



## SPORMETRE

The Journal of Physical Education and Sport Sciences  
Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi

DOI: 10.33689/spormetre.1075150



Geliş Tarihi (Received): 17.02.2022

Kabul Tarihi (Accepted): 18.08.2022

Online Yayın Tarihi (Published): 30.09.2022

### BEDEN EĞİTİMİ VE SPORA İLİŞKİN TUTUM DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONUNUN YORDAYICISI MIDIR?

Gönül Tekkursun Demir <sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup> Serbest Araştırmacı, ANKARA

**Öz:** Araştırmada beden eğitimi ve spor tutumu ile dijital oyun oynama motivasyonu ilişkisinin, beden eğitimi ve spora ilişkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunun yordayıcısı olup olmadığının ve lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumunun-dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyetine göre farklılaşma durumunun incelenmesi amaçlanmıştır. Nicel modelin kullanıldığı araştırmaya 340 lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmada kişisel bilgi formu, beden eğitimi ve spora ilişkin tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu ölçekleri kullanılmıştır. Araştırmada pearson moment korelasyon analizi, regresyon ve t testi analizinden yararlanılmıştır. Araştırmada beden eğitimi ve spora ilişkin tutumu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde yüksek düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca beden eğitimi ve spora ilişkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunu negatif yönde yordadığı, varyansın %25'ini açıkladığı saptanmıştır. Erkeklerin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumlarının kadınlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu, kadınların ise dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonunda beden eğitimi ve spora ilişkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunun bir belirleyicisi olduğu, beden eğitimi ve spora tutumdaki artışın dijital oyun oynama motivasyonunu düşürdüğü, erkeklerin beden eğitimi ve spora, kadınların dijital oyunlara yönelimlerinin daha belirgin olduğu sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Beden eğitimi ve spor, tutum, dijital oyun, motivasyon

### IS ATTITUDE TOWARDS PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS A PREDICTOR OF MOTIVATION TO PLAY DIGITAL GAMES?

**Abstract:** In the research, it was aimed to analyze the relationship between physical education and sports attitude and motivation to play digital games, and to examine whether the attitude towards physical education and sports is a predictor of motivation to play digital games and whether the high school students' attitude towards physical education and sports and their motivation to play digital games differ according to gender. 340 high school students participated in the research using the quantitative model. Personal information form, attitude towards physical education and sports, and motivation to play digital games scales were used in the research. Pearson moment correlation analysis, regression and t test analysis were used in the research. In the study, a highly significant negative correlation was found between the attitude towards physical education and sports and the motivation to play digital games. In addition, it was determined that the attitude towards physical education and sports negatively predicted the motivation to play digital games and explained 25% of the variance. It was determined that the attitudes of men towards physical education and sports is significantly higher than that of women, and the motivation of women to play digital games is significantly higher than men. At the end of the research, it was concluded that the attitude towards physical education and sports is a determinant of the motivation to play digital games, that the increase in the attitude towards physical education and sports reduces the motivation to play digital games, and that men tend to physical education and sports and women tend to digital games more prominently.

**Key Words:** Physical education and sport, attitude, digital game, motivation

\* Sorumlu Yazar: Gönül Tekkursun Demir, Serbest Araştırmacı., E-mail: gonultekkursun@hotmail.com

## GİRİŞ

Beden eğitimi, bireyin beden ve psikolojik sağlığını koruyan, bireyin yeteneklerini geliştirmesini sağlayan, “gerektiğinde çevresel koşullara ve katılımcıların özelliklerine göre değiştirilebilen esnek kurallara dayalı oyuna, cimmastiğe, spora dönük alıştırmaya ve çalışmaların tümünü” bünyesinde barındıran geniş tabanlı aktivitelerdir (Aracı, 2006). Beden eğitimi, bireyin sağlıklı olmasını, güçlü fiziğe ve beyne sahip olmasını, kişiliğinin gelişmesini, ahlaki değerler kazanmasını, kültürlenmesini ve eğitilmesini sağlar.

Spor, geçmişten günümüze dek uzanan bir kavramdır. Bireyin sağlıklı yaşaması, başarı ve performansının artması anlamlarına gelir (Sönmez ve Sunay, 2004). Spor, bireyin mücadele isteğini ön plana çıkararak kazanmaktır. Kurallara rutin şekilde uyarak bireyin yaptığı bedensel aktivitedir. “Yenmek, geçmek, başarı göstermek amacıyla düzenlenmiş, belirli kurallara dayanan sistemli hareketlerdir” (Kuru, 2000).

Beden eğitimi ve spor bireyin bedensel, ruhsal, duygusal ve sosyal gelişimini ciddi oranda geliştiren ve güçlendiren bir olgudur. Beden eğitimi ve spor, yalnızca bedenin hareket etmesi değildir. Bireyin bütün olarak gelişimini sağlayan, kuvvet ve zindelik kelimelerinin içini dolduran, ideallere ulaşmanın çevresine yoğunlaşan bir kavramdır (Bucher ve Koenig, 1983). Carlson (1994) beden eğitimi ve sporda elde edilen tecrübelerin, bireyin yeteneğini, sosyalleşmesini, “önceki beden eğitimi deneyimlerini” ve spora ilişkin algısını etkileyen etmenler arasında olduğunu belirtir. Negatif ve pozitif tutumların gelişmesi bireyin beden eğitimi ve spor dersinde elde ettiği bu tecrübeler ile mümkündür. Örneğin kazanma, iyi performans gösterme, beden eğitimine katılımda eğlenme, takım olarak hareket etme gibi durumların tutumları pozitif yönde etkilediği, yapılan ters hareketler sonucu yaşanan yaralanmaların, tutumu negatif yönde etkilediği belirtilmektedir (Tannehill ve Zakrajsek, 1993). Bu bağlamda bireyin beden eğitimine ilişkin olumlu tutumları, derse katılıma istekliliği artırır, coşku yaratır ve dersten verim alınmasını sağlayarak, beden eğitimi dersinin özel ve genel amaçlarına ulaşmasını kolaylaştırabilir (Chung ve Phillips, 2002).

Tutum, bireyin bir olay, birey, durum veya aktiviteye yönelik hissettiği özel bir duygudur (Safrit ve Wood, 1995). Tutum bireyin herhangi bir kavrama, objeye, harekete, kuruma veya çevresinde bulunan insanlara ilişkin öğrendiği, tecrübe ettiği olumlu-olumsuz tepki eğilimlerinin tamamıdır (Tezbaşaran, 1997). Bireyin olumlu öğrenme ve tecrübeleri, o durum veya aktiviteye yönelik olumlu tutum geliştirmesini tetiklerken, bireyin negatif tecrübeleri o durum veya aktiviteye yönelik olumsuz tutum geliştirmesini tetiklemektedir (Aicinena, 1991). Bireyin fiziksel aktivitelere yönelimini etkileyen tutum, dijital oyun oynama motivasyonundan olumsuz yönde etkilenebilir.

Dijital oyun, teknolojik araçların kullanımıyla, elektronik ortamda programlanan, oyun oynayanlara birçok görselin sunulduğu, kullanıcı girişi gerektiren, popüler kültür halini alan oyunlardır (Çetin, 2013; Fleeer, 2014). Bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu gibi çeşitli teknolojik cihazlarla oynanan sanal oyunlar, dijital oyun olarak adlandırılmaktadır (Rideout ve ark., 2010). Bireyleri dijital oyun oynamasına yönlendiren çeşitli motivasyon kaynakları bulunmaktadır. Motivasyon, bireyin gereksinimleri doğrultusunda, hedefe ulaşmak için çıta koyması ve gereksinimlerini elde etmek amacıyla harekete geçmesidir (Dessler ve ark., 2001). Motivasyon, kişinin kişilik gelişimini, mental ve ruhsal açıdan iyiliği, sosyal açıdan çevre ile bir bütün hale gelebilmesi için çeşitli gereksinimlerden doğan ve bireyi harekete geçiren duygudur (Ryan ve Deci, 2000). Bireyin davranışının yönü ve yoğunluğu şeklinde tanımlanan motivasyon kavramı (Weinberg ve Gould, 2003), bireyin ihtiyaçlarının etkisi ile davranışa

harekete hazır duruma gelmesi sonucunda, hedefine yönelik harekette bulunması, bu hareketle amacını elde eden bireyin rahata ermesidir (Emir ve Kanlı, 2009).

Bireylerin harekete geçmesini etkileyen motivasyon, dijital oyuna katılım davranışını etkileyebilmektedir. Motivasyon kaynaklarından beslenen dijital oyuna katılım davranışı da spora ve fiziksel aktiviteye katılım isteğini de etkilemektedir. Nitekim Çınar, Yarayan, İlhan ve Ünvanlı (2020) dijital oyuna katılım motivasyonundaki artışın fiziksel aktiviteye katılımı düşürdüğünü belirtmektedir. Namlı ve Demir (2020) tarafından dijital oyunlara katılımın spora yönelik tutumunu azaltarak, spora katılmadan uzaklaştırdığı belirtilmiştir. Demir ve Cicioğlu'nun (2020) lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada, dijital oyuna katılım motivasyonundaki artışın fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunu olumsuz yönde etkilediğini bulgulamıştır. Ayrıca Güler ve Çakır (2019) da dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılımı önemli ölçüde etkilediğini belirtmiştir.

Genç neslin dijital oyun oynayarak zamanını tüketmesi, fiziksel aktiviteden uzaklaşması, hareketsiz şekilde bilgisayar, telefon gibi teknolojik cihazların başında yalnızlaşması, asosyalleşmesi toplum sağlığı için tehlike unsuru olabilir. Bu nedenle genç neslin dijital oyun oynamak yerine hareketli bir yaşam sürmesi ve hareketli yaşam şeklini alışkanlık haline getirmesinde beden eğitimi ve spora yönelik olumlu tutumun önemi büyüktür. Çünkü beden eğitimi ve spora yönelik olumlu tutumun, dijital oyun oynama isteği ve motivasyonunu düşürebileceği düşünülmektedir. Bu düşünce doğrultusunda geleceğin yetişkin bireylerini oluşturacak genç neslin fiziksel, zihinsel, psikososyal açıdan iyiliğinin sağlanması için, onların beden eğitimi ve spora yönelik tutumu ile dijital oyun oynama motivasyonunun tespit edilmesi, elde edilen çıktılar doğrultusunda çözüm aranması önemlidir. Bu nedenle mevcut araştırmada, beden eğitimi ve spora yönelik tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin saptanması, lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının dijital oyun oynama motivasyonu üzerindeki belirleyici rolünün tespit edilmesi ve lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora yönelik tutum ile dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyete göre incelenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda araştırmanın problem cümleleri şu şekildedir:

1. Beden eğitimi ve spora yönelik tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında ilişki var mıdır?
2. Lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora yönelik tutumları, onların dijital oyun oynama motivasyonunun yordayısı mıdır?
3. Lise öğrencilerinin beden eğitimi spora yönelik tutumları ile dijital oyun oynama motivasyonu cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

## YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmada kullanılan model, araştırmaya katılan çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analizinde kullanılan analizlere ait açıklamalar yer almaktadır.

### Araştırma Modeli

Mevcut araştırmada nicel araştırma modeli kullanılmıştır. Kullanılan nicel araştırmada, araştırma problemine yanıt aramak için tarama deseni kullanılmıştır. Bu desen, araştırmaya dahil edilen çalışma grubundan elde edilen bulguların araştırmacıya sunulmasını sağlar. Ayrıca tarama deseni, ortaya çıkan durumun herhangi bir değişikliğe uğratmadan ortaya konmasını sağlar (Büyüköztürk ve ark., 2019). Araştırmada tarama desenlerinden ilişkisel

tarama yöntemi kullanılmıştır. İlişkisel tarama yönteminde, iki veya daha fazla değişken arasında bir ilişkinin bulunma durumunun saptanmasının hedeflendiği, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki düzeyinin tespit edilmesinin amaçlandığı araştırmalardır (Karasar, 2006).

### **Araştırma Grubu**

Araştırmaya 2021-2022 yılında, cep telefonu-bilgisayar ile hareketsiz dijital oyunlar oynayan ve lise düzeyinde eğitimine devam eden 340 öğrenci katılmıştır. Katılımcıların 166'sı kadın, 174'ü erkektir. Katılımcıların 75'i (28 kadın, 37 erkek) 9. sınıfta, 61'i (31 kadın, 30 erkek) 10. sınıfta, 112'si (44 kadın, 68 erkek) 11. sınıfta, 92'si (53 kadın, 39 erkek) 12. sınıfta eğitim görmektedir. Katılımcılar araştırmaya gönüllülük esasına dayalı olarak katılmıştır. Veri toplama araçlarını doldururken, sürekli aynı düzeyde kodlama yapan ve benzer şekilde yanlış kodlama yapan katılımcıların 28'inin verileri araştırma dışı bırakılmıştır. Yapılan G power analizi sonucunda çalışma grubunun (n=340) etki gücünün % 95 olduğu tahmin edilmiştir (Cohen, 2013). Araştırmada anlamlılık <.05 ve etki büyüklüğü .25 ve alınmıştır.

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırmada üç adet veri toplama aracı kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları Kişisel Bilgi Formu, Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği şeklindedir.

*Kişisel Bilgi Formu:* Araştırmacı tarafından çalışma grubunun cinsiyetine ilişkin bilginin elde edilmesi amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formudur.

*Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği:* Demirhan ve Altay (2001) tarafından katılımcıların beden eğitimi ve spora ilişkin tutum düzeylerinin tespit edilmesi amacıyla geliştirilen ölçek kullanılmıştır. Ölçek 5'li likert tipinde derecelendirmeye sahiptir. Bu bağlamda ölçeğin likertlemesi "tamamen katılıyorum, katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum, tamamen katılmıyorum" şeklindedir. Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği 12 olumlu ve 12 ters maddeden (5=1, 1=5, 2=4, 4=2) oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 24, en yüksek puan ise 120'dir. Katılımcılar tarafından alınan 1-24 puan en olumsuz tutumu, 24-48 puan olumsuz tutumu, 49-72 puan nötr tutumu, 73-94 olumlu tutumu, 95-120 en olumlu tutumu ifade etmektedir. Katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda yapılan güvenilirlik analizine göre, Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği'nin Cronbach Alfa katsayısı ,76'dır.

*Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ):* Demir ve Hazar (2018) tarafından katılımcıların dijital oyun oynamaya ilişkin motivasyonlarının tespit edilmesi amacıyla geliştirilen ölçek kullanılmıştır. DOOMÖ içsel motivasyon (5 madde), dışsal motivasyon (9 madde), motivasyonsuzluk (5 madde) faktörlerinden oluşmaktadır. Ölçeğin içsel motivasyonu, bireylerin dijital oyuna yönelmesinde aldığı haz, keyif gibi içsel dürtülerini, içsel kaynaklardan beslenmesidir. Dışsal motivasyon faktörü, bireyin dijital oyuna katılımı çevreden ve dış faktörlerden beslenmesi ifade etmektedir. Motivasyonsuzluk faktörü bireyin geliştirdiği davranışın fayda-zararını anlamlandırabilmesi, bireyin davranış geliştirme isteğinin olmaması, davranış ve çıktıları arasındaki ilişkiyi kuramamasıdır. Motivasyonsuzluk alt boyutunda yer alan maddeler ters kodlandığı için motivasyon düzeyinin belirleyicisidir. Örneğin "Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum" ifadesi motivasyonsuzluk yaşayan birey tarafından 5 puan olarak kodlandığında, ters kodlama sonrası 1 puana çevrilmekte ve motive olamamış bir durumu ifade etmekte, motivasyon puanını düşürmektedir. Ölçeğin 5'li likert tipinde derecelendirmesi bulunmaktadır. Bu bağlamda

ölçeğin likertlemesi “hiç katılmıyorum, katılmıyorum, kararsızım, katılıyorum, tamamen katılıyorum” şeklindedir. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği 19 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 19, en yüksek puan ise 95’tir. Ölçeğin 15., 16., 17., 18. ve 19. maddeleri ters olarak (5=1, 1=5, 2=4, 4=2) puanlanmaktadır. Araştırma grubundan elde edilen veriler doğrultusunda yapılan güvenirlik analizine göre, Cronbach Alfa katsayısı sırasıyla içsel motivasyon ,89, dışsal motivasyon ,88, motivasyonsuzluk ,91, DOOMÖ toplam ,90’dır.

### Verilerin Toplanması

Veriler yüz yüze toplanmıştır. Veri toplama sırasında katılımcılara araştırmaya katılmadan önce, araştırma ile ilgili gerekli bilgiler yazılı olarak sunulmuştur. Bu bağlamda araştırmanın amacı konusunda katılımcılara detaylı bilgi verilmiş ve araştırmanın bilimsel nitelik taşıdığı, katılımın gönüllülük esasına bağlı olduğu, soruları cevaplarken objektif olmaları gerektiği ve verecekleri bilgilerin doğru olmasının araştırma sonucu elde edilecek sonuçlar açısından son derece önemli olduğu yazılı olarak açıklanmıştır. Mevcut araştırma için Atatürk Üniversitesi Etik Kurulu’ndan (Sayı: E-70400699-000-2200059429) izin alınmıştır.

### Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin normal dağılımı çarpıklık ve basıklık değerlerine göre incelenmiştir. Çarpıklık değerlerinin ,184- ,188, Basıklık değerlerinin ,366- ,375 arasında olduğu saptandıktan sonra regresyon analizi için verilerde çoklu bağlantı problemi olup olmadığı incelenmiştir. Pearson moment korelasyon analizi sonucunda regresyon analizinin yapılabileceği ve çoklu bağlantı sorunu olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca araştırmada varyans şişirme (VIF<10), Durbin-Watson (<2) ve Tolerans (<1) değerlerinin regresyon analizine uygun olduğu saptanmıştır (Hines ve Montgomery, 1990). Bu bağlamda araştırmada pearson moment korelasyon analizi, doğrusal regresyon analizi ve t-testi testinden yararlanılmıştır. Araştırmada anlamlılık ,05 olarak alınmıştır.

## BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya katılan lise öğrencilerinden elde edilen verilerin analizi ve yapılan analizlere ilişkin açıklamalar yer almaktadır.

Araştırmada beden eğitimi spora ilişkin tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin saptanması, beden eğitimi spora ilişkin tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında çoklu bağlantı problemi olup olmadığının ortaya konması amacıyla yapılan korelasyon analizi Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1.** Araştırmada yer alan değişkenler arasındaki pearson-korelasyon değerleri

Ölçek (n=340)		BESİTÖ	DOOMÖ
BESİTÖ	r	1	-,500
	p		,00*
DOOMÖ	r	-,500	1
	p	,00*	

\*p<,05 BESİTÖ: *Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği* DOOMÖ: *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği*

Tablo 1’de yapılan pearson moment korelasyon analizinde, BESİTÖ ile DOOMÖ arasında negatif yönde yüksek düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir (r=-,500; p<,05).

Beden eğitimi ve spora ilişkin tutumunun dijital oyun oynama motivasyonunu anlamlı olarak yordayıp yordamadığını belirlemek için yapılan doğrusal regresyon analizi aşağıda yer almaktadır.

**Tablo 2.** BESİTÖ'nün DOOMÖ'yü belirlemedeki rolüne ilişkin regresyon analizi

Ölçek (n=340)	R	R <sup>2</sup>	R <sup>2</sup> <sub>ch</sub>	F	df	B	β	t	p
<b>Sabit</b>						98,354		31,230	<b>,00*</b>
<b>BESİTÖ</b>	,500	,250	,24	112,567	1/338	-,730	-,500	-10,610	<b>,00*</b>

\* $p < ,05$  BESİTÖ: *Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği* DOOMÖ: *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği*

Yapılan doğrusal regresyon analizi sonucuna göre beden eğitimi ve spora ilişkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunu yordadığı saptanmıştır. Ayrıca regresyon için kurgulanan modelin anlamlı olduğu ( $F_{(1,338)}=112,567$ ,  $p < ,01$ ) ve varyansın %25'ini açıkladığı tespit edilmiştir ( $R=,500$ ,  $R^2=,250$ ). Regresyon katsayılarının anlamlılık düzeyine yönelik beta katsayısı incelendiğinde beden eğitimi ve spora ilişkin tutumunun dijital oyun oynama motivasyonu üzerinde negatif yönde anlamlı yordayıcı olduğu bulunmuştur ( $\beta=-,500$ ,  $t=-10,610$ ;  $p < ,05$ ).

Katılımcıların beden eğitimi spora ilişkin tutumu ve dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyetine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan analiz Tablo 3'te verilmiştir.

**Tablo 3.** Cinsiyete göre t-testi

Ölçekler	Kadın (n=166)		Erkek (n=174)		t	p
	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}$	ss		
<b>BESİTÖ</b>	62,53	18,95	70,01	18,95	-3,637	<b>,00*</b>
<b>DOOMÖ</b>	45,99	13,43	41,71	12,67	,3,019	<b>,00*</b>

\* $p < ,05$  BESİTÖ: *Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutum Ölçeği* DOOMÖ: *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği*

Tablo 3'te katılımcıların cinsiyetine göre BESİTÖ ve DOOMÖ puan ortalamalarının t-testi ile incelendiği bağımsız gruplar için t-testi analizi yer almaktadır. Yapılan sonucunda, katılımcıların cinsiyetine göre BESİTÖ ve DOOMÖ ortalamalarında anlamlı farklılık saptanmıştır. Buna göre, erkeklerin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumunun ( $\bar{x}=70,01$ ), kadınlarınkinden ( $\bar{x}=62,53$ ) anlamlı düzeyde yüksek olduğu ( $t=-3,637$ ;  $p < ,05$ ), kadınların ( $\bar{x}=45,99$ ), ise dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklerle ( $\bar{x}=41,71$ ) kıyasla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $t=3,019$ ;  $p < ,05$ ).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmada beden eğitimi ve spora ilişkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunun belirleyicisi olup olmadığının tespit edilmesi, beden eğitimi ve spora ilişkin tutum ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi ve bu iki ölçek puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğinin ortaya konması amaçlanmıştır.

Araştırmanın ilk bulgusunda, BESİTÖ ile DOOMÖ arasında negatif yönde yüksek düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Araştırma bulgularına paralel olarak Kolçak (2020) tarafından

yapılan arařtırmada, ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım isteğinin artması ile dijital oyun oynama motivasyonunun düřtüğü ve negatif yönde anlamlı iliřki tespit edildiğı ifade edilmiřtir. Demir ve Ciciođlu'nun (2019) lise öğrencileriyle yaptığı arařtırmada da fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde anlamlı iliřki saptanmıřtır. Gülbetekin ve arkadaşları (2021) tarafından yapılan arařtırmada, fiziksel aktiviteye katılımdaki artışın dijital oyun bağımlılıđına yönelik eğilimi azalttığı belirtilmiřtir. Namlı ve Demir (2020) tarafından yapılan arařtırmada da spora yönelik tutumdaki artışın dijital oyun oynama motivasyonunu düşürdüğü tespit edilmiřtir. Arařtırma bulgularından farklı olarak Güler ve Çakır (2020) tarafından yapılan arařtırmada fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı bir iliřki olmadığı ve bireyin hareketli bir yařam sürmesinin dijital oyun oynama motivasyonunu etkilemediğı sonucuna varılmıřtır. Buna göre katılımcıların beden eğitimi ve spora iliřkin tutumu artıkça dijital oyun oynama motivasyonunun azaldığı söylenebilir. Beden eğitimi dersinde fiziksel olarak aktif olan lise öğrencilerinin, sabit olarak oynanan dijital oyunlardan sıkılarak, dijital oyunlara yönelmemesi, elde edilen sonucun nedeni olarak gösterilebilir.

Arařtırmanın diđer bulgusunda beden eğitimi ve spora iliřkin tutumun dijital oyun oynama motivasyonunu yordadığı tespit edilmiřtir. Ayrıca beden eğitimi ve spora iliřkin tutumunun dijital oyun oynama motivasyonu üzerinde negatif yönde anlamlı yordayıcı olduđu ve varyansın %25'ini açıkladığı saptanmıřtır. Buna göre lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora iliřkin tutumu artıkça, onların dijital oyun oynamaya yönelik motivasyonlarının azaldığı düşünülebilir. Bununla birlikte beden eğitimi ve spora iliřkin tutumun, dijital oyun oynama motivasyonunun önemli bir belirleyicisi olduđu söylenebilir. Literatürde benzer analiz yapıldığı bir arařtırmaya rastlanmamıřtır. Fakat Gülbetekin ve arkadaşları (2021) tarafından hareketlilik içeren oyun, fiziksel aktivite ve sportif etkinliklerin dijital oyun oynama motivasyonunu olumsuz yönde etkilediğı belirtilmektedir.

Arařtırmada erkeklerin beden eğitimi ve spora iliřkin tutumunun, kadınların beden eğitimi ve spora iliřkin tutumundan anlamlı düzeyde yüksek olduđu tespit edilmiřtir. Arařtırma bulgularına paralel olarak Chung ve Phillips'in (2002) lise öğrencileriyle yaptığı arařtırmada, erkeklerin kadınlardan daha yüksek beden eğitimi ve spora tutumuna sahip olduđu saptanmıřtır. řiřko ve Demirhan (2002) da erkeklerin beden eğitimi dersi tutum düzeyinin kızlara göre daha fazla olduđunu tespit etmiřtir. Kangalgil ve arkadaşlarının (2006) arařtırmasında da erkeklerin beden eğitimi dersine yönelik tutumunun, kadınların beden eğitimi dersine yönelik tutumundan anlamlı düzeyde yüksek olduđunu tespit etmiřtir. Alanyazında kadın ve erkeklerin beden eğitimi ve spora iliřkin tutumunun benzer olduđunu tespit eden arařtırmalar da yer almaktadır (Chatterjee, 2013; Diaz, 2015; Gosset, 2015; Kalfa, 2019; Siegel, 2013). Buna göre tutumun bilgi, duygu ve davranıř kalıplarından olduđu (Tavřancıl, 2002) düşünülürse, erkeklerin beden eğitimi dersinin birey üzerindeki olumlu sonuçları hakkında daha fazla bilgi sahibi olduđu, beden eğitimi dersinden daha fazla keyif aldığı ve bu derse katılım gösterme davranıřının daha fazla olduđu söylenebilir.

Arařtırmada kadınların dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonundan anlamlı düzeyde yüksek olduđu saptanmıřtır. Arařtırma bulgularından farklı olarak Kolçak'ın (2020) ortaokul öğrencileriyle yaptığı arařtırmada, erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonunun kızlarınkinden anlamlı düzeyde yüksek olduđu tespit edilmiřtir. Griffiths ve Davies (2005) de erkeklerin dijital oyun oynamaya kadınlardan daha istekli ve motivasyonlu olduđunu ifade ederek, bunun nedenini dijital oyunların içeriklerine bađlamıřtır. Fakat günümüzde dijital oyunlara cinsiyet ayrımı olmaksızın neredeyse her yařtan bireyin ilgisinin arttığı ve dijital oyunların çekiciliđine karşı koyamadığı söylenebilir

(Plowman, Stevenson, Stephen, ve McPake, 2012). Namlı ve Demir (2020) ile Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından yapılan araştırmada erkeklerin dijital oyun oynama motivasyonunun kadınlar kıyasla daha fazla olduğu belirtilmiştir. Elde edilen bu sonuca göre kadınların dijital oyun oynama duygusunun ve arzusunun daha fazla olduğu, dijital oyun oynarken daha fazla keyif, mutluluk ve haz aldığı, çevresel etmenlerden daha fazla etkilenecek dijital oyuna yönlendiği söylenebilir.

Araştırmada Demirhan ve Altay'ın (2001) puan aralıkları dikkate alındığında kadın ve erkek katılımcıların beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının nötr düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Araştırma bulgularına paralel olarak Gürbüz ve Özkan (2012) ilköğretim ikinci kademe öğrencileriyle yaptığı araştırmasında kız öğrencilerin beden eğitimi ve spora yönelik tutumunun nötr olduğunu saptamıştır. Kılıç ve Çimen (2018) tarafından yapılan araştırmada da kadın ve erkek katılımcıların beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının nötr düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Dalbudak ve Yiğit (2019) ise kızların beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının nötr fakat erkeklerin beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının olumlu düzeyde olduğu saptamıştır. Araştırma bulgularından farklı olarak Demirhan ve Altay (2001) araştırmasında kız ve erkeklerin beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının en olumlu tutum aralığında olduğunu saptamıştır. Erden ve Özmutlu (2017) tarafından yapılan araştırmada ortaokul öğrencisi olan kız ve erkeklerin beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının en olumlu tutumu gösterdiği saptanmıştır. Araştırmaya dahil edilen kadın ve erkek katılımcıların beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarının nötr olması, onların benzer düzeyde bu derse ilgisinin olduğunun göstergesidir. Buna neden olarak, katılımcıların beden eğitimi ve spor dersinin faydalarına ilişkin yeterli farkındalığının olmaması ve benzer aktiviteleri yapması gösterilebilir.

Araştırma sonucunda, lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin yönelik tutumu artıkça dijital oyun oynama motivasyonunun düştüğü saptanmıştır. Ayrıca beden eğitimi dersine yönelik tutumun dijital oyun oynama motivasyonunun anlamlı ve negatif yönde bir yordayıcısı olduğu saptanmıştır. Erkeklerin beden eğitime yönelik tutumlarının kadınlarinkine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu, kadınların dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklere kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Son olarak kadın ve erkek katılımcıların öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin yönelik tutumunun Demirhan ve Altay'ın (2001) belirttiği aralığa göre nötr düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır.

## ÖNERİLER

Gelecekte yapılacak araştırmalar için farklı yaş gruplarına ulaşılması önerilmektedir. Mevcut araştırma kesitsel bir araştırmadır. Daha sonra yapılacak araştırmaların boylamsal yapılması önerilmektedir. Günümüz gençlerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının artırılması için haftalık ders saatlerinin artırılması, bu derste yaratıcı oyunların oynatılması, daha çok öğrenci merkezli davranılması ve öğrencilere dijital oyunların gereğinden fazla oynandığında birey üzerinde yarattığı olumsuz etkilere yönelik farkındalık kazandırılması önerilmektedir.

Araştırmada çalışma grubuna katılan katılımcıların sayısı ve katılımcıların farklı yaş gruplarından seçilememiş olması araştırmanın sınırlılığıdır.

## KAYNAKLAR

Aicinena, S. (1991). The teacher and student attitudes toward physical education. *Phys Education*, 48(1), 28-32.



- Aracı, H. (2006). *Öğretmen ve öğrenciler için okullarda beden eğitimi*. (Geliştirilmiş 6. Baskı), Ankara: Nobel Yayınları.
- Bozkurt, T. M., Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.730904>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakma, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bucher, C., A., Koenig, C., R. (1983). *Method and material for secondary school physical education*. Saint Louis: The C.V. Mossey Company.
- Carlson T., B. (1995). We hate gym: student alienation from physical education. *Journal of teaching in Physical Education*, 14, 467-477.
- Chatterjee, S. (2013). Attitudes toward physical education of school going adolescents in west bengal. *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology*, 2(11), 6068-6073.
- Chung, M., Phillips D., A. (2002). The relationship between attitude toward physical education and leisure time exercise in high school students. *Physical Educator*, 59(3), 126-139.
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde* (s. 2-6 ). Ankara: Pegem
- Çınar, Y., Yarayan, Y., İlhan, E., Ünvanlı, Y. (2020). Fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama arasındaki ilişkinin incelenmesi: Motivasyon boyutu. *The Journal Of International Social Research*, 13(71), 687-695.
- Dalbudak, İ., Yigit, S. (2019). Hearing imparied students' attitudes towards physical education and sports. *Journal of Education and Training Studies*. 7(9), 55-60.
- 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. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Demir, G. T., Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (doomö): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Demirhan, G., Altay, F. (2001). Lise birinci sınıf öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutum ölçeği ii. *Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 9-20.
- Dessler, G., Starke, F. A., Cyr, D. J. (2001). *Management: Leading people and organizations in the 21st century*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Diaz G., A. (2015). *Attitudes of latino students toward high school physical education*. doctoral dissertation, Columbia University, New York.
- Erden, C., Özmutlu, İ. (2017). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine ilişkin tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Kars ili örneği). *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (20), 415-425.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>
- Gürbüz, A., Özkan, H. (2012). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine ilişkin tutumlarının belirlenmesi (Muğla il örneği). *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 3(2), 78-89.
- Gosset, M., E. (2015). *Comparison of attitude toward physical education of upper elementary school in skill themes and multi-activity classes*. Doctoral Dissertation, Columbia University, New York.

- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? handbook of computer game studies. J. Goldstein, J. Raessens. *Boston: MIT Pres*, 359, 368.
- Gülbetekin, E., Güven, E., Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160. <https://doi.org/10.51982/bagimli.866578>
- Güler, M. S., Çakır, E. (2020). Analysis of the relationship between digital game playing motivation and physical activity. *African Educational Research Journal*, 8(1), 9-16. DOI: 10.30918/AERJ.8S1.20.002
- Hines, W. W., Montgomery, D. C., (1990). *Probability and statistics in engineering and management science*. John Wiley & Sons, Inc.
- Kalfa, M. (2019). Diş hekimliği fakültesindeki öğrencilerinin spora yönelik tutumları. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(1), 165-181. <https://doi.org/10.33689/spormetre.467670>
- Kangalgil, M., Hünük, D., Demirhan, G. (2006). İlköğretim, lise ve üniversite öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumlarının karşılaştırılması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 17(2), 48-57.
- Kanlı, E., Emir, S. (2009). Fen ve teknoloji öğretiminde probleme dayalı öğrenmenin üstün zekalı ve normal öğrencilerin motivasyon düzeylerine etkisi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 42-61.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel.
- Kolçak, S. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu üzerine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kars.
- Kuru, E. (2000). *Beden eğitimi ve sporda program geliştirme*. Birinci Baskı, Ankara.
- Kılıç, T., Çimen, P. N. (2018). Ortaokul ve lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine karşı tutumlarının incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-13.
- Namli, S., Demir, G., T. (2020). The relation ship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 40-52.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*. 59(1), 30-37.
- Rideout, V. J., Goehr, U. G., Roberts, D. F. (2010). *Generation M2 : Media in the lives of 8-to 18-yearolds*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation. Retrieved March 1, 2010, from <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>.
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Safrit, M., J., Wood, T.M. (1995). *Introduction to measurement in physical education and excercise science*. (3rd Ed.) St. Louis, MO: Mosby.
- Siegel, D. (2013). Middle school students' attitudes toward physical education. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 78(9), 8-9. <https://doi.org/10.1080/07303084.2007.10598090>
- Sönmez, V. (1999). *Program geliştirmede öğretmen el kitabı*. Yenilenmiş 8. Baskı, Ankara: Anı.
- Şişko, M., Demirhan, G. (2002). İlköğretim okulları ve liselerde eğitim gören kız ve erkek öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersine ilişkin tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 205-210.
- Tannehill, D., Zakrajsek, D. (1993). Student attitudes towards physical education: A multicultural study. *Journal of Teaching in Physical Education*, 13(1), 78-84.
- Tavşancıl, E.(2002). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi*. Ankara: Nobel Yayınları.

Tezbařaran, A. (1997). *Likert tipi 6lek geliřtirme kılavuzu*. Ankara: Trk Psikologlar Derneęi Yayınları.

Weinberg, R. S., Gould, D. (2003). *Foundations of sport and exercise psychology*. Champaign, Il: Human Kinetics.