

**T.C.**  
**SİNOP ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**



**PROFESYONEL FUTBOLCULARIN OYUNLAŞTIRMA**  
**KULLANICI TİPLERİNİN İNCELENMESİ**

**RASİM BAYRAKTAR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**

**DOÇ. DR. MEHMET İMAMOĞLU**

**SİNOP - 2025**

## TEZ KABUL

**RASİM BAYRAKTAR** tarafından hazırlanan “**PROFESYONEL FUTBOLCULARIN OYUNLAŞTIRMA KULLANICI TİPLERİNİN İNCELENMESİ**” başlıklı bu çalışma, 07.01.2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

**Başkan**

Prof. Dr. Metin BAYRAM  
Sinop Üniversitesi / Spor Bilimleri Fakültesi

İmza

**Üye**

Doç. Dr. Mehmet İMAMOĞLU

**(Danışman)**

Sinop Üniversitesi / Spor Bilimleri Fakültesi

İmza

**Üye**

Dr. Öğr. Üyesi Muzaffer Emir ORAK  
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi/Spor Bilimleri Fakültesi

İmza

Enstitü Müdürü

Doç. Dr. Hüseyin Turan ARAT

.....

## ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

RASİM BAYRAKTAR

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

#### PROFESYONEL FUTBOLCULARIN OYUNLAŞTIRMA KULLANICI TİPLERİNİN İNCELENMESİ

RASİM BAYRAKTAR

SİNOP ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI  
DANIŞMAN:DOÇ. DR. MEHMET İMAMOĞLU

Bu araştırmanın amacı profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerini belirlemek ve dijital oyun oynama, baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki değişkenlerinin kullanıcı tipine etkisini incelemektir. Çalışmaya 113 profesyonel erkek futbolcu gönüllü olarak katılmıştır. Veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu ve Oyunlaştırma İçin Kullanıcı Türleri Ölçeği kullanılmıştır. Nitel değişkenler arasındaki ilişki ki-kare bağımsızlık testi ile incelenmiştir. Sıra ortalamaları karşılaştırılan iki grup arası değerlendirmelerde Mann Whitney U testi, ikiden fazla grup arası değerlendirmelerde ise Kruskall Wallis testi kullanılmıştır. Ölçek ve alt boyutlarının birbirleri ile ilişkisi incelenirken Spearman Korelasyon Testi kullanılmıştır. Profesyonel futbolcuların çoğunluğu dijital oyun oynamaktadır. Baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki ile dijital oyun oynama durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Profesyonel futbolcuların sahip oldukları elektronik araçların çoktan aza doğru sıralaması akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsoludur. Oyun konsoluna sahip olan futbolcuların tamamı dijital oyun oynamaktadır. Profesyonel futbolcuların baskın oyunlaştırma kullanıcı tipi Başarandır, en düşük değer ise Oyunbozan kullanıcı tipindedir. Profesyonel futbolcularda dijital oyun oynama, baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki durumunun oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur. Oyunbozan kullanıcı tipi hariç diğer bütün kullanıcı tiplerinin birbirleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır. Oyunbozan ile Özgür ruh ve Oyuncu arasında anlamlı bir ilişki yoktur. Oyunbozan ile Sosyalleşen, Başaran ve Yardımsever arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Başaran tipi oyuncuların baskınlığı dikkate alınarak, bireysel ve takım performansını artırmak için oyunlaştırma unsurlarını içeren hedef bazlı programlar uygulanabilir.

**ANAHTAR KELİMELE:** Futbol; Motivasyon; Oyunlaştırma; Spor psikolojisi

Ocak 2025, 88 Sayfa

## **ABSTRACT**

### **MSC THESIS**

#### **EXAMINATION OF GAMIFICATION USER TYPES OF PROFESSIONAL FOOTBALL PLAYERS**

**RASİM BAYRAKTAR**

**SINOP UNIVERSITY INSTITUTE OF GRADUATE PROGRAMS  
DEPARTMENT OF COACHING EDUCATION  
SUPERVISOR:ASSOC. PROF. DR. MEHMET IMAMOĞLU**

This study aims to determine the gamification user types of professional football players and examine the effect of digital game playing, dominant foot, top league played, and position variables on user type. A total of 113 professional male football players voluntarily participated in the study. Personal Information Form and User Types for Gamification Scale were used as data collection tools. The relationship between qualitative variables was examined with the chi-square test of independence. Mann Whitney U test was used to compare rank averages, and the Kruskal Wallis test was used for evaluations between more than two groups. The Spearman Correlation Test examined the relationship between the scale and its sub-dimensions. The majority of professional football players play digital games. There is no significant difference between the dominant foot, the top league, the position played, and the digital game-playing status. The ranking of electronic devices owned by professional soccer players is from most to least: smartphones, computers, tablets, and game consoles. All of the football players who own a game console play digital games. The dominant gamification user type of professional football players is the Achiever, while the lowest value is the Disruptor user type. There is no effect of digital game playing, dominant foot, top league played, and position on gamification user type in professional football players. All user types except for the disruptor user type have a significant positive relationship. There is no significant relationship between Disruptor and Free Spirit and Player. There is a significant negative relationship between Disruptor and Socialiser, Achievers and Philanthropist. Considering the predominance of Achievers, goal-based programs with gamification elements can be implemented to increase individual and team performance.

**KEYWORDS:**Football; Gamification; Motivation; Sports psychology;

January 2025, 88 Page

## TEŞEKKÜR

Çalışma sürecimin başlangıcından bitişine her aşamasında desteğini esirgemeyen, fikir ve önerileri ile çalışmamı destekleyen, bilgi ve deneyimlerini paylaşan, süreçten uzaklaştığım dönemlerde tezimin tamamlanması için beni motive eden değerli danışmanım Doç. Dr. Mehmet İMAMOĞLU'na sonsuz saygılarımı ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Çalışmamın örneklemine oluşturan kulüplerde görev yapan idarecilere, görevlilere, yöneticilere ve anketleri sabırla dolduran futbolculara çok teşekkür ediyorum.

Çalışma sürecimde maddi manevi desteğini esirgemeyen sevgili eşim Kadriye BAYRAKTAR'a teşekkür ediyorum.

Anketleri dolduracak futbolculara ve kulüplerine ulaşmamda bana yardımcı olan arkadaşım Köksal UZUN ve iş yerindeki çalışma arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

Son olarak; hayatımın her anında maddi ve manevi her konuda yanımda olan, hiçbir fedakarlıktan kaçınmayan desteklerini sonuna kadar hissettiğim, çok kıymetli abilerime, annem Safiye BAYRAKTAR ve babam Hasan BAYRAKTAR'a sonsuz sevgilerimi ve teşekkürlerimi sunuyorum..

RASİM BAYRAKTAR

## İÇİNDEKİLER

|                                                                   | Sayfa    |
|-------------------------------------------------------------------|----------|
| TEZ KABUL .....                                                   | ii       |
| ETİK BEYANI.....                                                  | iii      |
| TEŞEKKÜR .....                                                    | vi       |
| İÇİNDEKİLER .....                                                 | vii      |
| TABLolar DİZİNİ .....                                             | x        |
| ŞEKİLLER DİZİNİ .....                                             | xi       |
| SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....                              | xii      |
| <b>1. GİRİŞ.</b> .....                                            | <b>1</b> |
| 1.1. Problem Durumu.....                                          | 1        |
| 1.2. Araştırmanın Amacı.....                                      | 2        |
| 1.3. Araştırmanın Problemi.....                                   | 2        |
| 1.3.1. Araştırmanın alt problemleri.....                          | 2        |
| 1.4. Araştırmanın Hipotezleri .....                               | 4        |
| 1.5. Araştırmanın Önemi .....                                     | 4        |
| 1.6. Araştırmanın Sayıltıları.....                                | 5        |
| 1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları.....                             | 5        |
| <b>2. GENEL BİLGİLER</b> .....                                    | <b>6</b> |
| 2.1. Oyun.....                                                    | 6        |
| 2.2. Oyunlaştırma.....                                            | 7        |
| 2.3. Motivasyon ve Oyunlaştırmanın Psikolojik Temelleri .....     | 8        |
| 2.3.1. İlişki Özerklik Ustalık Amaç (RAMP) Çerçevesi .....        | 8        |
| 2.3.2. Statü Erişim Güç ve Eşya (SAPS) Ödüllendirme Teoremi ..... | 10       |
| 2.3.3. Fogg Davranış Modeli .....                                 | 11       |

|                                                              |           |
|--------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.4. Oyunlařtırma Unsurları.....                             | 12        |
| 2.4.1. Dinamikler .....                                      | 13        |
| 2.4.2. Mekanikler .....                                      | 13        |
| 2.4.3. Bileřenler .....                                      | 14        |
| 2.5. Oyunlařtırma Kullanıcı Tipleri.....                     | 16        |
| 2.5.1. Yardımsever.....                                      | 18        |
| 2.5.2. Başaran.....                                          | 18        |
| 2.5.3. Sosyalleřen.....                                      | 19        |
| 2.5.4. Özgür Ruh.....                                        | 19        |
| 2.5.5. Oyuncu.....                                           | 19        |
| 2.5.6. Oyunbozan .....                                       | 20        |
| 2.6. Oyunlařtırmanın Kullanıldığı Alanlar ve Faydaları ..... | 20        |
| 2.6.1. Eğitim Alanında Oyunlařtırma .....                    | 21        |
| 2.6.2. Sağlık Sektöründe Oyunlařtırma .....                  | 22        |
| 2.6.3. Sosyal Medyada Oyunlařtırma .....                     | 23        |
| 2.6.4. Pazarlamada Oyunlařtırma .....                        | 23        |
| 2.7. Oyunlařtırma Alanındaki Arařtırmalar.....               | 25        |
| 2.8. Futbol Kavramı .....                                    | 30        |
| 2.9. Futbolun Tarihçesi .....                                | 31        |
| 2.10. Türkiye’de Futbolun Tarihi .....                       | 32        |
| <b>3. MATERYAL METOT .....</b>                               | <b>34</b> |
| 3.1. Arařtırmanın Modeli.....                                | 34        |
| 3.2. Evren ve Örneklem .....                                 | 34        |
| 3.3. Veri Toplama Araçları .....                             | 34        |
| 3.3.1. Kiřisel Bilgiler Formu .....                          | 35        |
| 3.3.2. Oyunlařtırma Kullanıcı Türleri Ölçeđi .....           | 35        |

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| 3.4. Verilerin Analizi .....                          | 35        |
| 3.5. Etik Kurul .....                                 | 36        |
| <b>4. BULGULAR.....</b>                               | <b>37</b> |
| <b>5. TARTIŞMA.....</b>                               | <b>49</b> |
| <b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>                      | <b>63</b> |
| <b>KAYNAKLAR .....</b>                                | <b>65</b> |
| <b>EKLER... ..</b>                                    | <b>71</b> |
| EK-1 Veri Toplama Aracı.....                          | 71        |
| EK-2 Kulüp Araştırma İzinleri .....                   | 72        |
| EK-3 Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği İzni ..... | 73        |
| EK-4 Etik Kurul.....                                  | 74        |
| <b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>                                 | <b>75</b> |

## TABLÖLAR DİZİNİ

### Sayfa

|                                                                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 4.1 Sporcuların baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki gruplarının dijital oyun oynama durumuna göre karşılaştırılması..... | 37 |
| Tablo 4.2 Oyunlaştırma kullanıcı tipi değerleri.....                                                                                | 38 |
| Tablo 4.3 Dijital oyun oynama durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri .....            | 39 |
| Tablo 4.4 Baskın ayak durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri.....                     | 40 |
| Tablo 4.5 Oynanan en üst lig durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri .....             | 41 |
| Tablo 4.6 Mevki durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri.....                           | 43 |
| Tablo 4.7 Dijital oyun oynama durumuna göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması.....                                | 44 |
| Tablo 4.8 Baskın ayak değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması .....                                    | 45 |
| Tablo 4.9 Oynanan en üst lig seviyesine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması.....                               | 46 |
| Tablo 4.10 Mevki değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması                                               | 47 |
| Tablo 4.11 Oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin ilişkisi .....                                                                         | 47 |

## ŞEKİLLER DİZİNİ

|                                                                  | Sayfa |
|------------------------------------------------------------------|-------|
| Şekil 2.1 SAPS ödüllendirme modeli .....                         | 10    |
| Şekil 2.2 Fogg davranış modeli .....                             | 12    |
| Şekil 2.3 Werbach ve Hunter'ın Piramit Oyunlaştırma Modeli ..... | 12    |
| Şekil 2.4 Bartle'ın oyuncu türleri. ....                         | 16    |
| Şekil 2.5 Oyunlaştırma kullanıcı tipleri .....                   | 18    |



## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

|             |                                       |
|-------------|---------------------------------------|
| <b>TFF</b>  | : Türkiye Futbol Federasyonuna        |
| <b>TİCİ</b> | : Türkiye İdman Cemiyetleri İttifakı  |
| <b>UEFA</b> | : Avrupa Futbol Federasyonlar Birliği |



## 1. GİRİŞ

Futbol günümüzün en çok izlenen ve takip edilen sporlarının başında gelmektedir. Her kesimden ve farklı kültürden kitleleri etkilediği görülmektedir. Bu kadar büyük kitleyi yönlendiren futbolun büyük bir ekonomiye dönüşmesi de kaçınılmazdır. Gençler tarafından futbolcu olabilme hayallerini gerçekleştirmek başlı başına bir hedefe dönüşmüştür. Günümüzde futbol, dünya genelinde insanlara ulaşabiliyor ve ülkeler açısından önemli bir araç haline gelebiliyorsa, bu durumda futbolun sağladığı fırsatlar da göz ardı edilemez bir gerçektir (Topkaya ve Tekin, 2011)

Son yüzyılda futbol, en fazla ilgi gören ve ekonomik açıdan en değerli spor dallarından biri olmuştur. Spor kulüpleri, üzerlerine aldıkları mali yükümlülükler ve harcamalar sonucunda, Avrupa Futbol Federasyonlar Birliği (UEFA) sıralamaları, sezon boyunca kazandıkları lig puanları, maç başına ortalama seyirci sayıları, piyasa değerleri ve yayın gelirleri gibi ölçütler aracılığıyla, sponsorluk anlaşmaları ve ürün satışları gibi gelir kaynakları doğrultusunda sportif alanda etkili ve başarılı bir organizasyon olma çabası içindedir (Çatı vd., 2017).

### 1.1. Problem Durumu

Teknoloji çağında, bireylerin motivasyonel eğilimlerini anlamak ve bu eğilimlere uygun sistemler tasarlamak giderek daha önemli hale gelmiştir. Özellikle oyunlaştırma yöntemleri, bireylerin motivasyonlarını artırmak, davranışlarını yönlendirmek ve hedeflere ulaşmalarını kolaylaştırmak amacıyla farklı alanlarda kullanılmaktadır. Spor alanında da oyunlaştırma, profesyonel sporcuların eğitim ve gelişim süreçlerini desteklemek, performanslarını artırmak ve takım içi etkileşimi güçlendirmek için potansiyel bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Futbol, fiziksel yeteneklerin yanı sıra bireylerin motivasyonel eğilimlerinin de başarı üzerinde belirleyici olduğu bir spor dalıdır. Ancak, profesyonel futbolcuların motivasyonel profilleri ve oyunlaştırma kullanıcı tiplerine yönelik eğilimleri hakkında yeterince bilgi bulunmamaktadır. Bu bilgi eksikliği, futbolcuların bireysel ihtiyaçlarına uygun eğitim, performans artırma ve oyunlaştırılmış sistemlerin tasarımı gibi süreçleri olumsuz etkileyebilmektedir.

Günümüzde futbol, sadece bir spor dalı olmanın ötesine geçerek farklı anlamlar kazanmaktadır. Geçmişteki o saf futbol anlayışının yerini, günümüzde tamamen farklı bir yönelim almıştır. İnsanlar artık kendilerini tuttukları takımın bir parçası olarak hissetmektedir ve bazı durumlarda aşırı tepkiler vermeye başladıkları da görülebilmektedir. 1980’li yılların ikinci yarısına kadar "gösteri" niteliğini koruyabilen futbol, 1990’lı yılların başıyla birlikte bir de "iş" boyutunu eklemiştir. Futbolcuların antrenman ve diğer çalışmalarda kendilerine özgü daha faydalı olabilecek yöntemlerin belirlenebilmesi adına oyunlaştırma kullanıcı tipleri belirlenebilir. Bu şekilde her biri ayrı kişilik ve özelliklere sahip olan futbolculara özgü daha verimli yöntemler geliştirilebilir. Elde edilen bulgular, profesyonel futbolcuların motivasyonel yapılarını daha iyi anlamaya ve onların ihtiyaçlarına uygun oyunlaştırma sistemleri geliştirmeye yönelik önemli katkılar sunmaktadır.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin belirlenmesi ve dijital oyun oynama, baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki değişkenlerinin kullanıcı tipine etkisini incelemektir.

## **1.3. Araştırmanın Problemi**

Bilimsel araştırma bir problem ile başlar, öncelikle günlük yaşantıdaki gözlemlerden, geçmiş çalışmaların sonuçlarından ya da çeşitli kuramların incelenmesiyle araştırma fikri bulunmalı sonrasında ise kapsam daraltılarak çalışma konusu belirginleştirilmelidir (Büyüköztürk vd., 2014). Her alanda uygulandığı görülen oyunlaştırmaya yönelik çalışmaların dünyanın en çok takip edilen spor dallarının başında gelen futbola yönelik uygulamalarının geliştirilmesi ve bu alanda da çalışmaların yapılması önem arz etmektedir. Hem ekonomik, hem de sosyal olarak bu kadar göz önünde olan bu spor dalının asıl unsuru olan futbolcular insanların yakın takibindedir. Her oyuncu birbirinden farklı karakterlere sahiptir. Araştırmanın amacına yönelik problem cümlesi “Profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tipleri nelerdir?” şeklinde oluşturulmuştur.

### **1.3.1. Araştırmanın alt problemleri**

Araştırmanın amacına yönelik oluşturulan alt problemler aşağıdaki gibidir;

Profesyonel futbolcular arasında dijital oyun oynama durumunun, bireylerin oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerindeki etkisi bilinmemektedir. Dijital oyunlar, bireylerin motivasyonel yapılarını ve davranışlarını şekillendiren önemli bir etmen olarak görülse de, bu etkinin profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerine yansıtıp yansımadığına dair yeterli kanıt bulunmamaktadır. Bu durum, futbolcuların dijital oyun oynama alışkanlıklarının, oyunlaştırılmış sistemlerden nasıl etkileneceğini anlamada bir sorun teşkil etmektedir. Buna yönelik; Profesyonel futbolcularda dijital oyun oynama durumunun oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi var mıdır? alt problemi oluşturulmuştur.

Futbolcuların baskın ayak durumunun (sağ, sol ya da her iki ayak) oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerindeki etkisi belirsizdir. Profesyonel futbolcularda özellikle baskın ayak durumunun, motivasyonel eğilimlere ve oyunlaştırma kullanıcı tiplerine katkı sağlayıp sağlamadığına yönelik yeterli bilgi bulunmamaktadır. Bu eksiklik, bireylerin özellikleri ile oyunlaştırma sistemlerinden elde ettikleri fayda arasındaki ilişkiyi anlamada bir problem oluşturmaktadır. Buna yönelik; Profesyonel futbolcularda baskın ayak değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi var mıdır? alt problemi oluşturulmuştur.

Futbolcuların oynadığı en üst lig düzeyinin, oyunlaştırma kullanıcı tiplerini nasıl etkilediği konusunda yeterli bilgiye sahip olunmamaktadır. Süper Lig, 1. Lig, 2. Lig ve 3. Lig gibi farklı düzeylerdeki liglerin gerektirdiği performans ve motivasyon farklılıkları, futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerindeki etkisini belirlemede belirsizlik yaratmaktadır. Bu durum, farklı liglerdeki futbolcular için etkili oyunlaştırma stratejilerinin geliştirilmesini zorlaştırmaktadır. Buna yönelik; Profesyonel futbolcularda oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi var mıdır? alt problemi oluşturulmuştur.

Futbolcuların oynadığı mevki (kaleci, defans, orta saha, forvet) ile oyunlaştırma kullanıcı tipleri arasındaki ilişki tam olarak bilinmemektedir. Farklı pozisyonlarda oynayan futbolcuların sorumlulukları ve rollerinin, onların motivasyonel yapıları ve oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerinde etkili olup olmadığı belirsizdir. Bu eksiklik, mevki bazlı motivasyonel stratejiler geliştirme sürecinde problem yaratmaktadır. Buna yönelik; Profesyonel futbolcularda mevki değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi var mıdır? alt problemi oluşturulmuştur.

Oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin, birbiriyle ilişkili olup olmadığı konusu profesyonel futbolcularda tam olarak açıklığa kavuşturulamamıştır. Motivasyonel eğilimlerin

birbiriyle bağlantılı olup olmadığı veya bazı kullanıcı tiplerinin diğer tiplerle çelişip çelişmediği bilinmemektedir. Bu durum, kullanıcı tiplerinin nasıl bir arada çalıştığını ve oyunlaştırma sistemlerinin futbolcular üzerindeki genel etkisini anlamayı zorlaştırmaktadır. Buna yönelik; Profesyonel futbolcularda oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin arasında ilişki var mıdır? alt problemi oluşturulmuştur.

#### **1.4. Araştırmanın Hipotezleri**

Araştırmanın amacına yönelik kurulan yokluk hipotezleri aşağıdaki gibidir;

H<sub>01</sub>: Profesyonel futbolcularda dijital oyun oynama durumunun oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.

H<sub>02</sub>: Profesyonel futbolcularda baskın ayak değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.

H<sub>03</sub>: Profesyonel futbolcularda oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.

H<sub>04</sub>: Profesyonel futbolcularda mevki değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.

H<sub>05</sub>: Profesyonel futbolcularda oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin arasında ilişki yoktur.

#### **1.5. Araştırmanın Önemi**

Futbol; günümüzde her kesimden insanı bir araya getirebilmektedir. Öğretmen, doktor, akademisyen, iş adamı vs. bütün meslek gruplarından insanlar futbol ortak paydasında buluşabilmektedir. Futbol insanlar için bu kadar önemli bir yere sahip olmakla beraber aynı zamanda büyük bir ekonomiye de sahip olmuştur. Bütün bunlar bir arada düşünüldüğünde futbolun asıl unsuru olan futbolcuların da derinlemesine analiz edilme gerekliliği kaçınılmazdır.

Bu araştırma, profesyonel futbolcuların motivasyonel eğilimlerini anlamak ve oyunlaştırma kullanıcı tiplerini tanımlamak açısından önem taşımaktadır. Dijital oyun oynama, baskın ayak, oynanan lig seviyesi ve mevki gibi değişkenlerin kullanıcı tiplerine etkisini incelemek, futbolcuların bireysel ve takım performansını artırmaya yönelik oyunlaştırma sistemlerinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir. Ayrıca, oyunlaştırma kullanıcı tipleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesi, daha etkili ve dengeli sistemler

tasarlamaya olanak tanıyacaktır. Bu bağlamda, çalışma hem spor bilimleri literatürüne hem de oyunlaştırma uygulamalarına özgün bir bakış açısı sunmaktadır.

### **1.6. Araştırmanın Sayıltıları**

Akademik çalışmalarda bazı ifadelerin doğruluğunun teyit edilmesi yüksek maliyet, çok fazla zaman ve çaba gerektirdiğinden bu tür ifadeler doğru olarak kabul edilir ve sayıltı olarak sunulur (Büyüköztürk vd., 2014). Bu çalışmanın sayıltıları;

Araştırmaya katılan futbolcuların kullanılan veri toplama araçlarındaki (Genel Bilgiler, Oyunlaştırma İçin Kullanıcı Türleri Ölçeği) sorularını içtenlikle ve samimi bir şekilde yanıtladıkları varsayılmaktadır.

Seçilen çalışma örnekleminin evreni temsil ettiği varsayılmaktadır.

### **1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Araştırmanın dayanak, uygulama ve sonuç açısından sınırlarını çizen ayrıca bir çalışmanın planlandığı gibi yürütülemediği veya herhangi bir nedenle durdurulduğu durumların ifadesi sınırlılıklardır (Büyüköztürk vd., 2014). Bu çalışmanın sınırlılıkları;

Bu araştırma 2022-2023 sezonunda Türkiye Profesyonel Futbol Liglerinde oynayan ve çalışmaya katılan futbolcular ile sınırlıdır.

Araştırma, “Genel Bilgiler ve Oyunlaştırma İçin Kullanıcı Türleri Ölçeği” içerisinde bulunan sorularla sınırlıdır.

## 2. GENEL BİLGİLER

Bu bölümde Oyun, Oyunlaştırma, Motivasyon ve Oyunlaştırmanın Psikolojik Temelleri, Oyunlaştırma Unsurları, Oyuncu Türleri, Oyunlaştırmanın Kullanıldığı Alanlar ve Faydaları, Oyunlaştırma Alanındaki Araştırmalar, Futbol Kavramı, Futbolun Tarihçesi, Türkiye’de Futbolun Tarihi başlıklarına yer verilmektedir.

### 2.1. Oyun

Oyun, özgürce kabul edilen ancak kurallarına uygun, belli zaman diliminde ve mekan sınırları içerisinde gerçekleştirilen, belirli amacı ve duygusu olan eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2010). Gelişim çağındaki çocuklara fiziksel ve sosyal açıdan önemli katkıda bulunan oyun kavramı çocukların çevreyi deneyimlemesine yardımcı olur, aynı zamanda oyun mutluluk veren aktiviteler olarak da adlandırılabilir (Cinel, 2006). Oyun, oyuncunun belirli kurallar dahilinde vazifelerini gerçekleştirdiği karmaşık bir yapıdır (Domínguez vd., 2013). Oyunlar ile çocuklar nesneleri, insanları ve bireysel özelliklerini tanıma fırsatı yakalarlar (Hekim, 2016). Oyun dört özellikle tanımlanır: bir hedef, kurallar, bir geri bildirim sistemi ve gönüllü katılım (McGonigal, 2011). Bireylerin oyun oynama istekleri arasında günlük hayatın olumsuzluklarından uzaklaşmak, rekreatif faaliyet isteği, insanlarla iletişim kuramama sorunu gibi sebepleri sayabiliriz (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019).

Oyunlar, tarih boyunca her toplumda yer edinmiş ve sosyal etkileşimin vazgeçilmez bir parçası olarak önemli bir kültürel miras niteliği taşımaktadır (Berber, 2018). Geçmişte oyun denildiğinde akla top, taş, ip, kâğıt-kalem gibi materyallerle oynanan ve koşma-yakalama gibi etkinlikler gelirken, günümüzde ise dijital oyunlar bu kavramın merkezine yerleşmiştir (Demir ve Şahin, 2017). Genellikle çocuklarla ilişkilendirilen bir kavram olarak düşünülen oyun, aslında insan hayatı boyunca devam eden ve yetişkinlikte de kaybolmayan bir dürtü olarak kabul edilmektedir (Telman ve Adanalı, 2009). Oyun aslında oyuncunun yolculuğudur, oyuncular tarafından seçilen bir dizi anlamlı seçimdir (Werbach ve Hunter, 2012).

Yapılan tanımlamalar dikkate alındığında Oyun kavramının insanın yaratılışından itibaren var olduğu söylenebilir. Zamanına göre oyunların da değişiklik göstermesi kaçınılmazdır. Bugün teknolojinin geldiği nokta dikkate alınırsa oyunların çoğunlukla

dijitalleştğini söylemek mümkündür. Oyunların sadece çocuklara ait olduğunu düşünmek yanlış olur. Özellikle günümüzde oyun dünyasının yetişkinlere de fazlasıyla hitap eden bir alan haline dönüştüğü söylenebilir.

## 2.2. Oyunlaştırma

Oyunlaştırma kavram olarak 2008’de araştırma becerisini geliştiren eğlence (Grace ve Hall, 2008), üretkenlik sağlayan oyun (McDonald vd., 2007) şeklinde ifade edilmiştir. Oyunlaştırma, oyun elementlerinin ve oyun tasarım konseptlerinin oyun olmayan alanlarda kullanılmasına denir (Werbach ve Hunter, 2012). Oyun ve Oyunlaştırma insanlar tarafından her ne kadar aynı gibi algılsa da aslında birbirinden farklı kavramlardır ve bu fark oyunlaştırmanın, oyunlardaki kurgusal dünyayı yaratmasından, oyun unsurlarını gerçek dünyaya taşıyarak benzer duyguları yaşatmayı amaç edinmesinden kaynaklanmaktadır (Arkün-Kocadere ve Samur, 2016).

Oyunlaştırma, oyundan bağımsız bir konunun oyun gibi yapılandırılmasıyla öğrenenlerin sürece daha aktif katılım göstermesini, yüksek motivasyonla adım adım ilerlemesini ve öğrenme sürecinde alışkanlıklar geliştirmesini sağlamaktadır (Özkan ve Samur, 2017). Kapp (2012), oyunlaştırmayı eğitim odaklı bir yaklaşımla ele almış ve oyun mekaniklerinin kullanımıyla öğrenme süreçlerinin daha eğlenceli bir hale getirilmesi olarak tanımlamıştır. Oyunlaştırma, oyun tasarımcılarının oyuncularını etkilemek için kullandıkları teknikleri alır ve bunları hayatımızın farklı alanlarında, bireyleri motive etmek için uygular (Çeker ve Özdamlı, 2017).

Zichermann ve Cunningham (2011) ise oyunlaştırmayı pazarlama perspektifinden değerlendirmiş ve hedef kitlenin katılımını artırmak ile problem çözme süreçlerinde oyun düşüncesi ve mekaniklerinin uygulanması şeklinde ifade etmişlerdir. Domínguez vd., (2013), oyunlaştırma kavramının öncelikle pazarlama alanında keşfedilmiş olmasına rağmen, uygulamadaki potansiyeli nedeniyle sağlık, çevre veya eğitim gibi diğer alanlara da yayıldığını belirtmektedir. Deterding vd., (2011b), oyunlaştırmayı oyun dışı sistemlerde video oyunu öğelerinin kullanımı olarak tanımlıyor ve oyunlaştırmanın esas olarak kullanıcı deneyimini ve kullanıcı katılımını iyileştirmek için kullanıldığını belirtiyor. Kapp vd., (2014) oyunlaştırmayı “içerik” ve “yapısal” oyunlaştırma olarak ikiye ayırır.

Oyunlaştırmayı tam manasıyla anlayabilmek için öncelikle oyun ve oyunlaştırma arasındaki farklılıkları anlamak gerekmektedir. Yılmaz (2015), oyun kavramını; belli kuralları olan, insanların eğlenmesi, öğrenmesi ve sosyalleşmesi gibi amaçlarla oynanan, belirli hedefler ve kazanma-kaybetme sonuçlarını içeren bir sistem olarak tanımlamıştır, oyunlaştırma ise, oyunsu tasarımlar ile oyun mekaniklerinin oyun dışı süreçlere entegre edildiği bir disiplin olarak açıklanmıştır.

### **2.3. Motivasyon ve Oyunlaştırmanın Psikolojik Temelleri**

Motivasyon, bireyin bir şeyi gerçekleştirmek için harekete geçmesine neden olan güdü ya da ilham olarak tanımlanabilir (Ryan ve Deci, 2000). Hong ve Masood'a (2014) göre güdülenme istenen bir sonuca ulaşmak için, hareket etmemizi sağlayan, menzil odaklı davranışları başlatan, yön veren ve devam ettiren bir durumdur. Alanyazında güdülenme içsel ve dışsal güdülenme olarak incelenmiştir.

**İçsel güdülenme:** Sıklıkla soyut ve öznel olan kişi kaynaklı güdülenmedir (Hong ve Masood, 2014). Bulmaca çözme isteği içsel güdülenmeye örnek olabilir (Fidan, 2016).

**Dışsal güdülenme:** Birey eylemi kendi istediğinden değil de ödül kazanmak adına gerçekleştirir. Özellikle oyunlaştırmanın başlangıç aşaması için dışsal ödüller daha etkili olurken (Zichermann ve Cunningham, 2011) bu ödüller olağan hale geldiğinde içsel güdülenme gerçekleşmesi için daha fazla neden aranmaktadır (Pink, 2018).

Eğitimdeki en önemli psikolojik faktörlerden biri motivasyondur (Akbaba, 2006; Kara, 2008). Bunun nedeni, motivasyon ile öğrenme performansı arasında güçlü bir etkileşim bulunmasıdır (Vatansever Bayraktar, 2015). Kullanıcıların motivasyonunu artırmak amacıyla kullanılan yöntemlerden biri de oyunlaştırma tekniğidir (Fitz-Walter ve diğerleri, 2011).

#### **2.3.1. İlişki Özerklik Ustalık Amaç (RAMP) Çerçevesi**

Marczewski (2018), insanların motivasyonunu anlamaya yönelik ipuçları sunan İlişki(İ)/Relatedness(R), Özerklik(Ö)/Autonomy(A), Ustalık(U)/Mastery(M), ve Amaç(A)/Purpose(P) çerçevesinin temelini, Deci ve Ryan'ın (1985) Öz Belirleme Kuramından türetilen özerklik, yetkinlik ve ilişki unsurları ile Pink'in (2009) Dürtü kuramından gelen özerklik, ustalık ve amaç öğeleriyle oluşturmuştur, ve aşağıdaki gibi açıklamaktadır;

İçsel İÖUA, bir sınıflandırmadan ziyade insanların belirli davranışlar için nasıl motive olduklarına dair bilgiler sunmaktadır. Herkes bu motivasyon türlerine sahipken, bunların oranları bireyler arasında değişkenlik gösterebilir; bazı motivasyon türleri diğerlerinden daha belirgin olabilir. Ayrıca, bu motivasyon şekilleri uygulandıkları bağlama göre de farklılık arz edebilir. Örneğin, bir kişi genellikle “ilişki” odaklıysa, eğitim ortamında bu kişinin en güçlü motivasyonu “ustalık” olabilir. Bu nedenle, etkili bir oyunlaştırma tasarımında içsel motivasyon unsurlarından (İlişki, Özerklik, Ustalık ve Amaç) birkaçının yer alması önemlidir. Dışsal motivasyon kaynaklarının değersiz olduğunu söylemek doğru değildir; aksine, bu kaynaklar içsel motivasyonu desteklemek ve güçlendirmek için önemli fırsatlar sunabilir.

**İlişki:** Başkalarına bağlı olma isteği, oyunlaştırmanın temel unsurlarından biridir ve bu süreç topluluktan gelen bağlantılar ile sosyal statü gibi unsurlarla doludur. Topluluk içindeki etkileşimler sırasında, rozetlerin veya puanların cazibesi azaldığında bile, ilişkiler aracılığıyla katılım devam edebilir. Kullanıcının kendini bir grubun parçası hissetmesi veya grup içindeki bağlantılar kurması, sosyal paylaşımın getirdiği ödüllerden (örneğin, beğeni sayısı) daha etkili olabilir. Kullanıcının sunduğu bilgi veya deneyimin diğer kullanıcılar tarafından değerli bulunması da motivasyon kaynağıdır. Bunun için mutlaka bir liderlik tablosuna ihtiyaç yoktur; başkalarıyla kurulan ilişkiler yeterlidir. İnsanlarla iletişim kurmak, paylaşımında bulunmak ve geribildirim almak/vermek, bu tür ilişkileri oluşturmak için yeterli olacaktır.

**Özerklik:** Çoğu insan, kontrol hissinden yoksun olmayı sevmez. Bir şeyi nasıl öğrenmek istediğini seçme özgürlüğüne sahip olmayı arzu eder. İhtiyaçlarına ve öğrenme tarzına uygun en iyi yöntemi seçebilmek, tek bir yolu takip etmek zorunda kalmaktan daha tercih edilir. Kullanıcılara belirli bir düzeyde özerklik tanımak, onların bazı durumlarda kontrol sahibi oldukları hissini uyandırmalıdır.

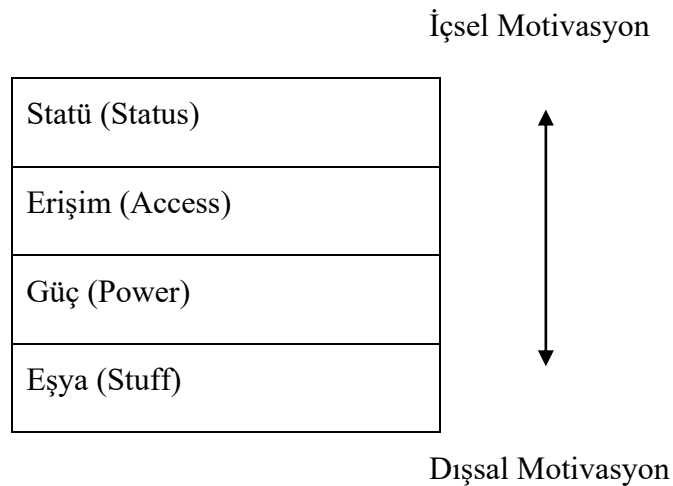
**Ustalık:** belirli bir alandaki yeteneklerin geliştirilmesi ve sürecin kontrolü anlamına gelir. Zorluk seviyesinin artmasıyla birlikte yeteneklerin de gelişeceği inancı, kullanıcı için büyük önem taşır. Bu nedenle, zorluk ve yetenek arasında dengeli bir ilerleme sağlanarak “akış” deneyimi yaratılmalıdır. Ustalık, genellikle oyunlarda görülen bir durumdur. Oyunların başlangıcında gereken bilgiler bir kullanım kılavuzu yerine eğitim seviyeleri aracılığıyla sunulur. Kullanıcının yetenek düzeyi arttıkça, karşılaştığı zorluk da beraberinde yükselir. Başlangıç aşamasında elde edilen yetenekler, süreç boyunca devam

eder. Kullanıcının seviyesi yükseldikçe zorluk da artmalıdır. Eğer zorluk seviyesi sabit kalırsa, motivasyonun düşmesi kaçınılmazdır. Ayrıca, becerilerin zamanla geliştirilmesi ve çeşitlendirilmesi teşvik edilmezse, motivasyonun azalması olasıdır.

**Amaç:** İnsanların yaptıkları eylemlere anlam katma ihtiyacı vardır. İşlerini bir amaca hizmet ettiğini hissetmek ve kendileri için bir anlam taşımasını istemek, insan doğasının bir parçasıdır. Örneğin, birçok kişi Wikipedia gibi platformlarda yalnızca daha iyi bilgi paylaşımına katkıda bulunmak amacıyla makaleler yazmaktadır. Bu, aslında başkalarının yararına yapılan bir tür fedakârlıktır. Oyunlaştırma sistemlerinde, özellikle puan kazandıkları uygulamalarda, insanların başkalarına yardım etmesine olanak tanınmalıdır. Sadece rozetlerle ödüllendirmek yerine, kullanıcıların belirli bir seviyeye ulaştıklarında başkalarına yardımcı olma fırsatı verilmelidir. Kullanıcılar, forumlarda diğer üyelerin sorularını yanıtlamaya veya başka birinin seviyesini yükseltmesine destek olmaya teşvik edilebilir. Bu tür bir oyunlaştırma modelinde, kazanılan puanlar, örneğin bir hayır kurumuna yapılacak bağışlarla bağlantılı hale getirilebilir.

### 2.3.2. Statü Erişim Güç ve Eşya (SAPS) Ödüllendirme Teoremi

Oyunlaştırma tasarımında oyuncunun motivasyonunu arttırmaya yönelik kullanılacak en önemli uyarıcı ödül olacaktır. Zichermann ve Cunningham (2011), ödül türlerini statü (status), erişim (access), güç (power), eşya (stuff) olarak incelemiş ve bunların baş harflerinden adlandırdığı SAPS modelini (Şekil 2.1) önermiştir.



Şekil 2.1 SAPS ödüllendirme modeli

**Statü (Status):** Bir kişinin başka kişilere ya da gruplara göre bulunduğu yeri anlatır. Statü rakiplere karşı sıralamada avantaj sağlayıp öne geçme imkanın sağlayabilir. Rozetler , seviyeler ve liderlik tabloları statüye örnek olarak verilebilir. Rozetler sanal ya da gerçek ortamda verilebilir, önemli olan diğer oyuncular tarafından da görülebilmeleridir. Seviyeler ve liderlik tabloları kullanmak oyuncunun daha fazla ya da daha az statüye veya başarıya sahip olduğunu göstermenin farklı bir yöntemidir.

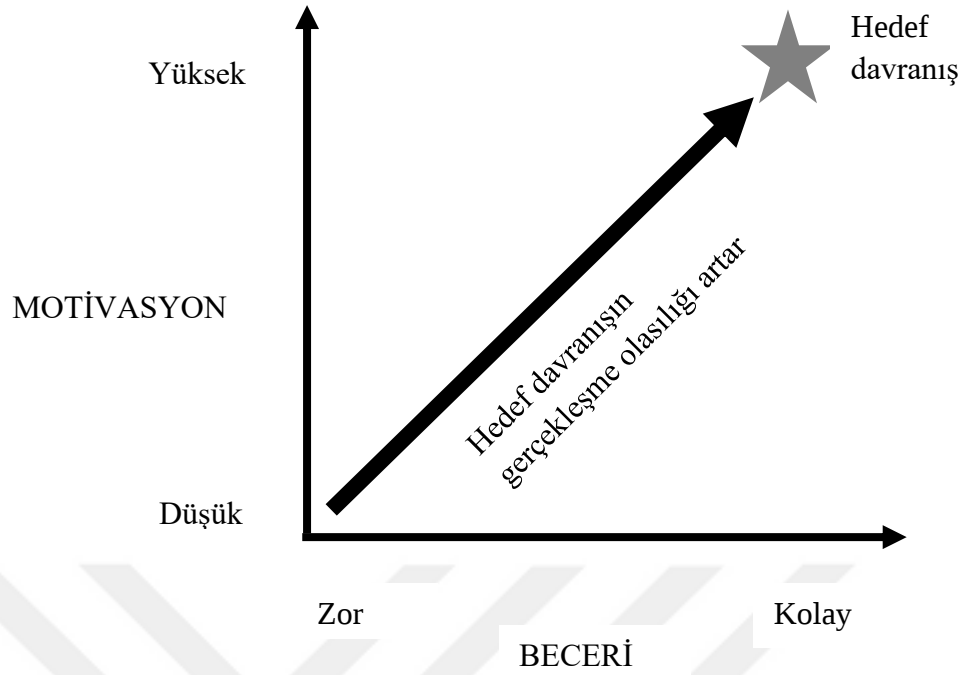
**Erişim (Access):** Her oyuncunun erişimine açık olmayan, yalnızca statü sahibi oyuncuların erişebildiği bilgi, mekân ya da aletler olarak tanımlanabilir. İndirim veya hediye vermek yerine bazı ürünlere erken erişim fırsatı sunulabilir.

**Güç (Power):** Oyuncularınızı güç ile ödüllendirmek onlara, çok fazla olmasa da oyun içinde diğer oyuncuları kontrol etme imkânı verir.

**Eşya (Stuff):** Oyun dışındakileri de oyuna dahil etmek için dışsal motivasyon oluşturarak kullanılabilir. Oyuncuların ücretsiz eşya beklentilerini karşılamak güçlü bir teşvik olabilir.

### 2.3.3. Fogg Davranış Modeli

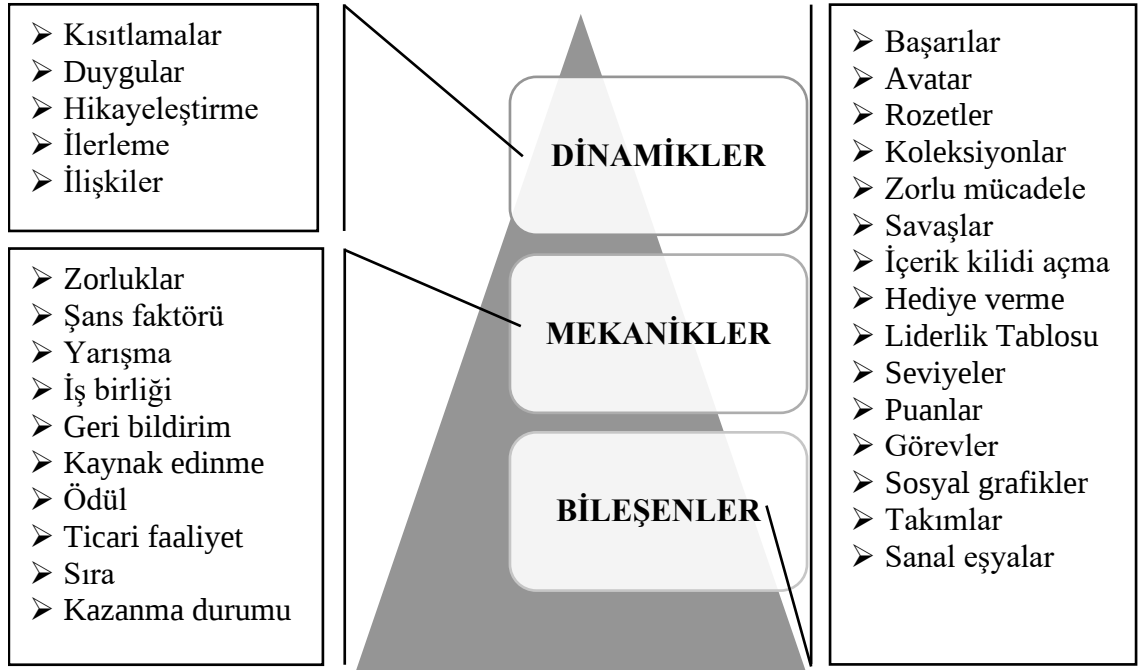
Fogg Davranış Modeli motivasyon, beceri ve tetikleyiciler olmak üzere üç temel faktörden oluşmaktadır. Modelin öne sürdüğü fikir kısaca, hedeflenen davranışın gerçekleşmesi için bir insanın yeterli düzeyde motivasyona, beceriye ve etkili tetikleyicilere sahip olması gerektiği şeklinde özetlenebilir. Yani yüksek motivasyonu ve becerisi olan bir insanın, hedef davranışı gerçekleştirme oranı da yüksek olacaktır (Fogg, 2009). Yüksek motivasyon ve beceri istenilen davranışı her zaman gerçekleştiremeyebilir. Bunu gerçekleştirebilmek için ateşleyiciler olması gerekebilir. Ateşleyiciler çok çeşitlendirilebilir. Tetikleyiciler ilk önce kişi tarafından fark edilir, sonra tetikleyici ile hedef davranış arasında bir bağlantı kurulur ve nihayetinde kişi yeterli motivasyon ve beceriye de sahipse hedef davranış gerçekleşir (Fogg, 2009). Şekil 2.2’de Fogg davranış modeli görülmektedir.



Şekil 2.2 Fogg davranış modeli

#### 2.4. Oyunlaştırma Unsurları

Werbach ve Hunter (2012), oyunlaştırma unsurlarını Şekil 2.3’deki gibi dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere üç kategoriye ayırıp açıklamaktadır.



Şekil 2.3 Werbach ve Hunter’ın Piramit Oyunlaştırma Modeli

### 2.4.1. Dinamikler

Werbach ve Hunter (2012), dinamikleri “oyunlaştırılmış bir sistemde dikkate alınması ve yönetilmesi gereken, ancak doğrudan oyunun bir parçası olmayan genel unsurlar” olarak tanımlamış ve beş başlıkta açıklamıştır:

**Kısıtlamalar:** Oyuncuya hareket edebileceği belirli bir çerçeve çizip bunun dışına çıkmamasını sağlamaktır. Oyuncuya bu çerçeve içerisinde daha çekişmeli ve heyecanlı, daha derin düşünülmesi gereken bir oyun sunulur. Oyunlaştırılmış ortamları daha ilgi çekici hale getirebilecek birçok kısıtlama vardır bu nedenle kısıtlamaları seçmek genellikle bir denge meselesidir, dengeyi doğru şekilde sağlamak için testlerin yapılması gerekir.

**Duygular:** Oyuncunun oyun sırasında ya da bitiminde yaşadığı heyecan, hırs, korku, öfke sevinç vb. gibi hislerin tamamıdır. Oyunlar duygulara dokundukları için ilgi çeker. Duygusal olarak etki edebiliyorsa o sistem için başarılı bir oyunlaştırmadan bahsedilebilir.

**Hikayeleştirme:** Oynanan oyunun türüne göre bir öyküsü olmasıdır. Öyküler kendi içerisinde tutarlı ve belirli bir mantık çerçevesinde oluşturulmalıdır.

**İlerleme:** Oyunun başlamasıyla beraber oyuncunun istenilen görevleri yerine getirerek kazanımlarıyla gidebildiği mesafedir. Oyunlar durağan ortamlar değildir, özellikle dijital ortamlarda değişebilir ve genişleyebilir. İlerleme her aşamada farklı zorluklarla ifade edilebilir ve oyuncunun seviyesi kendisine veya herkese gösterilebilir.

**İlişkiler:** Oyuncuların birbirleriyle olan irtibat ve alışverişleridir. Kazanmak tek motivasyon kaynağı değildir, aynı zamanda başkalarına anlatmak ve paylaşmak da tetikleyicidir.

### 2.4.2. Mekanikler

Werbach ve Hunter (2012), mekanikleri “hareketi ilerleten ve oyuncuların katılımını sağlayan temel süreçler” olarak tanımlamış ve on ana oyunlaştırma mekaniğinden bahsetmiştir: meydan okuma, şans, yarışma, iş birliği, geri bildirim, kaynak edinme, ödül, ticari faaliyet, sıra ve kazanma durumu. Bu mekanikler, oyuncuların sürece dahil olmasını teşvik etmek ve katılımı artırmak için sistematik bir şekilde kullanılır.

**Zorluklar:** Çözülmesi için çaba gerektiren bulmaca veya diğer görevlerdir. Çaba, zaman, beceri veya yaratıcılık gerektirebilir.

**Şans:** Oyuncunun kendi kabiliyetlerinin dışında sürecin ona ekstra olarak kazandırdığı ya da kaybettirdiği şeylerdir. Futbol oynarken rakibin kendi ceza sahası içinde kayıp topa elle dokunması ve penaltı yaptırması gibi.

**Yarışma:** Oyun içerisinde kendisiyle ya da başkalarıyla rekabete dayalı bir mücadeleye girmesidir.

**İş birliği:** Hedefe ulaşmak için diğer oyuncularla ortak hareket etmektir. Atletizm 400 m bayrak yarışı gibi.

**Geri bildirim:** Oyuncuya yaptığı bir hareket ya da eylem karşılığında bilgi verilmesidir. Hatalı pas atan futbolcuya antrenörünün ne yapması gerektiğinin söylemesi gibi.

**Kaynak edinme:** Oyuncuların hedeflerine ulaşmak için elde ettikleri kazanımlardır. Sezon sonu şampiyon olmak için toplanılan puanlar gibi.

**Ödül:** Oyuncuların oyun süresince ya da bitiminde elde ettikleri başarılar sonucu verile teşvik edici şeylerdir. Meç sonunda verilecek olan galibiyet primi gibi.

**Ticari faaliyet:** Oyuncuların birbirleriyle ticaret yapabilmelerine olanak tanıyan birden fazla oyunculu çevrim içi sanal ekonominin oluşmasıdır.

**Sıra:** Birden çok kişili oyunlarda herkesin hamlesini yapması için kendinden önceki rakibini beklemesidir. Okey oynarken taş çekmek ya da atmak için senden öncekinin hamlesini yapmasını beklemek gibi.

**Kazanma durumu:** Oyunun sonunda ödüle ulaşma, oyunun tamamının ya da bir kısmının galibi olma durumudur.

### 2.4.3. Bileşenler

Oyunlaştırma içerisindekilerin ilgisini uyandıran ve oyuna devam etme duygusu uyandıran oyuncuların, süreçte elde ettikleri parçalardır (Werbach ve Hunter, 2012). Werbach ve Hunter'ın (2012) aktarmış olduğu bileşenler aşağıda belirtilmiştir.

**Başarılar:** Belirlenen hedefler, yani başarılmaması gerekenlerdir. Oyunculara ilerleme hissi vermek için sıkça kullanılan, belirli bir zorluk seviyesi taşıyan amaçlardır.

**Avatarlar:** Oyuncuların görsel karakterlerle temsil edilmesidir. Bu öge, oyuncuların kendilerini oyuna daha bağlı hissetmelerine ve kişiselleştirilmiş bir deneyim yaşamalarına yardımcı olur.

**Rozetler:** Başarıların görsel öğelerle ifade edilmesidir. Oyuncuların başarılarını sergilemeleri için bir motivasyon kaynağı oluşturur.

**Zorlu Mücadele:** Üst seviyelerde verilen zorlu görevlerdir. Oyuncuların kendilerini sınamalarını sağlayarak hem heyecan hem de başarı hissi yaratır.

**Koleksiyonlar:** Rozet gibi öğelerin biriktirilmesidir. Oyuncuların rekabet etme ya da tüm koleksiyonu tamamlama hedefi doğrultusunda daha fazla çaba göstermelerine neden olur.

**Savaş:** Kısa süreli mücadeleleri ifade eder. Genellikle belirli bir hedefe ulaşmak için hızlı ve yoğun rekabet içeren görevlerdir.

**İçerik Kilidi Açma:** Belirli hedeflerin tamamlanması durumunda oyunculara sunulan içerik veya görünümüdür. Bu yöntem, oyuncuların motivasyonunu artırarak daha fazla çaba göstermelerini sağlar.

**Hediyeler:** Diğer oyuncularla kaynak paylaşma fırsatıdır. Sosyal etkileşimi teşvik ederek oyuncuların birbirleriyle daha fazla bağlantı kurmalarını sağlar.

**Lider Tahtası:** Oyuncuların ilerleme ve başarılarının görsel olarak sunulduğu bir listedir. Oyuncular arasındaki rekabeti artırarak daha yüksek performans sergilemelerini teşvik eder.

**Seviyeler:** Oyuncuların ilerleme sürecinde geçmesi gereken aşamalardır. Her yeni seviyede zorluklar artar ve oyuncular için ödüller veya yeni fırsatlar sunulur.

**Puan:** Oyuncu ilerlemelerinin sayısal olarak ifade edilmesidir. Oyuncuların başarılarının ölçülmesi ve kıyaslanması için temel bir araçtır.

**Görevler:** Önceden tanımlanmış, amaçlar ve ödüller içeren zorluklardır. Oyunun akışını yönlendiren ve oyunculara motive edici bir yapı sunan görevlerdir.

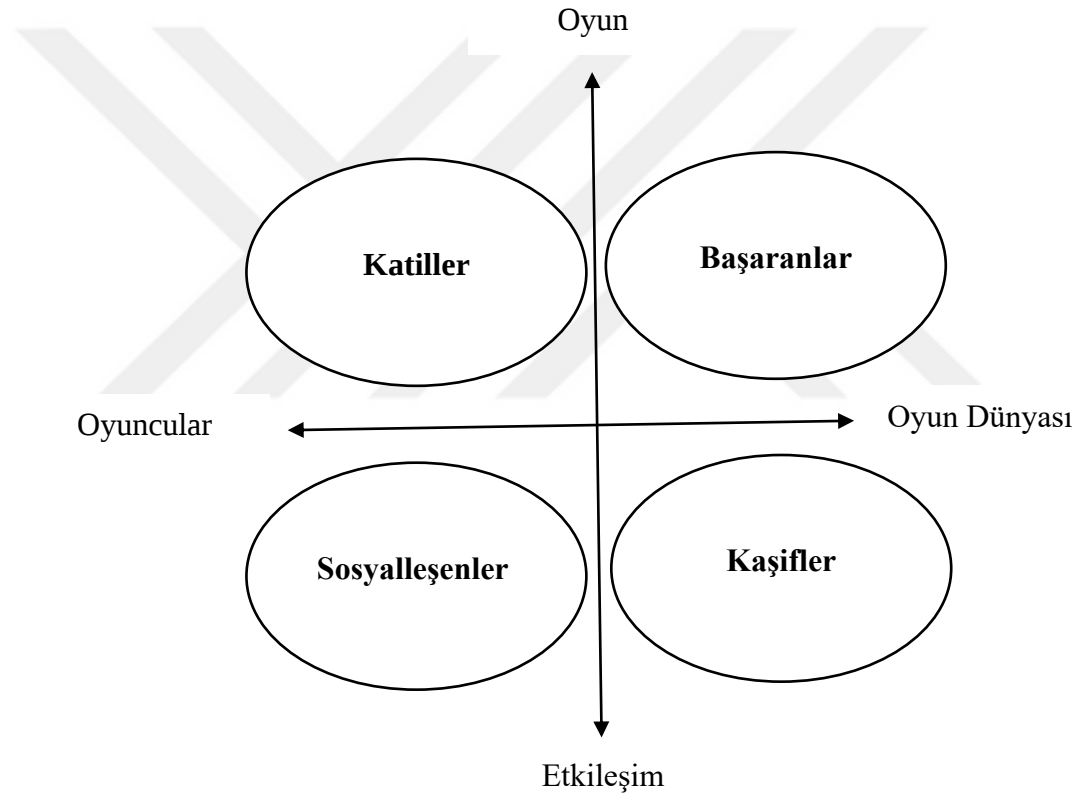
**Sosyal Grafikler:** Oyuncuların oyun içerisinde sosyal ağ olarak gösterilmesidir. Oyuncuların diğerleriyle bağlantı kurmasını ve sosyal etkileşimlerde bulunmasını kolaylaştırır.

**Takımlar:** Ortak bir amaç için birlikte çalışan oyuncular grubudur. İş birliğini ve stratejik düşünmeyi teşvik ederek oyuncuların takım ruhunu geliştirmesine yardımcı olur.

**Sanal Eşyalar:** Gerçek para veya eşdeğeri bir değeri olan varlıkları ifade eder. Oyunculara ekstra motivasyon sağlayan, hem oyun içi ilerleme hem de kişiselleştirme fırsatları sunan unsurlardır.

## 2.5. Oyunlaştırma Kullanıcı Tipleri

Oyuncu türlerinin sınıflandırılması denilince akla ilk gelen ve en bilindik olanı İngiltere Exxes Üniversitesi Profesörlerinden Richard Bartle'ninkidir. Bartle (1996) birbirinden değişik eylem gösteren oyuncuları sahip oldukları özelliklere göre başarılar (achiever), kaşifler (explorer), katiller (killer) ve sosyalleşenler (socializer) olarak Şekil 2.4'teki gibi sınıflandırmıştır.



Şekil 2.4 Bartle'in oyuncu türleri.

**Katiller:** Öteki oyunculara karşı üstünlük kurma, galip gelme ve liderlik tablosunda birinci sırada olma odaklı, rekabeti seven ve kazanma hırsıyla motive olan oyunculardır.

**Başaranlar:** Görevleri tamamlama ve hedefe ulaşma odaklı, puan ve rozet toplamayı seven, ustalaşma duygusuyla güdülenen oyunculardır.

**Sosyalleşenler:** Yeni kişilerle tanışma, muhabbet etme, grup kurma ve yardımlaşma gibi amaçlarla oyunda bulunan, ortaklık yapmayı seven etkileşim ve haberleşme odaklı oyunculardır.

**Kaşıfler:** Oyunda karşılarına çıkan sürprizler ve yaptıkları yeni keşiflerle motive olan oyunculardır.

Nacke vd., (2014) önceden yapılmış oyuncu memnuniyeti ve oyunun duyuşsal alan çalışmalarından elde edilen nöro-biyolojik bulguları esas alarak Brainhex oyuncu memnuniyet modelini geliştirmişlerdir. Yedi tipten oluşan model şu şekildedir:

**Arayanlar:** Oyun dünyasını merak eden, merak duymaktan haz alan oyuncu tipidir.

**Hayatta Kalanlar:** Oyundaki korku unsurlarından ve bilinçli panik yaşantısından hoşlanırlar. Bu tip oyuncular oyun oynarken gerçek dünyadan soyutlandığı için rahatlama hissederler.

**Gözü Pekler:** Oyunlarda maceradan, aksiyondan, heyecandan ve risk almaktan hoşlanırlar. Gözü Pekler heyecanı olumlu bir yaşantı olarak hoşlanırken, Hayatta Kalanlar öznel olarak korkmuş hissetmekten hoşlanırlar.

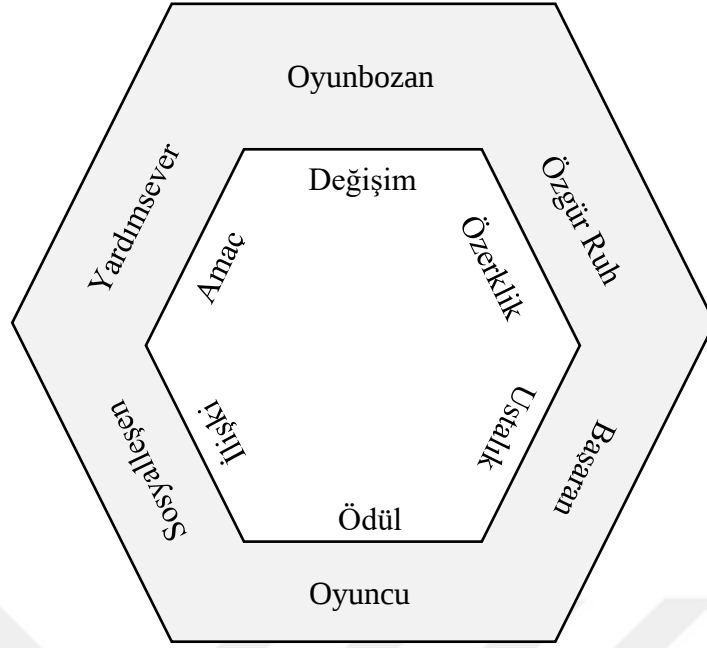
**Dehalar:** Problem çözmekten, yöntem ve strateji geliştirmekten, karar Almaktan hoşlanırlar.

**Fatihler:** Çok zorlu oyuncular karşısında galip gelmekten, oyunu kazanana kadar mücadele etmekten, zorlu mücadelenin içerisinde yer almaktan ve bu amaçta öfkelerini oyuna yansıtmayı severler.

**Sosyalleşenler:** Sistemdeki oyuncularla iletişim kurmaktan, yardımda bulunmaktan, güvenli arkadaşlıklar ilgilerini çeker.

**Başaranlar:** Hedefe ulaşmayı amaç edinirler, verilen görevleri yerine getirmek ve süregelen başarılar motivasyon kaynakları olarak ifade edilir.

Tondello vd., (2016), Bartle'nin (1996) oyuncu türlerini biraz daha genişletip detaylandırarak "Altılı Kullanıcı Tipi" adında yeni bir sınıflama ortaya koymuştur. Oyuncu türlerini altı kategoride sınıflandırır (Şekil 2.5). Bartle'nin oyuncu türlerine ek olarak ödülleriyle hırslanan Oyuncular ve düzeni değiştirmekten hoşlanan Oyunbozanlar vardır. "Oyuncular" ve "Oyunbozanlar" de kendi içlerinde dört gruba ayrılır.



Şekil 2.5 Oyunlaştırma kullanıcı tipleri

Marczewski (2018) oyuncu tiplerini aşağıdaki gibi açıklamaktadır;

### 2.5.1. Yardımsever

Amaç ve anlamdan motive olarak ödül beklentisi olmadan başkalarının hayatlarını zenginleştirmek için fedakarlıklarda bulunurlar. Başkalarına nasıl yardım edebilirim? Başkalarıyla nasıl paylaşabilirim? Başkalarıyla deneyimlerimi nasıl artırabilirim? gibi soruların yanıtlarını ararlar.

### 2.5.2. Başaran

Sistemdeki her zorluğun üstesinden gelmek ve her birinde en iyisi olmak istemektedirler. Sertifika ve rozetler her ne kadar tetikleyici olsa da oyunlaştırılmış ortamla etkileşim için tek neden bunlar olmayacaktır. Sistemde başkalarının olması hoş karşılanabilir fakat asıl amaç sosyal bağlantı değil üstesinden gelinecek yeni zorluklardır. Hedefe varmayı amaçlarlar, görevleri bitirmek ve süregelen başarılar motivasyon kaynaklarıdır. Beni ne zorlar? Yeni beceriler nasıl öğrenebilirim? Sonunda ne göstermem gerekecek? Nasıl başarılı olurum? gibi soruların yanıtlarını ararlar.

### 2.5.3. Sosyalleşen

Oyunlaştırılmış ortamlarda sosyal bağlantılar inşa etmeye çalışırlar. Sosyal ağlar motive edicidir. Diğer oyuncularla iletişim içinde olmaktan, yardımda bulunmaktan, güvenli arkadaşlıklardan hoşlanırlar. Başkalarıyla nasıl iletişim kurarım? Arkadaşlarımla oynayabilir miyim? Nasıl işbirliği yapabilirim? Akranlarım tarafından nasıl tanınacağım? gibi soruların yanıtları aranır.

### 2.5.4. Özgür Ruh

Özerk ve bağımsız olmak motivasyon kaynaklarıdır. Kontrol altında olmayı tercih etmezler. Keşif ve yaratıcılık olanağına sahip ortamlar ilgilerini çeker. Yaratıcı olabilir miyim? Kendi yolumu bulabilir miyim? Keşif teşvik ediliyor ve ödüllendiriliyor mu? Bulunacak ne var? sorularını yanıtlamayı isterler

### 2.5.5. Oyuncu

Dışsal ödüller ile motivasyon sağlarlar. Puanlar, rozetler oyun ortamlarında tercih edilebilir. Benim için ne var? Nasıl kazanabilirim? En kolay yol ne? istediğimi elde etmek için nasıl davranmam gerekiyor? düşünceleri oluşur. Kendi içerisinde sunulan ödülleri elde edebilmek için içsel motivasyona benzer davranış gösteren türler bulunur. Zaman içerisinde bu türler içsel motivasyon gösteren kullanıcı tiplerine dönüşebilir, buna odaklı sistem tasarımları yapılabilir.

**Benciller:** Yalnızca ödül elde etme durumunda diğer oyunculara yardım eden veya bilgilerini paylaşan kişilerdir. Yardımsever kullanıcı tipine benzer davranışlar gösterirler fakat bir ödül karşılığında. Niceliğin nitelikten daha ön planda olduğu durumlarda faydalı olabilirler.

**Tüketiciler:** Ödül kazanma amacıyla davranışlarını değiştiren bireylerdir. Ödül için yeni beceriler öğrenebilir başaran kullanıcı tipi gibi zorluklarla mücadele edebilirler. Sadece ödül için yarışmaya katılan bireyler olarak düşünülebilir.

**Sosyal Bağlantı Kurucular:** Fayda sağlayacaklarına inandıkları bireylerle etkileşimde bulunurlar. Sosyal ağlarda fazla takipçisi olan kişileri takip ederler, ödül kazanabileceklerini ya da fark edilebileceklerini düşündükleri için.

**Sömürücüler:** Sistemin zayıf noktalarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanmaya çalışırlar. Özgür ruh kullanıcı tipi gibi sistemin sınırlarını ararlar ancak burada ödül bulma amacı ön plandadır. Bir açık bulurlarsa, başkalarının bunu istismar ederek kendilerinden daha fazla kazandığını hissetmedikleri sürece bunu bildirmezler. Hilekar olarak tanımlandıkları durumlar da olabilir.

#### 2.5.6. Oyunbozan

Kullanıcıları ya da sistemin kendisini etkileyerek olumlu ya da olumsuz bir şekilde sistemi bozan tiplerdir. Genele bakıldığında sayıca düşük bir oranda bulunurlar fakat etkilidirler bu nedenle bu kullanıcı tipindekilerden faydalanmayı bilmek gerekir aksi halde ortamı bozarlar. Neyi bozabilirim? Kimi üzebilirim? Neyi geliştirebilir, değiştirebilirim? Nasıl duyulabilirim? soruları yanıtlanmak istenir. Oyuncu tipindeki gibi farklı alt türleri bulunur.

**Gıcıklar:** Sistemi beğenmediklerinde ya da sadece eğlenmek için diğer oyunculara zarar vermek isteyebilirler. Ortamı bozacakları için ya davranışlarını değiştirmelisiniz ya da sistemin dışına çıkarmalısınız.

**Yıkıcılar:** Sistemin zayıf noktalarını bulup ya da yetkisiz erişimle sistemi çökertmeye yönelik çabalar içindedirler.

**Etkileyiciler:** Diğer kullanıcılar üzerinde etki oluşturarak sistemin işleyişini değiştirmeye çalışırlar. Olumlu yöndeki değişimler için onları kullanabilirsiniz.

**Yenilikçiler:** Sistemdeki sorunları tanımlayıp bunları çözmek için çaba göstermektedirler. Oyunlaştırılmış ortamdaki açıkları daha iyi hale getirebilmek için bulurlar. Özgür ruh kullanıcı tipine benzer hareket ederek sistemi keşfetmeye çalışırlar.

#### 2.6. Oyunlaştırmanın Kullanıldığı Alanlar ve Faydaları

Oyunlaştırma kavramı, 51 farklı mekaniğin bir araya gelmesiyle oluşan karmaşık bir sistem gibi gözüke de (Sezgin ve Yüzer, 2017), oyunların temeli eğlence ve doğal deneyimleme isteğine dayanır. Oyunlaştırma uygulamaları, motivasyon, aidiyet ve iletişim konularında sağladığı faydalar (Özkan ve Taşkiran, 2019) nedeniyle farklı alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır.

### 2.6.1. Eğitim Alanında Oyunlaştırma

Oyunlaştırma, eğitim ortamlarında oyun unsurlarını kullanarak öğrencilerin motivasyonunu artırmayı hedefleyen bir yaklaşımdır (Marti-Parreño vd., 2016). Oyunlaştırma, farklı alanlarda geniş bir kullanım yelpazesine sahipken, özellikle eğitimde kavramları dönüştüren ve bu süreçlerin gerçekleşmesine yardımcı olan etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır (Negruşa vd., 2015).

Oyunlaştırma, kullanıcıların zihinsel gelişimlerine de katkı sağlar. Kullanıcının anlama ve özümseme yeteneklerini geliştirir, kullanıcılara yenilik ve yaratıcılıklarını denemeleri için bir zemin sunar, kullanıcıların bağımsız düşünme becerilerini artırarak zorlukları aşma ve bulmacaları çözme konusunda teşvik eder (Sardi vd., 2017).

Oyunlaştırma, eğitim ortamları için öğrenmeye yardımcı çağdaş bir pedagojik yöntem şeklinde tanımlanmıştır (Ling, 2018). Oyunlaştırma, eğitim alanında öğrencilerin öğrenme süreçlerini geliştirme potansiyeli nedeniyle önemli bir ilgi odağı haline gelmiştir. Bu yaklaşım, öğrencilere anında geri bildirim sunma imkanı tanırken, oyun unsurları sayesinde dikkatlerinin çekilmesiyle aktif katılım sağlanmaktadır. Ayrıca, oyunlaştırmının öğrencilerin verimliliğini artırarak öğrenmenin kalıcılığını desteklemesi de tercih edilmesinin başlıca nedenlerindendir (Hakak vd., 2019).

Oyunlaştırma, eğitim teknolojilerinde aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim teknolojileri üzerine yapılan çalışmalarda belirgin bir şekilde yer edinmiştir (Deterding vd., 2011a). Gelecekte, oyunlaştırmının geleneksel öğrenme yöntemlerine göre daha fazla öncelik kazanması beklenmektedir. Yeni nesiller, oyunları hayatlarının merkezi bir parçası haline getirerek onları kaçınılmaz bir öğe olarak değerlendirmektedirler (Johnson, vd., 2011). Bu durumda, oyunlaştırmının yaygınlaşmasıyla birlikte ölçeklendirme ve geleneksel öğrenim modüllerinin güncellenmesi gibi çeşitli ihtiyaçlar ortaya çıkacağı öngörülmektedir (Hakak vd., 2019). Marti-Parreño vd., (2016) gerçekleştirdiği bir çalışmada, öğrencilerin yaklaşık %80'inin aldıkları dersin veya konunun daha oyun benzeri bir formatta olması durumunda daha üretken olabileceklerini belirttikleri gözlemlenmiştir. Yıldırım ve Demir (2016) ise "Oyunlaştırma ve Eğitim" başlıklı makalelerinde eğitim sektöründe oyunlaştırma unsurlarının nasıl uyarlanabileceğini incelemişlerdir. Araştırmada, dokuzuncu sınıf öğrencilerine matematik dersinde "Veri" konusuyla ilgili çeşitli oyun uyarlamaları sunulmuş ve bu oyunlara karşı öğrencilerin tepkileri ölçülmeye çalışılmıştır. Eğitim alanında günümüzdeki en dikkat çekici

oyunlaştırma örneklerinden biri Duolingo uygulamasıdır. Bu uygulama, dil öğrenme sürecini oyunlaştırarak kullanıcıların bu süreci eğlenceli hale getirmeyi amaçlamaktadır. Uygulamanın işleyişi, dil bilgisi seviyesine göre test soruları sormak ve doğru cevaplar için puan vermek üzerine kuruludur. Kullanıcılar, biriktirdikleri puanlar karşılığında rozetler ve "lingot" adı verilen sanal paralar kazanmaktadır. Tüm bu süreçler belirli bir zaman dilimi içinde gerçekleşmektedir. Ayrıca, kullanıcı puan ve rozet kazandıkça yeni seviyeler açılmakta ve her seviyede uzmanlık unvanları verilmektedir. Uygulama, yanlış cevaplar durumunda kullanıcılara geri bildirim sağlar ve hatalarını düzeltmeleri için önerilerde bulunur.

### **2.6.2. Sağlık Sektöründe Oyunlaştırma**

Oyunlaştırma insan psikolojisine önem veren bir uygulamadır. Oyunlaştırmanın kullanıcılar üzerinde psikolojik açıdan çeşitli olumlu etkileri vardır. Kullanıcılara ihtiyaçlarını, isteklerini ve arzularını ifade etme imkanı tanır, değişim fırsatları sunar, kullanıcıların değişim süreçlerine ve kendilerini ifade etme yollarına daha duyarlı hale gelmelerine, öğrenmeye karşı daha fazla heyecan ve ilgi göstermelerine yardımcı olur (Negruşa vd., 2015). Bununla beraber ödüllendirme sistemlerinin kullanımı, teknolojik ve bilimsel altyapı özellikleri, hedef grubun davranışsal niteliklerinin bilinmesi ile çok ciddi değişim süreçlerine hizmet edecek bir yaklaşımdır (Güler, 2015). Sağlık sektörü, maliyetleri azaltma ve bakım kalitesini artırma gerekliliği gibi önemli zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır; bu durum da devrim niteliğinde çözümler talep etmektedir (McColl-Kennedy vd., 2015). Araştırmacılar, hastaların sağlık hizmeti süreçlerinde daha etkin bir rol üstlenmelerinin, hem bakım kalitesini artırabileceğini hem de sağlıkla ilgili maliyetleri düşürebileceğini belirtmektedir (Gruber ve Frugone, 2011). Bu tür bir işbirlikçi bakım modeli çerçevesinde, bireyler hastalıklarının yönetiminde belirli bir sorumluluk alarak sağlık süreçleri üzerinde kontrol ve etki sahibi olmaktadır (McColl-Kennedy vd., 2012). Yapılan çalışmalar oyunlaştırma uygulamalarının sağlık alanında yetkili kişiler tarafından değerlendirilmesi gereken bir teknoloji olarak görüldüğünü açıkça ortaya koymaktadır (Demir, 2020). Hasta katılımının sağlık hizmetlerinin etkinliği ve verimliliği üzerindeki potansiyel faydaları konusunda genel bir görüş birliği bulunsa da, kullanıcı katılımını oluşturmak, güçlendirmek ve devam ettirmek için uygulanabilecek yöntemler üzerine araştırmalar devam etmektedir (Ostrom vd., 2015).

Oyunlaştırmanın sadece tedavi sürecinde değil aynı zamanda insanı odağa alan, hastalık öncesi koruyucu sağlık hizmetlerinde de değerlendirilmesi sağlık harcamaları açısından çok yararlı olacağı düşünülmektedir (Demir, 2020). Literatürde oyunlaştırma uygulamalarının sağlık alanında kullanıldığını ve olumlu sonuçlar alındığını kanıtlayan birçok çalışma mevcuttur (Ekingen, 2021; Martos-Cabrera vd., 2020).

### **2.6.3. Sosyal Medyada Oyunlaştırma**

Oyunlaştırmanın kullanıcılar üzerinde sosyal açıdan bazı olumlu etkileri de bulunmaktadır. Kullanıcıların topluma entegrasyonunu sağlarken bireysellikten uzaklaşmalarına yardımcı olur, toplumun değerlerini ve normlarını daha iyi kavrama fırsatı sunar, olumlu sosyal roller deneme fırsatları oluşur, kullanıcının yaratıcılığını test etme imkanı sağlar, kullanıcıların farklı etkinlikler ve oyunlar aracılığıyla yeteneklerini fark etmelerine ve birlikte çalışmayı öğrenmelerine yardımcı olur (Sardi vd., 2017).

Son yıllarda teknolojinin hızlı gelişimi, sosyal medyayı günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir ve bu platformlar, oyunlaştırma uygulamalarının en yaygın kullanıldığı alanlar arasında yer almaktadır. Araştırmalar, markaların müşteri sadakati oluşturabilmek için sosyal medya ve web sitelerinde oyunlaştırma tekniklerini entegre etmelerinin zorunlu olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca, oyunlaştırmanın etkileşimi %100 ila %150 oranında artırabileceğine dair bulgular mevcuttur, bu durumu gören dünyanın en büyük şirketlerinin %70'ten fazlası, geçen yıl en az bir defa oyunlaştırma deneyimini uygulamaya koymuş ve birçoğu hala bu yöntemleri kullanmaya devam etmektedir (Dale, 2014).

### **2.6.4. Pazarlamada Oyunlaştırma**

Oyunlaştırma, çeşitli alanlarda olduğu gibi pazarlama sektöründe de müşteri ile etkileşim kurmak ve belirli hedeflere ulaşmak amacıyla kullanılmaktadır. Pazarlama, günlük yaşamımızda sıkça karşılaştığımız bir alan olarak öne çıkmaktadır (Okmeydan, 2018). Ayrıca, pazarlama birçok disiplini bir araya getiren karmaşık bir yapıya sahiptir. Oyunlaştırma uygulamaları, pazarlama açısından değerlendirildiğinde, bireylerde dışsal motivasyonu artırmak amacıyla kullanılabileceğini göstermektedir. Bu başlangıçtaki dışsal motivasyon, zamanla içsel motivasyonu teşvik etmek için bir araç haline gelebilir; böylece müşteri sadakatini sağlamak ve yenilikçiliği desteklemek daha kolay hale gelir (Everson, 2015). Bu hedeflere ulaşmanın en etkili yolu genellikle müşteri sadakatinin

sağlanmasıdır. Bu aşamada oyunlaştırma, tüketicilerin ihtiyaçlarını karşılayabilen bir köprü görevi üstlenmektedir. Bu nedenle, oyunlaştırmanın tüketicileri şirketle bütünleştirme ve ürün ile hizmet satışlarını artırma amacıyla uygulanmasının faydalı olacağı öne sürülmektedir (Conaway ve Garay, 2014). Kişiselleştirilmiş müşteri deneyimleri ve müşterilerle birlikte değer üretme, genellikle oyunlaştırma stratejilerinin uygulanmasında temel bir motivasyon kaynağı olarak belirtilmektedir (Raftopoulos vd., 2015).

Geleneksel pazarlama yaklaşımı, müşteri odaklı bir anlayış sergileyerek, uzun vadeli stratejilerinde müşterilerin alışveriş davranışlarını sürekli olarak tekrarlamasını ve bu alışkanlığın yaşam boyu sürmesini hedeflemektedir, bu hedefe ulaşabilmek için klasik pazarlama yöntemlerinin yanı sıra, yenilikçi bir yöntem olan oyunlaştırma uygulamaları da devreye girmektedir (Altuntaş ve Karaarslan, 2016).

Günümüzde dijital oyunların yeniden yükselişi, pazarlama stratejileri içinde oyunlaştırmayı etkili bir araç haline getirmiştir (Moreira vd., 2014). Oyunlaştırmanın, müşteri sadakatini artırdığı da araştırmalarla ortaya konmuştur (Baiturova ve Alagöz, 2017). Oyunlaştırma uygulamalarının başarısında, kullanıcı arayüzünün kolay kullanımı ve tüketicinin eğlence deneyimi ön plandadır. Ayrıca, bireylerin sosyalleşme arzusu da oyunlaştırmanın yaygınlığını artıran önemli bir faktördür (Hamari vd., 2014). Oyunlaştırma, üç ana pazarlama kavramını barındırmaktadır. İlk olarak, Rappaport'un (2007) tanımıyla "markalar ile tüketiciler arasında yüksek düzeyde etkileşim ve duygusal bağların kurulması" olarak ifade edilen "katılım" kavramıdır. İkinci olarak, marka sadakati gelir. Son olarak, oyunlaştırmanın marka bilinirliği üzerinde de olumlu etkiler yarattığı gözlemlenmiştir. Xi ve Hamari (2019) ise oyunlaştırma stratejileri ile kullanıcıların çekilmesi ve elde tutulması arasında bir bağlantı olduğunu belirtmektedir. Oyunlaştırma, pazarlama uygulamalarında marka değerine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle, oyunlaştırma için geliştirilen çoğu model, organizasyonun hedefleri doğrultusunda başlamakta ve bu hedeflere yönelik stratejilerin formüle edilmesiyle devam etmektedir (Xi ve Hamari, 2019).

Literatürde, oyun dışı alanlara oyun unsurları eklemenin müşteri etkileşimini artırdığı ve çevrimiçi satın alma kararları üzerinde belirgin bir etki yarattığı ortaya konulmuştur (Tobon vd., 2020). Bazı araştırmacılar, pazarlama süreçlerine oyunlaştırmayı entegre ederek bu unsurların etkilerini incelemişlerdir. Bu çalışmalarda "Uyaran, Organizma,

Tepki (S-O-R)" modeli çerçevesinde bir yapı geliştirilmiştir. Yang vd., (2017) pazarlama faaliyetleri üzerindeki etkileri açısından dış ödül ve etkileşimli rekabet olmak üzere iki temel oyunlaştırma unsurunu ele almışlardır. Araştırmanın sonuçları, bu unsurların pazarlama süreçlerinde önemli etkiler yarattığını ortaya koymaktadır

Farklı oyunlaştırma unsurları, tüketiciler üzerinde çeşitli etkiler meydana getirebilir. Huotari ve Hamari (2017) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada, oyunlaştırma unsurlarından biri olarak rozetler incelenmiştir. Bu çalışma, rozetlerin oyunlaştırma sürecine entegrasyonunun kullanıcı etkileşimi üzerindeki yansımalarını gözlemlemiştir. Elde edilen bulgular, rozetlerin oyunlaştırılmış bir ortamda kullanıldığında, belirlenen bağımlı değişkenlerle birlikte kullanıcıların sürece daha aktif bir şekilde katıldıklarını göstermektedir.

Yang vd., (2017) oyunlaştırmanın pazarlama sistemindeki işleyişini araştırmışlardır. Bu çalışmada, teknoloji kabul modeli üzerinden pazarlamanın kapsamına odaklanılmıştır. Araştırmanın bulguları, oyunlaştırılmış bir markayla etkileşim isteğinin, markaya karşı olumlu bir tutum geliştirilmesine katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

## **2.7. Oyunlaştırma Alanındaki Araştırmalar**

Meriç (2022), araştırmasında sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına dair deneyimlerini incelemiştir. Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenoloji deseni tercih edilmiştir. Farklı illerden dokuz sınıf öğretmeni ile yapılan görüşmeler sonucunda, öğretmenlerin oyunlaştırma yaklaşımını eğitimde kullanmayı tercih ettikleri ve bu konuda algılar geliştirdikleri belirlenmiştir. Bilişsel beceriler alanında oyunlaştırmayı sıkça kullanan sınıf öğretmenlerinde, kalıcı öğrenme, zengin eğitim ortamı, dersi olumlu karşılama eğilimi ve akademik başarıyla ilgili olumlu algılar oluşurken; duyuşsal becerilere yönelik alanlarda oyunlaştırmayı etkin bir şekilde kullanan öğretmenlerde, akran iletişimi, motivasyon ve davranış kazandırma konularında algılar geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımını sınıflarında uygulamayı düşünen öğretmenlerin, kapsamlı bir araştırma yaparak örnek ders planlarını incelemeleri ve adım adım ilerlemeleri gerektiği belirtilmiş, oyunlaştırma ile oluşturulan ders planlarında her öğrencinin katılabileceği etkinlikler ve adımlar ile akran iletişimi ve iş birliği odaklı etkinliklere yer verilmesi gerektiği önerilmiştir.

Özbalcı (2022), çalışmasında teknolojik değişimlere bağlı olarak güncellenen ve geleneksel pazarlama yöntemlerinden dijital pazarlamaya geçişte müşteri bağımlılığı oluşturmak amacıyla uygulanan oyunlaştırma uygulamalarının tüketici davranışları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniği tercih edilmiştir. İstanbul'da Yemeksepeti uygulamasını kullanan 26 kişi ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulguları, tüketicilerin %46'sının oyunlaştırma uygulamalarını eğlence amacıyla, yine %46'sının ödül amacıyla kullandığını göstermektedir. Tüketicilerin %8'i ise bu uygulamaları farklılık ve samimiyet sağlama amacıyla tercih etmektedir. Oyunlaştırma uygulamalarında yer alan performans verileri ve rekabet unsurlarının, tüketicilerin satın alma niyetleri üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, firmaların oyunlaştırma unsurlarını etkin bir şekilde kullanmaları ve güncel gelişmeleri takip etmeleri durumunda, pazardaki diğer rakiplerine karşı rekabet avantajı elde edebilecekleri belirtilmiştir.

Süvari (2021), iç mimarlık stajının oyunlaştırma yöntemiyle geliştirilmesine yönelik bir model önerisi üzerinde çalışmıştır. Araştırmada, doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Türkiye ve KKTC'deki üniversitelerin iç mimarlık staj yönergeleri doküman analizi ile incelenmiştir. Çalışmanın sonunda, iç mimarlık stajının geliştirilmesine yönelik bir öneri sunulmuştur. Bu araştırmanın bir sonucunda “Çevrimiçi Staj Sistemi” adı verilen bir model önerilmiştir. Araştırmacının geliştirdiği bu sistem, stajyerlerin uygulama süresince elde ettikleri deneyimleri denetleyen, aralarındaki işbirliğini teşvik eden ve öğrenim kazanımlarını artırarak pekiştiren bir model olarak öne çıkmaktadır.

Yaşar (2021), çevrimiçi ve yüz yüze kodlama eğitimlerinde oyunlaştırma unsurlarının akademik başarı, motivasyon ve tutum üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmada, nicel veri analizi yöntemlerinden 4x3 karışık (split plot) deseni kullanılmıştır. Çalışmanın katılımcıları, 2017-2018 eğitim öğretim yılı boyunca Adıyaman ilinin Gölbaşı ilçesindeki bir Anadolu Lisesinde eğitim gören ve Seçmeli Bilgisayar Bilimi dersini alan 9. sınıf öğrencileridir. Araştırma sonuçlarına göre, tüm grupların akademik başarılarının deneysel süreç sonunda arttığı ve bu artışın izleme ölçümlerinde devam ettiği tespit edilmiştir.

Bayındır (2021), yaptığı çalışmada halkla ilişkilerde oyunlaştırma konseptini Procter & Gamble'a ait Banabak mobil uygulamasını inceleyerek ele almıştır. Araştırmada, 853 kullanıcı yorumu, rastgele örnekleme yöntemiyle sistematik olarak 14'er aralıklarla

seçilmiştir. İletişimde öne çıkan unsurların belirlenmesine yönelik oluşturulan kategorilerde, beğeni faktörü haricinde iletişimin içeriğinin büyük ölçüde oyun bileşenleri, mekanikler ve dinamiklerden oluştuğu tespit edilmiştir. Ayrıca, Procter & Gamble'ın halkla ilişkilerde mükemmeliyet anlayışı çerçevesinde, kullanıcı yorumlarını genel itibarıyla iki yönlü simetrik iletişim modeline uygun şekilde değerlendirmedeği sonucuna varılmıştır.

Utar (2021), çalışmasında otel işletmeleri için mevcut ve potansiyel iş gücü olarak Z kuşağının oyunlaştırma oyuncu tipleri ile beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesini hedeflemiştir. Araştırmada çevrimiçi anket yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Turizm Fakültesi öğrencileri oluşturmuştur. Katılımcıların oyunlaştırma bağlamında düzen bozucu oyuncu tipinin, beş faktör kişilik modelinde ise sorumluluk sahibi kişilik tipinin baskın olduğu belirtilmiştir. Altılı oyunlaştırma ve beş faktör kişilik tipleri arasındaki analizde, düşük seviyede negatif bir ilişki tespit edildiği vurgulanmıştır. Sonuç olarak, gerçek yaşam ile oyun dünyası arasında varlık gösteren Z kuşağının oyunlaştırma ile beş faktör kişilik özellikleri arasında belirgin bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır.

Toprak (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, mobil sağlık uygulamalarındaki oyunlaştırılmış içeriklerin kullanıcı deneyimleri ile müşteri sadakati üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma, nicel yöntemler arasında yer alan anket tekniği ile yürütülmüştür. Anketler, Zombies, Run! mobil uygulamasını deneyimlemiş veya halihazırda kullanan bireyler tarafından doldurulmuştur. Elde edilen bulgular, mobil sağlık uygulamalarındaki oyun deneyimi unsurlarının müşteri sadakati üzerinde olumlu bir etki yarattığını ortaya koymuş ve sağlık sektörü firmaları ile uygulama geliştiricilerin, müşteri sadakatlerini artırmak adına mobil uygulamalarında oyunlaştırma stratejileri benimseyebilecekleri önerisinde bulunmuştur.

Güven (2023), tarafından yapılan çalışmada, çevrimiçi dil öğrenme uygulamalarında yer alan oyunlaştırma unsurlarının incelendiği belirtilmiştir. Oyunlaştırma bileşenlerinin ne ölçüde, ne sıklıkla ve ne kadar etkili bir biçimde kullanıldığı araştırılmıştır. Geri bildirim ve kişiselleştirme gibi unsurların sıkça kullanıldığı gözlemlenirken, gerçek ödül ve hikaye gibi unsurlara ise rastlanmamıştır. Araştırmada, yaygın olarak kullanılan unsurların yanı sıra, etkili olduğu belirlenen bileşenlere de değinilmiş; ayrıca, görülmesine rağmen etkili olmadığı düşünülen unsurlarla ilgili bulgular sunulurken bu konuya dikkat çekilmiştir.

Elde edilen bulgular doğrultusunda, uzaktan eğitim alanındaki araştırmacılara, sistem tasarımcılarına ve öğretmenlere yönelik önerilerde bulunulmuştur.

Varol Selçuk (2023), çalışmasında, son yıllarda pek çok farklı konularda yapılan araştırmalar kapsamında yer alan oyunlaştırma teknolojilerinin biyoloji öğretimindeki etkililiğinin sistematik derleme yapılarak incelenmesi olduğu vurgulanmıştır. Araştırmada, betimsel tipte nitel sistematik derleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; oyunlaştırmanın biyoloji öğretiminde önemli bir etki sağladığı belirlenmiştir. Buna göre; biyoloji öğretiminde oyunlaştırma teknolojilerinin öğrencilerin bilişsel, sosyal ve kişisel becerilerini geliştirmede olumlu etkiler sağladığı, motivasyonu artırdığı ve öğrenme süreçlerini desteklediği gözlemlenmiştir. Ayrıca oyunlaştırma teknolojilerinin öğrenci merkezli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunarak öğrenme etkinliğini artırma vii konusunda avantajlar sağladığı belirtilmiştir. Aynı zamanda oyunlaştırma uygulamalarının bazı dezavantajlara ve zorluklara da neden olduğu saptanmıştır. Yapılan bu sistematik derleme araştırmasının biyoloji öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarına yönelik yapılacak yeni çalışmalara ve konuyla ilgili uygulamalara ışık tutarak eğitim bilimleri ve teknolojileri alanına katkı sağlayacağı düşünülmektedir şeklinde ifade edilmiştir.

Çınar (2023), tarafından gerçekleştirilen çalışmada, oyunlaştırma unsurlarıyla zenginleştirilmiş dijital öğrenme ortamının öğrencilerin İngilizce morfolojik kelime öğrenme süreçlerine olan etkisinin incelenmesi hedeflenmiştir. Araştırmada, ilk olarak nicel veriler, ardından nitel veriler toplanarak analiz edildiği için "açımlayıcı sıralı karma yöntem" tercih edilmiştir. Çalışmanın örneklemi, Ordu ilinde bir fen lisesinin 9. sınıfında öğrenim gören 45 öğrenciden oluşmaktadır. Geriye dönük tasarım modeli kullanılarak, oyunlaştırma unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli bir İngilizce morfolojik kelime öğretim materyali geliştirilmiştir. Bu materyal, sekiz hafta boyunca denek grubu ile uygulanmıştır. Ön-test ve son-test verileri için bağımlı örneklem t-testi sonuçları incelendiğinde, son-testin lehine anlamlı bir fark gözlemlenmiştir. Dijital İngilizce morfoloji öğrenme ortamının etkinliğine dair nicel ve nitel bulgular değerlendirildiğinde, geliştirilen öğrenme materyalinin öğrencilerin İngilizce kelime bilgisi seviyelerini artırdığı ve İngilizce dersine yönelik tutumlarını olumlu bir şekilde etkilediği ifade edilmiştir.

Karataş (2023), tarafından gerçekleştirilen çalışmanın üç ana hedefi bulunmaktadır. Bunlar; oyunlaştırma tekniği aracılığıyla fizik öğretmen adaylarının kuantum fiziği bilgi seviyelerini tespit etmek, öğretmen adaylarının Yenilenmiş Bloom Taksonomisi çerçevesinde bilgi ve bilişsel düzeylerini incelemek olarak sıralanmıştır. Araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Çalışma grubunu, kuantum fiziği dersine katılan 18 fizik öğretmen adayı oluşturmaktadır. Elde edilen bulgular, öğretmen adaylarının kuantum fiziği bilgi seviyelerinin orta ile iyi arasında bir düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayrıca, öğretmen adaylarının Yenilenmiş Bloom Taksonomisi kapsamında genellikle yüksek bilişsel düzeyde oldukları belirtilmiştir. Sonuç olarak, katılımcıların oyunlaştırma uygulamasını eğlenceli, yararlı, motivasyonu artırıcı ve rekabeti teşvik edici olarak değerlendirdikleri ifade edilmiştir.

Gülhan (2024), tarafından gerçekleştirilen çalışmada, 5. sınıf düzeyindeki biyoçeşitlilik konusunun öğretiminde Web 2.0 destekli oyunlaştırma yaklaşımının öğrencilerin akademik başarıları ve hatırlama düzeyleri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmada, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel bir desen kullanılarak nicel bir araştırma yöntemi uygulanmıştır. Örneklem, Muğla Yatağan ilçesindeki bir devlet ortaokulunda eğitim gören 42 öğrenci ile sınırlıdır. Biyoçeşitlilikle ilgili kazanımlar için iki hafta boyunca toplam sekiz ders saati süresince, deney grubundaki öğrencilere Classcraft uygulaması üzerinden etkinlikler sunulmuş; kontrol grubundaki öğrencilere ise ders kitabındaki mevcut etkinlikler uygulanmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, 5. sınıf biyoçeşitlilik konusunun öğretiminde Web 2.0 destekli oyunlaştırma yaklaşımının kullanımı, öğrencilerin akademik başarıları ve öğrenme kalıcılığı açısından mevcut öğretim programına kıyasla daha etkili sonuçlar vermekte olduğu vurgulanmıştır.

Kavas (2024), tarafından gerçekleştirilen araştırmada, araştırma-sorgulamaya dayalı öğrenme yaklaşımı ile oyunlaştırma unsurlarının desteklediği robotik uygulamaların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu çalışmada deneysel bir yöntem tercih edilmiştir. Araştırmanın örneklemi ortaokul 6. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Nicel verilere dayanarak elde edilen bulgular, deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı, bilgisayarla düşünme beceri düzeyleri ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme beceri düzeyleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığını göstermektedir. Ancak, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarıları ve beceri düzeylerinin kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Araştırmanın nitel verileri ise öğrencilerin konuları gerçek yaşamla

ilişkilendirebildiklerini, oyunlaştırmanın motivasyon ve hazır bulunuşluklarını artırdığını ve kalıcılığı sağladığını ortaya koymaktadır.

Ayyıldız Kaya (2024), tarafından gerçekleştirilen çalışmada, Blok Tabanlı Robotik ve Kodlama kursunda yer alan konuların oyunlaştırma yöntemi ile öğrencilerin bilgisayarla düşünme becerileri ve öz-yeterlik algıları üzerindeki etkisinin araştırıldığı ifade edilmektedir. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel bir desenle gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın örneklemini, Van ilinin bir ilçesindeki bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 6. sınıf öğrencilerinden oluşan toplam 48 kişiyi kapsamaktadır. Kodlama becerilerini öğretmek amacıyla eğitim sürecinde robotik öğretiminde Arduino tabanlı programlanabilir eğitim robotlarının kullanıldığı belirtilmiştir. Araştırma sonuçları, deney grubundaki öğrencilerin son test puanlarının kontrol grubundaki öğrencilerin son test puanlarına göre anlamlı bir şekilde arttığını göstermektedir.

## **2.8. Futbol Kavramı**

Futbol, teknik, taktik ve kondisyon unsurları ile zihinsel ve fiziki yönden sağlıklı bir bireyin gelişimine katkı sağlayan bir spor dalıdır ve aynı zamanda önemli bir eğitim aracıdır. Oyun sırasında hızlı karar verme, problem çözme, ekip çalışması ve liderlik gibi becerilerin geliştirilmesine olanak tanır. Bu yönüyle futbol, bireylerin yalnızca fiziksel gelişimini değil, aynı zamanda sosyal ve bilişsel yeteneklerini de geliştiren kapsamlı bir spor branşıdır.

Futbol, sprint, sıçrama ve şut gibi çeşitli sportif değişkenleri içerdiği için dünya genelinde büyük bir ilgiyle takip edilmektedir. Çocukluktan itibaren bireylerin futbola yönlendirilmesi, onların disiplin, sabır ve çalışma alışkanlıkları kazanmasına da katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, futbol, farklı yaş gruplarındaki bireylerin sosyal uyumunu artırarak takım olma bilincini pekiştirmekte ve sağlıklı yaşam alışkanlıklarının yerleşmesine yardımcı olmaktadır.

Oyuncuların müsabakalarda daha etkili olabilmeleri ve sportif başarılarına ulaşabilmeleri için teknik, fizyolojik ve morfolojik becerilerin analiz edilmesi büyük bir önem taşımaktadır (Zakas, 2005). Antrenman süreçleri ve maç analizleri, oyuncuların performansını optimize etmek için kullanılan modern bilimsel yaklaşımlar ile desteklenmektedir. Günümüzde futbol teknolojileri, oyuncuların hareketlerini izleyen

GPS cihazları, veri analitiği araçları ve maç performansı takip yazılımları gibi yenilikçi yöntemlerle gelişimini sürdürmektedir. Bu analizler sayesinde oyuncuların zayıf yönleri belirlenmekte ve bireysel gelişimleri desteklenmektedir.

On birer kişiden oluşan iki takım arasında belirli kurallara dayanarak ayakla oynanan futbol, sadece dünyanın en popüler sporu değil, aynı zamanda küresel ölçekte milyarlarca dolarlık bir pazar oluşturarak büyük bir endüstri haline gelmiştir (Bridgewater ve Stray, 2002). Özellikle büyük turnuvalar ve ligler, sadece sportif anlamda değil, ekonomik ve sosyokültürel açılardan da geniş bir etkiye sahiptir. Futbol kulüpleri, sponsorluk anlaşmaları, yayın hakları, forma satışları ve taraftar kitlesinin katılımı ile ekonomik anlamda önemli bir gelir elde etmektedir. Bununla birlikte, futbolun küresel popülaritesi, farklı ülkelerden gelen bireyleri bir araya getirerek kültürel etkileşimi ve birlik duygusunu da teşvik etmektedir.

Sonuç olarak, futbol sadece bir spor dalı olarak değil, bireysel, sosyal ve ekonomik birçok yönüyle hayatın her alanını etkileyen bir fenomen olarak karşımıza çıkmaktadır. Hem oyuncular hem de izleyiciler için büyük bir tutku kaynağı olan futbol, sağladığı eğlence ve rekabet ortamının yanı sıra, toplumlara sosyokültürel ve ekonomik katkılar sunan çok yönlü bir etkinliktir.

## **2.9. Futbolun Tarihçesi**

Futbolun ne zaman başladığı ve hangi coğrafi bölgelerde yayıldığı konusunda net bilgiler olmasa da, olimpiyatların başlangıcıyla ilgili olduğu gibi futbolun da çeşitli uluslara atfedilen kökenleri bulunmaktadır. Çin kaynaklarına göre, futbol M.Ö. 2697 civarında, efsanevi "beş imparator" dan biri olan Huang-Ti döneminde, askerlerin savunma becerilerini geliştirmek amacıyla oynanmaya başlamıştır. Bu oyuna Çinliler "ts'u kü" demekteydiler; burada "ts'u" ayakla oynamak, "kü" ise top anlamına gelir. Oyun, yaklaşık 10 kişiden oluşan iki takımın, içi tüy dolu büyük bir topu bambu direklerden yapılmış ve fileyle kaplı yaklaşık 5 metre yüksekliğindeki bir kaleye sokma çabasıyla, dört köşeli bir alanda oynanıyordu. Zamanla, bu oyun sadece askerlerle sınırlı kalmayıp rahipler, generaller ve imparatorlar da bu oyuna ilgi duymaya başlamıştır (Stemmler, 2000).

Türk kültüründe de futbol benzeri bir oyun olan "tepük" bilinmektedir. Kaşgarlı Mahmut'un 11. yüzyılda kaleme aldığı ve Türkçe'nin en eski sözlüğü kabul edilen Divânu Lüğati't-Türk, Türklerin yaşam tarzları hakkında pek çok bilgi sunan önemli bir eserdir.

"Tepük" kelimesi, tepmek veya tekmelemek anlamına gelir. Bu oyun, altı oyuncudan oluşan iki takım arasında, kadınların da yer aldığı bir şekilde oynanmıştır. Tepük oyunu, belirli kurallara göre dikilen kalelerden topun geçirilmesi esasına dayanarak sayı kazanma amacı güdülerek oynanmıştır. Futbolun güncel kuralları ise kolejlerde şekillendirilmiştir. 1848 yılında oluşturulan Cambridge kurallarına göre, futbol, 11 kişilik takımlardan oluşan ve belli kurallara sahip bir karşılaşmadır (Aydın vd., 2008).

## **2.10. Türkiye’de Futbolun Tarihi**

Modern futbolun Türkiye'ye girişi, ticaretle uğraşan İngiliz denizcilerin, diplomat ailelerin ve tüccarların etkisiyle gerçekleşmiştir. Bu kişiler genellikle ticaret limanlarına yerleşmiş ve bulundukları bölgelerde futbol oynayarak bu yeni sporu tanıtmışlardır (Sert, 2000). İzmir, İstanbul gibi büyük liman kentleri, futbolun Türkiye'ye yayılmasında önemli bir rol oynamıştır. Özellikle İngilizler ve Rumlar, bu dönemde futbola büyük ilgi göstermiş ve Türk gençleri üzerinde önemli bir etki bırakmıştır.

Türkiye'de kurulan ilk futbol kulübü, 1902 yılında Mr. James La Fontaine ve Mr. Herace Armitage'nin öncülüğünde Kadıköy'de İngilizler ve Rumlar tarafından oluşturulan "Cadikeu Football Club" olmuştur. Bu kulüp, ülkede futbolun ilk organize örneğini sunmuş ve ilerleyen yıllarda diğer kulüplere ilham kaynağı olmuştur. Cadikeu Football Club'ı takiben, Moda Football Club ve Rumların kurduğu Elpis Club futbol kulüpleri kurulmuş ve futbol, özellikle İstanbul'da giderek daha popüler hale gelmiştir.

20. yüzyılın başları, Osmanlı Devleti'nin son dönemlerinde sıkı bir baskı ortamında geçmiştir. Bu dönemde, Türk gençlerinin futbol oynaması ve Türklerin futbol kulübü kurmaları yasaklanmıştır. Ancak gayrimüslimlerin böyle bir engelle karşılaşmaması, futbolun İstanbul gibi kozmopolit şehirlerde yaygınlaşmasını kolaylaştırmıştır. İstanbullu gençlerin, o dönemde Papazın Çayırı olarak bilinen alanda İngilizler ve Rumlar tarafından oynanan futbol karşılaşmalarını ilgiyle izlediği bilinmektedir. Papazın Çayırı, günümüzde Fenerbahçe Şükrü Saracoğlu Stadyumu'nun bulunduğu bölge olup, futbolun Türkiye'deki ilk yayılma alanlarından biri olarak kabul edilmektedir.

Türklerin futbol oynamasının yasaklandığı bu dönemde, futbolun gayrimüslimler arasında hızla yayılması Türk gençlerinin futbola olan ilgisini artırmış, bu durum ilerleyen yıllarda Türklerin de kendi kulüplerini kurma arzusunu tetiklemiştir.

Nihayetinde, 1903 yılında İstanbul'da İngilizler ve Rumlar tarafından kurulan Moda Futbol Kulübü, futbolun Türkiye'deki kurumsal başlangıç noktalarından biri olmuştur.

Cumhuriyetin ilanından önce, 1922 yılında kurulan Türkiye İdman Cemiyetleri İttifakı (TİCİ), Türkiye'de spor organizasyonlarının kurumsallaşmasında önemli bir dönüm noktasıdır. Başlangıçta yalnızca İstanbul'daki spor kulüplerini düzenleme amacı güden bu cemiyet, kısa sürede tüm ülke çapında kabul gören bir spor organizasyonu haline gelmiştir (Çoban, 2004). TİCİ, futbol başta olmak üzere sporun çeşitli dallarında kurallar koyan, turnuvalar düzenleyen ve sporun yaygınlaşmasını sağlayan bir yapı olarak faaliyet göstermiştir. Bu oluşum, Cumhuriyetin ilanından sonra sporun devlet destekli bir yapıya bürünmesi ve daha geniş kitlelere ulaşması için önemli bir temel oluşturmuştur.

Cumhuriyetin ilanıyla birlikte futbol, Türkiye'de giderek daha kurumsal bir yapıya kavuşmuş ve halkın büyük bir ilgisini çeken bir spor dalı haline gelmiştir. Bugün futbol, yalnızca spor anlamında değil, sosyokültürel ve ekonomik boyutlarıyla da Türkiye'nin en önemli etkinliklerinden biri olmaya devam etmektedir.

### **3. MATERYAL METOT**

Çalışmanın bu bölümünde; araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin analizi ile etik kurul başlıkları hakkında bilgi verilmektedir.

#### **3.1. Araştırmanın Modeli**

Çalışmanın modeli, tarama araştırması olarak belirlenmiştir. Tarama araştırmasında, katılımcıların bir konu veya olay ya da ilgi alanları, becerileri, yetenekleri, tutumları vb. hakkındaki görüşleri dikkate alınır ve genellikle diğer çalışmalara göre daha büyük örneklemlemlerle özelliklerin belirlendiği araştırmalardır (Büyüköztürk vd., 2014). Tarama araştırma yöntemleri kapsamında anlık tarama araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Mevcut durumu belirli bir andaki durumuyla açıklamaya anlık tarama araştırması denmektedir (Karasar, 2002). Araştırma tekniği olarak birincil veri toplamada en çok tercih edilen tekniklerden biri olan anket kullanılmıştır. Anket yönteminin tercih edilmesindeki farklı faktörler çeşitlilik, esneklik ve maliyettir. Çeşitlilik ve esneklikte katılımcıların durumları, tutumları ve davranışlarında bilgiye ulaşmak mümkündür. Anket yönteminin bir diğer avantajlı yanı ise imkan çeşitliliği ve yaygınlaşması sayesinde ekonomik açıdan daha az maliyetle tasarruf sağlayıp daha yüksek verim elde edilebilmesidir (Odabaşı, 1999).

#### **3.2. Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evreni Türkiye Futbol Federasyonuna (TFF) bağlı Süper lig, 1. Lig, 2. Lig, 3. Lig takımlarında oynayan profesyonel futbolculardır. Çalışmanın örneklemine bu liglerde oynayan 113 profesyonel erkek futbolcu oluşturmaktadır. Örneklemi oluşturan futbolcuların kulüplerinden alınan izin örnekleri Ek-2’de yer almaktadır.

#### **3.3. Veri Toplama Araçları**

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak Futbolcuların tanımlayıcı bilgilerine yönelik soruların yer aldığı “Genel Bilgiler” ve araştırmada yer alan futbolcuların Oyunlaştırma kullanıcı tipi tanımlayıcı değerlerini belirlemek için “Oyunlaştırma İçin Kullanıcı Türleri Ölçeği” kullanılmıştır. Veri toplama aracı Ek-1’de sunulmuştur.

Veri toplama aracı Google form kullanılarak internet ortamına aktarılmıştır ve doldurulması için futbolculara gönderilmiştir.

### **3.3.1. Kişisel Bilgiler Formu**

Futbolcuların yaş, baskın ayak, oynanan en üst lig, mevki, sahip oldukları elektronik araçlar ve dijital oyun oynama bilgilerini elde etmeye yönelik sorular Genel Bilgiler formunda yer almaktadır. Genel Bilgiler formundaki soruları cevaplandıran futbolcular Oyunlaştırma Kullanıcı Tiplerini belirlemeye yönelik olan ölçek sorularına geçmiştir.

### **3.3.2. Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği**

Araştırmada Tondello vd., (2016) tarafından geliştirilen ve Taşkın ve Kılıç Çakmak (2020) tarafından Türkçeye uyarlanan “Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 6 faktör 24 maddeden oluşmaktadır. Her faktör 4 maddeden oluşmaktadır; Sosyalleşen (5, 9, 14, 21), Özgür Ruh (2, 6, 16, 19), Başaran (4, 11, 17, 22), Yardım Sever (1, 13, 18, 24), Oyuncu (3,7, 15, 23) ve Oyunbozan (8,10, 12, 20). Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçek “Kesinlikle katılmıyorum” ile “Kesinlikle katılıyorum” arasında değişen 7’li Likert derecelendirmeye sahiptir. Bu araştırmanın örneklemini için ölçeğin iç tutarlılık Cronbach’s Alpha katsayısı  $\alpha=.881$  olarak tespit edilmiştir. Ölçek maddeleri terimlerden daha ziyade genel ifadelerden oluştuğu için ölçeğin uygulanacağı hedef kitlenin oyun oynaması veya oyun tercihlerinin farkında olmasına ihtiyaç duyulmamaktadır. Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği kullanım izni EK-3’de yer almaktadır.

### **3.4. Verilerin Analizi**

Verilerin hesaplanmasında ve değerlendirilmesinde SPSS 21.0 yazılımı kullanılmıştır, istatistiksel anlamlılık düzeyi  $p<0,05$  olarak belirlenmiştir, normallik düzeyine Kolmogorov-Smirnov testi ile bakılmıştır. Değerlerin tamamının normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Nitel değişkenler arasındaki ilişki ki-kare bağımsızlık testi incelenmiştir. Ki Kare Bağımsızlık Testi, iki kategorik değişken arasındaki ilişkiyi sınanan bir testtir. Futbolcuların hangi ligde (Süper Lig, 1. Lig, 2. Lig, 3. Lig) ve mevkide (Kaleci, Defans, Orta saha, Forvet) oynadıkları gibi bilgiler ile oyunlaştırma ölçeğinden elde edilen altı farklı oyuncu türü (Sosyalleşen, Özgür Ruh, Başaran, Yardım Sever, Oyuncu, Oyunbozan) kategorik değişkenleri oluşturmaktadır. Bu değişkenlerin her biri,

iki ya da daha fazla kategoriye ayrılabilir. Bu test, kategorilerde yer alan gözlenen frekansları, beklenen frekanslarla karşılaştırmayı amaçlar (Pallant, 2017). Test, iki kategorik değişkenin kesişimlerini temsil eden çapraz tablolardan yararlanır. Çapraz tablodaki her bir kesişim noktası, tablonun hücrelerini oluşturur (Can, 2019). İncelenen durum, bu hücrelerde yer alan gözlenen değerlerle beklenen değerlerin karşılaştırılmasıdır. Çapraz tablonun her bir hücresindeki gözlenen frekansların, beklenen frekanslardan anlamlı bir fark gösterip göstermediği bu testle analiz edilir. Sıra ortalamaları karşılaştırılan iki grup arası değerlendirmelerde Mann Whitney U testi, ikiden fazla grup arası değerlendirmelerde ise Kruskall Wallis testi kullanılmıştır. Oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin birbirleri ile ilişkisi incelenirken Spearman Korelasyon Testi kullanılmıştır.

### **3.5. Etik Kurul**

Sinop Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'nun 08.09.2023 tarihli ve 2023-150 sayılı kararı ile Etik Kurul onayı alınmıştır (Ek-4).

#### 4. BULGULAR

Bu bölümde, futbolcuların tanımlayıcı bilgilerinin yaş ve dijital oyun oynama durumuna göre karşılaştırılması, sporcuların baskın ayak, oynanan en üst lig seviyesi ve mevki gruplarının dijital oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılması, oyunlaştırma kullanıcı tipi değerleri ve bu kullanıcı tiplerine ilişkin farklı değişkenler temelinde frekans, yüzde ve karşılaştırma bulgularına yer verilmektedir.

Sporcuların baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki gruplarına göre yaş değerleri ile bu grupların ki-kare bağımsızlık testi kullanılarak dijital oyun oynama durumuna göre karşılaştırılması Tablo 4.1’de yer almaktadır.

Tablo 4.1 Sporcuların baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki gruplarının dijital oyun oynama durumuna göre karşılaştırılması

| Tanımlayıcı<br>bilgiler                                                    | Yaş (yıl)  | Dijital oyun oynuyor musunuz? |        |        |       |       |        | Toplam |        |
|----------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------|--------|--------|-------|-------|--------|--------|--------|
|                                                                            | M±SD       | Evet                          |        |        | Hayır |       |        |        |        |
|                                                                            |            | Satır                         |        | Sütun  | Satır |       | Sütun  | N      | Sütun  |
|                                                                            |            | N                             | N %    | N %    | N     | N %   | N %    |        |        |
| Toplam                                                                     | 25,4±6,17  | 80                            | 70,8%  | 100,0% | 33    | 29,2% | 100,0% | 113    | 100,0% |
| Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz? ( $\chi^2=1,209$ $p=,546$ ) |            |                               |        |        |       |       |        |        |        |
| Sağ ayak                                                                   | 25,39±6,26 | 46                            | 70,8%  | 57,5%  | 19    | 29,2% | 57,6%  | 65     | 57,5%  |
| Sol ayak                                                                   | 25,37±6,27 | 24                            | 66,7%  | 30,0%  | 12    | 33,3% | 36,4%  | 36     | 31,9%  |
| Her iki ayak                                                               | 25,59±5,85 | 10                            | 83,3%  | 12,5%  | 2     | 16,7% | 6,1%   | 12     | 10,6%  |
| Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? ( $\chi^2=,075$ $p=,995$ )            |            |                               |        |        |       |       |        |        |        |
| Süper Lig                                                                  | 25,2±6,7   | 15                            | 71,4%  | 18,8%  | 6     | 28,6% | 18,2%  | 21     | 18,6%  |
| 1. Lig                                                                     | 28,73±6,45 | 19                            | 70,4%  | 23,8%  | 8     | 29,6% | 24,2%  | 27     | 23,9%  |
| 2. Lig                                                                     | 24,22±6,5  | 21                            | 72,4%  | 26,3%  | 8     | 27,6% | 24,2%  | 29     | 25,7%  |
| 3. Lig                                                                     | 23,98±4,43 | 25                            | 69,4%  | 31,3%  | 11    | 30,6% | 33,3%  | 36     | 31,9%  |
| Hangi mevkide oynuyorsunuz? ( $\chi^2=2,943$ $p=,400$ )                    |            |                               |        |        |       |       |        |        |        |
| Kaleci                                                                     | 24,47±6,27 | 15                            | 83,3%  | 18,8%  | 3     | 16,7% | 9,1%   | 18     | 15,9%  |
| Defans                                                                     | 25,56±5,97 | 25                            | 69,4%  | 31,3%  | 11    | 30,6% | 33,3%  | 36     | 31,9%  |
| Orta Saha                                                                  | 26,13±6,64 | 27                            | 73,0%  | 33,8%  | 10    | 27,0% | 30,3%  | 37     | 32,7%  |
| Forvet                                                                     | 24,7±5,83  | 13                            | 59,1%  | 16,3%  | 9     | 40,9% | 27,3%  | 22     | 19,5%  |
| Elektronik Araç (çoklu yanıt)                                              |            |                               |        |        |       |       |        |        |        |
| Akıllı telefon                                                             |            | 80                            | 70,8%  | 100,0% | 33    | 29,2% | 100,0% | 113    | 100,0% |
| Tablet                                                                     |            | 26                            | 81,3%  | 32,5%  | 6     | 18,8% | 18,2%  | 32     | 28,3%  |
| Bilgisayar                                                                 |            | 46                            | 85,2%  | 57,5%  | 8     | 14,8% | 24,2%  | 54     | 47,8%  |
| Oyun konsolu                                                               |            | 23                            | 100,0% | 28,8%  | 0     | 0,0%  | 0,0%   | 23     | 20,4%  |

Araştırmaya katılan 113 profesyonel futbolcunun yaş ortalaması 25,4±6,17 yıldır. Dijital oyun oynayan (n=80 70,8%) futbolcu sayısı oynamayanlardan (n=33 29,2%) fazladır. Futbolcuların çoğunluğu dijital oyun oynamaktadır. Baskın ayak [ $\chi^2$  (2, N = 113) = 1,209,

$p=,546$ ], oynanan en üst lig [ $\chi^2 (3, N = 113) = ,075, p=,995$ ] ve mevki [ $\chi^2 (3, N = 113) = 2,943, p=,400$ ] gruplarında dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ( $p>,05$ ). Profesyonel futbolcularının tamamı akıllı telefon kullanmaktadır. Akıllı telefona sahip olanların 80 (70,8 %)’i, bilgisayara sahip olanların 46 (85,2%)’sı ve tablete sahip olanların ise 26 (81,3%)’sı dijital oyun oynamaktadır. En az sayıda sahip olunan elektronik araç oyun konsoludur ( $n=23$  20,4%) ve bunların tamamı dijital oyun oynamaktadır.

Futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tipi ortalama puanları ve sahip olunma yüzdeleri Tablo 4.2’de verilmektedir.

Tablo 4.2 Oyunlaştırma kullanıcı tipi değerleri

| Ölçekler (N=113) | Minimum | Maksimum | M     | SD   | % Oyuncu Türü |
|------------------|---------|----------|-------|------|---------------|
| Sosyalleşen      | 4,00    | 28,00    | 23,87 | 3,98 | 17,86         |
| Özgür Ruh        | 4,00    | 28,00    | 24,21 | 3,82 | 18,14         |
| Başaran          | 4,00    | 28,00    | 25,78 | 4,01 | 19,26         |
| Yardımsever      | 5,00    | 28,00    | 24,25 | 4,06 | 18,15         |
| Oyuncu           | 4,00    | 28,00    | 24,61 | 4,22 | 18,40         |
| Oyunbozan        | 4,00    | 28,00    | 10,29 | 5,05 | 8,16          |

Oyunlaştırma kullanıcı tipi ölçeği Sosyalleşen ( $M=23,87$   $SD=3,98$ ), Özgür ruh ( $M=24,21$   $SD=3,82$ ), Başaran ( $M=25,78$   $SD=4,01$ ), Yardımsever ( $M=24,25$   $SD=4,06$ ), Oyuncu ( $M=24,61$   $SD=4,22$ ), Oyunbozan ( $M=10,29$   $SD=5,05$ ) şeklindedir. Futbolcular en yüksek Başaran ( $M=25,78$   $SD=4,01$ ), en düşük ise Oyunbozan ( $M=10,29$   $SD=5,05$ ) kullanıcı tipi ortalama puanına sahiptir. Futbolcularda baskın kullanıcı tip diğerleriyle yakın olsa da Başaran (19,26%)’dır. Oyunbozan (8,16%) kullanıcı tipinin belirgin bir şekilde diğerlerinden ayrıştığı ve düşük olduğu görülmektedir.

Katılımcılar oyunlaştırma kullanıcı tipi ölçeğinden altı farklı boyutta kullanıcı tipi puanı almaktadır. Kullanıcı tipleri içerisinde en yüksek puan alınan baskın tip olarak ifade edilmektedir. Bazı katılımcılar birden fazla kullanıcı tipinde en yüksek puana eşit şekilde sahip olabilmektedir, böyle durumlarda ilgili katılımcının birden fazla baskın tipe sahip olduğu değerlendirilmektedir. Örneğin bazı katılımcıların baskın kullanıcı tipi sadece “Başaran” iken bazı katılımcıların hem “Başaran”, hem de “Yardımsever” olabilmektedir.

Tablo 4.3, 4.4, 4.5, ve 4.6’da verilen oyuncu tipi sayılarının katılımcı sayısından fazla olmasının nedeni bazı katılımcıların birden fazla baskın oyuncu tipine sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Futbolcuların baskın kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri dijital oyun oynama durumuna göre Tablo 4.3’te verilmektedir.

Tablo 4.3 Dijital oyun oynama durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri

|               |                 | Sosyalleşen | ÖzgürRuh | Başaran | Yardımsever | Oyuncu | OyunBozan | Toplam |
|---------------|-----------------|-------------|----------|---------|-------------|--------|-----------|--------|
| <b>Evet</b>   | <b>n</b>        | 19          | 20       | 54      | 30          | 39     | 5         | 80     |
|               | <b>% Satır</b>  | 23,8%       | 25,0%    | 67,5%   | 37,5%       | 48,8%  | 6,3%      |        |
|               | <b>% Sütun</b>  | 61,3%       | 80,0%    | 71,1%   | 75,0%       | 72,2%  | 100,0%    |        |
|               | <b>% Toplam</b> | 16,8%       | 17,7%    | 47,8%   | 26,5%       | 34,5%  | 4,4%      | 70,8%  |
| <b>Hayır</b>  | <b>n</b>        | 12          | 5        | 22      | 10          | 15     | 0         | 33     |
|               | <b>% Satır</b>  | 36,4%       | 15,2%    | 66,7%   | 30,3%       | 45,5%  | 0,0%      |        |
|               | <b>% Sütun</b>  | 38,7%       | 20,0%    | 28,9%   | 25,0%       | 27,8%  | 0,0%      |        |
|               | <b>% Toplam</b> | 10,6%       | 4,4%     | 19,5%   | 8,8%        | 13,3%  | 0,0%      | 29,2%  |
| <b>Toplam</b> | <b>n</b>        | 31          | 25       | 76      | 40          | 54     | 5         | 113    |
|               | <b>% Sütun</b>  | 27,4%       | 22,1%    | 67,3%   | 35,4%       | 47,8%  | 4,4%      | 100,0% |

Not: Yüzdelere ve toplamlar katılımcı sayısına göre, oyuncu tipi sayılarının katılımcı sayısından fazla olmasının nedeni bazı katılımcıların birden fazla baskın oyuncu tipine sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Dijital oyun oynuyor musunuz? sorusuna 80 (70,8 %) katılımcı evet yanıtını vermiştir. Dijital oyun oynayanların sahip oldukları baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=19, 23,8%), Özgür Ruh (n=20, 25,0%), Başaran (n=54, 67,5%), Yardımsever (n=30, 37,5%), Oyuncu (n=39, 48,8%) ve Oyun Bozan (n=5, 6,3%)” şeklindedir. Dijital oyun oynayanlar arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=54, 67,5%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=5, 6,3%)” oyuncu türü görülmektedir.

Dijital oyun oynuyor musunuz? sorusuna 33 (29,2%) katılımcı hayır yanıtını vermiştir. Dijital oyun oynamayanların sahip oldukları baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=12, 36,4%), Özgür Ruh (n=5, 15,2%), Başaran (n=22, 66,7%), Yardımsever (n=10, 30,3%), Oyuncu (n=15, 45,5%) ve Oyun Bozan (n=0, 0,0%)” şeklindedir. Dijital oyun oynamayanlar arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=22, 66,7%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=0, 0,0%)” oyuncu türü görülmektedir.

Dijital oyun oynuyor musunuz? sorusuna verilen yanıtlar her bir baskın oyuncu türü içerisinde ayrı ayrı değerlendirildiğinde Sosyalleşen oyuncu türünde evet (n=19, %61.3) iken, hayır (n=12, %38.7), Özgür Ruh oyuncu türünde evet (n=20, %80.0) iken, hayır (n=5, %20.0), Başaran oyuncu türünde evet (n=54, %71.1) iken, hayır (n=22, %28.9), Yardımsever oyuncu türünde evet (n=30, %75.0) iken, hayır (n=10, %25.0), Oyuncu oyuncu türünde evet (n=39, %72.2) iken, hayır (n=15, %27.8) ve Oyun Bozan oyuncu türünde evet (n=5, %100.0) iken, hayır (n=0, %0.0) olarak belirlenmiştir.

Tablodaki verilere göre, 'Başaran' oyuncu türü en yüksek oranda temsil edilmektedir, bu da 'Başaran' türünün katılımcılar arasında baskın olduğunu göstermektedir. Öte yandan, 'Oyun Bozan' oyuncu türü en düşük oranda temsil edilmekte olup, katılımcılar arasında en az sahip olunan tip olarak dikkat çekmektedir. Bu bulgular, 'Başaran' tipinin geniş bir temsile sahip olduğunu ve 'Oyun Bozan' tipinin ise oldukça nadir olduğunu göstermektedir.

Futbolcuların baskın kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri baskın ayak durumuna göre Tablo 4.4'te verilmektedir.

Tablo 4.4 Baskın ayak durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri

|                 |                 | Sosyalleşen | Özgür Ruh | Başaran | Yardımsever | Oyuncu | OyunBozan | Toplam |
|-----------------|-----------------|-------------|-----------|---------|-------------|--------|-----------|--------|
| <b>Sağayak</b>  | <b>n</b>        | 21          | 16        | 45      | 25          | 32     | 3         | 65     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 32,3%       | 24,6%     | 69,2%   | 38,5%       | 49,2%  | 4,6%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 67,7%       | 64,0%     | 59,2%   | 62,5%       | 59,3%  | 60,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 18,6%       | 14,2%     | 39,8%   | 22,1%       | 28,3%  | 2,7%      | 57,5%  |
| <b>Solayak</b>  | <b>n</b>        | 7           | 5         | 22      | 11          | 18     | 1         | 36     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 19,4%       | 13,9%     | 61,1%   | 30,6%       | 50,0%  | 2,8%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 22,6%       | 20,0%     | 28,9%   | 27,5%       | 33,3%  | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 6,2%        | 4,4%      | 19,5%   | 9,7%        | 15,9%  | 0,9%      | 31,9%  |
| <b>Herikisi</b> | <b>n</b>        | 3           | 4         | 9       | 4           | 4      | 1         | 12     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 25,0%       | 33,3%     | 75,0%   | 33,3%       | 33,3%  | 8,3%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 9,7%        | 16,0%     | 11,8%   | 10,0%       | 7,4%   | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 2,7%        | 3,5%      | 8,0%    | 3,5%        | 3,5%   | 0,9%      | 10,6%  |
| <b>Toplam</b>   | <b>n</b>        | 31          | 25        | 76      | 40          | 54     | 5         | 113    |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 27,4%       | 22,1%     | 67,3%   | 35,4%       | 47,8%  | 4,4%      | 100,0% |

Not: Yüzdelere ve toplamlar katılımcı sayısına göre hesaplanmıştır. oyuncu tipi sayılarının katılımcı sayısından fazla olmasının nedeni bazı katılımcıların birden fazla baskın oyuncu tipine sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz? sorusuna 65 (70,8 %) katılımcı sağ ayak yanıtını vermiştir. Baskın olarak sağ ayağını kullananların sahip oldukları baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=21, 32,3%), Özgür Ruh (n=16 24,6%), Başaran (n=45, 69,2%), Yardımsever (n=25, 38,5%), Oyuncu (n=32, 49,2%), Oyunbozan (n=3, 4,6%) şeklindedir. Sağ ayağını kullananların arasında en yüksek sayıda “Başaran n=45, 69,2%”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=3, 4,6%)” oyuncu türü görülmektedir.

Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz? sorusuna 36 (31,9%) katılımcı sol ayak yanıtını vermiştir. Baskın olarak sol ayağını kullananların sahip oldukları baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=7,19,4 %), Özgür Ruh (n=5, 13,9%), Başaran (n=22, 61,1%), Yardımsever (n=11, 30,6%), Oyuncu (n=18, 50,0%), Oyunbozan (n=1, 2,8%)

şeklindedir. Sol ayağını kullananların arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=22, 61,1%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1, 2,81,%)” oyuncu türü görülmektedir.

Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz? sorusuna 12 (10,6%) katılımcı her iki ayak yanıtını vermiştir. Baskın olarak her iki ayağını kullananların sahip oldukları baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=3,25,0 %), Özgür Ruh (n=4, 33,3%), Başaran (n=9, 75,0%), Yardımsever (n=4, 33,3%), Oyuncu (n=4, 33,3%), Oyunbozan (n=1, 8,3%)” şeklindedir. Her iki ayağını kullananların arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=9, 75,0%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1,8,3 %)” oyuncu türü görülmektedir.

Tabloda 4.4.’teki verilere göre, katılımcılar arasında en yaygın olarak temsil edilen oyuncu türü 'Başaran'dır, bu da bu oyuncu tipinin baskın olduğunu göstermektedir. Buna karşılık, 'Oyun Bozan' oyuncu türü en az temsil edilen tip olarak dikkat çekmektedir. Bu durum, 'Başaran' türünün geniş bir katılımcı kitlesine hitap ettiğini, 'Oyun Bozan' türünün ise oldukça nadir bulunduğunu ortaya koymaktadır.

Futbolcuların baskın kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri oynanan en üst lig durumuna göre Tablo 4.5’te verilmektedir.

Tablo 4.5 Oynanan en üst lig durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri

|                 |                 | Sosyalleşen | Özgür Ruh | Başaran | Yardımsever | Oyuncu | OyunBozan | Toplam |
|-----------------|-----------------|-------------|-----------|---------|-------------|--------|-----------|--------|
| <b>SüperLig</b> | <b>n</b>        | 8           | 5         | 14      | 9           | 10     | 2         | 21     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 38,1%       | 23,8%     | 66,7%   | 42,9%       | 47,6%  | 9,5%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 25,8%       | 20,0%     | 18,4%   | 22,5%       | 18,5%  | 40,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 7,1%        | 4,4%      | 12,4%   | 8,0%        | 8,8%   | 1,8%      | 18,6%  |
| <b>1. Lig</b>   | <b>n</b>        | 7           | 4         | 16      | 10          | 14     | 0         | 27     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 25,9%       | 14,8%     | 59,3%   | 37,0%       | 51,9%  | 0,0%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 22,6%       | 16,0%     | 21,1%   | 25,0%       | 25,9%  | 0,0%      |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 6,2%        | 3,5%      | 14,2%   | 8,8%        | 12,4%  | 0,0%      | 23,9%  |
| <b>2. Lig</b>   | <b>n</b>        | 3           | 7         | 22      | 10          | 13     | 1         | 29     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 10,3%       | 24,1%     | 75,9%   | 34,5%       | 44,8%  | 3,4%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 9,7%        | 28,0%     | 28,9%   | 25,0%       | 24,1%  | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 2,7%        | 6,2%      | 19,5%   | 8,8%        | 11,5%  | 0,9%      | 25,7%  |
| <b>3. Lig</b>   | <b>n</b>        | 13          | 9         | 24      | 11          | 17     | 2         | 36     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 36,1%       | 25,0%     | 66,7%   | 30,6%       | 47,2%  | 5,6%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 41,9%       | 36,0%     | 31,6%   | 27,5%       | 31,5%  | 40,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 11,5%       | 8,0%      | 21,2%   | 9,7%        | 15,0%  | 1,8%      | 31,9%  |
| <b>Toplam</b>   | <b>n</b>        | 31          | 25        | 76      | 40          | 54     | 5         | 113    |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 27,4%       | 22,1%     | 67,3%   | 35,4%       | 47,8%  | 4,4%      | 100,0% |

Not: Yüzdelere ve toplamlar katılımcı sayısına göre, oyuncu tipi sayılarının katılımcı sayısından fazla olmasının nedeni bazı katılımcıların birden fazla baskın oyuncu tipine sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? sorusuna 21 (18,6 %) katılımcı süper lig yanıtını vermiştir. Süper ligde oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=8,

38,1.%), Özgür Ruh (n=5, 23,8.%), Başaran (n=14, 66,7.%), Yardımsever (n=9, 42,9%), Oyuncu (n=10, 47,6%), Oyunbozan (n=2, 9,5%) şeklindedir. Süper lig de oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=14, 66,7%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=2, 9,5%)” oyuncu türü görülmektedir.

Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? sorusuna 27 (23,9 %) katılımcı 1. lig yanıtını vermiştir. 1. ligde oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=7, 25,9.%), Özgür Ruh (n=4, 14,8.%), Başaran (n=16, 59,3.%), Yardımsever (n=10, 37,0%), Oyuncu (n=14, 51,9%), Oyunbozan (n=0, 0,0%) şeklindedir. 1.ligde oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=16, 59,3%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=0, 0,0%)” oyuncu türü görülmektedir.

Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? sorusuna 29 (25,7 %) katılımcı 2. lig yanıtını vermiştir. 2. ligde oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=3, 10,3.%), Özgür Ruh (n=7, 24,1.%), Başaran (n=22, 75,9.%), Yardımsever (n=10, 34,5%), Oyuncu (n=13, 44,8%), Oyunbozan (n=1, 3,4%) şeklindedir. 2.ligde oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=22, 75,9%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1, 3,4%)” oyuncu türü görülmektedir.

Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? sorusuna 36 (31,9 %) katılımcı 3. lig yanıtını vermiştir. 3. ligde oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=13, 36,1.%), Özgür Ruh (n=9, 25,0.%), Başaran (n=24, 66,7.%), Yardımsever (n=11, 30,6%), Oyuncu (n=17, 47,2%), Oyunbozan (n=2, 5,6%) şeklindedir. 3.ligde oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=24, 66,7%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=2, 5,6%)” oyuncu türü görülmektedir.

Tablo 4.5.’in verileri, katılımcılar arasında 'Başaran' oyuncu türünün en yüksek oranda temsil edildiğini ve bu türün baskın bir özellik taşıdığını göstermektedir. Öte yandan, 'Oyun Bozan' türü en düşük oranda temsil edilmekte olup, en az rastlanan oyuncu tipi olarak öne çıkmaktadır. Bu sonuçlar, 'Başaran' tipinin geniş bir dağılım sergilediğini, 'Oyun Bozan' tipinin ise nadir görüldüğünü ifade etmektedir.

Futbolcuların baskın kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri mevki durumuna göre Tablo 4.6’da verilmektedir.

Tablo 4.6 Mevki durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri

|                 |                 | Sosyalleşen | ÖzgürRuh | Başaran | Yardımsever | Oyuncu | OyunBozan | Toplam |
|-----------------|-----------------|-------------|----------|---------|-------------|--------|-----------|--------|
| <b>Kaleci</b>   | <b>n</b>        | 6           | 7        | 9       | 9           | 8      | 1         | 18     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 33,3%       | 38,9%    | 50,0%   | 50,0%       | 44,4%  | 5,6%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 19,4%       | 28,0%    | 11,8%   | 22,5%       | 14,8%  | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 5,3%        | 6,2%     | 8,0%    | 8,0%        | 7,1%   | 0,9%      | 15,9%  |
| <b>Defans</b>   | <b>n</b>        | 6           | 7        | 25      | 14          | 19     | 2         | 36     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 16,7%       | 19,4%    | 69,4%   | 38,9%       | 52,8%  | 5,6%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 19,4%       | 28,0%    | 32,9%   | 35,0%       | 35,2%  | 40,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 5,3%        | 6,2%     | 22,1%   | 12,4%       | 16,8%  | 1,8%      | 31,9%  |
| <b>OrtaSaha</b> | <b>n</b>        | 11          | 6        | 29      | 13          | 16     | 1         | 37     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 29,7%       | 16,2%    | 78,4%   | 35,1%       | 43,2%  | 2,7%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 35,5%       | 24,0%    | 38,2%   | 32,5%       | 29,6%  | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 9,7%        | 5,3%     | 25,7%   | 11,5%       | 14,2%  | 0,9%      | 32,7%  |
| <b>Forvet</b>   | <b>n</b>        | 8           | 5        | 13      | 4           | 11     | 1         | 22     |
|                 | <b>% Satır</b>  | 36,4%       | 22,7%    | 59,1%   | 18,2%       | 50,0%  | 4,5%      |        |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 25,8%       | 20,0%    | 17,1%   | 10,0%       | 20,4%  | 20,0%     |        |
|                 | <b>% Toplam</b> | 7,1%        | 4,4%     | 11,5%   | 3,5%        | 9,7%   | 0,9%      | 19,5%  |
| <b>Toplam</b>   | <b>n</b>        | 31          | 25       | 76      | 40          | 54     | 5         | 113    |
|                 | <b>% Sütun</b>  | 27,4%       | 22,1%    | 67,3%   | 35,4%       | 47,8%  | 4,4%      | 100,0% |

Not: Yüzdelere ve toplamlar katılımcı sayısına göre hesaplanmıştır. oyuncu tipi sayılarının katılımcı sayısından fazla olmasının nedeni bazı katılımcıların birden fazla baskın oyuncu tipine sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Hangi mevkide oynuyorsunuz? sorusuna 18 (15,9 %) katılımcı kaleci yanıtını vermiştir.

Kaleci mevkide oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=6, 33,3.%), Özgür Ruh (n=7, 38,9.%), Başaran (n=9, 50,0.%), Yardımsever (n=9, 50,0%), Oyuncu (n=8, 44,4%), Oyunbozan (n=1, 5,6%) şeklindedir. Kaleci mevkide oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=9, 50,0%) ve Yardımsever (n=9, 50,0%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1, 5,6%)” oyuncu türü görülmektedir.

Hangi mevkide oynuyorsunuz? sorusuna 36 (31,9 %) katılımcı defans yanıtını vermiştir.

Defans mevkide oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=6, 16,6.%), Özgür Ruh (n=7, 19,4.%), Başaran (n=25, 69,4.%), Yardımsever (n=14, 38,9%), Oyuncu (n=19, 52,8%), Oyunbozan (n=2, 5,6%) şeklindedir. Defans mevkide oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=25, 69,4%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=2, 5,6%)” oyuncu türü görülmektedir.

Hangi mevkide oynuyorsunuz? sorusuna 37 (32,7 %) katılımcı Orta Saha yanıtını vermiştir.

Orta Saha mevkide oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=11, 29,4.%), Özgür Ruh (n=6, 16,2.%), Başaran (n=29, 78,4.%), Yardımsever (n=13, 35,1%), Oyuncu (n=16, 43,2%), Oyunbozan (n=1, 2,7%) şeklindedir. Orta Saha

mevkinde oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=29, 78,4%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1, 2,7%)” oyuncu türü görülmektedir.

Hangi mevkide oynuyorsunuz? sorusuna 22 (19,5 %) katılımcı Forvet yanıtını vermiştir. Forvet mevkinde oynayan futbolcuların baskın oyuncu türleri “Sosyalleşen (n=8, 36,44.%), Özgür Ruh (n=5, 22,7.%), Başaran (n=13, 59,1.%), Yardımsever (n=4, 18,2%), Oyuncu (n=11, 50,0%), Oyunbozan (n=1, 4,5%) şeklindedir. Forvet mevkinde oynayan futbolcular arasında en yüksek sayıda “Başaran (n=13, 59,1%)”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan (n=1, 4,5%)” oyuncu türü görülmektedir.

Tablo 4.6.’daki veriler, 'Başaran' oyuncu türünün katılımcılar arasında en yaygın şekilde temsil edildiğini ve bu türün baskın olduğunu ortaya koymaktadır. Bunun aksine, 'Oyun Bozan' türü en az temsil edilen oyuncu tipi olarak öne çıkmaktadır. Bu bulgular, 'Başaran' tipinin katılımcılar arasında yaygın olduğunu, 'Oyun Bozan' tipinin ise nadir bulunduğunu vurgulamaktadır.

Araştırmada yer alan futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin dijital oyun oynama durumuna göre karşılaştırılmasında Mann-Whitney U testi kullanılmıştır ve Tablo 4.7’de gösterilmiştir.

Tablo 4.7 Dijital oyun oynama durumuna göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması

| Ölçekler<br>(N=113) | Dijital oyun oynuyor musunuz?-<br>Sıra Ortalaması |             | U        | Z      | p    |
|---------------------|---------------------------------------------------|-------------|----------|--------|------|
|                     | Evet(n=80)                                        | Hayır(n=33) |          |        |      |
| Sosyalleşen         | 56,43                                             | 58,38       | 1274,500 | -,290  | ,772 |
| ÖzgürRuh            | 57,51                                             | 55,77       | 1279,500 | -,258  | ,796 |
| Başaran             | 57,81                                             | 55,05       | 1255,500 | -,425  | ,671 |
| Yardımsever         | 57,95                                             | 54,70       | 1244,000 | -,485  | ,628 |
| Oyuncu              | 58,48                                             | 53,42       | 1202,000 | -,755  | ,450 |
| OyunBozan           | 59,71                                             | 50,44       | 1103,500 | -1,373 | ,170 |

Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların her bir oyunlaştırma kullanıcı tipine ait sıra ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p>.05$ ). Bu bulgular her bir kullanıcı tipindeki dijital oyun oynama durumunun benzer dağılıma sahip olduğunu göstermektedir. Sosyalleşen puan sıra ortalaması dijital oyun oynayanlarda 56,43 iken oynamayanlarda 58,38’dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların Sosyalleşen kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,772$ ). Özgür ruh puan sıra ortalaması dijital oyun

oynayanlarda 57,51 iken oynamayanlarda 55,77'dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların ÖzgürRuh kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,796$ ). Başaran puan sıra ortalaması dijital oyun oynayanlarda 57,81 iken oynamayanlarda 55,05'dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların Başaran kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,671$ ). Yardımsever puan sıra ortalaması dijital oyun oynayanlarda 57,59 iken oynamayanlarda 54,70'dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların Yardımsever kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,628$ ). Oyuncu puan sıra ortalaması dijital oyun oynayanlarda 58,48 iken oynamayanlarda 53,42'dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların Oyuncu kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,450$ ). Oyunbozan puan sıra ortalaması dijital oyun oynayanlarda 59,71 iken oynamayanlarda 55,44'dir. Dijital oyun oynayanlar ile oynamayanların Oyunbozan kullanıcı tipi sıra ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>,170$ ).

Araştırmada yer alan futbolcuların baskın ayak değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılmasında Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır ve Tablo 4.8'de gösterilmiştir.

Tablo 4.8 Baskın ayak değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması

| Ölçekler<br>(N=113) | Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz?-Sıra Ortalaması |                    |                        | $\chi^2$ | P    |
|---------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------|----------|------|
|                     | Sağ ayak<br>(n=65)                                             | Sol ayak<br>(n=36) | Her iki ayak<br>(n=12) |          |      |
| Sosyalleşen         | 59,83                                                          | 49,89              | 63,00                  | 2,626    | ,269 |
| ÖzgürRuh            | 55,55                                                          | 53,65              | 74,92                  | 4,177    | ,124 |
| Başaran             | 57,96                                                          | 51,33              | 68,79                  | 2,921    | ,232 |
| Yardımsever         | 59,59                                                          | 48,46              | 68,58                  | 4,451    | ,108 |
| Oyuncu              | 57,59                                                          | 56,65              | 54,83                  | ,080     | ,961 |
| OyunBozan           | 59,01                                                          | 55,89              | 49,46                  | ,929     | ,628 |

Baskın olarak sağ, sol ya da her iki ayağını kullananların her bir oyunlaştırma kullanıcı tipine ait sıra ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p>.05$ ). Bu bulgular her bir kullanıcı tipindeki kullanılan baskın ayak durumunun benzer dağılıma sahip olduğunu göstermektedir. Sosyalleşen ( $\chi^2(2) = 2,626$ ,  $p = .269$ ), ÖzgürRuh ( $\chi^2(2) = 4,177$ ,  $p = .124$ ), Başaran ( $\chi^2(2) = 2,921$ ,  $p = .232$ ),

Yardımsaver ( $\chi^2 (2) = 4,451$ ,  $p = 108$ ), Oyuncu ( $\chi^2 (2) = ,080$ ,  $p = 961$ ), ve Oyunbozan ( $\chi^2 (2) = ,929$ ,  $p = 628$  .) kullanıcı tipleri baskın ayağa göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p > ,05$ ).

Araştırmada yer alan futbolcuların oynanan en üst lig seviyesine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılmasında Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır ve Tablo 4.9'da gösterilmiştir.

Tablo 4.9 Oynanan en üst lig seviyesine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması

| Ölçekler<br>(N=113) | Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? -Sıra Ortalaması |                  |                  |                  | $\chi^2$ | P    |
|---------------------|-------------------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|----------|------|
|                     | Süper Lig<br>(n=21)                                   | 1. Lig<br>(n=27) | 2. Lig<br>(n=29) | 3. Lig<br>(n=36) |          |      |
| Sosyalleşen         | 69,00                                                 | 53,02            | 55,78            | 53,97            | 3,622    | ,305 |
| ÖzgürRuh            | 61,38                                                 | 59,54            | 55,28            | 53,93            | ,953     | ,813 |
| Başaran             | 60,88                                                 | 52,61            | 57,88            | 57,32            | ,873     | ,832 |
| Yardımsaver         | 64,60                                                 | 59,70            | 54,64            | 52,44            | 2,207    | ,530 |
| Oyuncu              | 61,67                                                 | 59,04            | 56,48            | 53,17            | 1,058    | ,787 |
| OyunBozan           | 57,69                                                 | 60,96            | 52,91            | 56,92            | ,863     | ,834 |

Oynanan en üst lig; Süper lig, 1. lig, 2. lig ya da 3. lig olanların her bir oyunlaştırma kullanıcı tipine ait sıra ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p > ,05$ ). Bu bulgular her bir kullanıcı tipindeki oynanan en üst lig durumunun benzer dağılıma sahip olduğunu göstermektedir. Sosyalleşen ( $\chi^2 (3) = 3,622$  ,  $p = . ,305$ ), ÖzgürRuh ( $\chi^2 (3) = ,953$  .,  $p = ,813$ .), Başaran ( $\chi^2 (3) = ,873$  .,  $p = ,832$ .), Yardımsaver ( $\chi^2 (3) = 2,207$  .,  $p = ,530$ .), Oyuncu ( $\chi^2 (3) = 1,058$  .,  $p = ,787$ .) ve Oyunbozan ( $\chi^2 (3) = ,863$  .,  $p = ,834$ .) kullanıcı tipleri oynanan en üst lige göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p > ,05$ ).

Araştırmada yer alan futbolcuların mevki değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılmasında Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır ve Tablo 4.10'da gösterilmiştir.

Tablo 4.10 Mevki değişkenine göre oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin karşılaştırılması

| Ölçekler<br>(N=113) | Hangi mevkide oynuyorsunuz? - Sıra Ortalaması |                  |                     |                  | $\chi^2$ | P    |
|---------------------|-----------------------------------------------|------------------|---------------------|------------------|----------|------|
|                     | Kaleci<br>(n=18)                              | Defans<br>(n=36) | Orta Saha<br>(n=37) | Forvet<br>(n=22) |          |      |
| Sosyalleşen         | 51,56                                         | 59,17            | 59,73               | 53,32            | 1,209    | ,751 |
| ÖzgürRuh            | 68,83                                         | 62,97            | 51,95               | 46,05            | 7,026    | ,071 |
| Başaran             | 57,92                                         | 65,11            | 53,69               | 48,55            | 4,416    | ,220 |
| Yardımsever         | 62,25                                         | 63,26            | 56,38               | 43,50            | 5,650    | ,130 |
| Oyuncu              | 57,58                                         | 65,75            | 53,58               | 47,95            | 4,776    | ,189 |
| OyunBozan           | 54,64                                         | 53,93            | 57,16               | 63,68            | 1,337    | ,720 |

Kaleci, Defans, Orta Saha ya da Forvet oynayanların her bir oyunlaştırma kullanıcı tipine ait sıra ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p>.05$ ). Bu bulgular her bir kullanıcı tipindeki oynanan mevki durumunun benzer dağılıma sahip olduğunu göstermektedir. Sosyalleşen ( $\chi^2(3) = 1,209$ ,  $p = .751$ ), ÖzgürRuh ( $\chi^2(3) = 7,026$ ,  $p = ,071$ ), Başaran ( $\chi^2(3) = 4,416$ ,  $p = ,220$ ), Yardımsever ( $\chi^2(3) = 5,650$ ,  $p = ,130$ ), Oyuncu ( $\chi^2(3) = 4,776$ ,  $p = ,189$ ) ve Oyunbozan ( $\chi^2(3) = 1,337$ ,  $p = ,720$ ) kullanıcı tipleri oynanan mevkilere göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ( $p>.05$ ).

Araştırmada yer alan futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin ilişkisinin incelenmesinde Spearman korelasyon testi kullanılmıştır ve Tablo 4.11’de gösterilmiştir.

Tablo 4.11 Oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin ilişkisi

| Ölçek       | Sosyalleşen | ÖzgürRuh | Başaran | Yardımsever | Oyuncu | OyunBozan |
|-------------|-------------|----------|---------|-------------|--------|-----------|
| Sosyalleşen | rs 1,000    | ,427**   | ,458**  | ,536**      | ,347** | -,187*    |
|             | p           | ,000     | ,000    | ,000        | ,000   | ,047      |
| ÖzgürRuh    | rs          | 1,000    | ,515**  | ,424**      | ,482** | -,166     |
|             | p           |          | ,000    | ,000        | ,000   | ,080      |
| Başaran     | rs          |          | 1,000   | ,507**      | ,510** | -,298**   |
|             | p           |          |         | ,000        | ,000   | ,001      |
| Yardımsever | rs          |          |         | 1,000       | ,330** | -,223*    |
|             | p           |          |         |             | ,000   | ,017      |
| Oyuncu      | rs          |          |         |             | 1,000  | -,130     |
|             | p           |          |         |             |        | ,169      |
| OyunBozan   | rs          |          |         |             |        | 1,000     |
|             | p           |          |         |             |        |           |

\*\*  $p<.01$  \*  $p<.05$

Sosyalleşen ile özgürruh ( $rs=.427$   $p=.000$ ), başaran ( $rs=.458$   $p=.000$ ), yardımsever ( $rs=.536$   $p=.000$ ), Oyuncu ( $rs=.347$   $p=.000$ ), arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif

yönde bir ilişki, oyunbozan ( $rs=-,187$   $p=,047$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif yönde bir ilişki bulunmaktadır. Özgürruh ile başaran ( $rs=,515$   $p=,000$ ), yardımsever ( $rs=,424$   $p=,000$ ), Oyuncu ( $rs=,482$   $p=,000$ ), arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde bir ilişki, oyunbozan ( $rs=-,166$   $p=,080$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır. Başaran ile yardımsever ( $rs=,507$   $p=,000$ ), Oyuncu ( $rs=,510$   $p=,000$ ), arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde bir ilişki, oyunbozan ( $rs=-,298$   $p=,001$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif bir ilişki bulunmaktadır. Yardımsever ile Oyuncu ( $rs=,330$   $p=,000$ ), arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde bir ilişki, oyunbozan ( $rs=-,223$   $p=,017$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif bir ilişki bulunmaktadır. Oyuncu ile oyunbozan ( $rs=-,130$   $p=,169$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

Bulgular, oyunlaştırma kullanıcı tipleri arasında çoğunlukla pozitif ve anlamlı ilişkiler olduğunu, ancak "Oyun Bozan" kullanıcı tipinin diğer kullanıcı tipleriyle daha çok negatif ilişkiler sergilediğini göstermektedir. Özellikle "Sosyalleşen", "Özgür Ruh", "Başaran" ve "Yardımsever" kullanıcı tipleri arasında güçlü pozitif ilişkiler olduğu dikkat çekmektedir. Bu kullanıcı tiplerinin birbirini destekleyen eğilimlere sahip olabileceğini düşündürmektedir. "Oyun Bozan" tipi ise diğer kullanıcı tiplerinden farklı ve daha bağımsız bir motivasyon yapısına sahiptir.

## 5. TARTIŞMA

Araştırmaya katılan 113 profesyonel futbolcu arasında dijital oyun oynayanların sayısı 80(70,8%)'dir, dijital oyun oynamayanların sayısı ise 33(29,2%)'tür. Profesyonel futbolcuların önemli bir çoğunluğunun dijital oyun oynadığı tespit edilmiştir. Futbolcuların yaklaşık %30'luk bir bölümünün dijital oyun oynamıyor olması da göz ardı edilmemelidir. Baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki ile dijital oyun oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ( $p>,05$ ). Çalışmaya katılım sağlayan profesyonel futbolcuların sahip oldukları elektronik araçların çoktan aza doğru sıralaması akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsoludur. Oyun konsoluna sahip olan futbolcuların tamamı dijital oyun oynamaktadır.

Araştırmada yer alan futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tipi ortalama ve standart sapma değerleri ile oyuncu türü yüzdeleri Tablo 4.2'dedir. Profesyonel futbolcuların baskın oyunlaştırma kullanıcı tipi Başarandır, en düşük değer ise Oyunbozandır. Yıldırım vd., (2021) öğrencilerle yaptığı çalışmada, katılımcıların baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin büyük çoğunluğunun "Başaran," "Hayırsever," ve "Oyuncu" olduğu tespit edilmiştir (%81,3). Bunun yanı sıra, en düşük ortalama puanın "Oyunbozan" kullanıcı tipi için olduğu belirtilmiştir. Bu bulgular, bireylerin oyunlaştırma bağlamında daha çok içsel motivasyon odaklı kullanıcı tiplerine yöneldiğini, dışsal motivasyon odaklı veya olumsuz etkileşim sağlayan kullanıcı tiplerinin ise daha az tercih edildiğini göstermektedir. Benzer şekilde, çalışmamızda yer alan profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tipi ortalama ve standart sapma değerleri ile oyuncu türü yüzdeleri incelendiğinde, baskın oyunlaştırma kullanıcı tipinin "Başaran" olduğu, en düşük değer ise "Oyunbozan" kullanıcı tipi için olduğu görülmüştür. Bu sonuçlar, futbolcuların genellikle başarı odaklı ve içsel motivasyon kaynaklı oyunlaştırma kullanıcı tiplerine yatkın olduğunu, "Oyunbozan" gibi daha olumsuz ya da dışsal motivasyon odaklı tiplerin ise daha az yaygın olduğunu göstermektedir. Her iki çalışmanın bulguları, içsel motivasyonun baskın bir rol oynadığını ve oyunlaştırma bağlamında bireylerin daha olumlu ve hedef odaklı kullanıcı tiplerine yöneldiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, profesyonel futbolcuların motivasyonel eğilimlerinin mesleki gereklilikler ve başarı odaklı bir performans kültürü nedeniyle bu yönde şekillenmiş olabileceği değerlendirilmektedir.

Oyunlaştırma kullanıcı tiplerine uygun motivasyon stratejilerinin uygulanması, oyuncuların performansını artırabileceği gibi takım dinamiklerini güçlendirebilir ve sporcuların bireysel hedeflere ulaşmalarını destekleyebilir. Peña-González vd., (2023) çalışmasında, ters yüz edilmiş sınıf ve oyunlaştırma metodolojilerine dayalı eğitim stratejisinin öğrenci katılımı, motivasyonu ve akademik performans üzerinde olumlu etkileri olduğu vurgulanmıştır. Bu metodolojilerin, içeriği anlamayı, bilginin kalıcılığını, aktif öğrenci katılımını ve işbirliğini artırdığı gibi geleneksel yöntemlere kıyasla öğretim kalitesini ve memnuniyeti de artırdığı belirtilmiştir. Bu bulgular, farklı bağlamlarda oyunlaştırma stratejilerinin kullanımının bireylerin motivasyonunu ve performansını iyileştirme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, bu çalışmada da profesyonel futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerini belirlenmesi, bu tiplerin futbol antrenmanlarında veya müsabakalarda kullanılabilecek uygun motivasyon yöntem ve teknikleri geliştirilmesine temel oluşturabilecektir. Peña-González vd., (2023) bulguları, oyunlaştırma temelli yaklaşımların bireysel farklılıkları dikkate alarak daha etkin eğitim ve uygulama stratejileri geliştirmede etkili bir araç olabileceğini göstermekte ve bu yaklaşımların spor alanında da kullanılabileceğine işaret etmektedir. Çalışmamızda önerdiğimiz oyunlaştırma kullanıcı tiplerine dayalı motivasyon stratejileri, futbolcuların bireysel ihtiyaçlarına ve tercih ettikleri motivasyon türlerine uyum sağlayarak performans ve memnuniyetin artırılmasına katkıda bulunabilir.

Botha-Ravyse vd., (2018), oyunlaştırma ilkelerinin eğitim süreçlerinde spor bilimleri öğrencilerinin motivasyonunu artırmada ve öğrenme deneyimlerini geliştirmede etkili olabileceğini göstermektedir. Çalışmada, öğrencilerin sınavlara hazırlık sürecinde bir mobil uygulama aracılığıyla oyunlaştırma yaklaşımından yararlandığı, bu uygulamanın kullanım kolaylığı, sınava hazırlık ve keyif gibi unsurlar açısından olumlu sonuçlar doğurduğu belirtilmiştir. Ayrıca, oyun tabanlı öğrenme faaliyetlerinin tasarımı ve teknolojinin entegrasyonu ile ilgili önemli derslerin çıkarıldığı ifade edilmiştir. Bu bulgular, çalışmamızda oyunlaştırma kullanıcı tiplerini belirleyerek, futbolcuların bireysel motivasyon ihtiyaçlarına uygun tekniklerin geliştirilmesi fikrini desteklemektedir. Oyunlaştırma stratejilerinin öğrenme ve performansı artırma potansiyeli, spor alanında da etkili bir şekilde uygulanabilir. Bu bağlamda, oyunlaştırmının yalnızca eğitim değil, spor ve diğer alanlarda da kişisel ve grup hedeflerine ulaşmada etkili bir araç olduğu fikri pekişmektedir.

Ferriz-Valero vd., (2020) çalışması, oyunlaştırmanın üniversite öğrencilerinin motivasyonları ve akademik performansları üzerindeki olumlu etkilerini vurgulayan bulgular sunmaktadır. Araştırma, beden eğitimi alanında uzmanlaşan öğretmen adaylarıyla yapılan müdahalede, oyunlaştırma uygulamasının özellikle dışsal düzenlemeyi artırdığını ve deney grubunda daha yüksek akademik performans sağladığını ortaya koymuştur. İçsel motivasyonda anlamlı bir değişiklik olmamakla birlikte, oyunlaştırma stratejisinin dışsal motivasyonu ve buna bağlı olarak akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Bu bulgular, çalışmamızla güçlü bir ilişki kurmaktadır. Oyunlaştırmanın ödül ve ceza mekanizmaları gibi dışsal motivasyon unsurlarının, sporcuların performansına yönelik olumlu etkiler sağlayabileceği düşünülmektedir.

Geribaldi-Doldán vd., (2023) tarafından yürütülen araştırma, oyunlaştırma ve 3D simülasyon programlarının eğitimde etkili bir şekilde kullanılabileceğini ve öğrenci motivasyonunu artırabileceğini göstermektedir. Çalışmada, anatomi dersinin karmaşık ve ilgisiz olarak algılanması sorununu çözmek amacıyla, belirli sporlarla ilişkilendirilmiş uygulamalar ve oyunlaştırma dinamikleri kullanılmıştır. Bu yaklaşımlar, öğrencilerin hem konuya olan ilgisini artırmış hem de öğrenme süreçlerinde yapılan hataları azaltmıştır. Öğrencilerin bu yöntemlere yüksek düzeyde olumlu geri bildirim verdiği de belirtilmiştir. Bulgular, bu araştırmayla güçlü bir paralellik taşımaktadır. Bu çalışmada futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin belirlenmesi, onların motivasyon kaynaklarının anlaşılması ve buna uygun eğitim ve antrenman stratejilerinin geliştirilmesi önerilmektedir. Geribaldi-Doldán vd.,'nin (2023) oyunlaştırma ve uygulamaların öğrenciler üzerindeki etkisine dair sonuçları, futbolcularda benzer bir yaklaşımla motivasyon ve performans artışı sağlanabileceğini desteklemektedir. Sporcuların bireysel farklılıklarını göz önüne alan ve oyunlaştırmayı içeren eğitim yöntemlerinin, hem öğrenme süreçlerini zenginleştireceği hem de katılım ve memnuniyet düzeylerini artıracığı öngörülmektedir. Özellikle belirli oyunlaştırma kullanıcı tiplerine yönelik spesifik motivasyonel araçlar geliştirilmesi, futbolcuların bireysel performansını ve takıma katkısını olumlu yönde etkileyebilir.

Rubio ve Olmedilla (2021) tarafından sunulan spor yaralanmalarının önlenmesi kapsamında oyunlaştırmaya yönelik yönergeler, oyunlaştırılmış müdahalelerin öğrenme ve davranış değişikliği üzerindeki etkisini artırmak için dikkat edilmesi gereken önemli unsurları ortaya koymaktadır. Araştırma, özellikle genç sporcular için uyarlanmış

oyunlaştırma yaklaşımlarının etkili bir öğrenme ortamı oluşturabileceğini ve bireylerin belirli hedeflere ulaşmasını destekleyebileceğini göstermektedir. Bulgular, bu araştırmayla önemli bir ilişki içindedir. Bu çalışma, profesyonel futbolcularda baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerini belirlemeye ve bu türlere uygun motivasyon stratejileri geliştirmeye odaklanmaktadır. Rubio ve Olmedilla'nın (2021) belirttiği gibi, oyunlaştırmada bireylerin özelliklerine ve hedeflerine uyarlanmış tekniklerin kullanımı, davranış değişikliği ve öğrenme süreçlerini iyileştirebilir. Örneğin, futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerine göre ödül sistemleri, geri bildirim mekanizmaları ve takım içi rekabet unsurları tasarlanabilir. Bu yaklaşım, yalnızca bireysel performansı artırmakla kalmaz, aynı zamanda takım dinamiklerini de geliştirebilir. Rubio ve Olmedilla'nın (2021), vurguladığı bir diğer önemli nokta, oyunlaştırmanın içsel ve dışsal teşviklerle dengelenmesi gerektiğidir. Çalışmamızda bu yaklaşımı benimseyerek, futbolcularda hem bireysel hem de grup motivasyonunu artırabilecek bir sistem önerilmektedir. Ayrıca, futbolcuların belirli zorluklarla karşılaşmaları durumunda, bu zorlukları aşmak için oyunlaştırılmış stratejilerin yapılandırılmasının faydalı olabileceği düşünülmektedir. Sonuç olarak, Rubio ve Olmedilla'nın (2021) önerileri, futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerine dayalı olarak kişiselleştirilmiş müdahaleler geliştirme önerisini desteklemekte ve bu tür müdahalelerin, futbol antrenmanlarında ve müsabakalarda uygulanabilirliğini güçlendirmektedir. Bu yöntemler, futbolcularda öğrenme, motivasyon ve performans artışı sağlamaya yönelik değerli araçlar sunabilir.

Dijital oyun oynama durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 4.3'tedir. Hem dijital oyun oynayanlarda hem de oynamayanlarda en yüksek sayıda "Başaran", en düşük sayıda ise "Oyun Bozan" kullanıcı tipi görülmektedir. Hem dijital oyun oynayanlarda hem de oynamayanlarda "Başaran" kullanıcı tipinin baskın olması, başarı odaklılığın sadece oyun deneyimiyle sınırlı olmadığını gösterebilir. Başaranlar, uzmanlaşma ve yeterlilikle motive oldukları için, bu özelliklerin dijital oyun oynamaktan bağımsız olarak genel bir özellik olduğu anlaşılabılır. Dijital oyun oynayan bireylerde Sosyalleşenler veya Oyuncular gibi kullanıcı tiplerinin daha baskın olması beklenebilirdi. Ancak bu gruplarda da "Başaran" tipinin ön planda olması, oyunlaştırma sistemlerinde uzmanlaşmaya dayalı mekanizmaların güçlü bir motivasyon kaynağı olabileceğini gösterir. Dışsal motive olan "Oyuncular", dijital oyun deneyiminden daha fazla etkilenebilir. Ancak zamanla bu grubun içsel motivasyon kaynaklarına (ör. Başaranlara) geçiş yapması mümkün olabilir.

Dijital oyun oynamayan bireyler için sistem, başarı odaklı mekanizmaların yanı sıra, ilişkisel unsurları güçlendiren Sosyalleşenlere yönelik özellikler barındırabilir. Oyun oynama geçmişini olan bireyler için dışsal ödüllerin (rozet, puanlama) aşamalı olarak azaltılıp içsel motivasyona yönlendirilmesi sağlanabilir.

Baskın ayak durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 4.4'tedir. Baskın ayak durumuna göre sağ, sol ve her iki ayak için en yüksek sayıda "Başaran", en düşük sayıda ise "Oyunbozan" kullanıcı tipi görülmektedir. Sağ, sol veya her iki ayağını baskın kullanan bireylerde de "Başaran" kullanıcı tipinin baskın olması, baskın ayağın bireylerin motivasyon tipleri üzerinde sınırlı bir etkisi olduğunu gösterebilir. Özgür Ruhlar veya Sosyalleşenler gibi tiplerin düşük temsil oranı, fiziksel becerilerin oyunlaştırma süreçlerindeki etkisinin daha az önem taşıdığına işaret edebilir. Özgür Ruhlar keşfetmek ve yaratıcılık ile motive oldukları için, bu grubu artıracak serbestlik ve özelleştirme seçenekleri eklenebilir. Dışsal ödüllerle motive olan Oyuncuların, Başaranlar gibi içsel motivasyon odaklı gruplara geçiş yapması için eğitim veya koçluk süreçleri sistemde yer alabilir. Sağ ve sol ayak baskınlığı fark etmeksizin, sistemin tüm kullanıcılara eşit başarı odaklı fırsatlar sunması önemlidir. Özgür Ruhlar için oyunlaştırma tasarımında yaratıcı görevler veya keşfe dayalı ödüller kullanılabilir.

Oynanan en üst lig durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 4.5'te bulunmaktadır. Oynanan en üst lig durumuna göre Süper Lig, 1. Lig, 2. Lig ve 3. Lig için en yüksek sayıda "Başaran", en düşük sayıda ise "Oyunbozan" kullanıcı tipi görülmektedir. Süper Lig'den 3. Lig'e kadar tüm oyuncular arasında "Başaran" tipin baskın olması, profesyonel düzeyde uzmanlaşmanın önemli bir ortak motivasyon kaynağı olduğunu gösterir. Daha düşük seviyelerde (3. Lig gibi), dışsal motivasyonla hareket eden Oyuncuların sayısının daha yüksek olması beklenebilir. Ancak bulgular, içsel motivasyon kaynaklarının bu seviyelerde de etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Oyuncular, sistemin başlangıcında ödüllerle motive olabilir; ancak lig seviyesi yükseldikçe, içsel motivasyon odaklı gruplara (Başaranlar) geçiş yapma olasılığı artar. Sosyalleşenlerin düşük temsil oranı, rekabetin yoğun olduğu profesyonel spor ortamlarında ilişkisel motivasyonun arka planda kaldığını gösterebilir. Lig seviyelerine uygun olarak, başlangıçta dışsal ödüller sunulabilir. Ancak üst liglere geçtikçe bu ödüller azaltılıp anlam odaklı hedeflere yönlendirilmelidir. Hayırseverler ve Sosyalleşenler gibi gruplar için takım oyununu teşvik eden ödül sistemleri geliştirilebilir.

Doğan (2022) araştırmasında Süper Lig’de oynayan futbolcuların içsel güdülenme düzeyinin 1. Lig, 2. Lig ve 3. Lig’de oynayan futbolculara göre daha yüksek olduğunu, 3.Lig’de oynayan futbolcuların ise dışsal düzenleme düzeyinin süper lig, 1. Lig ve 2. Lig’de oynayan futbolculara göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. Bu çalışmayla da benzer şekilde süper ligde oynadıklarını ifade eden futbolcuların Başaran kullanıcı tipinin baskın olduğu yani içsel motivasyonun yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Mevki durumuna göre baskın oyunlaştırma kullanıcı tiplerine ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 4.6’da yer almaktadır. Mevki durumuna göre Kaleci için baskın kullanıcı tipi sayısı eşit olduğundan hem Başaran hem de Yardımsever, Defans, Orta Saha ve Forvet için ise en yüksek sayıda “Başaran”, en düşük sayıda ise “Oyun Bozan” kullanıcı tipi görülmektedir. Kalecilerde "Başaran" ve "Hayırsever" kullanıcı tiplerinin eşit olması, bu mevkinin bireysel yeterlilik ve takımın genel iyiliğine katkıda bulunma arasında dengeli bir motivasyon yapısı gerektirdiğini gösterir. Defans, Orta Saha ve Forvet oyuncularında "Başaran" tipin baskın olması, bu rollerin bireysel performans ve uzmanlaşmaya daha fazla odaklanmasını yansıtabilir. Kaleciler, takımın başarısına katkıda bulunmakla motive olduklarından, Sosyalleşenler ve Hayırseverlere yönelik görevler içeren mekanizmalar bu grubu destekleyebilir. Forvetler ve Orta Sahalar gibi Başaranlar için ödüller, bireysel performansı ödüllendirirken Sosyalleşenlerin sayısını artırmak için takım oyununa yönelik teşvikler eklenebilir. Mevkilere göre oyunlaştırma tasarımı yapılmalıdır. Örneğin, kaleciler için anlamlı yardımlaşma görevleri, defans ve forvetler için bireysel performansa dayalı uzmanlaşma hedefleri oluşturulabilir. Mevkilere yönelik farklı kullanıcı tiplerinin geçiş yapmasını sağlamak için görevler arasında denge kuran bir sistem kullanılabilir.

**“H<sub>01</sub>: Profesyonel futbolcularda dijital oyun oynama durumunun oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur” hipotezi kabul edilmiştir.**

Sosyalleşen, Özgür Ruh, Başaran, Yardımsever, Oyuncu ve Oyunbozan kullanıcı tipi sıra ortalaması puanlarında dijital oyun oynama durumuna göre herhangi bir istatistiksel anlamlı farklılık bulunmadığı Tablo 4.7’deki verilerden anlaşılmaktadır ( $p>.05$ ). Çalışmaya göre dijital oyun oynama durumunun kullanıcı tipine etkisi yoktur. Dijital oyun oynayanların sosyalleşen kullanıcı tipi sıra ortalama puanı oyun oynamayanlardan düşüktür, diğer kullanıcı tiplerinde ise oyun oynayanların sıra ortalaması puanları oynamayanlardan yüksektir.

Dijital oyun oynama durumunun kullanıcı tipleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmaması, dijital oyun deneyiminin oyunlaştırma sistemlerindeki motivasyonel yapıya doğrudan yansımadığını gösterir. Sosyalleşen kullanıcı tipi sıra ortalamasının oyun oynayanlarda düşük olması, dijital oyunların bireysel performansa veya ödül kazanımına odaklanma eğiliminin sosyal etkileşimi arka plana itebileceğini düşündürür. Dijital oyun oynayan bireylerde "Oyuncu" veya "Başaran" tiplerin öne çıkması beklenebilir; çünkü bu oyunlar genellikle ödül sistemi ve uzmanlaşma üzerine kuruludur. Bulguların bu kullanıcı tiplerini desteklemesi, oyunlaştırılmış sistemlerin ödül ve performans odaklı kullanıcıları motive edebileceğini göstermektedir. Sosyalleşen kullanıcı tipi için, oyunlaştırma sistemlerinde sosyal bağları teşvik eden özellikler (grup görevleri, sohbet platformları) ön planda tutulmalıdır. Dijital oyun oynayan bireylerde sosyal bağları güçlendirecek özellikler eklenebilir. Dijital oyun geçmişi olmayan bireylerde motivasyon artırmak için keşif ve anlam odaklı mekanizmalar kullanılabilir.

Yıldırım vd., (2021) tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencilerinin baskın oyunlaştırma kullanıcı türü ile günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını belirlemek amacıyla Ki-kare testi uygulanmıştır. Çalışma sonuçları, günlük oyun oynama süresi (hiç oyun oynamayanlar dahil) ile öğrencilerin baskın oyunlaştırma kullanıcı türleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını ortaya koymuştur. Bu bulgu, bireylerin günlük oyun oynama sürelerinin oyunlaştırma kullanıcı tiplerini belirlemede önemli bir etkiye sahip olmadığını göstermektedir. Bulgular, çalışmamızın sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Her iki çalışmada da dijital oyun oynama süresi veya durumu ile baskın oyunlaştırma kullanıcı türleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Bu sonuçlar, oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin dijital oyun oynama davranışlarından bağımsız olarak şekillenebileceğini ve bireylerin motivasyonel eğilimlerinin daha karmaşık faktörlerle ilişkili olduğunu düşündürmektedir. Özellikle futbolcuların bağlamında, dijital oyun oynama alışkanlıklarının kullanıcı tiplerine etkisinin sınırlı olduğu, bunun yerine bağlamsal ve mesleki faktörlerin daha belirleyici olabileceği değerlendirilebilir.

**“H02: Profesyonel futbolcularda baskın ayak değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur” hipotezi kabul edilmiştir.**

Oyunlaştırma kullanıcı tipleri baskın ayağa göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği Tablo 4.8’deki

verilerden anlaşılmaktadır ( $p>,05$ ). Araştırmamıza göre baskın ayağın oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur. Her iki ayağını kullananların Sosyalleşen, Özgür ruh, Başaran ve Yardımsever kullanıcı tipi sıra ortalama puanları sağ veya sol ayağını kullananlardan yüksektir, Sağ ayağını kullananların ise Oyuncu ve Oyunbozan kullanıcı tipi sıra ortalama puanları sol veya her iki ayağını kullananlardan yüksektir.

Baskın ayak değişkeninin kullanıcı tiplerine etkisinin olmaması, fiziksel becerilerin motivasyonel yapıya doğrudan bir etkisinin olmadığını gösterebilir. Her iki ayağını kullanan bireylerin Sosyalleşen ve Özgür Ruh kullanıcı tiplerinde daha yüksek sıra ortalamasına sahip olması, bu bireylerin daha esnek ve sosyal yapıya sahip olabileceğini düşündürür. Oyuncu ve Oyunbozan kullanıcı tiplerinin sağ ayağını kullanan bireylerde yüksek olması, fiziksel baskınlığın rekabetçi ve yenilikçi motivasyonları destekleyebileceğini düşündürebilir. Her iki ayağını kullanan bireylerin daha fazla kullanıcı tipinde yüksek olması, bu grubun hem içsel hem de dışsal motivasyon kaynaklarına açık olduğunu gösterebilir. Her iki ayağını kullanan bireylerin sisteme daha entegre olabileceği sosyal ve yaratıcı mekanizmalar geliştirilebilir. Sağ ayağını kullanan bireylerde dışsal motivasyon unsurlarıyla (ödülleri, yarışmalar) etkileşim artırılabilir.

Aka'nın (2010) elit futbolcular üzerinde gerçekleştirdiği araştırmada, futbol oynarken kullanılan baskın ayağın (sağ ayak, sol ayak) Genel Uyum, Kişisel Uyum ve Sosyal Uyum puanları ile içe-dışa dönüklük puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa yol açmadığı tespit edilmiştir. Bu bulgu, baskın ayağın futbolcuların kişisel ve sosyal uyum düzeyleri üzerinde belirgin bir etkisinin olmadığını ortaya koymaktadır. Çalışmamızdakine benzer şekilde, baskın ayağın hem kişilik özellikleri hem de oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerindeki etkisinin sınırlı olduğu sonucuna ulaşılabilir.

**“H03: Profesyonel futbolcularda oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.” hipotezi kabul edilmiştir.**

Oyunlaştırma kullanıcı tipleri oynanan en üst lige göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği Tablo 4.9'daki verilerden anlaşılmaktadır ( $p>,05$ ). Araştırmamıza göre oynanan en üst ligin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur. Oynanan en üst lig Süper lig olanların Sosyalleşen, Özgür ruh, Başaran, Yardımsever ve Oyuncu kullanıcı tipi sıra ortalama puanları diğer ligdekilerden yüksektir, oynanan en üst lig 1. Lig olanların ise Oyunbozan kullanıcı tipi sıra ortalama puanları diğer ligdekilerden yüksektir.

En üst lig değişkeninin kullanıcı tipleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmaması, motivasyonel yapının lig seviyesi fark etmeksizin benzer olduğunu gösterir. Süper Lig oyuncularının birçok kullanıcı tipinde yüksek olması, üst liglerdeki oyuncuların daha geniş bir motivasyon yelpazesine sahip olabileceğini düşündürür. 1. Lig oyuncularında Oyunbozan kullanıcı tipinin yüksek olması, daha rekabetçi ve yenilikçi stratejilere eğilimli olduklarını gösterebilir. Süper Lig oyuncularında Başaran ve Yardımsever tiplerin yüksek olması, üst düzey performans ve takım başarısına odaklanmayı yansıtabilir. Süper Lig oyuncuları için bireysel uzmanlaşmayı ve takım oyununu destekleyen görevler artırılabilir. 1. Lig oyuncuları için sistemde yenilik ve değişimi teşvik eden unsurlar eklenebilir.

Doğan (2022) araştırmasında futbolcuların oynadıkları lig değişkenine göre Duygusal zekâ, Kendi duygularını değerlendirme, Duyguları düzenleme, Sosyal beceriler ve Duyguların kullanımı alt boyutlarında sıra ortalama puanlarının farklılık göstermediğini tespit etmiştir ( $p>0,05$ ). Duygusal zekâ alt boyutlarının büyük çoğunluğunda lig değişkenine bağlı anlamlı bir farklılaşma görülmediğini belirten bu çalışma, araştırmamızın bulgularıyla benzerlik göstermektedir. Çalışmamızda da oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmaması, motivasyonel yapıların lig seviyesi fark etmeksizin benzerlik taşıyabileceğini ortaya koymaktadır.

Şahin ve Kaya'nın (2021) çalışmasında, kadın futbolcularda bilmek ve başarmak için içsel güdülenme, özdeşim, içe atım, dışsal güdülenme ve güdülenmeme düzeylerinin futbol oynadıkları seviyelere göre farklılaşmadığı görülmüştür. Bu bulgu, çalışmamızda oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tiplerine etkisinin olmaması ile örtüşmektedir. Her iki çalışmada da, oyuncuların motivasyonel yapılarını etkileyen faktörlerin oyun veya lig seviyelerine göre benzer bir şekilde yapılandığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, Şahin ve Kaya'nın (2021) çalışmasında uyaran yaşamak için içsel güdülenme ve dışsal düzenleme düzeylerinin futbol oynama seviyesine göre anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Profesyonel futbolcuların uyaran yaşamak için içsel güdülenme düzeylerinin daha yüksek olması, çalışmamızdaki Süper Lig oyuncularının Sosyalleşen, Özgür Ruh, Başaran ve Yardımsever gibi içsel motivasyonu ifade eden kullanıcı tiplerinde yüksek puan alması ile ilişkilendirilebilir. Aynı şekilde, yarı profesyonel futbolcuların dışsal düzenleme düzeylerinin daha yüksek olması,

çalışmamızdaki 1. Lig oyuncularının Oyunbozan kullanıcı tipinde yüksek puan almasıyla uyumlu bir yapı göstermektedir.

Doğan'ın (2022) çalışmasında oynanan lig değişkenine göre motivasyonun genel ve özdeşim alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmaması, çalışmamızla uyumlu bir bulgu sunmaktadır. Araştırmamızda da oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tiplerine etkisinin olmaması, motivasyonel yapıların ve eğilimlerin lig seviyesi fark etmeksizin benzerlik taşıyabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, Doğan'ın (2022), çalışmasında içsel güdülenme ve özümseme gibi daha içsel motivasyon odaklı alt boyutlarda Süper Lig oyuncularının daha yüksek puanlar alması, araştırmamızdaki Süper Lig oyuncularının birçok kullanıcı tipinde (Sosyalleşen, Özgür ruh, Başaran ve Yardımsever) yüksek puanlar almasıyla örtüşmektedir. Benzer şekilde, 3. Lig oyuncularının güdülenmeme ve dışsal düzenleme gibi daha düşük veya dışsal motivasyon düzeylerini yansıtan alt boyutlarda yüksek puanlar alması, bu oyuncuların Oyunbozan kullanıcı tipinde daha yüksek puanlar almasıyla ilişkili olabilir. Bu durum, üst düzey liglerde oynayan futbolcuların daha çeşitli motivasyonel kaynaklara sahip olabileceğini, alt liglerde oynayan futbolcuların ise dışsal faktörler ve mücadele gereksinimleri doğrultusunda şekillenen eğilimler gösterebileceğini düşündürmektedir. Kişilik özellikleri ve oynanan lig değişkeni arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmasında Doğan'ın (2022) bulguları, bu çalışmayla uyum göstermektedir. Araştırmamızda, oynanan en üst lig değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmaması, farklı liglerdeki futbolcuların temel motivasyonel yapılarının benzer olabileceğini ortaya koymaktadır. Benzer şekilde, dışa dönüklük, deneyimlere açıklık, sorumluluk ve yumuşak başlılık gibi kişilik alt boyutlarının lig değişkenine göre anlamlı farklılık göstermemesi, futbolcuların lig fark etmeksizin benzer temel kişilik özelliklerine sahip olabileceğini düşündürmektedir. Bununla birlikte, kişilik genel puanlarında 3. Lig futbolcularının daha yüksek ortalamalar göstermesi ve duygusal dengelilik alt boyutunda 1. Lig futbolcularının ön planda olması, çalışmamızda 3. Lig futbolcularının Oyunbozan kullanıcı tipinde yüksek puanlar alması ve 1. Lig futbolcularının daha stratejik ve düzenleyici bir eğilim gösterebileceğine dair bulgularla paralellik taşımaktadır. Bu durum, alt liglerdeki futbolcuların daha geniş bir kişilik varyasyonuna ve belirli duygusal özelliklere göre farklı kullanıcı tiplerine yönelebileceğini işaret edebilir.

Pamukçu'nun (2015) amatör ve profesyonel futbolcuların kişilik özelliklerini incelediği çalışmasında, profesyonel sporcuların dışadönüklük puanlarının amatör sporculara göre

daha yüksek olduğu, buna karşın amatör sporcuların nörotizm ve psikotizm puanlarının profesyonel sporculara kıyasla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ancak bu farkların istatistiksel olarak anlamlı olmaması, profesyonellik-amatörlük düzeyinin kişilik özellikleri üzerindeki etkisinin sınırlı olabileceğini göstermektedir. Çalışmamızda, Süper Lig oyuncularının Sosyalleşen, Özgür ruh, Başaran ve Yardımsever gibi içsel motivasyon temelli kullanıcı tiplerinde diğer liglere göre daha yüksek sıra ortalamasına sahip olması, Pamukçu'nun (2015) profesyonel futbolcuların daha dışadönük olduğu bulgusuyla uyumludur. Dışadönüklük, sosyal ilişkilere ve başarı odaklılığa yönelik bir eğilimi temsil eder ve bu kullanıcı tipleriyle örtüşebilir. Diğer yandan, Pamukçu'nun (2015) amatör sporcuların daha yüksek nörotizm ve psikotizm puanlarına sahip olduğunu bulması, 1. Lig oyuncularının Oyunbozan kullanıcı tipinde diğer liglere göre daha yüksek puanlara sahip olması ile paralellik gösterebilir. Oyunbozan tipi, bireysel çıkarların ön planda olduğu, daha bağımsız ve rekabetçi bir motivasyonel yapıya işaret eder. Bu bağlamda, daha alt seviyelerde oynayan futbolcuların, Süper Lig oyuncularına kıyasla daha fazla bireysel zorluklarla karşılaşmaları ve bu durumun motivasyonel yapıya yansımaları olasıdır.

**“H04: Profesyonel futbolcularda mevki değişkeninin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur.” hipotezi kabul edilmiştir.**

Oyunlaştırma kullanıcı tipleri mevkiye göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği Tablo 4.10'daki verilerden anlaşılmaktadır ( $p>,05$ ). Araştırmamıza göre mevkinin oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur. Orta saha olanların Sosyalleşen, Kaleci olanların Özgür ruh, Defans olanların Başaran, Yardımsever ve Oyuncu, Forvet olanların ise Oyun bozan kullanıcı tipi sıra ortalama puanları diğer mevkidekilere göre yüksektir.

Mevkilerin kullanıcı tipleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmaması, futbolcuların motivasyonel yapılarının mevki fark etmeksizin benzer olduğunu gösterebilir. Orta saha oyuncularının Sosyalleşen, kalecilerin Özgür Ruh, defans oyuncularının Başaran ve Yardımsever, forvet oyuncularının Oyunbozan kullanıcı tiplerinde öne çıkması, mevkilere özgü farklı motivasyonel eğilimleri yansıtmaktadır. Kalecilerde Özgür Ruh kullanıcı tipinin öne çıkması, bireysel yaratıcılığın ve bağımsızlığın önemini gösterebilir. Forvet oyuncularında Oyunbozan tipin öne çıkması, bu mevkinin saldırgan ve yenilikçi bir yapı gerektirdiğini düşündürür. Orta saha oyuncularında Sosyalleşen tipin yüksek

olması, bu mevkinin takım oyunundaki köprü göreviyle ilişkilendirilebilir. Mevkilere göre oyunlaştırma görevleri çeşitlendirilebilir. Kaleciler için bireysel hedeflere dayalı, orta saha oyuncularını için ise grup odaklı görevler tasarlanabilir.

Çevikel (2019), 14-20 yaş arası erkek futbolcular ile gerçekleştirdiği araştırmasında kaleci, defans, orta saha ve hücum mevkilerinin kişilik özellikleriyle (“dışadönüklük, uyumluluk, sorumluluk, duygusal dengelilik ve zeka/hayal gücü”) ilişki olmadığını tespit etmiştir. Mevki değişkeninin futbolcuların kişilik özellikleriyle ilişkisiz olduğunun tespit edilmesi, çalışmamızda mevkinin oyunlaştırma kullanıcı tipleriyle ilişkisiz olduğuna yönelik bulgularımızla paralellik göstermektedir. Her iki araştırma da, futbolcuların bireysel özelliklerinin mevki bağımsız bir yapı sergileyebileceğini ve motivasyonel veya kişilik eğilimlerinin mevkiler arasında anlamlı bir farklılık taşımayabileceğini ortaya koymaktadır.

Sivri'nin (2018) amatör futbolcular üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada, oynanan pozisyon değişkeninin uyumluluk, dışadönüklük, sorumluluk ve deneyime açıklık gibi kişilik özellikleri üzerinde anlamlı bir fark yaratmadığı bulgusu, çalışmamızla uyum göstermektedir. Her iki çalışma da, futbolcularda pozisyon değişkeninin kişilik yapıları veya motivasyonel eğilimler üzerinde belirgin bir istatistiksel farklılık yaratmadığını ortaya koymaktadır. Sivri'nin (2018) çalışması, futbolcuların kişilik özelliklerinin mevki fark etmeksizin genel bir bütünlük sergilediğini işaret ederken, bizim çalışmamız futbolcuların oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin de mevki değişkenine bağlı olarak değişmediğini göstermektedir. Sivri'nin (2018) araştırmasında, farklı mevkilerde oynayan futbolcuların duygusal denge puanlarının mevkilere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği belirlenmiştir. Özellikle stoper ve kaleci gibi pozisyonlarda oynayan futbolcuların duygusal denge puanlarının kanat oyuncularından anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, futbolcularda pozisyonların belirli psikolojik özellikleri etkileyebileceğini göstermektedir. Oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin mevkilere göre değerlendirildiğinde puan sıra ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamakla birlikte, belirli kullanıcı tiplerinde bazı eğilimlerin öne çıktığı görülmüştür. Örneğin, orta saha oyuncularının Sosyalleşen, kalecilerin Özgür Ruh, defans oyuncularının Başaran, Yardımsever ve Oyuncu, forvet oyuncularının ise Oyunbozan kullanıcı tiplerinde yüksek puan alması, pozisyonların görev ve sorumluluklarına özgü motivasyonel eğilimler yansıttığını düşündürmektedir. Bu iki çalışmanın bulguları bir arada değerlendirildiğinde, futbolcuların duygusal denge gibi

psikolojik özelliklerinin belirli pozisyonlara göre farklılık gösterebilmesi, aynı zamanda oyunlaştırma kullanıcı tiplerinde mevkilere göre genel anlamda farklılık olmamasına rağmen belirli eğilimlerin varlığı ile açıklanabilir. Bu durum, pozisyonların gerektirdiği rol ve görevlerin oyuncuların hem psikolojik yapılarını hem de motivasyonel eğilimlerini şekillendirebileceğini göstermektedir. Ancak, oyunlaştırma sistemlerinin tasarımında genel bir motivasyonel yapı benimsenirken, pozisyonların gerektirdiği özellikler de dikkate alınabilir. Örneğin, kalecilere bireysel hedefler, orta saha oyuncularına ise grup odaklı görevler sunulması motivasyonu artırabilir.

Turkak'ın (2020) süper amatör ve 1. amatör futbol ligi oyuncuları üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada, farklı pozisyonlarda (kaleci, defans, orta saha ve forvet) oynayan futbolcuların kişilik özellikleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Bu bulgu, mevkinin futbolcuların dışadönüklük, geçimlilik, duygusal dengesizlik, sorumluluk ve açıklık gibi temel kişilik özellikleri üzerinde etkili olmadığını göstermektedir. Çalışmamız da bu bulgularla uyumlu bir sonuç ortaya koymaktadır.

Yıldız vd., (2009) araştırmasında, futbolcuların statüleri (profesyonel, paf, amatör) ile kişilik tiplerinden dışa dönük ve nörotik alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bu bulgu, futbolcuların farklı statülerde yer almalarının kişilik özellikleri üzerindeki etkisinin sınırlı olabileceğini göstermektedir. Benzer şekilde, çalışmamızda da oynanan en üst lig seviyesi ile oyunlaştırma kullanıcı tipleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bulgular birlikte değerlendirildiğinde, futbolcuların oynadıkları lig seviyesi veya statüsünün, hem kişilik özellikleri hem de oyunlaştırma kullanıcı tipleri üzerinde sınırlı bir etkisi olduğu söylenebilir.

Kara'nın (2021) çalışmasında, profesyonel futbolcuların kişilik özelliklerinin oynadıkları lig değişkenine göre anlamlı farklılıklar gösterdiği bulunmuştur. Özellikle, TFF 1. Lig futbolcularının uyumluluk ve deneyime açıklık düzeylerinin Süper Lig ve TFF 3. Lig futbolcularına göre daha yüksek olduğu, Süper Lig futbolcularının ise dışadönüklük ve sorumluluk düzeylerinin diğer liglerdeki futbolculara göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, TFF 2. Lig futbolcularının duygusal denge düzeylerinin Süper Lig futbolcularına göre istatistiksel olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular, futbolcuların lig seviyesi ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi açıkça ortaya

koymaktadır. Çalışmamızda lig değişkeninin kullanıcı tipleri üzerindeki etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmaması, motivasyonel ve kişilik özellikleri arasındaki karmaşık ilişkiyi vurgulamaktadır. Bu durum, kişisel farklılıkların ve oyunlaştırma bağlamında çevresel faktörlerin etkisinin de dikkate alınması gerektiğini göstermektedir.

**“H<sub>05</sub>: Profesyonel futbolcularda oyunlaştırma kullanıcı tiplerinin arasında ilişki yoktur.” hipotezi kısmen reddedilmiştir.**

Yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre Oyunbozan kullanıcı tipi hariç diğer bütün kullanıcı tiplerinin birbirleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki gösterdiği ( $p<,01$ ), Oyunbozan ile Özgür ruh ve Oyuncu arasında anlamlı bir ilişki olmadığı ( $p>,05$ ), Oyunbozan ile Sosyalleşen ( $p<,05$ ), Başaran ( $p<,01$ ) ve Yardımsever ( $p<,05$ ) arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu Tablo 4.11’den anlaşılmaktadır.

Kullanıcı tipleri arasında anlamlı pozitif ilişkilerin olması, içsel motivasyon kaynaklarının birbiriyle uyumlu çalıştığını gösterir. Oyunbozan kullanıcı tipi ile diğer kullanıcı tipleri arasındaki negatif ilişki, bu grubun diğer kullanıcılarla çatışmalı bir motivasyon yapısına sahip olabileceğini düşündürür. Oyunbozan kullanıcıların sistemde değişimi zorlamaya yönelik eğilimleri, içsel motivasyon kaynaklarıyla uyumsuz olabilir. Başaran ve Yardımsever kullanıcı tipleri arasındaki olumlu ilişki, bireysel yeterlilik ve başkalarına yardım etme motivasyonlarının birbiriyle paralel çalışabileceğini gösterir. Oyunbozan kullanıcıların sistemdeki katkısını artırmak için değişim ve yenilik odaklı görevler sunulabilir. İçsel motivasyon kaynaklarını artırmak için ilişkisel ve anlam odaklı mekanizmalar ön planda tutulmalıdır.

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Futbolcuların çoğunluğu dijital oyun oynamaktadır. Baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki değişkenleri dijital oyun oynama durumunu etkilememektedir. Profesyonel futbolcuların sahip oldukları elektronik araçların çoktan aza doğru sıralaması akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsoludur. Oyun konsoluna sahip olan futbolcuların tamamı dijital oyun oynamaktadır. Profesyonel futbolcuların baskın oyunlaştırma kullanıcı tipi Başarandır, en düşük değer ise Oyunbozandır. Profesyonel futbolcularda dijital oyun oynama, baskın ayak, oynanan en üst lig ve mevki durumunun oyunlaştırma kullanıcı tipine etkisi yoktur. Oyunbozan kullanıcı tipi hariç diğer bütün kullanıcı tiplerinin birbirleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır. Oyunbozan ile Özgür ruh ve Oyuncu arasında anlamlı bir ilişki yoktur. Oyunbozan ile Sosyalleşen, Başaran ve Yardımsever arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

- Baskın ayak, oynanan lig seviyesi ve mevki ile dijital oyun oynama durumu arasında anlamlı bir fark bulunmaması, bu değişkenlerin sporcuların dijital oyun tercihleri üzerindeki etkisinin sınırlı olduğunu göstermektedir. Ancak bu sonuçların daha geniş örneklemeler üzerinde tekrar edilmesi ve alt düzeydeki faktörlerin etkilerinin incelenmesi faydalı olabilir.
- Çoğunluğun dijital oyun oynadığı göz önüne alındığında, dijital oyunların futbolcuların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine olan etkisi detaylı bir şekilde araştırılmalıdır. Bu araştırmalar, dijital oyunların sporda motivasyon, takım ruhu ve stratejik düşünme gibi becerilere katkısını anlamaya yardımcı olabilir.
- Dijital oyunların profesyonel sporcularda performansı düşürebilecek etkilerinden korunmak için uyku düzeni, dinlenme süreleri ve antrenman programlarına yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır.
- Futbolcuların elektronik araçlara sahiplik oranları yüksek olmasına rağmen, bu cihazların performans, dinlenme ve zihinsel sağlık üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında farkındalık çalışmaları yapılmalıdır. Özellikle oyun konsoluna sahip futbolcuların tamamının dijital oyun oynadığı dikkate alındığında, bu cihazların sağlıklı kullanımına yönelik rehberlik sunulabilir.

- Profesyonel futbolcular arasında "Başaran" tipinin baskın olması, hedef odaklı ve başarıyı ön plana çıkaran oyunlaştırılmış eğitim yaklaşımlarının daha etkili olabileceğini göstermektedir. Bu doğrultuda, antrenman programlarına oyunlaştırma elementleri eklenebilir ve motivasyon artırıcı ödüller kullanılabilir.
- "Başaran" tipi oyuncuların baskınlığı dikkate alınarak, bireysel ve takım performansını artırmak için oyunlaştırma unsurlarını içeren hedef bazlı programlar uygulanabilir. Örneğin, antrenman hedeflerine ulaşan futbolculara belirli ödüller verilmesi veya performanslarını dijital platformlarda görselleştirme imkanı sunulması önerilebilir.
- Sosyalleşen kullanıcı tipi ile diğer kullanıcı tipleri arasında pozitif ilişkilerin olduğu göz önüne alındığında, dijital oyunların takım içi iletişimi artırıcı araçlar olarak kullanılması önerilebilir. Oyun temelli simülasyonlar ya da strateji geliştirme araçları, futbolcuların hem bireysel hem de grup içindeki becerilerini geliştirebilir.
- "Oyunbozan" kullanıcı tipinin diğer tiplerle, özellikle "Sosyalleşen", "Başaran" ve "Yardımsever" tipleriyle olan ilişkisi göz önüne alındığında, bu tür bireylerin takım içindeki uyumunu artırmaya yönelik psikolojik destek veya grup dinamiklerini güçlendiren aktiviteler planlanmalıdır.
- "Oyunbozan" kullanıcı tipine sahip sporcuların grup dinamiklerinden olumsuz etkilenmesini önlemek ve diğer kullanıcı tipleriyle olan ilişkilerini yönetmek için spor psikologlarıyla çalışarak özel motivasyon programları oluşturulabilir.

Bu öneriler, hem futbolcuların bireysel gelişimlerini desteklemek hem de takım performansını artırmak için oyunlaştırma ve dijital araçların bilinçli kullanımını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

## KAYNAKLAR

- Aka, E. (2010). *Elit futbolcuların kişilik özelliklerinin içe dışa dönük davranışlara etkisi* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (13), 343-361.
- Altuntaş, B., & Karaarslan, M. (2016). Türkiye’deki seçilmiş pazarlama vakalarının oyunlaştırma kavramı çerçevesinde incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi SBE Dergisi*, 8 (17), 433-447.
- Arkün Kocadere, S., & Samur, Y., (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016 (pp.397-414), Ankara: TOJET - Sakarya Üniversitesi.
- Aydın, M., Ceyhan, Ç., & Hatipoğlu Aydın, D. (2008). Endüstriyel futbol çağında “tarafarlık”. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (26).
- Ayyıldız Kaya, D. (2024). *Oyunlaştırma yöntemiyle tasarlanan blok tabanlı robotik ve kodlama eğitiminde ortaokul öğrencilerinin bilgisayarca düşünme becerileri ve kodlamaya ilişkin öz-yeterlik algılarının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Baiturova, K., & Alagöz, S. B. (2017). Müşteri sadakatini etkileyen bir araç olarak oyunlaştırma. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 19(33), 134-143.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Bayındır, B. (2021). *Halkla ilişkilerde oyunlaştırma kavramı: Procter & Gamble mobil uygulamasının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Berber, A. (2018). *Oyunlaştırma: Oynayarak başarmak*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Botha-Ravyse, C., Lennox, A., & Jordaan, D. (2018). Lessons learned from gamification of a learning experience: A case study. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*, 40(2), 23-40.
- Bridgewater, S., & Stray, S. (2002). Brand values and a typology of premiership football fans. *Warwick Business School*.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç, Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (18.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Can, A. (2019) SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi, 7. Baskı, Pegem Akademi, Ankara
- Cinel, N. (2006). Farklı sosyo ekonomik düzeydeki 3-6 yaş çocuğu olan anne babaların oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerinin ve bu yaş grubu çocukların sahip oldukları oyuncak ve oyun materyallerinin incelenmesi. (Yüksek lisans tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Conaway, R., & Garay, M. C. (2014). Gamification and service marketing. *SpringerPlus*, 3, 1-11.
- Çati, K., Es, A., & Özevin, O. (2017). Sportive and financial performance analysis of football team with entropi and topsis methods: an application on major europe's 5 leagues and turkey league. *International Journal of Management Economics & Business*, 13(1), 199.

- Çeker, E., & Özdamlı, F. (2017). What "Gamification" Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228.
- Çevikel, Y. (2019). 14-20 yaş arası erkek futbolcularda zihinsel dayanıklılığın, kişilik özellikleriyle ilişkisinin incelenmesi. (Yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çınar, D. (2023). *Oyunlaştırma öğeleriyle zenginleştirilmiş etkileşimli dijital öğrenme ortamının öğrencilerin morfolojik kelime bilgisini öğrenme süreçlerine etkisi* (Doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çoban, D. (2004). Türkiye profesyonel futbol liglerinde görev yapan klasman hakemlerinin sürekli kaygı durumlarının incelenmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work?. *Business information review*, 31(2), 82-90.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer US.
- Demir, B. (2020). Sağlık kavramsallaştırılması ve insan odaklı sağlık hizmetlerinde kalite ve akreditasyon perspektifi. *İnsan ve İnsan*, 7(24), 62-83.
- Demir, K. & Şahin, Y. L. (2017). Çocuklar ve dijital oyunlar. H. F. Odabaşı (Ed.), *Dijital yaşamda çocuk içinde* (pp. 177-191). Ankara: Pegem Akademi.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011a). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011b). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).
- Doğan, C. (2022). *Profesyonel futbolcularda duygusal zekâ ile motivasyon ilişkisinde kişilik tipinin aracı rolü* (Yüksek lisans tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & education*, 63, 380-392.
- Ekingen, E. (2021). Diyabet Hastalığı Bağlamında Oyunlaştırma. *Kesit Akademi Dergisi*, 7(28), 388-401.
- Everson, K. (2015). Learning is all in the wrist. *Chief Learning Officer*, 14 (4), 18-21.
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., & García-Jaén, M. (2020). Gamification in physical education: evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465.
- Fidan, A. (2016). Scratch ile programlama öğretiminde oyunlaştırmanın öğrenci katılımına etkisi (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Bursa).
- Fitz-Walter, Z., Tjondronegoro, D., & Wyeth, P. (2011, November). Orientation passport: using gamification to engage university students. In *Proceedings of the 23rd Australian computer-human interaction conference* (pp. 122-125).
- Fogg, B. (2009). *A behavior model for persuasive design*. Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology.

- Geribaldi-Doldán, N., Verástegui-Escolano, C., Rosety-Rodríguez, I., Sánchez-Gomar, I., & Castro-González, C. (2023). New insight in Human Anatomical teaching for Sport Science students. *Campus Virtuales*, 12(1), 121-131.
- Grace, M. V., & Hall, J. (2008). Projecting surveillance entertainment. *Presentation, ETech, San Diego: CA*.
- Gruber, T., & Frugone, F. (2011). Uncovering the desired qualities and behaviours of general practitioners (GPs) during medical (service recovery) encounters. *Journal of Service Management*, 22(4), 491-521.
- Güler, Ö. G. E. (2015). Mobil sağlık hizmetlerinde oyunlaştırma. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 82-101.
- Gülhan, İ. (2024). *Biyoçeşitlilik konusunun öğretiminde Web 2.0 destekli oyunlaştırma yaklaşımının öğrencilerin akademik başarıları ve hatırlama düzeyine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Güven, K. (2023). *Yabancı dil öğretiminde kullanılan uygulamaların oyunlaştırma öğeleri bakımından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Hakak, S., Noor, N. F. M., Ayub, M. N., Affal, H., Hussin, N., & Imran, M. (2019). Cloud-assisted gamification for education and learning—Recent advances and challenges. *Computers & Electrical Engineering*, 74, 22-34.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Hekim, M. (2016). Çocuklarda beden eğitimi, spor ve oyun etkinliklerine katılımın kemik gelişimi üzerine etkilerinin değerlendirilmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 5(2), 66-71.
- Hong, G. Y., & Masood, M. (2014). Effects of gamification on lower secondary school students' motivation and engagement. *International Journal of Educational and Pedagogical sciences*, 8(12), 3765-3772.
- Huizinga, J. (2010). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Dördüncü Baskı). (Çev: M. Ali Kılıçbey). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic markets*, 27(1), 21-31.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R.. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. iBooks. San Francisco: Wiley.
- Kara, A. (2008). İlköğretim birinci kademede eğitimde motivasyon ölçeğinin Türkçeye uyarlanması. *Ege Eğitim Dergisi*, 9(2), 57-78.
- Kara, H. (2021). *Türkiye profesyonel futbol liglerinde mücadele eden futbolcuların müsabaka öncesi kaygı düzeylerinin kişilik özelliklerine göre incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Karasar, N. (2002). *Bilimsel araştırma yöntemi* (11. baskı). Ankara, Nobel yayınları.
- Karataş, N. (2023). *Öğretmen adaylarının kuantum fiziği bilgi seviyelerinin oyunlaştırma tekniğiyle belirlenmesi* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Kavas, G. (2024). *Oyunlaştırma destekli araştırma sorgulama temelli robotik kodlama uygulamalarının etkisinin araştırılması* (Yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ling, L. T. Y. (2018). Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material. *Online Learning*, 22(2), 141-155.
- Marczewski, A. (2018). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, game thinking and motivational design. Gamified UK.
- Martí-Parreño, J., Seguí-Mas, D., & Seguí-Mas, E. (2016). Teachers' attitude towards and actual use of gamification. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 228, 682-688.
- Martos-Cabrera, M. B., Membrive-Jiménez, M. J., Suleiman-Martos, N., Mota-Romero, E., Cañadas-De la Fuente, G. A., Gómez-Urquiza, J. L., & Albendín-García, L. (2020, October). Games and health education for diabetes control: a systematic review with meta-analysis. In *Healthcare* (Vol. 8, No. 4, p. 399). MDPI.
- McColl-Kennedy, J. R., Cheung, L., & Ferrier, E. (2015). Co-creating service experience practices. *Journal of Service Management*, 26(2), 249-275.
- McDonald, M., Musson, R., & Smith, R. (2007). *The practical guide to defect prevention*. Microsoft Press.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. *Jonathan Cape*.
- Meriç, Ö. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına dayalı fenomenolojik bir araştırma* (Yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Moreira, Á. V., Vicente Filho, V., & Ramalho, G. L. (2014). Understanding mobile game success: a study of features related to acquisition, retention and monetization. *SBC Journal on Interactive Systems*, 5(2).
- Nacke, L. E., Bateman, C., & Mandryk, R. L. (2014). *BrainHex: A neurobiological gamer typology survey*. *Entertainment Computing* 5, 1: 55-62.
- Negruşa, A. L., Toader, V., Sofică, A., Tutunea, M. F., & Rus, R. V. (2015). Exploring gamification techniques and applications for sustainable tourism. *Sustainability*, 7(8), 11160-11189.
- Odabaşı, Y. (1999). "Anket Yöntemi" *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. (Ed. Ali Atıf BİR). Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Okmeydan, S. B. (2018). Pazarlama "oyun" a geldi: pazarlamada oyunlaştırma yaklaşımı ve örnekleri. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 5(31), 4750-4768.
- Ostrom, A. L., Parasuraman, A., Bowen, D. E., Patrício, L., & Voss, C. A. (2015). Service research priorities in a rapidly changing context. *Journal of service research*, 18(2), 127-159.
- Özbalcı, B. (2022). *Dijital pazarlamada oyunlaştırmanın tüketici satın alma davranışına etkisi: Yemeksepeti rozet uygulaması* (Yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özkan, Ç., & Taşkiran, H. B. (2019). Kurum içi iletişim stratejileri bağlamında oyunlaştırma kullanımı: Bankacılık sektörü üzerine bir araştırma. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(1), 15-47.
- Özkan, Z., & Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886.

- Pallant, J. (2017). SPSS Kullanma Kılavuzu, Çev: Sibel Balcı ve Berat Ahi, 2. Baskı, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Pamukçu, Y.A. (2015). *Profesyonel ve amatör futbolcuların kişilik ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi (Trabzon-Rize İli örneği)* (Yüksek lisans tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Peña-González, I., Javaloyes, A., & Moya-Ramón, M. (2023). The effect of a combination of flipped classroom and gamification on university student's perceived teaching quality, subject satisfaction and academic performance. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 50, 403–407.
- Pink, D. H. (2018). *Drive: Nasıl motive oluruz? Nasıl motive ederiz?* (L. Göktem, Çev.). İstanbul: MediaCat.
- Pink, D.H. (2009). *Drive: The Surprising Truth about What Motivates Us*. Riverhead Books: New York.
- Raftopoulos, M., Walz, S., & Greuter, S. (2015). How enterprises play: Towards a taxonomy for enterprise gamification. In *Conference: Diversity of Play: Games–Cultures–Identities. DiGRA*. Recuperado de <https://goo.gl/3PD4f9>.
- Rappaport, S. D. (2007). Lessons from online practice: new advertising models. *Journal of Advertising Research*, 47(2), 135-141.
- Rubio, V. J., & Olmedilla, A. (2021). Gamifying app-based low-intensity psychological interventions to prevent sports injuries in young athletes: a review and some guidelines. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(24), 12997.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sardi, L., Idri, A., & Fernández-Alemán, J. L. (2017). A systematic review of gamification in e-Health. *Journal of biomedical informatics*, 71, 31-48.
- Sert, M. (2000). *Gol atan galip: futbola sosyolojik bir bakış*. Bağlam Yayıncılık.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., & Van Der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (45), 169-189.
- Sivri, E. (2018). *Amatör futbolcularda kişilik özellikleri ile kariyer uyum yeteneklerinin araştırılması* (Yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Stemmler, T. (2000). Futbolun kısa tarihi, Çev. Necati Ago, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Süvari, A. (2021). *Oyunlaştırma çerçevesinde iç mimarlık stajının iyileştirilmesine yönelik bir model önerisi* (Sanatta yeterlilik tezi). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Şahin, Y., & Kaya, E. (2021). Türkiye ve Portekiz kadın futbol liglerinde mücadele eden sporcuların içsel ve dışsal motivasyon tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 145-154.
- Taşkın, N., & Kılıç Çakmak, E. (2020). Adaptation of Modified Gamification User Types Scale into Turkish. *Contemporary Educational Technology*, 12(2).
- Tekkurşun Demir, G., & 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.

- Telman, N. & Adanalı, A. (2009). Başarıya giden yol oyundan geçer: İş'te oyun. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Tobon, S., Ruiz-Alba, J. L., & García-Madariaga, J. (2020). Gamification and online consumer decisions: Is the game over?. *Decision Support Systems*, 128, 113167.
- Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2016, October). The gamification user types hexad scale. In *Proceedings of the 2016 annual symposium on computer-human interaction in play* (pp. 229-243).
- Topkaya, İ., & Tekin, T. A. (2011). *Futbolda genel kuramsal bir çerçeve ve 12-14 yaş teknik beceri 14-16 yaş temel taktik öğretim uygulamaları*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Toprak, C. (2023). *Mobil sağlık uygulamalarında oyunlaştırma stratejisi kullanımının müşteri sadakatine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Turkak, V. (2020). *Amatör futbolcuların kişilik özellikleri ile sportmenlik yönelimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Utar, G. (2021). *Otel işletmelerinde z kuşağının beş faktör kişilik özellikleri ve oyunlaştırma oyuncu tiplerinin belirlenmesi* (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Varol Selçuk, Z. (2023). *Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Sistematik derleme incelemesi* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Vatansever Bayraktar, H. (2015). Sınıf yönetiminde öğrenci motivasyonu ve motivasyonu etkileyen etmenler. *Turkish Studies*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Xi, N., & Hamari, J. (2019, January). The relationship between gamification, brand engagement and brand equity. In *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*
- Yang, Y., Asaad, Y., & Dwivedi, Y. (2017). Examining the impact of gamification on intention of engagement and brand attitude in the marketing context. *Computers in Human Behavior*, 73, 459-469.
- Yaşar, H. (2021). *Çevrimiçi ve yüz yüze kodlama eğitiminde oyunlaştırma öğeleri kullanımının akademik başarı, motivasyon ve tutuma etkisi* (Yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Yılmaz, E. A. (2015). *Oyunlaştırma* (1. Baskı). İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım
- Yıldız, M., Tekin, M., & Lök, S. (2009). Farklı statüdeki futbolcuların kişilik tiplerinin incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (22), 437-443.
- Yildirim, O.G., Ozdener, N, Ar, N.A. & Geris, A. (2021). Gamification user types and game playing preferences among university students. *Global Journal of Information Technology: Emerging Technologies*, 11(2), 55-67.
- Yildirim, İ., & Demir, S. (2016). Oyunlaştırma temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersi öğretim programı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 2(6), 85-102.
- Zakas, A. (2005). The effect of stretching duration on the lower-extremity flexibility of adolescent soccer players. *Journal of Bodywork and Movement Therapies*, 9(3), 220-225.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Canada: O'Reilly Media, Inc.

## EKLER

### EK-1 Veri Toplama Aracı

#### PROFESYONEL FUTBOLCULARIN OYUNLAŞTIRMA KULLANICI TİPLERİNİN İNCELENMESİ

Bu araştırma; "Genel Bilgiler" ve "Oyunlaştırma için Kullanıcı Türleri Ölçeği" olmak üzere toplam iki bölümdeki sorulardan oluşmaktadır. Yanıtlarınız, bilimsel süreçlere uygun bir şekilde ve sadece bu araştırmada kullanılacaktır. Değerlendirmeniz için teşekkür ederiz, lütfen her ifadeyi yanıtlayınız.

Rasim Bayraktar, Doç. Dr. Mehmet İMAMOĞLU  
Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, Sinop Üniversitesi

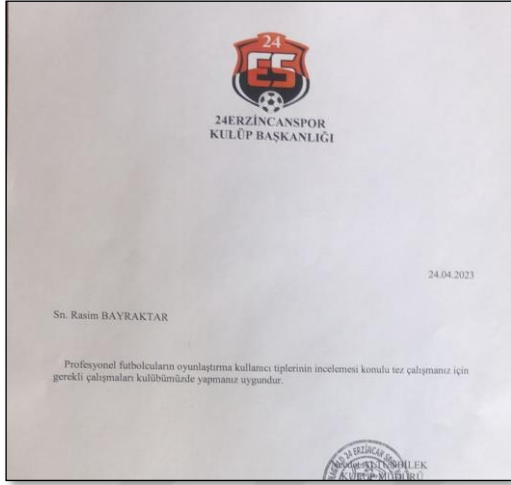
#### Bölüm 1- Genel Bilgiler

- S-1) Doğum Tarihiniz? ..... (gün/ay/yıl)
- S-2) Kaç yıldır profesyonel olarak futbol oynuyorsunuz? ..... yıl
- S-3) Baskın olarak hangi ayağınızı kullanıyorsunuz? (1) Sağ ayak (2) Sol ayak (3) Her iki ayak
- S-4) Şu anda hangi ligde oynuyorsunuz? (1) Spor Toto Süper Lig (2) Spor Toto 1. Lig (3) TFF 2. Lig (4) TFF 3. Lig
- S-5) Bugüne kadar oynadığınız en üst lig? (1) Süper Lig (2) 1. Lig (3) 2. Lig (4) 3. Lig
- S-6) Hangi mevkiide oynuyorsunuz? (1) Kaleci (2) Defans (3) Orta saha (4) Forvet
- S-7) Kendinize ait elektronik araçları işaretleyiniz? Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz.  
(1) Akıllı telefon (2) Tablet (3) Bilgisayar (4) Oyun konsolu
- S-8) Akıllı telefon, tablet, bilgisayar veya oyun konsolu gibi elektronik araçlarla oynanan oyunlara "Dijital Oyun" denmektedir. Dijital oyun oynuyor musunuz?  
(1) Evet (2) Hayır

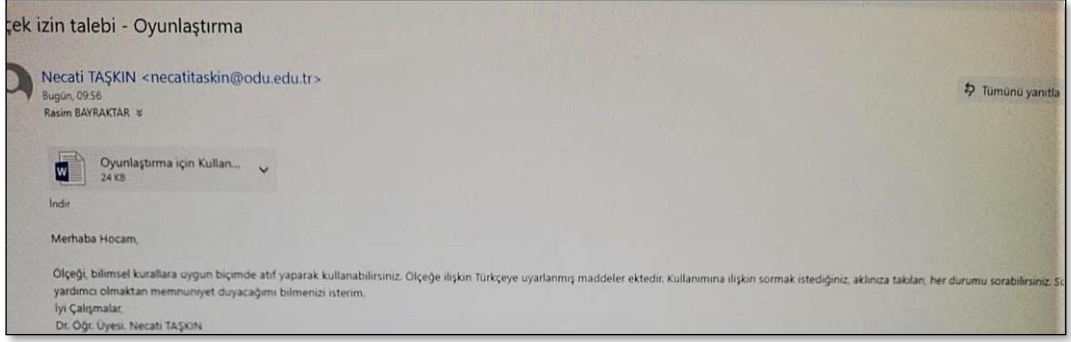
#### Bölüm 2- Oyunlaştırma için Kullanıcı Türleri Ölçeği

| Değerli katılımcı,<br>Kullanıcıların motivasyon türlerine göre sınıflandırılmasını amaçlayan bu ölçekten elde edilecek veriler sadece bilimsel amaçlı kullanılacak ve gizli tutulacaktır. Size yöneltilen bu ifadelerin doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Verecek olduğunuz samimi yanıtlar daha etkili ve verimli oyunlaştırma tasarımlarının gerçekleştirilmesine yardımcı olacaktır.<br>Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim. |                                                                                            | (1) Kesniilde katılmıyorum | (2) Katılmıyorum | (3) Bıraz katılmıyorum | (4) Ne katılıyor ne de katılmıyorum | (5) Bıraz katılıyorum | (6) Katılıyorum | (7) Kesniilde katılıyorum |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------|------------------------|-------------------------------------|-----------------------|-----------------|---------------------------|
| 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Başkalarına yardımcı olabilmek benim için önemli.                                          |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Kendi yolumda ilerlemek benim için önemlidir.                                              |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 3.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Ödül kazanabilme ihtimali olan yarışmalardan hoşlanırım.                                   |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 4.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Önüne çıkan engelleri aşmaktan hoşlanırım.                                                 |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 5.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Başkalarıyla etkileşimde bulunmak benim için önemlidir.                                    |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 6.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Merakımın beni yönlendirmesine genellikle izin veririm.                                    |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 7.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Ödüller motive olmama sağlayan önemli bir etkidir.                                         |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 8.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Karışıklık çıkarmak için başkalarını yönlendirmek hoşuma gider.                            |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 9.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Bir ekibin parçası olmaktan hoşlanırım.                                                    |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 10.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Ahşla gelmiş ve toplumca kabul görmüş düzeni yerli versüz eleştirmekten hoşlanırım.        |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 11.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Zor görevlerin üstesinden gelmekten hoşlanırım.                                            |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 12.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Kendimi dik başlı ve kural tanımaz biri olarak görürüm.                                    |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 13.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Başkalarının yeni durumlara uyum sağlamasına yardımcı olmaktan hoşlanırım.                 |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 14.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Bir topluluğa ait olduğumu ve orada kabul gördüğümü hissetmek benim için önemlidir.        |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 15.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Çabalarımın somut olarak karşılığını almak benim için önemlidir.                           |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 16.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Bağımsız olarak kendi kararlarımı verebilmek benim için önemlidir.                         |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 17.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Yeteneklerimi sürekli olarak geliştirmek benim için önemlidir.                             |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 18.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Bilgilerimi başkalarıyla paylaşmaktan hoşlanırım.                                          |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 19.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Kendimi ifade edebileceğim fırsatlar yakalamak benim için önemlidir.                       |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 20.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Kurallara uymaktan hoşlanmam.                                                              |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 21.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Grup halinde yapılan etkinliklerden hoşlanırım.                                            |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 22.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Zorluklar karşısında zafer kazanmak hoşuma gider.                                          |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 23.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Sonunda alacağımı ödül tatmin ediciyse o iş için çaba gösteririm.                          |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |
| 24.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Başkalarının maddi ve manevi vönden rahata ermesine katkıda bulunmak benim için önemlidir. |                            |                  |                        |                                     |                       |                 |                           |

## EK-2 Kulüp Araştırma İzinleri



### EK-3 Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği İzni



## EK-4 Etik Kurul

Evrak Tarih ve Sayısı: 18.09.2023-201348

|                                                                                   |                                                                                                                       |                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|  | <b>T.C.</b><br><b>SİNOP ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ</b><br><b>İnsan Araştırmaları Etik Kurulu</b><br><b>Karar Belgesi</b> |                              |
| <b>Oturum Tarihi</b>                                                              | <b>Oturum Sayısı</b>                                                                                                  | <b>Oturum Karar Sayıları</b> |
| 08.09.2023                                                                        | 8                                                                                                                     | 2023/137-193                 |

Sinop Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Prof. Dr. Enkal ARSLANOĞLU başkanlığında 08.09.2023 tarihinde 13:30-16:30 saatleri arasında toplanarak aşağıdaki kararı almıştır.

**Karar Sayısı: 2023/150**

Yüksek Lisans Öğrencisi Rasim BAYRAKTAR ve Doç. Dr. Mehmet İMAMOĞLU'nun 1 Ağustos 20233 tarihli "Profesyonel Futbolcuların Oyunlaştırma Kullanıcı Tiplerinin İncelenmesi - Examination of Gamification User Types of Professional Football Players" başlıklı araştırmalarına ait ekte sunulan belgeler, Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulunca değerlendirilmiştir.

Araştırmamızın fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metod ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu araştırmacılara ait olmak üzere ve "Kişisel Verilerin Korunması Kanununa" dikkat edilmesi şartıyla Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Yönergesine "Uygun" olduğunun kabulüne, sonucun sorumlu araştırmacıYüksek Lisans Öğrencisi Rasim BAYRAKTAR'a bildirilmesine oybirliği ile karar verildi.

**Ek:**

- 1- Etik Kurul Başvuru Formu (6 Sayfa)
- 2- Bilgilendirilmiş Onam Formu (1 Sayfa)
- 3- Futbol Kulup İzinleri (3 Sayfa)
- 4- Ölçek İzni (1 Sayfa)
- 5- Veri Toplama Araçları (1 Sayfa)

**Prof. Dr. Enkal ARSLANOĞLU**  
İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Başkanı

|                                          |                                       |                                            |
|------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| Doç. Dr. Songül ÇEK<br>Başkan Yardımcısı | Doç. Dr. Ahmet MOR<br>Kurul Üyesi     | Doç. Dr. İbrahim DEMİRCİ<br>Kurul Üyesi    |
| Doç. Dr. Aydın ÜNAL<br>Kurul Üyesi       | Doç. Dr. Pınar KARAMAN<br>Kurul Üyesi | Doç. Dr. Bilge BAL ÖZKAPTAN<br>Kurul Üyesi |

Dr. Öğr. Üyesi Figen ÇAM TOSUN  
Kurul Üyesi

**Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Doğrulama Kodu: BSA12NRS40 Pin Kodu: 46442 Belge Takip Adresi: <https://turkiye.gov.tr/obd?ak=5743&ad=BSA12NRS40&ss=201348>

Adres: Kocaeli Mah. Üniversite Cad. 15 Yüzümlü Yarıleşik Rektörlük Binası No:21B 57010 Merkez/SİNOP Raportör: Mehmet ÇAY  
Telefon:(0 368) 271 57 60 Faks:(0 368) 271 57 70 Uzman: Bilgisayar İşletmeni  
e-Posta: [etk@sinop.edu.tr](mailto:etk@sinop.edu.tr) İnternet Adresi: [www.etk.sinop.edu.tr](http://www.etk.sinop.edu.tr) Tel No: 1207  
Kop Adresi: [sinopuniversitesi@hsn01.kop.tr](mailto:sinopuniversitesi@hsn01.kop.tr)

**2023/150 Sayılı İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Kararı – Sayfa 1 / 1**

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 3. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Rasim BAYRAKTAR

Yabancı Dili : İngilizce

### Eğitim Durumu

Lisans : Ondokuzmayıs Üniversitesi, Yaşar Doğu Spor Bilimleri  
Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü

Yüksek Lisans : Sinop Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Antrenörlük  
Eğitimi Anabilim Dalı

