karşı tutumunu olumlu etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

Yıldırım vd. (2018) lise öğrencilerinin spora yönelik tutumlarının inceledikleri araştırmada, ailede spor yapma durumu değişkenine göre spora yönelik tutum ölçeği alt boyutları puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit etmişlerdir. Tüm alt boyutlarda ailesinde spor yapan öğrencilerin spora yönelik tutumlarının yapmayanlara göre daha yüksek seviyede olduğunu belirtmişlerdir.

Ailede spor yapma durumuna göre öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının arttığı görülmektedir. Ailede spor yapma durumu çocuğun fiziksel aktivitelere katılımı üzerinde etkili olduğu, özellikle ailenin spora ilgisinin çocuğun spor yapmasına karşı motivasyonunu olumlu etkilediği söylenebilir.

Araştırmamızda, ailede spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonunun oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul alt boyutlarının ailede spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Literatür kapsamında bu değişkene yönelik araştırmaya rastlanılmamıştır. Dolayısıyla bizim bulgularımız literatüre kazandırılmış veriler olarak önem arz etmektedir.

Araştırmada, fiziksel aktivite katılım motivasyonu ölçeğinin bireysel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında kardeş sayısına göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar ile 8 olanlar arasında kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda ise, kardeş sayısı 10 olanlar ile 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve 9 olanlar arasında kardeş sayısı 10 olanlar lehine anlamlı bir farklılık elde edilmiştir.

Korkmaz ve Deniz (2018) yapmış olduğu araştırma sonucunda, ailedeki çocuk sayısının artışı ile fiziksel aktivite arasında ters yönde anlamlı farklılık olduğunu, yani çocuk sayısının artması fiziksel aktivite seviyesini azalttığını ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin kardeş sayısının artması fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını azaltmaktadır. Bu azalma çocuk sayısının artması ile aile içindeki bazı kısıtlayıcı değişkenlerden kaynaklandığı söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyonu başarı - canlanma ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının kardeş sayısına göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Ancak merak - sosyal kabul alt boyutunda kardeş sayısı 2 olanlar ile 5 olanlar arasında kardeş sayısı 2 olanlar lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Aydoğdu (2018) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından incelediği araştırmada, çocukların kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını vurgulamışlardır.

Öğrencilerin kardeş sayısı azaldıkça, dijital oyun oynama motivasyonları artmaktadır. Bu artış, aile içindeki bazı kavramsal çerçeve değişkenlerinden kaynaklandığı söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, fiziksel aktivite katılım motivasyonu ölçeğinin bireysel nedenler alt boyutunda, dijital oyun oynama süresinin 1-2 saat dijital oyun oynayanlar ile hiç dijital oyun oynamayanlar arasında 1-2 saat oyun oynayanların lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir. Çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında herhangi bir farklılık görülmemiştir.

Hazar vd. (2017) yaptıkları araştırmada, ortalama dijital oyun oynama süresi değişkenine göre fiziksel aktivite düzeyi toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediğini vurgulamışlardır. Katılımcıların günlük ortalama 1-2 saat arasında dijital oyun oynadıkları belirtmişlerdir. Ortalama dijital oyun oynama süresi göz önüne alındığında, bu sürenin günlük fiziksel aktiviteye katılma durumunu önemli derecede etkilemediğini ifade etmişlerdir.

Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre, 1-2 saat dijital oyun oynayan öğrencilerin level atlama, ödül, kazanma ve başarı duygularını pekiştirdiği, dolayısıyla fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını artırdığı söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyonu başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında dijital oyun oynama süresi en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar ile hiç oynamayanlar arasında en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları araştırmada, öğrencilerin oyun oynama sürelerinin dijital oyun oynama bağımlılığına etkisinin olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama süresi açısından farklılaştığını; günde 1 kere 3 saatten fazla oynayanların, günde 1 kere 1 saate kadar oynayanlardan, haftada bir kez oynayanlardan ve haftada birkaç kez oynayanlardan daha yüksek dijital oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu ifade etmişlerdir.

Hazar vd. (2017) yapmış olduğu araştırma sonucu, öğrencilerinin oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı toplam puan arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları dijital oyun oynama süresi arttıkça başarı-canlılık, merak-sosyallikte artış olduğu görülmüştür. Fakat dijital oyun oynama süresi arttıkça nedensizlik alt boyut puanlarında da artış gözlenmektedir. Dolayısıyla öğrenciler dijital oyun oynama kazanımlarının muhakemesini yapamadıklarından kaynaklandığı söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paraleldir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeğinin bireysel nedenler ve çevresel nedenler alt boyutlarının öğrencinin spor yapma durumuna göre spor yapanlar lehine anlamlı farklılık oluşturduğu belirlenmiştir. Ancak nedensizlik alt boyutunun öğrencinin spor yapma durumuna göre spor yapmayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür.

Hazar vd. (2017) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada; katılımcıların spor yapma durumuna göre, fiziksel aktivite düzeylerine ait toplam puan ortalamaları düzenli olarak spor yapan öğrencilerin ortalamasının, yapmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bu farkın anlamlı olduğunu vurgulamışlardır.

Şahin vd. (2017) yaptıkları araştırmada, katılımcıların aktif spor yapma durumlarına göre fiziksel aktivite düzeyleri incelendiğinde; aktif spor yapanların toplam aktivite düzeyi fazla iken, spor yapmayanların oturma sürelerinin daha fazla olduğunu vurgulamışlardır.

Araştırmamızda spor yapan öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları, spor yapmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmektedir. Spor yapan öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının yüksek olması, fiziksel aktivite kazanımlarını bilmelerinden kaynaklandığı söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin merak - sosyal kabul alt boyutunun spor yapma durumuna göre spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

Hazar vd. (2017) yapmış olduğu araştırma sonucu, öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasına bakıldığında, spor yapmayan öğrencilerin ortalamalarının, yapan öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmamızda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon ölçeğinin merak - sosyal kabul alt boyutunun spor yapan öğrencilerin spor yapmayanlara göre yüksek olması, spor yapan öğrencilerin araştırmacı, heyecanlı, meraklı ve sosyal olduklarından kaynaklanabilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Spor branşı olmayanlar ile futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları lehine olduğu görülmüştür. Çevresel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Voleybol ile branşı olmayanlar ve basketbol arasında voleybol lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Branşı olmayanlar ile voleybol ve basketbol arasında branşı olmayanlar lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir.

Yıldırım (2017) öğrencilerin spora ve fiziksel aktiviteye katılımlarının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmada, gençlerin amaçlarına ulaşmaya yönelik en uygun aktivite içerisinde var olan yeteneklerini geliştirmeye çalıştıkları, yeni ilgi alanlarını keşfetmeye çaba gösterdikleri ve yapmış oldukları aktiveyle ilgili bilgi ve deneyim kazanarak bu aktiviteye devam ettirmeye çalıştıkları sonucuna varmışlardır. Araştırmanın diğer bir bulgusu olarak, öğrencilerin çevresel nedenlere göre, bireysel nedenlerden etkilendiklerini vurgulamışlardır.

Araştırmamızda spor branşı olan öğrencilerin spor branşı olmayan öğrencilere göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının yüksek olduğu görülmüştür. Buna göre spor yapan öğrencilerin fiziksel aktivite kazanımlarının muhakemesini yapabilecek kapasitede oldukları söylenebilir. Elde edilen bulgular literatür ile paralellik göstermektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama motivasyonunda başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul alt boyutlarında spor branşına göre herhangi bir anlamlı farklılık belirlenmemiştir. Ancak oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Bu anlamlı farklılığın, branşı olmayanlar, futbol ve kick boks ile voleybol arasında, bu farklılık branşı olmayanlar, futbol ve kick boks lehine olduğu belirlenmiştir. Literatür kapsamında dijital oyun oynama motivasyonunun spor branşı değişkenine göre inceleyen herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla elde edilen bulgular literatür hususunda önem arz etmektedir.

Araştırmamızda, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler alt boyutunda spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farklılığın, 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl lehine olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde çevresel nedenler alt boyutunda spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda 1-2 yıl ve 3-5 yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl ve 3-5 yıl lehine olduğu belirlenmiştir. Nedensiz alt boyutunda da spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farkın sporculuk yaşı olmayanlar ile 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl arasında sporculuk yaşı olmayanlar lehine olduğu görülmüştür. Dolayısıyla spor yaşı artıkça fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel ve çevresel nedenleri artmakta, spor yaşı olmayanlarda ise nedensizlik artmaktadır.

Araştırmamızda, dijital oyun oynama ölçeğinin başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında spor yaşı değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Dolayısıyla spor yaşının dijital oyun oynama motivasyonunun etkilemediği tespit edilmiştir.

Sonuç olarak lise öğrencilerinin fiziksel olarak kendilerini ispat etme duyguları artıkça, dijital oyunlara katılımında da huzur ve mutluluğunun arttığı, aynı zamanda ödül almak, görevleri başarmak gibi dışsal motivasyon kaynaklarının da arttığı söylenebilir.

Sonuç

Araştırmamızda lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları incelenmiş olup aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Öğrencilerin 730'unun kadın, 1073'ünün ise erkek olduğu görülmüştür. Yaş grubu açısından incelendiğinde katılımcıların en çok 15 yaş grubundan olduğu ve yaş ortalamasının 16.42 olduğu belirlenmiştir. Ayrıca lise türü açısından çoğunluğun Genel Anadolu Lisesi lehinde olduğu, katılımcıların anne eğitim düzeyinin lise, baba eğitim düzeyinin ise lisans ve lisansüstü olduğu belirlenmiştir. İlaveten katılımcıların algıladıkları aylık aile gelirinin genellikle “iyi” düzeyde olduğu tespit edilmiştir.
2. Dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu arasında ilişki, bireysel nedenler alt boyutlarının, başarı - canlanma - ile merak - sosyal kabul alt boyutları ile düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutlarının, başarı - canlanma ile merak - sosyal kabul alt boyutları ile düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutu göz önüne alındığında ise, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutuyla negatif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir.
3. Cinsiyete göre, dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının tümünün cinsiyete göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ayrıca tüm alt boyutlarda erkekler lehine bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.
4. Cinsiyete göre, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farkın erkekler lehine olduğu görülmektedir. Ancak çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olmadığı elde edilmiştir.
5. Vücut kitle indeksi ile dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.
6. Vücut kitle indeksi ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutları ile anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.

7. Anne-baba eğitim düzeyine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, yalnızca nedensizlik alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farklılık anne-baba eğitim düzeyinin ilkökul ile üniversite ve üzeri arasında ilkökul mezunu olanlar lehine, ortaokul ile üniversite ve üzeri arasında ortaokul mezunu olanlar lehine ve lise ile üniversite ve üzeri arasında lise mezunu olan lehine olduğu elde edilmiştir.
8. Anne-baba eğitim düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonunun, yalnızca merak - sosyal kabul alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu farklılığın lise ile ilkökul arasında lise mezunu olanlar lehine olduğu tespit edilmiştir.
9. Sınıf düzeyine göre fiziksel aktivite katılım motivasyonunun, tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.
10. Sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonunun, yalnızca başarı - canlanma alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığın 10. Sınıf ile 9 ve 11. sınıf arasında 10. sınıf lehine olduğu belirlenmiştir.
11. Okul türüne göre fiziksel aktivite katılım motivasyonunun, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda MAL ile İHL arasında MAL lehine ve FL ile İHL arasında FL lehine olduğu görülmüştür. Nedensizlik alt boyutunda ise, MAL ile GAL, İHL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca nedensizlik alt boyutunda GAL ile FL arasında GAL lehine anlamlı farklılığa rastlanmıştır.
12. Okul türüne göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul boyutlarında anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Başarı - canlanma alt boyutunda MAL ile GAL, İHL ve FL arasında MAL lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Merak - sosyal kabul alt boyutunda ise, MAL ile GAL - FL arasında MAL lehine farklılık olduğu görülmüştür.
13. Anne-baba meslek durumuna göre fiziksel aktivite katılım motivasyonunun, bireysel nedenler, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.
14. Anne-baba meslek durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı – canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteginde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

15. Gelir düzeyine göre fiziksel aktivite katılım motivasyonunun, bireysel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, gelir durumu çok iyi ile kötü ve çok kötü arasında çok iyi lehine anlamlı fark olduğu belirmiştir. Nedensizlik alt boyutunda ise, gelir durumu çok kötü ile orta, iyi ve çok iyi arasında çok kötü lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.
16. Gelir düzeyine göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.
17. Ailede spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler ve çevresel nedenler alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu farkın her iki alt boyutta da spor yapanlar lehine olduğu tespit edilmiştir. Ancak nedensizlik alt boyutunun spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.
18. Ailede spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonunun, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma ve merak - sosyal kabul alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.
19. Kardeş sayısına göre fiziksel aktivite katılım motivasyonunun, bireysel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Bireysel nedenler alt boyutunda, kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar ile 8 olanlar arasında kardeş sayısı 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 olanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler alt boyutunda ise, kardeş sayısı 10 olanlar ile 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve 9 olanlar arasında kardeş sayısı 10 olanlar lehine anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.
20. Kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Ancak merak - sosyal kabul alt boyutunda kardeş sayısı 2 olanlar ile 5 olanlar arasında kardeş sayısı 2 olanlar lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.
21. Dijital oyun oynama süresine göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler alt boyutunda 1-2 saat oynayanlar ile hiç oynamayanlar arasında 1-2 saat oynayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında herhangi bir farklılık görülmemiştir.

22. Dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı – canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında dijital oyun oynama süresi en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar ile hiç oynamayanlar arasında en az 50 dk, 1-2 saat ve 3 saat ve üzeri olanlar lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir.
23. Spor yapma durumuna göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler ve çevresel nedenler alt boyutlarında spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak nedensizlik alt boyutunun spor yapma durumuna göre spor yapmayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür.
24. Spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama motivasyonunun, merak - sosyal kabul alt boyutunda spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Ancak başarı - canlanma ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarının spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.
25. Spor branşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler alt boyutunda anlamlı farklılık belirlenmiştir. Bu anlamlı farklılığın, futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları ile spor branşı olmayanlar arasında futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları lehine olduğu görülmüştür. Çevresel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Voleybol ile branşı olmayanlar ve basketbol arasında, voleybol lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Branşı olmayanlar ile voleybol ve basketbol arasında branşı olmayanlar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir.
26. Spor branşına göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı-canlanma ve merak - sosyal kabul alt boyutlarında herhangi bir anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Ancak oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu fark branşı olmayanlar, futbol ve kick boks ile voleybol arasında anlamlı farklılık olduğu, bu farklılık branşı olmayanlar, futbol ve kick boks lehine olduğu belirlenmiştir.
27. Spor yaşına göre fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun, bireysel nedenler alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farklılığın, 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl lehine olduğu belirlenmiştir.

Benzer şekilde çevresel nedenler alt boyutunda spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda 1-2 yıl ve 3-5 yıl ile sporculuk yaşı olmayanlar arasında 1-2 yıl ve 3-5 yıl lehine olduğu belirlenmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da spor yaşına göre anlamlı farklılık belirlenmiştir. Yapılan post-hoc testleri sonucunda anlamlı farkın sporculuk yaşı olmayanlar ile 1-2 yıl, 3-5 yıl ve 5 ve üstü yıl arasında sporculuk yaşı olmayanlar lehine olduğu görülmüştür.

28. Spor yaşına göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı –canlanma, merak - sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Öneriler

Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Öğrencilerin istekleri ve fiziksel koşulları doğrultusunda yönlendirerek, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını artırmak için çalışmalar yapılabilir.
- Ebeveynlere sporun ve fiziksel aktivitenin önemini anlatarak çocuklarını spora yönlendirmeleri için çeşitli seminer ve eğitimler verilebilir.
- Okullarda, öğrencileri yetenekleri doğrultusunda branşlaştırmak için çeşitli çalışmalar yapılabilir. Dolayısıyla spor bilinci ve spor kültürü oluşturulabilir.
- Öğrencilerin dijital oyunlara ayırdıkları saat dilimlerini azaltmak amacıyla onları başka aktivitelere yönlendirmek için, öğretmenler ve velilerin iş birliği içerisinde olarak haftalık programlar hazırlaması sağlanabilir.
- Okullarda öğrencilere fiziksel aktivitenin kazanımlarını anlatan çeşitli video ve resimler hazırlanarak daha fazla bilgi sahibi olmaları sağlanabilir ve onları teşvik edecek ortamlar oluşturulabilir.
- Öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılımlarına etki eden önemli sebeplerden biri olarak görülen dijital oyunlara katılım sebepleri araştırılabilir.
- Araştırmamız belirli periyotlarda ve düzenli olarak aynı bölgelerde yapılırsa boyutsal bir araştırma olabilir. Dolayısıyla ilerde yapılacak olan araştırmalara ışık tutacak niteliktedir.

KAYNAKLAR

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akpınar Dellal, N., & Günak, D. (2009). Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi'nde ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin öğrenme motivasyonları. *Dil Dergisi*, 143, 20-41.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2).
- Aksel, N. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Aksu, E. O. (2018). *Beden eğitimi ve spor öğretmen adaylarının fiziksel aktivite düzeylerinin akademik başarı ve çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Akyol A., Bilgiç B., & Ersoy G. (2008). *Fiziksel aktivite, beslenme ve sağlıklı yaşam*. Ankara: Klasmat.
- Aracı, H. (2004). *Öğretmenler ve öğrenciler için okullarda beden eğitimi*. Ankara: Nobel.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas İl örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.

- Aydođdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31).
- Baltacı, G., Düzgün, İ., & Tedavi, F. (2008). *Adolesan ve egzersiz*. Sağlık Bakanlığı.
- Bek, N. (2008). *Fiziksel aktivite ve sağlığımız*. Ankara: Klasmat.
- Berber, M., Karadibak, D., & Uçurum, S. G. (2014). Adolesan dönemde ekrana bağlı aktivitelerin hamstring kas uzunluğu, reaksiyon zamanı ve vücut kitle indeksi üzerine etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 28(1), 1-6.
- Berberođlu, M. (2008). *Adölesanlarda Obezite*. İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi sürekli tıp eğitimi etkinlikleri: Adölesan sağlığı sempozyum dizisi, 63, 789.
- Bozkurt, T. M., & Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Bozkuş, T., Türkmen, M., Kul, M., Özkan, A., Ümit, Ö. Z., & Cengiz, C. (2013). Beden eğitimi ve spor yüksekokulunda öğrenim gören öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyleri ile sağlıklı yaşam biçimi davranışlarının belirlenmesi ve ilişkilendirilmesi. *International Journal of Sport Culture and Science*, 1(3), 49-65.
- Brosnahan, J., Steffen, L.M., Lytle, L., Patterson, J., & Boostrom, A. (2004). The relation between physical activity and mental health among hispanic and non-hispanic white adolescents. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 158, 818-23.
- Bozkurt, T. M., Demir, T.K., & Dursun, M. (2019). Bedensel, işitme ve görme engelli sporcuların spora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Uluslar Arası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 722-728.
- Bulut, S. (2013). Sağlıkta sosyal bir belirleyici; fiziksel aktivite. *Türk Hijyen Ve Deneysel Biyoloji Dergisi*, 70(4).
- Can, R., Türkyılmaz, M., & Karadeniz, A. (2010). Ergenlik dönemi öğrencilerinin okuma alışkanlıkları. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 1-21.
- Cengiz, C., & İnce, M. L. (2013). Farklı okul ortamlarındaki çocukların okul sonrası fiziksel aktivitelerde algıladıkları öz-yeterlikleri. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 11(21).

- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: İnternet Bağımlılığı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22, 8398.
- Chou, Y. C., & Pei J. S. (2010). Risk factors of adolescent obesity in taiwan and its association with physical activity, blood pressure and waist circumference. *Asian Journal of Sports Medicine*, 1(4), 214-222.
- Cohen, D., Scott, M., Wang, F. Z., Mckenzie, T. L., & Porter, D. (2008). School design and physical activity among middle school girls. *Journal of Physical Activity and Health*, 5(5), 719-731.
- Coleman, R., & Barrie, G. (2000). *Yöneticinin Kılavuzu* (M. Harmancı, Çev.) İstanbul: Remzi.
- Collins, E., Freeman, J. & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52, 133- 138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>.
- Çakır, E. (2019). Lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile vücut kitle indeksi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(1A), 30-39.
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış. *International Conference on Humanities and Cultural Studies*, 430.
- Çelik, A., Ölçücü, B., Paktaş, Y., Vatansever, Ş., & Özcan, G. (2015). Üniversite öğrencilerinde fiziksel aktivite düzeyi ile depresyon ve anksiyete ilişkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (4), 294-303.
- Çelik, A., & Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.
- Çetin, C., Erdoğan, A., Yolcu, M., & Baydar, M. L. (2008). Metabolik holter ile fizik tedavi ve rehabilitasyon bölümü öğrencilerinin günlük fiziksel aktivitesinin ölçülmesi. *Journal of Ankara University Faculty of Medicine*, 61(4), 196-201.
- Çetin, E. (Ed.). (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem.

- Çolakoğlu, F. F. (2003). 8 haftalık koş-yürü egzersizinin sedanter orta yaşlı obez bayanlarda fizyolojik, motorik ve somatotip değerleri üzerine etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 275-290.
- Çolakoğlu, F. F., & Karacan, S. (2006). Genç bayanlar ile orta yaş bayanlarda aerobik egzersizin bazı fizyolojik parametrelere etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(1), 277-284.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (doomö): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Demir, G. T., & 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., & Demir, G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Cavill, N., Kahlmeier, S., & Racioppi, F. (Ed.). (2008). Avrupa'da fiziksel aktivite ve sağlık: Eyleme geçirecek kanıtlar. *Dünya Sağlık Örgütü*.
- Doğu B. (2006). *Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Edwards, P. & Tsouros, A. (2006). *Kentsel çevrede fiziksel aktivite ve aktif yaşamın desteklenmesi: Yerel yönetimlerin rolü*. Dünya Sağlık Örgütü Avrupa Bölge Ofisi.
- Egli T., Bland, H.W., Merton B.F. & Czech D.R. (2011). Influence of age,sex and race on student exercise motivation for physical activity. *Journal of American College Health*, 59(5), 399-406.
- Ekinci, N. E., Ustun, U. D., & Ozer, O. (2016). An Investigation of the relationship between digital game addiction, gender and regular sport participation. *Online Submission*, 7(2), 298-303.

- Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Ercan, L. (2001). *Motivasyon- güdülenme, sınıf yönetiminde yeni yaklaşımlar*. Ankara: Nobel.
- Ergün, S. (2013). *Okul çağı çocuklarında egzersizden hoşlanma ile fiziksel aktivite arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Ferreira, I., Van der Horst, K., Wendel-Vos, W., Kremers, S., Van Lenthe, F. J., & Brug, J. (2006). Environmental correlates of physical activity in youth: A review and update. *Obesity Reviews*, 8, 129-154.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1).
- Gümüş, H., Alay, Ö. S., & Karakılıç, M. (2017). Fiziksel aktivite için park ve rekreasyon alanlarına gelen kullanıcıların mekân seçimini ve fiziksel aktiviteye katılımını etkileyen faktörler. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(1), 31-38.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Grüsser, S.M. & Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig*. Bern: Hans Huber Verlag.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of gambling studies*, 16(2-3), 199-225.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological Addiction. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.

- Gümüş, H., Özcan, Işık., Karakullukçu, Ö., & Yıldırım, İ. (2014). Ortaöğretim kurumlarında serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(1), 814-825.
- Gümüş, H., Özgül, S.A. & Karakılıç, M. (2015). Fiziksel aktivite mekânı değerlendirme ölçeği (famdö): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 18.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3).
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 30, 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), S. 56-68.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncelbir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Işıkgöz, E., Esentaş, M., & Şahin, H. M. (2018). Beden eğitimi ve spor alanında öğrenim gören öğrencilerin fiziksel aktivite mekân seçimini ve fiziksel aktiviteye katılımını

- etkileyen faktörlerin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 21-32.
- İlhan, E. L. (2009). Voleybolda servis becerisi öğretimine motivasyonel bir yaklaşım. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(3), 196-203.
- İlhan, L. (2010). Hareketsiz yaşamlar kültürü ve beraberinde getirdikleri. *Milli Prodüktivite Merkezi Verimlilik Dergisi*, 10(3), 195-210.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). *Türk ilköğretim okulu öğrencilerinin bilgisayar oyunu özellikleri*. Uluslararası Bilişim Kongresi'nde sunulmuş bildiri, ODTÜ, Ankara.
- Kane, J. B., & Frisco, M. L. (2013). Obesity, school obesity prevalence, and adolescent childbearing among U. S. young women. *Social Science and Medicine*, 88(1), 108-115.
- Karaaslan, A. İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(369), 806-818.
- Karaca, A., Ergen, E., & Konuç, Z. (2000). Fiziksel aktivite değerlendirme anketi (fada) geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 11(1- 4), 17-28.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon boş zamanları değerlendirme*. Ankara: Gazi.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel irade algı çerçevesi ile bilimsel araştırma yöntemi kavramlar ilkeler teknikler*. Ankara: Nobel.
- Kılıç, T., Uğurlu, A., & Doğan, A. (2017). Öğretmenlik bölümlerinde öğrenim gören öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeylerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 38-43.
- Kızar, O., Kargün, M., Togo, O. T., Biner, M., & Pala, A. (2016). Üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeylerinin incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 63-74.
- Kirkcaldy, B. D., Shephard, R. J., & Siefen, R. G. (2002). The relationship between physical activity and self-image and problem behaviour among adolescents. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 37(11), 544-550.

- Koçel, T. (2003). *İşletme Yöneticiliği*. İstanbul: Beta.
- Kodama, S., Tanaka, S., Heianza, Y., Fujihara, K., Horikawa, C., Shimano, H., & Sone, H. (2013). Association between physical activity and risk of all-cause mortality and cardiovascular disease in patients with diabetes: A meta-analysis. *Diabetes Care*, 36(2), 471-479.
- Konter, E. (1995). *Sporda motivasyon*. İzmir: Saray Tıp.
- Konter, E. (2004). *Antrenörlük ve takım psikolojisi*. Ankara: Palme.
- Korkmaz, N. H., & Deniz, M. (2018). Yetişkinlerin fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyo-ekonomik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sport Sciences*, 8(3), 46-56.
- Kotan, Ç., Hergüner, G., & Yaman, Ç. (2009). İlköğretim okullarında okuyan sporcu öğrencilerin spor yapmalarında okul ve aile faktörünün etkisi (Sakarya il örneği). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 49-58.
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar (s. 20-31). Ankara: Pegem.
- Küçükahmet, L. (Ed.). (2012). *Sınıf yönetimi*. Ankara: Nobel.
- Köroğlu, E. (2013). *Dsm-V: Tanı Ölçütleri Başvuru Kitabı* (E. Köroğlu. Çev.). Washington.
- Lieberman, D.A., Fisk, M., C. & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299–313.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games*. Teachers evaluating educational multimedia, Cambridge.
- Montoye, H. J. (2000). Introduction: Evaluation of some measurements of physical activity and energy expenditure. *Medicine and science in sports and exercise*, 32(9), 439-41.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-2.

- Nahas, M. V., Goldfine, B., & Collins, M. A. (2003). Determinants of physical activity in adolescents and young adults: The basis for high school and college physical education to promote active lifestyles. *The Physical Educator*, 60(1).
- Namli, S., & Demir, G. T. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology Tojet*, 19(1), 40-52.
- Nicholls, J. G. (1992). The general and the specific in the development and expression of achievement motivation. *Motivation in Sport and Exercise*, 31-56.
- Oktaý, A., (1999). *Yaşamanın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon.
- Onay, P., Tüfekçi, A. & Çağıltay, 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.
- Orhan, E. (2018). *10-14 yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Orhan, R. (2019). Çocuk gelişiminde fiziksel aktivite ve sporun önemi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 157-176.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özbey, S., & Çelebi, M. (2011): *Rekreasyon temelleri*. N, Mirzeoğlu (Ed.), *Spor Bilimlerine Giriş* içinde (s. 241-270). Ankara: Spor.
- Özer, D., & Baltacı, G. (2008). *İş yerinde fiziksel aktivite*. Ankara: Klasmat.
- Parmaksız, H. (2007). *Yetişkin obezlerde fiziksel aktivite seviyesinin belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5).

- Reiterer, E. (2010). *Prävalenz von computerspielsucht bei kindern und jugendlichen in österreich*. Diplomarbeit, Bildungswissenschaft. Universität Wien, Österreich. <http://othes.univie.ac.at/9235/> (Eriřim: 05.09.2020).
- Riner, W. F., & Sellhorst, S. H. (2013). Physical activity and exercise in children with chronic health conditions. *Journal of Sport and Health Science*, 2, 12-20.
- Saęlık Bakanlıęı (2008). *Ergenlerde saęlıklı beslenme ve hareketli yařam*. Ankara: Klasmat.
- Sayın, N. (2014). *15-17 yař grubu genęlerin fiziksel aktivite düzeyleri ile fiziksel uygunlukları arasındaki iliřki*. Doktora Tezi, Selęuk Üniversitesi Saęlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Selęuk, Z. (1999). *Geliřim ve öęrenme*. Ankara: Nobel.
- Seęer, E. (2019). *Üniversite öęrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile psikolojik dayanıklılıkları arasındaki iliřki*. Yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Saęlık Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Speck, B. J.(2002). From exercise to physical activity. *Holistictic Nursing Practice*, 16(5), 24-31.
- řahin, C., & Tuęrul, V. M. (2012). İlköęretim Öęrencilerinin Bilgisayar Oyunu Baęımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- řahin, M., Kırandı, Ö., Atabař, G., & Bayraktar, B. (2017). Spor bilimleri fakóltesi öęrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri (İstanbul Üniversitesi örneęi). *Spor Eęitim Dergisi*, 1(1), 26-33.
- řanlı, E., & Güzel, N. A. (2009). Öęretmenlerde fiziksel aktivite düzeyi-yař, cinsiyet ve beden kitle indeksi iliřkisi. *Gazi Beden Eęitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(3), 23-32.
- řirin, E. F., Çaęlayan, H. S., Çetin, M. Ç., & İnce, A. (2008). Spor yapan lise öęrencilerinin spora katılım motivasyonlarına etki eden faktörlerin belirlenmesi. *Beden Eęitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 98-110.

- Solmaz, D. Y., & Aydın, G. (2016). Spor bilimleri fakültesinde eğitim gören öğrencilerin fiziksel aktivite düzeyleri. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 34-46.
- Tarhan, N. (2002). *Psikolojik savaş gri propaganda*. İstanbul: Timaş.
- Task Force On Community Preventive Services (2002). Recommendations to increase hysical activity on communities. *American Journal of Preventive Medicine*, 22, 67-72.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tekin, A., Ramazanoğlu, F., & Tekin, G. (2004). *Sporda sosyal alanlar seçme konular*. Ankara: Bıçaklar.
- Tekkanat, Ç. (2008). *Öğretmenlik bölümünde okuyan öğrencilerde yaşam kalitesi ve fiziksel aktivite düzeyleri*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Pamukkale.
- Tekkurşun Demir, G. & Cicioğlu, H. I. (2018). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği (fakmö): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
- Toraman, L., & Usta, E. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital yerli ve siber zorba olma durumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(2), 57-77.
- Tunç, E., & İşler, A. K. (2007). Lise ve üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyinin yaşa ve cinsiyete göre incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 11-18.
- Tuzun, H., & Barab, S. A. (2004). *Motivating learners in educational computer games*. Doctoral Dissertation, Indiana University, Indiana.
- Türkeli, Ö. Ü. A., & Namlı, Ö. Ü. S. (2019). Beden eğitimi ve spor bölümü öğrencilerinin fiziksel aktivite motivasyonlarının incelenmesi. *Final Proceedings*, 12.

- Ulukan, M. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ve sürekli umut düzeylerinin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 202-218.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. Yayımlanmamış Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.
- Yavuzer, H., (2001). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi.
- Yıldırım, M. (2017). Üniversite takımlarında mücadele eden sporcuların spora katılım motivasyonlarına etki eden faktörlerin belirlenmesi (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi örneği). *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 4151.
- Yıldırım, M., Araç Ilgar, E., & Uslu, S. (2018). Lise öğrencilerinin spora yönelik tutumlarının incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27).
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Yücel, V., & Toprak Z. (2017, Nisan). *Apokaliptik şiddet ritüeli olarak video oyunları*. 3. Uluslararası Farklı Şiddet Boyutları ve Toplumsal Algı Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Kocaeli.
- Yüksel, G. (2004). *Öğrenme için motivasyon*. Şule Erçetin & Çağatay Özdemir (Ed.), Sınıf yönetimi içinde. Ankara: Asil.
- Zaybak, A., & Fadiloğlu, Ç. (2004). Üniversite öğrencilerinin sağlığı geliştirme davranışı ve bu davranışı etkileyen etmenlerin belirlenmesi. *Ege Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 20(1), 77-95.
- Zorba, E., & Saygın, Ö. (2017). *Fiziksel aktivite ve fiziksel uygunluk*. Ankara: Perspektif.

Zorba, E. (2010a). Fiziksel aktivite ve fiziksel uygunluk ders notları.
web:http://www.erdalzorba.com/categories_news.php?kat_id=9&kat=fiziksel
Uygunluk Ders Notları Adresinden 16 Ağustos 2020' de alınmıştır.

Weineck, J. (2010). *Optimales training*. Spitta-Verlag: Erlangen.

World Health Organization. (2002). *Reducing risks, promoting healthy life*. Geneva, World Health Organization.

EKLER

EK 1 : Öğrenci Kişisel Bilgi Formu

Bu Anket, lise öğrencilerinin “Dijital Oyun Oynama Motivasyonları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi ” adlı yüksek lisans tezinde kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Lütfen soruları dikkatli okuduktan sonra size en uygun cevabı veriniz. Göstereceğiniz ilgi için şimdiden teşekkür ederim.

Hande Nur AKKÖSE

Gazi Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Yüksek Lisans Öğrencisi

1- Cinsiyetiniz: ☐ Kadın ☐ Erkek

2- Yaşınız: Boyunuz Kilonuz

3- Sınıf: 9.sınıf ☐ 10.sınıf ☐ 11.sınıf ☐ 12.sınıf ☐

4- Lise türü: ☐ Genel Lise ☐ Meslek Lisesi ☐ Fen Lisesi ☐ İmam Hatip Lisesi

5- Günlük dijital oyun oynama süreniz: ☐ en az 50 dk ☐ 1-2 saat ☐ 3 saat ve üzeri

6- Annenizin eğitim düzeyi: ☐ Okur-yazar değil ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise

☐ Üniversite ve üstü

7- Babanızın eğitim düzeyi: ☐ Okur-yazar değil ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise

☐ Üniversite ve üstü

8- Annenizin mesleği: ☐ Ev hanımı ☐ Memur ☐ Emekli ☐ Serbest Meslek ☐ İşçi

9- Babanızın mesleği: ☐ Memur ☐ Emekli ☐ Serbest Meslek ☐ İşçi

10- Anne babanız yaşıyor mu? ☐ Her ikisi de yaşıyor ☐ Her ikisi de yaşamıyor

☐ Annem sağ babam yaşamıyor ☐ Babam sağ annem yaşamıyor

11- Anne ve babanız yaşıyor ise birlikteler mi ? : ☐ Evet ☐ Hayır

12- Kendinizle birlikte kaç kardeşsiniz :

13- Ailenizin aylık toplam geliri nedir? : ☐ Çok kötü ☐ Kötü ☐ Orta ☐ İyi ☐ Çok iyi

14- Ailenizde spor yapan var mı? : ☐ Evet ☐ Hayır

15- Yukarıdaki soruya cevabınız evet ise hangi branşta spor yapıyor?

16- Spor yapıyor musunuz?: ☐ Evet ☐ Hayır

Yukarıdaki soruya cevabınız evet ise

17- Spor branşınız:

18- Günlük spor yapma süreniz: en az 50 dk ☐ 1-2 saat ☐ 3 saat ve üzeri ☐

19- Sporculuk düzeyiniz: ☐ Okul takımında oynayan sporcu ☐ Kulüp sporcusu ☐ Milli sporcu

20- Kaç yıldır spor yapıyorsunuz? : ☐ 1-2 yıl ☐ 3-5 yıl ☐ 5 yıl ve üstü

EK 2: Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği

Fiziksel Aktiviteye Katılmak;	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katlıyorum	Tamamen Katlıyorum
Kendimi iyi hissettirir.	1	2	3	4	5
Derslere daha kolay motive olmamı sağlar.	1	2	3	4	5
Beni huzursuz eder.	1	2	3	4	5
Beni çok eğlendirir.	1	2	3	4	5
Kendime olan güveni artırır.	1	2	3	4	5
Olumsuz düşüncelerden uzaklaştırır.	1	2	3	4	5
Okulda adımın tanınmasını sağlar.	1	2	3	4	5
Okuldaki idareciler ve öğretmenlerle ilişkilerimi iyileştirir.	1	2	3	4	5
Derslerdeki akademik başarıyı düşürür.	1	2	3	4	5
Arkadaşıma yeteneklerimi ispatlamamı sağlar.	1	2	3	4	5
Okuldaki spor malzemelerini kullanmak için bir fırsattır.	1	2	3	4	5
Öğretmenlerimin hakkımdaki olumsuz düşüncelerini yok etme olanağı verir.	1	2	3	4	5
Bilmiyorum, boşa zaman harcamak gibi geliyor.	1	2	3	4	5
Benim için avantaj sağlar mı bilmiyorum.	1	2	3	4	5
Önemli mi, bir türlü anlam veremiyorum.	1	2	3	4	5
Emin değilim, aslında çok da umrumda değil.	1	2	3	4	5

EK 3: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Dijital Oyun Oynamak;	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	1	2	3	4	5
2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	1	2	3	4	5
3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	1	2	3	4	5
4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	1	2	3	4	5
5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	1	2	3	4	5
6.Dijital oyunlarda başarıncı takdir edilmek hoşuma gider.	1	2	3	4	5
7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	1	2	3	4	5
8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	1	2	3	4	5
9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	1	2	3	4	5
10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	1	2	3	4	5
12.Dijital oyundaki kurgu (hikâye) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.	1	2	3	4	5
14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.*	5	4	3	2	1
16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.*	5	4	3	2	1
17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.*	5	4	3	2	1
18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.*	5	4	3	2	1
19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.*	5	4	3	2	1

EK 4: İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden Alınan İzin Yazısı



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.13129776
Konu : Araştırma izni

08.07.2019

GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü)

İlgi a) 24/05/2019 tarihli ve 17918 sayılı yazınız.
b) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 2017/25 nolu Genelgesi.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi Hande Nur AKKÖSE'nin "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi" konulu tezi kapsamında ilçenize bağlı liselerde uygulanacak olan veri toplama araçları ilgi (b) Genelge çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda, söz konusu araştırmanın Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ölçme araçlarının; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek, eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde okul ve kurum yöneticilerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Turan AKPINAR
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Ek:
1-Uygulama araçları (4 sayfa)
Dağıtım:
Gereği:
Gazi Üniversitesi Rektörlüğü
Bilgi:
Çankaya-Keçiören-Sincan-Etimesgut
Yenimahalle-Polatlı-Şereflikoçhisar

Adres: Emniyet Mah. Akpınar Turkey Cad. 4/A Yenimahalle

Elektronik Adı: ankara.meb.gov.tr
e-posta: istatistik@ankara.meb.gov.tr

Bilgi için: Emine KÖNÜK

Tel: 0 (312) 212 38 00
Faks: 0 (312) 212 38 00



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..