







Araştırma Makalesi <https://dergipark.org.tr/tr/pub/igdirsbid> 2024, Cilt:7, Sayı:1, 27-35.

Doi: 10.48133/igdirsbid.1439847

Yüklenme Tarihi: 19.02.2024 **Kabul Tarihi:** 22.04.2024 **Yayın Tarihi:** 31.07.2024

Dijital Spor Oyunları Oynuyorum Çünkü: Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Motivasyon Kaynakları

Mehmet İNAN^{1*} , Levent VAR² , Tansu KURTULDU³ , Bekir Barış CİHAN¹ 

¹ Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

² Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

³ Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

ÖZ

Bu çalışmanın amacı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital spor oyunları oynama motivasyonlarını incelemektir. Bu amaç doğrultusunda çalışmada nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Araştırmaya öğrenimleri devam etmekte ve dijital spor oyunu oynayan 10 spor bilimleri fakültesi öğrencisi katılmıştır. Veriler derinlemesine görüşmeler yoluyla toplanmış ve içerik analizi ile analiz edilmiştir. Katılımcıların görüşleri incelendiğinde; Teknolojik cihazların kullanımının artmasıyla çevrimiçi aktiviteler daha fazla önem verildiği ve dijital spor oyunları bu bağlamda önemli bir yere sahip olduğu görüşü ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak dijital spor oyunlarının, bireylerin yaşamlarına sadece eğlence kaynağı olarak değil, aynı zamanda sosyal bağlantılar kurma ve kişisel gelişim açısından önemli bir rol oynadığı, bireyler üzerinde psikolojik ve duygusal etkileri oluşturduğu, çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital Oyun, Spor Bilimleri, Fenomenoloji

Because I Play Digital Sports Games: Motivational Sources Of Sports Sciences Faculty Students

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the motivation of sports sciences faculty students to play digital sports games. For this purpose, the phenomenology pattern, one of the qualitative research designs, was used in the study. 10 sports sciences faculty students who were continuing their education and playing digital sports games participated in the research. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using content analysis. When the opinions of the participants are examined; With the increase in the use of technological devices, it has emerged that online activities are given more importance and digital sports games have an important place in this context. As a result, it is thought that digital sports games play an important role in individuals' lives not only as a source of entertainment, but also in establishing social connections and personal development, and create psychological and emotional effects on individuals, and the study will contribute to the literature.

Keywords: Digital Game, Sports Sciences, Phenomenology

* Sorumlu Yazar: mehmet.inann@gmail.com

GİRİŞ

2000'li yıllarla birlikte internetin, bilgisayarların ve mobil cihazların yaygınlaşması, dijital oyunların her yaş grubundan insanlar tarafından sıkça tercih edilen bir aktivite haline gelmesine yol açmıştır (Sağıncı, 2021). Teknolojinin beraberinde getirdiği değişiklikler, eğitim, spor, sağlık, ulaşım, iletişim, eğlence ve daha birçok alanda benzersiz bir etki yaratmıştır (Yıldız, 2021). Bu değişimle birlikte oyun aktiviteleri de bu dönüşümden nasibini almıştır (Baş ve Kabak, 2020).

Bu büyüyen dijital oyun sektörü sayesinde, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, 2011 yılında Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından kurulan ve oyun sektörünün ülkede aşamalı olarak geliştirilmesi, Türkiye'nin bölgesel bir lider konumuna yükseltilmesi ve oyun kültürünün yaygınlaştırılması gibi hedeflere odaklanan 61. federasyon olarak faaliyet göstermektedir. Dünya genelinde benzersiz bir özelliğe sahip olan bu federasyon, Eylül 2013'te Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'na dahil edilmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Gün geçtikçe ilerleyen teknolojik gelişmeler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle, geleneksel oyun etkinliklerinin yerine dijital oyunlar geçmiştir (Günay, 2011). Bilgisayarlar, internet ve diğer teknolojik araçlar, oyunları hem daha erişilebilir hem de daha çekici hale getirmiştir.

Ayrıca 1990'lı yıllardan itibaren hızla büyüyen oyun endüstrisi, yeni sürümleri hızla tüketilen ve çeşitli türlerde dijital oyunları ortaya çıkarmıştır. Bugün, oyuncu tercihlerine göre şekillenen birçok farklı türde oyun bulunmaktadır. Oyun türlerinin sınıflandırılması konusunda araştırmacılar arasında tam bir görüş birliği olmasa da Adams ve Rollings (2006) taktik, yapboz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon gibi oyun türlerini tanımlamışlardır.

Erboy ve Akar Vural (2010) tarafından ifade edilen bir nokta, bilişim sektörünün hayatımıza kazandırdığı yenilikler arasında "dijital oyun" kavramının önemli bir yer tuttuğudur.

Dijital spor oyunları, spor disiplinlerine özgü kurallar dahilinde bireysel performans veya müsabaka temelli, sonucun kazanılma veya kaybedilme durumu yaşandığı oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu dijital spor oyunları hem takım hem de bireysel seviyede oynanabilir ve içerik bakımından da çeşitlilik gösterir. Kretschmann'a (2010) göre, spor odaklı dijital oyunlar; simülasyon oyunları (bir spor dalının gerçekçi özelliklerle yansıtıldığı oyunlar), aksiyon oyunları (bir spor branşının temel fiziksel özelliklerini içeren oyunlar) ve spor yönetimi (rol yapma) oyunları (bir takımın veya sporcu liderliğini üstlenme) gibi kategorilere ayrılır.

Dijital spor oyunları, geleneksel spor disiplinlerini temel alarak bireysel veya takım tabanlı olarak gerçekleştirilen sanal oyunlardır. Bu kategori içinde, futbol oyunlarından EA Sports ve Konami'nin ürettiği "FIFA" ve "PES" serileri öne çıkmaktadır. Ayrıca, basketbol oyunları arasında 2K Sports tarafından geliştirilen "NBA" serisi ve dövüş oyunları kategorisinde EA Sports'un ürettiği "UFC" serisi, büyük ilgi gören oyunlar arasında yer almaktadır (Kilci, 2019).

Kişilerin dijital oyunlara katılma motivasyonlarını etkileyen faktörler arasında kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevre ile uyumsuzluk ya da iletişimsizlik, meydan okuma isteği, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda gerçekleştiremedikleri şeyleri sanal dünyada yapma arzusu, zamanı keyifli bir şekilde geçirme düşüncesi ve oyunda bir üst seviyeye ulaşma hedefi bulunmaktadır (Tekkurşun ve Mutlu Bozkurt, 2019). Ayrıca, bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendiren nedenlerden birinin de motivasyon olduğu düşünülmektedir.

Motivasyon, bir kişinin içsel ve dışsal özelliklerinden kaynaklanan bir güçtür (Hoy ve Miskel, 2010) ve davranışları başlatma, yönlendirme, yoğunluğunu ve zamanlamasını belirleme sürecini ifade eder (Guay ve ark., 2010). Aynı zamanda davranışların temel nedenlerini gösterir. Kişiyi belirli amaçlar veya hedefler doğrultusunda harekete geçiren ve bu hedefleri gerçekleştirmek için yönlendiren bir güçtür. Bu motivasyon, hedeflere ulaştıktan sonra kişinin duygusal olarak iyi hissetmesini de teşvik eder (Demir ve Cicioğlu, 2018).

Motivasyon genellikle üç ana türe ayrılabilir. İçsel motivasyon, kişinin belirli bir hedefi ilginç ve hoş bulmasıyla ilgilidir (Deci, Koestner ve Ryan, 2001). Dışsal motivasyon, ödüllere veya ayrıcalıklara ulaşmayla ilişkilendirilir. Motivasyonsuzluk ise kişinin kendi eylemleri ile sonuçları arasındaki bağlantıyı anlayamadığı durumları ifade eder (Reeve, 2004).

Spor, insanlık tarihi ile birlikte varlığını hissettirmiş, birçok alanda hızlı bir değişime girmiş ve kendisiyle birlikte birçok alana da değişim yaşatmıştır (Yıldırım, Araç Ilgar ve Uslu, 2018). Sırgancı ve ark., (2019) bireylerin spor faaliyetleri esnasında psikolojik ihtiyaçlarının karşılanma düzeyinin yüksek olmasının spora bağlılık düzeyini artıracığı yönünde görüş belirtmiştir. Sporun sosyalleşme üzerine etkisi hakkında Karaç Öcal (2019) yapmış olduğu çalışmada sosyal grupların sporcuların kendilerini kötü hissetmelerinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Bu çalışma, mevcut değerlendirmeler ışığında, dijital spor oyunlarının çağdaş toplumun vazgeçilmez bir parçası haline geldiği bu dönemde, özellikle üniversite öğrencilerinin üzerindeki etkilerini bilimsel bir bakış açısıyla incelemek önem arz etmektedir. Teknolojik cihazların kullanımının artmasıyla çevrimiçi aktiviteler daha fazla önem kazanmış ve dijital spor oyunları bu bağlamda önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle, bu araştırma, üniversite öğrencilerinin motivasyon düzeylerini ve dijital spor oyunlarına yönelik davranışlarını bilimsel bir açıdan değerlendirerek bu alandaki bilgi eksikliklerini gidermeyi amaçlamaktadır. Bilişim teknolojisinin gelişmesiyle, dijital spor oyunlarının spor etkinliklerine katılımı nasıl etkilediği konusundaki akademik çalışmaların sınırlı olduğu anlaşılmaktadır. Bu nedenle, bu araştırmanın bu literatüre önemli bir katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışma nitel araştırma yaklaşımlarından biri olan fenomenoloji deseni kapsamında yürütülmüştür. Fenomenolojik araştırmalar, temel olarak farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır (Patton, 2014).

Çalışma Grubu

Araştırmadaki katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme tekniklerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmıştır. Bu çalışma için Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenimleri devam eden ve dijital spor oyunları oynayan 10 öğrenciden oluşmaktadır.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, yarı-yapılandırılmış görüşmelerle elde edilmiştir. Araştırmada görüşme tekniğini kullanmaya ve verileri detaylandırmaya teşvik etmiştir. Katılımcılarla gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmelerde dört açık-uçlu soru sorulmuştur. Ayrıca katılımcıların bu sorular çerçevesinde paylaştıkları görüşlerini detaylandırmak ya da örneklendirmek amacıyla görüşmeler esnasında kendilerine ek veya sondaj sorular da yöneltilmiştir. Görüşmelerde kullanılan açık-uçlu sorular şunlardır:

Spor video oyunları oynamanızın ana nedeni eğlence mi, keyifli zaman geçirme imkanı mıdır, yoksa her ikisi de mi?

Spor video oyunları oynamanızdaki ana neden başkaları ile vakit geçirmek mi?

Spor video oyunlarını oynarken, gerçek hayatta yapamadığımız şeyleri yapma fırsatı bulmak ve farklı bir kişiliği deneyimlemek sizin için ne kadar önemlidir?

Spor video oyunlarını oynarken, diğer oyunculara karşı üstünlük kurma ve en iyisi olma isteği sizin için ne kadar önemlidir?

Dijital oyun oynamak size nasıl hissettiriyor?

Dijital oyun öncesinde, esnasında ve sonrasındaki duygularınızı anlatır mısınız?

Dijital oyun gelişim alanlarınızı nasıl etkiliyor (bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal)?

Görüşmelerin ses kayıt cihazı ile elde edilmiştir. Görüşme yapılacak öğrenciler önceden belirlenip özellikle gönüllülük esasına dayanan bir çalışma olması sebebiyle her öğrenci ile değil, sadece gönüllü olarak bu konuda onay veren katılımcılar görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler için önceden kararlaştırılan saatlerde, uygun bir ortamda yüz yüze görüşülmüştür. Katılımcıların düşüncelerini ifade edebilmeleri adına kayıtların gizli kalacağına dair kendilerine güvence verilmiştir.

Verilerin Analizi

Nitel veri analizi, ham verilerin bulgulara dönüştürülmesi ve yorumlanması süreçlerini içerir. Bu çalışmada veriler, içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir. Sanders (1982) fenomenolojik analizi dört aşamayla betimler: tanımlama, belirleme, ilişkilerin tanımlanması ve esasların (özlerin) kavramsallaştırılması. Bu kapsamda, öncelikle görüşmelerden elde edilen ham veriler deşifre edilmiştir. Daha sonra, temalar oluşturulmuştur. Temaların adlandırılmasında, katılımcıların kendi kullandıkları sözcüklerden yararlanılmıştır. Her biri katılımcı için aynı işlem tekrarlanmış, bu süreç içinde metinler defalarca okunmuş ve görüngüyle ilişkili tümceler tanımlanmıştır. Böylece tüm kodlar bir araya getirilerek fenomeni tanımladığı düşünülen temalar oluşturulmuştur.

BULGULAR

Araştırmanın hedefleri doğrultusunda, katılımcıların görüşleri dört ana kategori altında incelenmiştir: "Eğlence ve Rekabet", "Sosyal Bağlar ve İletişim", "Farklı Deneyimler ve Perspektifler" ile "Dijital Oyun ve Deneyiminin Etkileri". Bu çerçevede elde edilen bulgular, belirtilen dört alandaki katılımcı görüşlerine dayanmaktadır.

Tablo 1: Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Temalar ve Alt Temalar

Temalar	Alt Temalar
Eğlence ve Rekabet	Oyunlar Aracılığıyla Eğlence Rekabetçi Motivasyon Stres Atma
Sosyal Bağlar ve İletişim	Takım Çalışması Sosyal Beceri Geliştirme İletişim Becerisi Farklı Kültürlerle Etkileşim
Farklı Deneyimler ve Perspektifler	Heyecan ve Macera Bakış Açısı ve Perspektif Yaratıcılık ve Hayal Gücü Rutinden Kaçış ve İfade
Dijital Oyun Deneyiminin Etkileri	Problem Çözme ve Karar Alma Reaksiyon Süreleri Stratejik Düşünme

Yukarıda Tablo 1’de de belirtildiği üzere bu çalışmada, katılımcıların dijital spor oyunlarına olan motivasyon kaynakları incelendiğinde öne çıkan iki tema "eğlence ve rekabet" ile "farklı deneyimler ve perspektifler" olarak belirlenmiştir. Bu temaları takip eden diğer önemli temalar ise "sosyal bağlar ve iletişim" ile "dijital oyun deneyiminin etkileri" altında yer almaktadır.

Eğlence ve Rekabet Temasına İlişkin Görüşler

Eğlence ve rekabet teması, dijital oyun deneyiminde büyük öneme sahiptir. Oyunlar, kullanıcılarına eğlence, rekabetçi motivasyon ve stres azaltımı gibi unsurları bir arada sunar. Rekabetçi atmosferleriyle birlikte oyunlar, oyuncular arasında beceri gelişimini teşvik ederken hedeflere odaklanmayı artırır. Aynı zamanda, stres azaltımı konusunda da etkilidir; oyun oynama süreci, stresi azaltmada ve zihinsel rahatlama sağlamada önemli bir rol oynar. Ancak, kişisel tatmin ve rahatlama düzeyleri bireyler arasında değişkenlik gösterebilir; herkesin oyun deneyimi ve duygusal tepkileri farklıdır. Bu bağlamda, eğlence ve rekabet teması, oyun deneyiminin bireysel ve bağlamsal çeşitliliğini vurgular, oyuncuların farklı duygusal tepkilerini ve tatmin seviyelerini dikkate almamızı gerektirir.

Öğrenci 1: “Kesinlikle, spor video oyunları oynamadaki temel amaç eğlenmek. Arkadaşlarımızla bir araya gelip stres atmamak ve keyifli vakit geçirmek için oynuyoruz”.

Öğrenci 2: “Spor video oyunları oynamamın ana nedeni keyifli zaman geçirmektir. Stres atmamı, kafamı dağıtmamı ve eğlenmemi sağlıyor. Arkadaşlarımla birlikte oynamak da bu deneyimi daha da keyifli hale getiriyor”.

Öğrenci 8: “Spor video oyunları oynamamın ana nedeni stres atmamak. Gerçek hayatta yaşadığım stresi oyunlar sayesinde azaltabiliyorum. Oyun oynarken kendimi tamamen farklı bir dünyaya kapatabiliyorum ve tüm problemlerimi unutabiliyorum”.

Sosyal Bağlar ve İletişim Temasına İlişkin Görüşler

Dijital spor oyunları, sadece rekabetçi bir ortam sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sosyal bağları ve iletişimi geliştirmek için harika bir platform sunar. Takım çalışması, bu oyunlarda önemli bir rol oynar çünkü oyuncuların birlikte çalışarak hedeflere ulaşmalarını gerektirir. Bu süreç, sosyal becerilerin gelişmesine ve iletişim becerilerinin güçlenmesine olanak tanır. Ayrıca, farklı kültürlerden gelen oyuncuların bir araya gelmesi, farklı bakış açılarını ve iletişim tarzlarını anlama ve bu çeşitliliği kucaklama fırsatı sunar. Bu oyunlar, eğlenceli bir şekilde insanların birbirleriyle etkileşimde bulunabilecekleri, iş birliği yapabilecekleri ve birbirlerini anlayabilecekleri bir ortam sağlar.

Öğrenci 2: “Dijital oyunlar, sosyal becerilerimi güçlendiriyor. Çok oyunculu oyunlar, takım çalışması, iletişim ve strateji oluşturma becerilerimi geliştirme fırsatı sunuyor. Dijital oyunlar, benim için bir eğlence kaynağıdır. Oyunlar sayesinde keyif almak, duygu durumumu pozitif bir şekilde etkileyerek genel yaşam kalitemi artırıyor. Dijital oyunlar, genel motor becerilerimi artırıyor. Oyun içinde karakteri kontrol etme, çevreyle etkileşimde bulunma ve çeşitli görevleri yerine getirme, genel motor yeteneklerimi güçlendiriyor. Dijital oyunlar, oyun içindeki etkileşimlerle yeni insanlarla tanışma ve yeni dostluklar kurma fırsatı vererek sosyal çevremi genişletmeme yardımcı oluyor”.

Öğrenci 6: “Dijital oyunlar, çeşitli kültürlerden gelen oyuncularla etkileşimde bulunma fırsatı sağlayarak kültürel açıdan zengin bir deneyim yaşamama yardımcı oluyor”.

Öğrenci 7: “Spor video oyunları oynamamın ana nedeni sosyalleşmek. İnternet üzerinden dünyanın her yerinden insanlarla tanışabiliyorum ve birlikte oynayabiliyorum. Bu sayede yeni arkadaşlıklar edinebiliyorum ve farklı kültürleri tanıma fırsatı buluyorum”.

Öğrenci 9: “Dijital oyunlar, çevrimiçi çok oyunculu modlarda diğer oyuncularla etkileşimde bulunma şansı vererek sosyal becerilerimi güçlendiriyor. Oyun içinde takım çalışması yapmak, iletişim kurmak ve strateji oluşturmak, sosyal yeteneklerimi artırıyor”.

Farklı Deneyimler ve Perspektifler Temasına İlişkin Görüşler

Dijital spor oyunları, çeşitli perspektiflerin ve deneyimlerin sentezlendiği dinamik bir platform sunarak heyecan verici bir deneyim sunmaktadır. Bu oyunlar, oyuncuların farklı bakış açılarıyla etkileşime geçmesini sağlayarak düşünsel ufuklarını genişletmekte ve alternatif görüşleri değerlendirmelerini teşvik etmektedir. Aynı zamanda, oyunlar yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirerek, oyunculara günlük monotonluğun sınırlarını aşma ve kendilerini özgün bir şekilde ifade etme imkânı sunmaktadır. Bu oyun

dünyaları, katılımcılara kendilerini farklı perspektiflerden bakarak ifade etme becerilerini geliştirme fırsatı vererek özgün ve zengin deneyimler sunmaktadır.

Öğrenci 1: “Spor video oyunlarında farklı bir karakteri kontrol etmek benim için heyecan verici. Gerçek hayatta deneyimleyemeyeceğim maceraları oyunlar aracılığıyla yaşamak keyifli bir kaçış sağlıyor”.

Öğrenci 3: “Diğer oyunculara karşı üstünlük kurma isteği benim için oldukça önemli. En iyi olmak, oyunlardaki rekabetin heyecanını artırıyor ve kendimi sürekli geliştirmeme motivasyon sağlıyor”.

Öğrenci 4: “Spor video oyunlarında farklı bir karakteri kontrol etmek benim için önemli bir yaratıcılık ve özgünlük kaynağıdır. Oyunlar, hayal gücümü harekete geçirir ve farklı dünyalar keşfetme şansı verir”.

Öğrenci 6: “Spor video oyunları sayesinde farklı yeteneklere sahip karakterleri kontrol etmek benim için önemli. Bu, kendi sınırlarımı aşma ve hayal gücümü genişletme şansı sağlıyor”.

Öğrenci 7: “Spor video oyunlarında farklı bir karakteri kontrol etmek, rutin hayatımdan kaçış sağlar. Bu, monotonluktan uzaklaşma ve farklı bir dünyada kendimi ifade etme şansı sunar”.

Öğrenci 9: “Dijital oyunlara başlamadan önce sıkıcı veya monoton hissedebilirim. Oyunlar, rutininizden uzaklaşıp farklı bir dünyaya dalma fırsatı sunarak bu duyguyu değiştiriyor. Dijital oyunlar sırasında kendi başarılarımı kutlama eğilimindeyim. Zorlu bir seviyeyi geçtiğimde veya önemli bir hedefi başardığımda kendimi ödüllendirme eğilimindeyim. Dijital oyun sonrasında bazen bir boşluk hissi yaşayabilirim. Oyun dünyasından gerçek dünyaya geçişte, o anki oyun deneyiminden uzaklaşmak zor olabilir”.

Dijital Oyun Deneyiminin Etkileri Temasına İlişkin Görüşler

Dijital spor oyunları, reaksiyon sürelerinin geliştirilmesi, problem çözme becerilerinin artırılması ve stratejik düşünme yeteneklerinin güçlendirilmesi gibi alanlarda olumlu etkiler sağlayabilir. Bu oyunlar, hızlı reaksiyon gerektiren durumları içererek oyuncuların tepki sürelerini iyileştirir. Ayrıca, karmaşık problemleri çözme ve anında karar alma becerilerini geliştirerek problem çözme yeteneklerini destekler. Stratejik düşünme ise, oyuncuların oyun içindeki durumları analiz etme, uzun vadeli planlama yapma ve stratejik taktikler geliştirme becerisini artırır. Bu sayede, dijital spor oyunları bilişsel yeteneklerin geliştirilmesinde önemli bir araç olabilir.

Öğrenci 3: “Dijital oyunlar, problem çözme becerilerimi hızlandırıyor. Oyunlar sırasında karşılaştığım zorluklarla başa çıkma yeteneğimi artırarak hızlı düşünme becerilerimi güçlendiriyor. Dijital oyunlar, bana zorluklarla başa çıkma konusunda bir içsel güven kazandırıyor. Oyunlar sırasında karşılaştığım zorlukları aşmak, duygu durumum üzerinde olumlu bir etki yaratıyor. Dijital oyunlar, reflekslerimi hızlandırıyor. Oyun içinde karşılaştığım beklenmedik durumlarla başa çıkmak için hızlı tepki vermeyi gerektiren durumlar, motor becerilerimi geliştiriyor. Dijital oyunlar, oyun içindeki görevleri birlikte tamamlamak veya rakip olarak mücadele etmek, takım çalışması ve rekabet duygularımı güçlendirerek sosyal yeteneklerimi artırıyor”.

Öğrenci 4: “Dijital oyunlar, bilişsel becerilerimi keskinleştiriyor. Hızlı düşünme, problem çözme ve stratejik planlama gibi yeteneklerim oyunlar sayesinde gelişiyor. Dijital oyunlar, benim için bir terapi gibi işlev görüyor. Özellikle stresli günlerde oyun oynamak, rahatlamama ve zihinsel olarak gevşememe yardımcı oluyor. Dijital oyunlar, hızlı kararlar almamı gerektirdiği için refleks hızımı artırıyor. Oyun içindeki anlık kararlar, refleks hızımı geliştirerek hızlı düşünme becerilerimi etkiliyor. Dijital oyunlar, oyun içindeki sosyal platformlar aracılığıyla diğer oyuncularla iletişim kurma ve arkadaşlıklar kurma şansı vererek sosyal bağlarımı güçlendiriyor”.

Öğrenci 5: “Dijital oyunlar, stratejik düşünce yeteneğimi zorluyor. Oyun içinde kararlar almak, kaynakları etkili bir şekilde kullanmak ve uzun vadeli planlar yapmak, stratejik düşünme kapasitemi artırıyor. Dijital oyunlar, benim için bir motivasyon kaynağı oluşturuyor. Oyun içindeki başarılar ve ödüller, duygu durumumu olumlu yönde etkileyerek beni motive ediyor. Dijital

oyunlar, reaksiyon sürelerimi kısaltarak genel psikomotor becerilerimi iyileştiriyor. Oyun içindeki hızlı tepkiler, genel reaksiyon sürelerimi kısaltma potansiyeline sahip. Dijital oyunlar, çeşitli stratejileri geliştirme ve paylaşma ihtiyacı, iş birliği ve iletişim becerilerimi güçlendirerek sosyal yeteneklerimi artırıyor”.

Öğrenci 9: *“Dijital oyunlar, bellek kapasitemi güçlendiriyor. Oyun içindeki görevleri hatırlamak ve stratejik bilgileri depolamak, bellek becerilerimi olumlu yönde etkiliyor. Dijital oyunlar, benim için bir sosyal bağ kurma aracıdır. Arkadaşlarım veya çevrimiçi topluluklarla birlikte oyun oynamak, sosyal ilişkilerimi güçlendirerek duygu durumumu olumlu bir şekilde etkiliyor. Dijital oyunlar, parmak becerilerimi güçlendiriyor. Tuşlara hızlı ve doğru tepki verme ihtiyacı, parmak hareketlerimi koordine etme yeteneğimi artırıyor. Dijital oyunlar, çevrimiçi çok oyunculu modlarda diğer oyuncularla etkileşimde bulunma şansı vererek sosyal becerilerimi güçlendiriyor. Oyun içinde takım çalışması yapmak, iletişim kurmak ve strateji oluşturmak, sosyal yeteneklerimi artırıyor”.*

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırmanın amacı; oyun oynama motivasyonları ve oyun deneyimlerinin temel nedenlerini anlamak, oyunlar aracılığıyla sosyal bağlantıların, arkadaşlıkların veya çevrimiçi topluluklar içindeki etkileşimlerin önemini değerlendirmek, dijital spor oyunlarını oynarken, gerçek hayatta yapamadığımız şeyleri yapma fırsatı bulmak ve farklı bir kişiliği deneyimlemenin önemini değerlendirmek, oyunlardaki rekabetçi yönleri, başarı odaklı motivasyonları ve kazanma arzusunu anlamak, oyun deneyiminin başlangıcı, sürdürülmesi ve sonlanması sırasında duygusal değişimleri anlamak ve oyunların bilişsel yeteneklere, duygusal durumlara, motor becerilere ve sosyal etkileşimlere olan etkilerini değerlendirmektir.

Dijital spor oyunları, birçok kişi için sadece eğlenceli bir aktivite olmanın ötesinde, keyifli zaman geçirme ve rahatlama aracı olarak da değerlendirilmektedir. Araştırmamızı destekler nitelikte Messerly (2004) araştırmasında oyunların sunduğu interaktif deneyimler, oyunculara gerçek dünyadan kaçış ve stres atma imkânı tanıyarak keyifli bir atmosfer sunmakta olduğunu belirtmiştir. Bu noktada, oyunların temel motivasyonları arasında eğlence ve kişisel zevkin ön plana çıktığı düşünülmektedir.

Oyunların sosyalleşmeye katkı sağladığı, agresif düşünce, duygu ve davranışları azalttığı, iş birliğini, paylaşmayı, empatiyi ve yardımlaşmayı artırdığı görülmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital spor oyunları, sadece bireyin içsel dünyasını değil, aynı zamanda sosyal ilişkilerini de etkilemektedir. Oyunlar, oyunculara başkaları ile vakit geçirme ve çevrimiçi topluluklarda arkadaşlıklar kurma fırsatı sunar. Çevrimiçi platformlar, insanlar arasında bağların kurulmasına ve sürmesine olanak tanır. Bu, oyunların sadece bireysel bir aktivite olmasının ötesinde toplulukları bir araya getirme gücünü gösterir.

Dijital spor oyunları, oyunculara gerçek hayatta mümkün olmayan deneyimleri yaşama ve farklı bir kişiliği deneme fırsatını sunarak, sanal dünyalarda sınırları aşma ve yaratıcı bir biçimde kendini ifade etme imkânı tanır ve kişisel gelişime katkıda bulunabilir. Bu deneyimler, bireylerin kendilerini keşfetmelerine ve potansiyellerini genişletmelerine olanak sağlar. Çalışmamızı destekler nitelikte Karaduman ve Acıyan (2020) dijital oyunların kullanıcılara sunduğu imkanların çok fazla olduğu bireylerin gerçek hayatta yapamayacakları hareketleri yapmasına imkân veren ve hayal dünyasını sanal dünyada gerçekleştirmesini sağlayan dijital oyunlar, en çok tercih edilen eğlence aracı haline geldiğini belirtmişlerdir.

Bir diğer önemli motivasyon faktörü, oyunlarda diğer oyunculara karşı üstünlük kurma ve en iyisi olma isteğidir. Tüzün yaptığı çalışmada dijital oyunların kullanıcılar arası rekabet duygusunu arttırarak kaybetme ve kazanma duygularını normalleştirmektedir. Kazanma ve başarı duygusuyla birlikte güvenin artmasına yardımcı olduğu sonucuna ulaşmıştır (Tüzün, 2006). Rekabetçi oyun modları, oyuncuların stratejilerini geliştirme ve becerilerini sınamak için bir ortam sağlar. Ancak, bu rekabet duygusu zaman zaman oyuncular arasında olumsuz etkileşimlere neden olabilir ve dengeyi korumak önemli olduğu düşünülmektedir.

Dijital oyunların bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve sosyal gelişim alanları üzerindeki etkileri, oyunların sadece eğlenceli bir araç olmanın ötesinde bir potansiyele sahip olduğunu gösterir. Oyunlar, stratejik düşünme, el-göz koordinasyonu, duygusal zekâ ve sosyal beceriler gibi birçok alanda gelişimi teşvik

edebilir. Dijital oyunların fayda ve zararları arasında ince bir çizgi bulunur, bu ayrımı oyunun türü, tasarım biçimi, oyun oynama süresi gibi değişkenler belirler. Bu konuyu Lieberman, Fisk ve Biely, İyi tasarlanan dijital oyunların çocukların öğrenmesini, bilişsel gelişimini, beceri geliştirmesini, sosyal etkileşimlerini, fiziksel aktiviteyi ve sağlıklı davranışları teşvik edebilecek zengin, eğlenceli ve etkileşimli deneyimler sağlayabileceğini belirtmektedir. İyi tasarlanmayan dijital oyunlar ise şiddet içeren içerikleriyle korkuya, düşmanlığa, duyarsızlaşmaya ve saldırgan davranışlara yol açmakta; fiziksel aktivitede ve sosyal etkileşimde daha iyi harcanabilecek değerli zamanı tüketmektedir şeklinde açıklamıştır (Lieberman, Fisk ve Biely, 2009).

Dijital spor oyunları, bireylerin yaşamlarına sadece eğlence kaynağı olarak değil, aynı zamanda sosyal bağlantılar kurma ve kişisel gelişim açısından önemli bir rol oynayarak derinlemesine etkiler. Bu çeşitlilik, oyun endüstrisinin ve araştırmacıların, oyun deneyimini daha zengin, etkileşimli ve tatmin edici hale getirmek için yeni stratejiler geliştirmelerine olanak tanır. Oyunların daha derin bir şekilde anlaşılması, tasarım ve araştırma alanlarında ilerlemenin anahtarıdır. Dijital oyunlardaki sosyal etkileşimlerin ve çevrimiçi toplulukların bireyler üzerindeki etkilerini daha iyi anlamak amacıyla derinlemesine bir sosyal bağlantı analizi yapılabilir. Oyunlar, insanların nasıl bağlar kurdukları, iletişim kurdukları ve topluluklarda nasıl etkileşimde buldukları açısından incelenebilir. Dijital oyunların daha geniş bir kitleye hitap etmesi ve farklı kullanıcı gruplarına uygun olması için çeşitlilik ve katılım konuları daha yakından incelenmelidir. Oyunların bireyler üzerindeki psikolojik ve duygusal etkilerini daha detaylı bir şekilde anlamak için araştırmalar yapılabilir. Oyunların duygusal refah, stres azaltma, motivasyon ve benlik saygısı üzerindeki etkileri üzerine derinlemesine çalışmalar yürütülebilir. Dijital spor oyunlarının eğitimsel ve bilişsel faydalarını değerlendiren çalışmalar yapılabilir. Oyunların bireylerin problem çözme becerilerini, stratejik düşünme yeteneklerini ve öğrenme motivasyonunu artırma potansiyelini araştırmak, gelecekteki oyun tasarımını şekillendirebilir. Dijital oyunlar aracılığıyla sosyal sorumluluk ve insan hakları konularına nasıl katkıda bulunabileceği değerlendirilmelidir. Büyük kitlelere ulaştığı için toplumsal sorunlara duyarlılık oluşturabilir ve sosyal değişim için farkındalık yaratma potansiyeline sahiptir. Dijital ortamda geri bildirim alımı, oyunların kullanıcı dostu ve kişiselleştirilmiş olmasına katkı sağlayabilir. Dijital spor oyunlarında sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi yeni teknolojilerin kullanılması, oyun deneyimini daha etkileyici ve gerçekçi hale getirebilir. Bu öneriler, dijital spor oyunlarının daha kapsamlı bir şekilde anlaşılması ve geliştirilmesi için gelecek araştırmalara ışık tutabilir.

KAYNAKÇA

- Adams, E. & Rollings, A. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3. Baskı, Prentice Hall.
- Baş, M. & Kabak, S. (2020). The relationship between digital game addiction and social tendencies of secondary school students. *Ambient Science*, 7(1), 189-193.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (2001). Extrinsic Rewards and Intrinsic Motivation in Education: Reconsidered Once Again. *Review of Educational Research*, 71, 1–27.
- Demir, G. T. & Cicioğlu, H. İ. (2018). Motivation Scale for Participation in Physical Activity (MSPPA): A study of validity and reliability. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
- Erboy, E. & Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler, *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 1: 39–58.
- Günay, G. (2011). Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, On sekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). *Dijital Oyunlar Raporu 2019*. Erişim Adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Hoy, W. K. & Miskel, C. G. (2010). *Educational administration* (Çeviri editörü: S. Turan, 7. baskıdan çeviri). Ankara: Nobel.
- Karaduman, M. & Acıyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472.
- Kilci, A. K. (2019). Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences- IJSETS*, 6(1), 6–18. DOI: 10.18826/useabd.623526
- Kretschmann, R. (2010). Developing competencies by playing digital sports-games. *US-China Education Review*, 7(2), 67-75.

- 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.
- Messerly, J. G. (2004). “How computer games affect CS (and other) students' school performance”. *Communications of the ACM*, 47(3), pp. 29-31.
- Öcal Karaç Y. (2019). Spor Bilimleri Alanında Araştırma Makaleleri. Gece Akademi Yayıncılık. Ankara.
- Patton, Q. M. (2014). Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri (Çev.: M. Bütün & S. B. Demir). Ankara: Pegem.
- Sağıncı H. (2021). Oyun bağımlılığı, oyun sadakati ve satın alma niyeti arasındaki ilişkinin incelenmesi dijital oyunlar üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Sanders, P. (1982). Phenomenology: A new way of viewing organizational research. *Academy of Management Review*, 7(3), 353-360.
- Sırgancı, G., Ilgar A. E., & Cihan, B. B. (2019). Spora Bağlılık Ölçeği ‘nin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 7(17), 171-182.
- Tekkurşun Demir, G. & Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (Dootö): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 1-18.
- Tüzün, H. (2006). Bilgisayar Oyunlarının Yararları ve Zararları. X1. Türkiye'de İnternet Konferansı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yıldırım, M., Araç Ilgar, E., & Uslu, S. (2018). Lise öğrencilerinin spora yönelik tutumlarının incelenmesi, *Turkish Studies*, 13(11), 1711-1727.
- Yıldız, N. O. (2021). The effect of technology use on employability perception. *Journal of Educational Issues*, 7(3), 204-213.