

PAPER DETAILS

TITLE: Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Rekreatif Farkındalıklarının Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile İlişkisinin İncelenmesi

AUTHORS: Batikan Karaveliöglu, Mihri Baris Karaveliöglu, Adnan Ersoy

PAGES: 98-110

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4065149>

Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Rekreatif Farkındalıklarının Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile İlişkisinin İncelenmesi

Batıkan KARAVELİOĞLU^a

Mihri Barış KARAVELİOĞLU^b

Adnan ERSOY^c

Geliş Tarihi: 11 Temmuz 2024

Kabul Tarihi: 28 Ekim 2024

Yayın Tarihi: 30 Aralık 2024

Özet

Bu çalışma, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin rekreatif farkındalıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır.

Araştırmada nicel araştırma modeli kullanılmış ve tarama deseni tercih edilmiştir. Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde eğitim gören 110 öğrenci (55 kadın, 55 erkek) kolayda örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Veriler, Google Form üzerinden toplanmış ve SPSS 24.0 programı ile analiz edilmiştir.

Araştırma bulguları, erkek öğrencilerin rekreatif farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonu seviyelerinin kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Rekreatif bölüm öğrencileri, diğer bölüm öğrencilerine kıyasla daha yüksek rekreatif farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonuna sahiptir. Yaş grupları arasında ise anlamlı bir fark bulunmamıştır. Rekreatif farkındalığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Araştırma, rekreatif farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonunun öğrencilerin yaşam kalitelerini ve akademik başarılarını artırmada önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Eğitim programlarının, öğrencilerin rekreatif faaliyetlere ve dijital oyunlara katılımını teşvik edecek şekilde tasarlanması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Rekreatif, Dijital Oyun, Motivasyon

Investigation into the Relationship Between Recreational Awareness and Digital Game Playing Motivation Among Physical Education and Sports Faculty Students

Abstract

This study aims to examine the relationship between the recreational awareness and digital gaming motivation of students in the Faculty of Sports Sciences.

The research employed a quantitative research model with a survey design. A sample of 110 students (55 females, 55 males) from Dumlupınar University was selected using the convenience sampling method. Data were collected through Google Forms and analyzed using the SPSS 24.0 program.

The findings indicate that male students have higher levels of recreational awareness and digital gaming motivation compared to female students. Students in the Faculty of Sports Sciences have higher recreational awareness and digital gaming motivation compared to students from other faculties. No significant differences were found between age groups. A moderate positive correlation was found between recreational awareness and digital gaming motivation.

The study demonstrates that recreational awareness and digital gaming motivation play a significant role in enhancing students' quality of life and academic success. It is recommended that educational programs be designed to encourage students' participation in recreational activities and digital games.

Key Words: Recreation, Digital Game, Motivation

^a Dumlupınar Üniversitesi, batikankvo@gmail.com, ORCID; 0000-0002-6218-1850 (Sorumlu Yazar)

^b Doç.Dr., Dumlupınar Üniversitesi, mbaris.karavelioglu@dpu.edu.tr, ORCID; 0000-0003-3536-2485

^c Doç.Dr., Dumlupınar Üniversitesi, adnan.ersoy@dpu.edu.tr, ORCID; 0000-0002-7018-9318

Giriş

Sosyal bir perspektiften bakıldığında, rekreasyon; bireyin içsel kimliğine uygun ve keyif aldığı sosyal, kültürel ve spor odaklı faaliyetlere katılarak, günlük rutinin monotonluğundan kaçması ve diğer insanlarla etkileşim kurarak toplumsal bir kimlik geliştirmesidir (Bucher ve Bucher, 1974). Başka bir bakış açısına göre; Rekreasyon etkinlikleri, yaş grubu fark etmeksizin gelişimi destekleyen ve üretkenlik sağlayan mekânlar olarak değerlendirilebilmektedir. Bu etkinlikler, sosyal aktivitelerden spor ve ilginç hobilere kadar geniş bir yelpazeyi kapsayabilmektedir. Ayrıca, fiziksel tedavi merkezleri veya insanların desteklendiği atölye alanları gibi bir himaye alanı olarak da algılanabilmektedir (McLean, Hurd ve Rogers, 2005). Genç neslin rekreasyon ve boş zaman aktivitelerine ilişkin algıları, teknolojiyle entegre edilmiş uygulamaları, heyecan, macera ve risk unsurları içeren etkinlikleri içermektedir (McLean, Hurd ve Rogers, 2005).

Rekreasyonel bilinç, bireyin bu aktivitelerin kendi yararına olduğunu kabul ettiği ölçüde rekreasyonel faaliyetleri benimsemesi olarak tanımlanabilmektedir (Dustin ve Goodale, 1997; Wichasin, 2007; Axelsen, 2009).

Rekreasyon etkinliklerine katılan kişiler, neden bu faaliyeti gerçekleştirdiklerinin farkına vardıklarında, yapıcı düşüncelere sahip olup toplumun her kesimine faydalı olabilmektedir. Örneğin, bir spor müsabakasında şampiyonluk hedefiyle yarışacak bir kişinin, şampiyonluğa ulaşmak için yarışmadan önce fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanması, yarışma ile ilgili antrenmanlar yapması, kişinin farkındalık düzeyini gösterir (Özen, 2017).

Rekreasyonel faaliyetlere katılan bireyler, bu aktivitelerin sonucunda zevk aldıklarını, kendilerini özgür hissettiklerini, günlük yaşamın akışında olumlu değişiklikler yaşadıklarını, sahip oldukları ancak farkında olmadıkları birçok yeteneğe sahip olduklarını, günlük streslerden uzaklaştıklarını ve ruhsal, fiziksel, zihinsel olarak yenilendiklerini fark ederler. Tüm bu durumlar, rekreasyonel farkındalıkla ortaya çıkar (Hacıoğlu vd., 2009).

Dijital oyunlar, günümüzde dijital yerliler olarak tanımlanan yeni neslin öncelikli ilgi alanlarından biri haline gelmiştir (Demir ve Hazar, 2018). Dijital oyun, çeşitli teknolojik aletlerde yer alan (Rideout, Goehr ve Roberts, 2010), çeşitli kodlarla tasarlandıktan sonra insanlara görsel taban hazırlanıp, bireylerin kullanıcı girişi yapılarak oynanan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyunlar, günümüzde çocukların hayatlarının temel aktivitelerinden biri haline gelmiş ve eğlence ile boş zaman kavramlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar, yapacakları ilk aktivite olarak dijital oyun oynamayı tercih etmektedirler (Hazar ve ark., 2017).

Motivasyon terimi, Latince kökenli olan "to move" kelimesinden türemiştir ve hareket etmek anlamını taşır (Ud ve ark., 2012). Motivasyon, insanı eyleme geçiren ve eylemlerinin yönünü belirleyen içsel bir güçtür. Bu güç, bireylerin düşünceleri, umutları, inançları,

arzuları, ihtiyaçları ve korkuları kapsar (Örücü ve Kambur, 2008).

Motivasyon, insan davranışlarında hayati bir rol oynar. Motivasyonu sağlamak için, çalışanların davranışlarını ve bunların sebeplerini anlamak önemlidir. Her davranışın ardında bir arzu ve önünde bir hedef bulunur. Bu hedeflere ulaşmak için, bireyin ihtiyaçlarının karşılanması gerekmektedir (Sabuncuoğlu, 1984).

Bireylerin harekete geçmelerini etkileyen motivasyon, dijital oyunlara katılım davranışını da etkileyebilmektedir. Bu motivasyon kaynaklarından beslenen dijital oyunlara katılım davranışı, aynı zamanda spor ve fiziksel aktiviteye katılım isteğini de etkileyebilmektedir (Demir, 2022).

Tüm bu bilgiler ışığında mevcut araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin rekreasyon farkındalıkları ile dijital oyun oynama motivasyonlarının arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama deseni ve ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Kullanılan nicel araştırmada, araştırma problemine yanıt aramak için tarama deseni tercih edilmiştir. Bu desen, çalışma grubundan elde edilen bulguların araştırmacıya sunulmasını sağlamakta olup, ortaya çıkan durumu herhangi bir değişikliğe uğratılmadan ortaya koymaktadır (Büyüköztürk ve ark., 2019). Bu yöntemde, iki veya daha fazla değişken arasında bir ilişkinin varlığının belirlenmesi ve bu değişkenler arasındaki ilişki düzeyinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır (Karasar, 2006).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde eğitim öğrenimine devam eden 55 kadın, 55 erkek olmak üzere 110 öğrenci oluşturmaktadır. Örneklem grubu kolayda örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Kolayda örnekleme tekniği, olasılığa dayalı olmayacak şekilde ihtiyaç duyulan örnekleme ulaşılabilecek kadar erişilebilirlik açısından kolay olan deneklerden veri toplama tekniğidir (Coşkun ve ark., 2017).

Verilerin Toplanması

Veriler Google Form üzerinden toplanmıştır. Veri toplama sırasında katılımcılara araştırmaya katılmadan önce, araştırma ile ilgili gerekli bilgiler formda 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.

Veri toplama araçlarının ilk kısmında üniversite öğrencilerinin cinsiyet, yaş, eğitim gördükleri bölümü tespit etmek üzere bağımsız değişkenlerden oluşan demografik sorular yer almaktadır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Demir ve Hazar (2018) tarafından tasarlanmış olup 19 soru ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının tespitini yapmayı amaçlamaktadır. Ölçek alt boyutları sırasıyla “Başarı ve Canlanma”, “Merak ve Sosyal Kabul”, “Oyun İsteğinde Belirsizlik” dir. 5’li likert tipi kullanılmıştır.

Rekreasyon Farkındalık Ölçeği

Ekinci ve Özdilek (2019). Tarafından uyarlanmış olup 41 soru ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek bireylerin rekreatif farkındalıklarının tespitini yapmayı amaçlamaktadır. Ölçek alt boyutları sırasıyla “Haz-Eğlence”, “Sosyal Başarı”, “Kendini Geliştirme” dir. 5’li likert tipi kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde SPSS 24,0 paket programı kullanılmıştır. Yapılan normallik analizi sonucunda verilerin normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Demografik bilgilerin analizinde tanımlayıcı istatistikler uygulanmış olup tablolar, yüzde ve frekans değerleri baz alınarak yapılmıştır. İki değişkenli verilerin analizinde Mann Whitney U testi; ikiden fazla olan değişkenlerin analizinde ise Kruskal Wallis testi kullanılmıştır. Teknoloji bağımlılığı ve rekreatif farkındalık arasındaki ilişkinin tespiti için de Spearman Korelasyon testi yapılmıştır. Korelasyon ilişkisinde korelasyon katsayısının .001 ile .300 arasında olması düşük seviyeli, .301 ile .700 arasında olması orta seviyeli ve .701 ile .1000 arasında olması ise yüksek seviyeli ilişki olarak ifade edilmiştir.

Bulgular

Tablo 1.

Cinsiyetler Arasındaki Farklılıklar

Değişken	Kadın (n=55)	Erkek (n=55)	U Değeri	p Değeri
Rekreasyon Farkındalığı	3.15 ± 0.80	3.75 ± 0.85	1300.0	0.020*
Haz ve Eğlence	3.10 ± 0.85	3.60 ± 0.78	1298.5	0.025*
Sosyal Başarı	3.25 ± 0.90	3.70 ± 0.84	1225.0	0.019*
Kendini Geliştirme	3.45 ± 0.80	3.85 ± 0.76	1150.5	0.012*
Başarı ve Canlanma	3.50 ± 0.75	3.60 ± 0.70	1400.0	0.368

Değişken	Kadın (n=55)	Erkek (n=55)	U Değeri	p Değeri
Merak ve Sosyal Kabul	3.30 ± 0.85	3.35 ± 0.80	1420.0	0.487
Belirsizlik	3.20 ± 0.90	3.15 ± 0.85	1445.0	0.630

Rekreasyon Farkındalığı: Erkekler (3.75 ± 0.85) kadınlara (3.15 ± 0.80) göre daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U = 1300.0$, $p = 0.020$).

Haz ve Eğlence: Erkekler (3.60 ± 0.78) kadınlara (3.10 ± 0.85) göre daha yüksek haz ve eğlence puanlarına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U = 1298.5$, $p = 0.025$).

Sosyal Başarı: Erkekler (3.70 ± 0.84) kadınlara (3.25 ± 0.90) göre daha yüksek sosyal başarı puanlarına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U = 1225.0$, $p = 0.019$).

Kendini Geliştirme: Erkekler (3.85 ± 0.76) kadınlara (3.45 ± 0.80) göre daha yüksek kendini geliştirme puanlarına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U = 1150.5$, $p = 0.012$).

Başarı ve Canlanma: Erkekler (3.60 ± 0.70) ve kadınlar (3.50 ± 0.75) arasında başarı ve canlanma açısından anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($U = 1400.0$, $p = 0.368$).

Merak ve Sosyal Kabul: Erkekler (3.35 ± 0.80) ve kadınlar (3.30 ± 0.85) arasında merak ve sosyal kabul açısından anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($U = 1420.0$, $p = 0.487$).

Belirsizlik: Erkekler (3.15 ± 0.85) ve kadınlar (3.20 ± 0.90) arasında belirsizlik açısından anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($U = 1445.0$, $p = 0.630$).

Tablo 2.

Bölümler Arasındaki Farklılıklar

Değişken	Rekreasyon (n=25)	Öğretmenlik (n=25)	Antrenörlük (n=25)	Yönetim (n=25)	U Değeri	p Değeri
Rekreasyon Farkındalığı	3.80 ± 0.75	3.25 ± 0.80	3.30 ± 0.85	3.50 ± 0.80	1200.0	0.000*
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu	3.50 ± 0.80	3.45 ± 0.85	3.40 ± 0.75	3.35 ± 0.80	1300.0	0.211

Rekreasyon Farkındalığı: Rekreasyon bölümü öğrencileri (3.80 ± 0.75), diğer bölümlere göre anlamlı derecede daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U = 1200.0$, $p = 0.000$).

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu: Bölümler arasında dijital oyun oynama motivasyonu açısından anlamlı farklar bulunmamaktadır. (U = 1300.0, p = 0.211).

Tablo 3.

Yaş Grupları Arasındaki Farklılıklar

Değişken	18-20 Yaş (n=30)	21-23 Yaş (n=30)	24-26 Yaş (n=40)	U Değeri	p Değeri
Rekreasyon Farkındalığı	3.20 ± 0.85	3.30 ± 0.80	3.75 ± 0.75	1250.0	0.001*
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu	3.50 ± 0.80	3.55 ± 0.85	3.60 ± 0.78	1320.0	0.060

Rekreasyon Farkındalığı: 24-26 yaş grubundaki öğrenciler (3.75 ± 0.75), 18-20 yaş grubundaki öğrencilere (3.20 ± 0.85) göre anlamlı derecede daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahiptir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U = 1250.0, p = 0.001).

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu: Yaş grupları arasında dijital oyun oynama motivasyonu açısından anlamlı farklar bulunmamaktadır (U = 1320.0, p = 0.060).

Tablo 4.

Korelasyon Analizi

Değişken 1	Değişken 2	Korelasyon Katsayısı (r)	p-değeri	n (örneklem büyüklüğü)	İlişki Gücü
Dijital Oynama Motivasyonu	Rekreasyonel Farkındalık	0.585	0.000	100	Orta
Haz ve Eğlence	Sosyal Başarı	0.890	0.000	100	Çok Güçlü
Haz ve Eğlence	Kendini Geliştirme	0.813	0.000	100	Çok Güçlü
Haz ve Eğlence	Başarı ve Canlanma	0.502	0.000	100	Orta
Haz ve Eğlence	Merak ve Sosyal Kabul	0.509	0.000	100	Orta
Haz ve Eğlence	Belirsizlik	0.371	0.000	100	Düşük
Sosyal Başarı	Kendini Geliştirme	0.893	0.000	100	Çok Güçlü
Sosyal Başarı	Başarı ve Canlanma	0.572	0.000	100	Orta
Sosyal Başarı	Merak ve Sosyal Kabul	0.597	0.000	100	Orta
Sosyal Başarı	Belirsizlik	0.394	0.000	100	Düşük
Kendini Geliştirme	Başarı ve Canlanma	0.563	0.000	100	Orta
Kendini Geliştirme	Merak ve Sosyal Kabul	0.547	0.000	100	Orta
Kendini Geliştirme	Belirsizlik	0.416	0.000	100	Düşük
Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	0.849	0.000	100	Çok Güçlü

Değişken 1	Değişken 2	Korelasyon Katsayısı (r)	p-değeri	n (örneklem büyüklüğü)	İlişki Gücü
Başarı ve Canlanma	Belirsizlik	0.612	0.000	100	Orta
Merak ve Sosyal Kabul	Belirsizlik	0.622	0.000	100	Orta

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Rekreatif Farkındalık: Dijital oyun oynama motivasyonu ile rekreatif farkındalık arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.585$, $p = 0.000$, $n = 100$). Bu sonuç, dijital oyun oynama motivasyonunun artmasıyla rekreatif farkındalığın da arttığını göstermektedir.

Haz ve Eğlence ile Sosyal Başarı: Haz ve eğlence ile sosyal başarı arasında çok güçlü pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.890$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Haz ve Eğlence ile Kendini Geliştirme: Haz ve eğlence ile kendini geliştirme arasında çok güçlü pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.813$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Haz ve Eğlence ile Başarı ve Canlanma: Haz ve eğlence ile başarı ve canlanma arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.502$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Haz ve Eğlence ile Merak ve Sosyal Kabul: Haz ve eğlence ile merak ve sosyal kabul arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.509$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Haz ve Eğlence ile Belirsizlik: Haz ve eğlence ile belirsizlik arasında düşük düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.371$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Sosyal Başarı ile Kendini Geliştirme: Sosyal başarı ile kendini geliştirme arasında çok güçlü pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.893$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Sosyal Başarı ile Başarı ve Canlanma: Sosyal başarı ile başarı ve canlanma arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.572$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Sosyal Başarı ile Merak ve Sosyal Kabul: Sosyal başarı ile merak ve sosyal kabul arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.597$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Sosyal Başarı ile Belirsizlik: Sosyal başarı ile belirsizlik arasında düşük düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.394$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Kendini Geliştirme ile Başarı ve Canlanma: Kendini geliştirme ile başarı ve canlanma arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.563$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Kendini Geliştirme ile Merak ve Sosyal Kabul: Kendini geliştirme ile merak ve sosyal kabul arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.547$, $p = 0.000$, $n=100$).

Kendini Geliştirme ile Belirsizlik: Kendini geliştirme ile belirsizlik arasında düşük düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.416$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Başarı ve Canlanma ile Merak ve Sosyal Kabul: Başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul arasında çok güçlü pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.849$, $p = 0.000$, $n =100$).

Başarı ve Canlanma ile Belirsizlik: Başarı ve canlanma ile belirsizlik arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.612$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Merak ve Sosyal Kabul ile Belirsizlik: Merak ve sosyal kabul ile belirsizlik arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.622$, $p = 0.000$, $n = 100$).

Tartışma

Bu çalışmanın amacı, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin rekreasyon farkındalıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmada, rekreasyon farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonunun cinsiyet, yaş ve bölüm değişkenleri açısından farklılıkları da değerlendirilmiştir. Bu bölümde, bulguların detaylı bir tartışması yapılacak ve literatürdeki diğer çalışmalarla karşılaştırmalar yapılacaktır.

Yapılan çalışmada, erkek öğrencilerin rekreasyon farkındalığı seviyelerinin kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Erkeklerin daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olması, Bucher ve Bucher (1974) tarafından öne sürülen rekreasyon aktivitelerinin sosyal ve kişisel gelişime katkı sağladığı görüşü ile uyumludur. Ancak, bazı çalışmalar kadınların rekreasyon faaliyetlerine katılımının erkeklerle göre daha yüksek olabileceğini öne sürmektedir (McLean, Hurd ve Rogers, 2005). Bu farklılıklar, kültürel ve sosyoekonomik faktörlere bağlı olarak değişebilmektedir.

Örneğin, McLean ve arkadaşları (2005) kadınların daha fazla sosyal ve kültürel etkinliklere katıldığını belirtirken, bu çalışmada erkeklerin daha yüksek puan alması, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin fiziksel aktiviteleri daha çok tercih etmesinden kaynaklanabilmektedir. Ayrıca, rekreasyon farkındalığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin cinsiyetler arası farklılık göstermesi, toplumsal cinsiyet rolleri ve beklentilerinin etkisiyle de açıklanabilmektedir.

Araştırmada erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu seviyelerinin kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, Demir ve Hazar (2018) tarafından yapılan çalışmayla paralellik göstermektedir. Demir ve Hazar, dijital oyun oynama

motivasyonunun erkeklerde daha yüksek olduğunu ve bunun oyunlara olan ilgilerinin daha fazla olmasından kaynaklandığını belirtmiştir. Ancak, Hazar ve arkadaşlarının (2017) çalışması, ortaokul öğrencilerinde cinsiyet farkının dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığını göstermektedir. Bu durum, yaş gruplarına göre farklılık gösterebilmektedir ve genç yetişkinlerde cinsiyet farkının daha belirgin olabileceğini düşündürebilmektedir.

Bulgular incelendiğinde, 24-26 yaş grubundaki öğrencilerin rekreasyon farkındalığı seviyelerinin 18-20 yaş grubundaki öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, yaş ilerledikçe bireylerin rekreasyonel aktivitelerin önemini daha fazla fark ettiğini ve bu faaliyetlere daha fazla zaman ayırdığını göstermektedir. McLean, Hurd ve Rogers (2005), yaş ilerledikçe rekreasyon aktivitelerinin bireyler için daha önemli hale geldiğini belirtmiştir. Ancak, bazı çalışmalar genç yaş gruplarının daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olabileceğini öne sürmektedir (Axelsen, 2009). Bu farklılık, bireylerin yaşam tarzı, eğitim düzeyi ve sosyal çevre gibi faktörlerden etkilenebilmektedir.

Çalışmada, yaş grupları arasında dijital oyun oynama motivasyonu açısından anlamlı fark bulunmamıştır. Bu bulgu, Demir (2022) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları ile uyumludur. Demir, dijital oyun oynama motivasyonunun yaş grupları arasında belirgin bir fark göstermediğini, ancak dijital oyunların genç nesil arasında daha popüler olduğunu belirtmiştir. Rideout, Foehr ve Roberts (2010) ise dijital oyunların 8-18 yaş arasındaki çocuklar ve gençler arasında yaygın olduğunu ve bu yaş grubunun dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdığını ifade etmektedir.

Araştırma bulgularında, rekreasyon bölümü öğrencilerinin diğer bölümlere göre daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olduğu bulunmuştur. Bu sonuç, rekreasyon bölümü öğrencilerinin eğitimleri gereği bu faaliyetlere daha fazla maruz kaldığını ve farkındalıklarının bu nedenle daha yüksek olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, Hacıoğlu ve arkadaşları (2009), rekreasyon yönetimi eğitimi alan bireylerin rekreasyonel faaliyetlere katılımının daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Bu çalışmada, bölümler arasında dijital oyun oynama motivasyonu açısından anlamlı fark bulunmamıştır. Bu bulgu, Demir ve Hazar (2018) tarafından yapılan çalışmayla uyumludur. Demir ve Hazar, dijital oyun oynama motivasyonunun öğrencilerin bölümlerine göre değişmediğini, ancak genel olarak spor ve fiziksel aktivite ile ilgili bölümlerde okuyan öğrencilerin dijital oyunlara olan ilgisinin yüksek olduğunu belirtmiştir.

Araştırma bulguların göre, rekreasyon farkındalığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuç, dijital oyunların bireylerin rekreasyonel farkındalıklarını artırmada etkili olabileceğini göstermektedir. Dustin ve Goodale (1997), rekreasyonel faaliyetlerin bireylerin sosyal ve kişisel gelişimine katkı sağladığını ve bu faaliyetlere katılımın bireylerin farkındalık düzeylerini artırdığını belirtmiştir. Benzer şekilde, Wichasin (2007) de rekreasyonel faaliyetlerin bireylerin yaşam kalitesini

artırmada önemli bir rol oynadığını ifade etmektedir.

McLean, Hurd ve Rogers (2005): Bu çalışmada, rekreasyon farkındalığı ve cinsiyet arasındaki farklar McLean ve arkadaşlarının çalışması ile örtüşmektedir. Onlar da erkeklerin fiziksel aktivitelere daha fazla katıldığını belirtmiştir.

Demir ve Hazar (2018): Dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklerde daha yüksek olduğu bu çalışmanın bulguları ile uyumludur. Ayrıca, bölümler arasında dijital oyun oynama motivasyonunun farklılık göstermemesi de benzer sonuçları ortaya koymaktadır.

Axelsen (2009): Bu çalışma, yaş gruplarına göre rekreasyon farkındalığının farklılık gösterebileceğini öne sürmektedir. Ancak, bu çalışmada yaş grupları arasında belirgin bir fark bulunmaması Axelsen'in bulguları ile çelişmektedir.

Hacioğlu ve arkadaşları (2009): Rekreasyon bölümü öğrencilerinin diğer bölümlere göre daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olması Hacioğlu ve arkadaşlarının çalışması ile uyumludur.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmanın amacı, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin rekreasyon farkındalıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmada kullanılan yöntem ve elde edilen bulgular, bu iki değişkenin öğrencilerin yaşam kalitesi ve akademik başarıları üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik önemli ipuçları sunmayı amaçlamıştır. Araştırma, cinsiyet, yaş grupları ve bölüm farklılıkları gibi demografik değişkenler açısından sonuçlar ortaya koymuştur.

Çalışmanın sonuçları incelendiğinde, rekreasyon farkındalığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bu bulgu, dijital oyunların bireylerin rekreasyonel farkındalıklarını artırmada etkili olacağı ve bu tür oyunların sosyal ve kişisel gelişim üzerinde olumlu etkileri yaratacağını düşündürmektedir. Dijital oyunların eğlence unsurları, bireylerin rekreasyonel aktivitelerden aldığı keyfi ve sosyal etkileşimi artırarak, genel yaşam kalitelerini olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir.

Araştırma bulguları, erkek öğrencilerin rekreasyon farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonu seviyelerinin kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Erkeklerin daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olması, onların fiziksel ve sosyal aktivitelerde daha fazla yer aldıklarını ve bu tür faaliyetlerin faydalarının farkında olduklarını göstermektedir. Bununla birlikte, kadın öğrencilerin de rekreasyonel faaliyetlere katılımının ve dijital oyunlara olan ilgisinin giderek arttığı görülmektedir. Bu durum, toplumsal cinsiyet rollerinin zamanla değişebileceğini ve bu tür faaliyetlere katılımın daha dengeli hale gelebileceğini düşündürmektedir.

Çalışmanın bir diğer önemli bulgusu, 24-26 yaş grubundaki öğrencilerin rekreasyon farkındalığı seviyelerinin 18-20 yaş grubundaki öğrencilere göre daha yüksek olmasıdır. Bu bulgu, yaş ilerledikçe bireylerin rekreasyonel aktivitelerin önemini daha fazla kavradığını ve bu tür faaliyetlere daha fazla zaman ayırdığını göstermektedir. Ancak, genç yaş gruplarının da yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olabileceği ve bu tür faaliyetlere aktif olarak katıldığı unutulmamalıdır. Yaşam tarzı, eğitim düzeyi ve sosyal çevre gibi faktörler, bireylerin rekreasyon farkındalığını etkileyen önemli unsurlar olduğu söylenmektedir.

Rekreasyon bölümü öğrencilerinin diğer bölümlere göre daha yüksek rekreasyon farkındalığına sahip olduğu bulunmuştur. Bu durum, rekreasyon yönetimi ve ilgili alanlarda eğitim alan öğrencilerin bu tür faaliyetlere daha fazla maruz kaldığını ve bu konuda daha bilinçli olduklarını göstermektedir. Bu bulgu, eğitim programlarının rekreasyonel faaliyetlerin önemini vurgulayacak şekilde yeniden düzenlenmesi gerektiğini düşündürmektedir.

Araştırma sonuçlarına dayanarak, eğitim programlarının öğrencilerin rekreasyonel faaliyetlere ve dijital oyunlara katılımını teşvik edecek şekilde yeniden yapılandırılması önerilmektedir. Bu tür faaliyetler, öğrencilerin sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunarak yaşam kalitelerini artırmaktadır. Eğitimciler ve politikacılar, rekreasyonel farkındalık ve dijital oyun oynama motivasyonunu artıracak stratejiler geliştirmesi ve uygulamasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Sonuç olarak, bu çalışma, rekreasyon farkındalığı ve dijital oyun oynama motivasyonunun öğrencilerin genel iyilik halleri ve akademik başarıları üzerinde önemli bir etkisi olduğunu göstermektedir. Bu alanlarda yapılacak daha fazla araştırma, bireylerin bu tür faaliyetlere katılımını artırmakta ve onların sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunmaktadır stratejilerin geliştirilmesine ve uygulanmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca, rekreasyonel farkındalık ve dijital oyun oynama motivasyonunun toplumsal cinsiyet rolleri ve yaş grupları açısından farklılıklarının daha derinlemesine incelenmesi, bu konularda daha kapsayıcı ve etkili politikaların geliştirilmesine olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Axelsen, M. (2009).** The Power Of Leisure: I Was An Anoexic; I'm Now A Healthy Triathlete. *Lesiure Sciences*. 31: 330–346.
- Bucher, C. A., ve Bucher, R. D. (1974).** Recreation For Today's Society. New Jersey: Prentice-Hall.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakma, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz ve Ş., Demirel, F. (2019).** Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.
- Çetin, E. (2013).** Tanımlar Ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, G. T. (2022).** Beden Eğitimi Ve Spora İlişkin Tutum Dijital Oyun Oynama Motivasyonunun Yordayıcısı Mıdır?. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3), 69-79.
- Demir, G. T., ve Hazar, Z. (2018).** Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik Ve Güvenirlilik Çalışması. *Journal Of Physical Education ve Sports Science/Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Dustin, D.L., ve Goodale, T. L. (1997).** The Social Cost Of İndividual Benefits. *Parks Ve Recreation*, 32(7), 20-22
- Hacıoğlu, N., Gökdeniz, A. Ve Dinç, Y. (2009).** Boş Zaman Ve Rekreatif Yönetimi. Ankara: Detay Yayıncılık
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., Türkeli, A. (2017).** Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Karasar, N. (2006).** Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Nobel.
- McClean, D. D., Hurd, A. R., ve Rogers, N. B. (2005).** Recreation And Leisure İn Modern Society. USA: Johns And Bartlett Publishers.
- Örücü, E. Ve Kanbur, A. (2008).** “Örgütsel-Yönetimsel Motivasyon Faktörlerinin Çalışanların Performans Ve Verimliliğine Etkilerini İncelemeye Yönelik Ampirik Bir Çalışma: Hizmet Endüstrisi Örneği”. Celal Bayar Üniversitesi İ.İ.B.F. Manisa, Yönetim Ve Ekonomi, Cilt: 15, Sayı:1.
- Özen, Y. (2017).** Farkında Mıyız? (Bilişsel Farkındalık İle Psikolojik İyi Oluşun İçerileşmesi. *Kesit Akademisi Dergisi (The Journal Of Kesit Academy)*,
- Rideout, V., Foehr, U., ve Roberts, D. (2010).** Generation M2: Media İn The Lives Of 8 To 18-Year-Olds. Kaiser Family Foundation Study.
- Sabuncuoğlu, Z. (1987).** Çalışma Psikolojisi. Bursa: Uludağ Üniversitesi Basımevi
- Ud Din, M., Tufail, H., Shereen S., Nawaz, A., Shahbaz, A. (2012).** “Factor Affecting Teacher Motivation At Secondary School Level İn Kohat City”. *İnter Disciplinary Journal Of Contemporary Research İn Business*. Vol. 3. No: 10.

Kavelioğlu, B., Kavelioğlu, M.B., Ersoy, A. (2024). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Rekreatif Farkındalıklarının Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile İlişkisinin İncelenmesi. *Göbeklitepe Eğitim ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3 (2), 98-110. doi: 10.70631/gesd.1514935

Wichasin, P. (2007). A Study Of Thai Women As Health Tour Participants In Relation To Lifestyle And Leisure Practice. A Thesis Submitted In Partial Fulfilment Of The Requirements Of Bournemouth University. Degree Of Doctor Of Philosophy, Bournemouth.