



**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN
METAVERSE BİLGİ DÜZEYLERİ VE DİJİTAL OYUN
OYNAMA MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ**

Zeki Talha TAŞCI

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI

**Tez Danışmanı
Doç.Dr. Talha MURATHAN**

Yüksek Lisans Tezi – 2023

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN METAVERSE BİLGİ
DÜZEYLERİ VE DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARININ
İNCELENMESİ**

Zeki Talha TAŞCI

**Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi**

**Tez Danışmanı
Doç.Dr. Talha MURATHAN**

**MALATYA
2023**

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

ETİK BEYANI

İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak “Doç. Dr. Talha MURATHAN” danışmanlığında hazırlayıp sunduğum “Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Metaverse Bilgi Düzeyi ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının İncelenmesi” başlıklı Yüksek Lisans tezim içinde elde ettiğim verileri, bilgileri, belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tezimde yararlandığım eserlere bilimsel kurallara uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin özgün olduğunu, tezimin çalışma ve yazımında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 29/08/2023

Öğrencinin; Zeki Talha TAŞCI
İmza

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vii
ABSTRACT.....	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	4
2.1. Beden Eğitimi ve Sporun Tanımı	4
2.1.1. Beden Eğitimi ve Sporun Genel Amacı.....	4
2.2. Metaverse.....	4
2.2.1. Metaverse Tanımı	4
2.2.2. Metaverse Tarihçesi.....	5
2.3. Dijital Oyun	5
2.3.1. Dijital Oyun Tanımı.....	5
2.3.2. Dijital Oyun Tarihçesi	6
2.3.2. Dijital Oyun Türleri / Sınıflaması	7
2.4. E- Spor.....	8
2.4.1. E-Spor Tanımı.....	8
2.4.2. E-Spor Tarihçesi.....	8
2.4.3. E-Spor Türleri	9
3. MATERYAL VE METOT	11
3.1. Araştırmanın Modeli.....	11
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	11
3.3. Araştırma Verilerinin Toplanması	13
3.4. Veri Toplama Araçları	13
3.4.1. Kişisel Bilgi Formu.....	14
3.4.2. Metaverse Ölçeği	14
3.4.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	14
4. BULGULAR.....	15
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	15
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	15
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	16

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	18
4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	19
4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	22
4.7. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	24
4.8. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	25
4.9. Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	27
4.10. Onuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	29
4.11. On Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	31
5. TARTIŞMA	34
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	44
KAYNAKLAR	47
EKLER.....	51
EK-1. Özgeçmiş.....	51
EK-2. Kişisel Bilgi Formu	52
EK-3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	53
EK-4. Metaverse Ölçeği	55
EK-5. Etik Kurul Onay Formu	56

TEŐEKKÖR

Çalıřmalarım süresince ve eęitim hayatım boyunca karřılařtıęım tüm zorluklarda yanımda olan, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen varlıęından güç aldığım Babam, Annem ve biricik meslektaşım kardeşime, arařtırmamın her aşamasında yanımda olan ve desteęini bir an olsun eksik hissetmediğim danışman hocam deęerli Doç. Dr. Talha MURATHAN'a canı gönülden teşekkür ederim.

Arařtırmam esnasında yařadığımız Kahramanmarař merkezli depremde kaybettiğimiz İnönü Üniversitesi bünyesindeki 65 öğrenci ve 7 personelimize Allah'tan rahmet, yakınlarına baş saęlığı diliyorum.

Zeki Talha TAŐCI

ÖZET

Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Metaverse Bilgi Düzeyleri ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının İncelenmesi

Amaç: Bu araştırmanın amacı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri ve dijital oyunlara katılım motivasyonlarının incelenmesidir.

Materyal ve Metot: Belirtilen amaç doğrultusunda araştırmada nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde lisans programlarında 2022-2023 eğitim öğretim yılında öğrenim gören öğrenciler, örneklemini ise 2022-2023 eğitim öğretim yılında İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Antrenörlük Eğitimi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, Spor Yöneticiliği ve Engellilerde Egzersiz bölümlerinde öğrenim gören 478 lisans öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmada ölçme aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Metaverse Ölçeği” ve “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” kullanılarak veriler elde edilmiştir. Araştırmanın istatistiksel analizleri, bağımsız gruplar t-testi, anova ve pearson korelasyon katsayısı kullanılarak analiz edilmiştir.

Bulgular: Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre (24 yaş ve üstü öğrenciler daha küçüklere göre bilgi düzeyleri düşük), öğrenim görülen bölüme göre (Beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencileri diğer bölümlere göre bilgi düzeyi yüksek) ve sınıf kademesine göre (4.sınıf öğrencilerinin diğer kademelere göre bilgi düzeyi daha düşük) anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında ise yaşa göre (24/ 18-19-20) cinsiyete göre (Erkek yüksek) ve sınıf kademesine göre (4/1-2-3 düşük) anlamlı farklılığın olduğu tespit edilmiştir.

Sonuç: Araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, E-spor, Metaverse, Motivasyon

ABSTRACT

Investigation of Metaverse Knowledge Level and Motivation for Playing Digital Game of Sport Sciences Faculty Elite

Aim: The aim of this study is to examine the metaverse knowledge levels of sport sciences faculty students and their motivation to participate in digital games and to examine and interpret the relationship between these two variables.

Material and Method: The research employed a quantitative research design with a correlational survey model in accordance with the specified objectives. The population of the study consisted of undergraduate students enrolled in the 2022-2023 academic year in the Faculty of Sports Sciences at İnönü University, and the sample comprised 478 undergraduate students majoring in Coaching Education, Physical Education and Sports Teaching, Sports Management, and Exercise for People with Disabilities in the 2022-2023 academic year at İnönü University Faculty of Sports Sciences. Data were collected using the "Personal Information Form," the "Metaverse Scale," and the "Digital Gaming Motivation Scale" as measurement instruments. The statistical analysis of the research was conducted using independent samples t-test, ANOVA, and Pearson correlation coefficient.

Results: A significant difference was found between the metaverse knowledge levels of the students of the faculty of sport sciences according to age, according to the department of study and according to the grade level. It was determined that there was a significant difference between digital game playing motivation levels according to age, gender and grade level.

Conclusion: In the study, a positive, low-level significant relationship was found between the metaverse knowledge level of the students of the faculty of sport sciences and their motivation level to play digital games.

Keywords: Digital game, E-sport, Metaverse, Motivation

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

AR	: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
MMO	: Massive Multiple Online (Devasa Çok Oyunculu)
PC	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
VR	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
MOBA	: Massively Online Battle Arena (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı)
FPS	: First Person Shot (Birinci Kişi Atış Oyunları)
RTS	: Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo No	Sayfa No
Tablo 3.1. Katılımcıların demografik özellikleri	12
Tablo 4.1. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyine ilişkin analiz sonuçları	15
Tablo 4.2. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ilişkin analiz sonuçları	15
Tablo 4.3. Yaş'a göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları	16
Tablo 4.4. Cinsiyete göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları	18
Tablo 4.5. Öğrenim görülen bölüme göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları	20
Tablo 4.6. Öğrenim görülen sınıf kademesine göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları	22
Tablo 4.7. Yaş'a göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları	24
Tablo 4.8. Cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları	26
Tablo 4.9. Öğrenim görülen bölüme göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları	28
Tablo 4.10. Öğrenim görülen sınıfa göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları	30
Tablo 4.11. Dijital oyun oynama motivasyonları ile metaverse bilgi düzeyleri arasındaki ilişkiye ait analiz sonuçları	32

1. GİRİŞ

Aslen latince kökenli olan spor, bireysel veya toplu olarak gerçekleştirilen belirli kurallara göre bedeni veya zihni geliştirmeyi amaçlayan hareketlerin tamamını ifade eder (1).

Tek tek veya topluca, barışçıl bir şekilde oyun, eğlence ve işten uzaklaşma amacıyla kullanılan spor, insanın doğayla mücadele ederken kazandığı temel becerileri ve geliştirdiği savaş yöntemlerini, boş zamanlarla ilişkilendirerek estetik, fiziksel, rekabetçi ve toplumsal yönde kullandığı bir süreçtir (1).

Sporun beden ve ruh sağlığının yanında, birçok alanda faydası olan olumlu bir faaliyet olduğu bilinmektedir. Spor faaliyetleri, toplumların kültürlerini içerdiği gibi, aynı zamanda evrensel bir niteliğe sahip olduğu da ifade edilmektedir (2).

Teknoloji ve internet gibi çağımızın önde gelen unsurlarının etkisiyle, spor alışlagelmiş şekilde çeşitli değişikliklere uğramıştır. Yeryüzündeki her gelişmeden etkilenen sporun farklı disiplinler ile etkileşimi de kaçınılmazdır. Bu durum da spor sektörünün kapsamını genişletmiştir. Bu değişiklikler, gelişen teknoloji sayesinde sporun neredeyse bir oyun aracı olarak kullanılmasına ve boş vakitlerde çok fazla tercih edilen aktivitelerden biri haline gelmesine yol açmıştır. Oyunun temelinde her işin olduğu söylenebilir. Günümüzde çocukların beslenmeden sonra en temel ihtiyaçlarından biri olarak oyun gelmektedir (3-5, 50).

Dijital oyun, ekran, fare, klavye veya joystick gibi kullanıcı arayüzlerinin bilgisayar yazılımı ile etkileşime girdiği, kuralları ve amaçları olan bir sistem setidir. Dijital oyunlar, kullanıcıya görsel ortam sunan çeşitli teknolojiler kullanılarak programlanmış oyunlardır. Farklı yazılımlarla ve farklı teknolojiler kullanılarak programlanan bu oyunlar, üretildiği ve her an gelişmekte olan farklı teknolojik kullanım alanlarına göre konsol, bilgisayar ve çevrimiçi oyunlar olarak kategorizelendirilmektedir (6-8).

Dijital oyunların, çocuk gelişimine katkıları değerlendirildiğinde özellikle zihinsel gelişim açısından birçok bilimsel araştırma bu kanıyı desteklemektedir. Bu oyunlar, stratejik düşünme, reaksiyon zamanı ve doğru karar verme mekanizması, problem çözme gibi yeteneklerin kazanılmasında önemli bir araç olarak kabul edilmektedir (9).

E-spor, bilgi ve iletişim teknolojileri yardımıyla insanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştiren ve eğiten bir spor etkinliği olarak tanımlanmaktadır. E-spor, dünyanın bir ucundaki insanların internet üzerinden dünyanın diğer ucundaki insanlarla tanışıp oynayabildiği veya dünyanın farklı yerlerinden insanların buluşabileceği hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spordur (10, 11).

Metaverse, sanal ortamların, sanal nesnelerin ve insanlarla çok-duyulu etkileşimlerin sağlanabilmesinde kullanılan teknolojilere dayanmaktadır (12).

Metaverse terimi, ilk olarak Neal Stephenson'ın 1992'de yayınlanan bilim kurgu romanı Snow Crash'de ortaya çıkmıştır (13).

Metaverse'in temeli, farklı sanal konumları birbiri ile ilişkilendiren ve analog kontrol mekanizmasını bilgi akışının sağlandığı bir gerçekliğe dönüştüren bir protokoldür. Bu protokol, bilgisayar grafiklerinden oluşturulan ve farklı coğrafyalardan milyonlarca insanın gözlük ve kulaklık gibi nesneler aracılığıyla erişebildiği, paralel bir sanal gerçeklik evrenidir (14).

Bu araştırmanın amacı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyi ve dijital oyun oynama motivasyonlarını saptamak ve değişkenleri incelemektir. Bu amaçla araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyi nedir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi nedir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bölüm değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sınıf kademesi değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bölüm değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sınıf kademesi değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?

Günümüz bilişim sistemleri ve teknolojinin kat ettiği gelişmeler sonucu her sektörün mutlaka bu değişimlerden etkilendiği su götürmez bir gerçektir. 2000 li yılların başından bu yana 3D, 2010 yılının sonundan itibaren ise modern anlamda gelişen *dijital oyun sektörü*; Covid-19 pandemisinin dijitalleşme yolunda atılan adımların artırılmasına yol açması sonucu günümüzde çok yaygın bir duruma gelmiştir.

Üniversite öğrencilerinin dijital oyunlara katılımlarının yoğunluğunun her geçen gün katlanarak arttığı alan çalışmalarıyla sabittir.

21.yüzyılın paradigması olan metaverse; gelişen teknolojilerle beraber Web3 teknolojisinin hayatımıza kazandıracağı en büyük projelerden birisidir.

Fiziksel, duyuşsal ve ekonomik açıdan yoğun uğraş gerektiren işler ve aktivitelerin metaverse yazılımları ile daha ulaşılabilir ve kolay olması bu yolda atılan adımların tutarlılığını destekler niteliktedir.

Söz konusu bu çalışma, Üniversite öğrencilerinin günümüz teknolojik devrimi olarak görebileceğimiz *metaverse* bilgi düzeylerini ve *dijital oyunlara* yönelimlerini belirleyen etkenleri inceleyip bu iki kavram arasındaki korelasyonel ilişkinin ne yönde olduğunun tespit edilmesi noktasında önemli görülmektedir.

Özetle öğrencilerin teknolojik gelişmelere yatkınlığı, merakı ve dijital oyun oynama motivasyonlarının belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışma bireye, topluma, bilişim teknolojileri araştırmacılarına ve spor bilimleri alanına yarar sağlayacağı düşüncesiyle önemlidir.

Yapılan araştırmada araştırmaya katılım gösteren öğrencilerin araştırma için kullanılan veri toplama araçlarındaki sorulara dürüst, yakıncıl ve tarafsız cevaplar verdikleri varsayılmıştır.

Yapılan araştırma İnönü Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi 2022-2023 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Beden Eğitimi ve Sporun Tanımı

Beden eğitimi ve spor, bireylerin çok yönlü gelişimlerinin yanı sıra eğitim süreci içinde sosyalleşme işlevini de yerine getiren bilinçli ve planlı faaliyetler olarak tanımlanır. Bu faaliyetler, genel eğitimin tamamlayıcısı olarak kabul edilir (15).

2.1.1. Beden Eğitimi ve Sporun Genel Amacı

Beden Eğitimi; Bireyi motor, zihinsel ve duygusal olarak geliştirmeyi amaçlar. Spor eğitimi; İnsanları sadece eğitilmiş ve yetkin kılmak için gerekli bilgi ve becerilerle donatmakla kalmaz, aynı zamanda bireyin sosyal çevresini değiştirmeye ve düzenlemeye yardımcı olur (16, 17).

2.2. Metaverse

2.2.1. Metaverse Tanımı

Meta, Yunanca 'da “öte”, Verse ise “universe” kelimesinden türetilmiştir ve “evren” anlamına gelmektedir. Dolayısıyla “Metaverse” “Öteki Evren” olarak isimlendirilir.

Her on yılda bir bilgi ve iletişim teknolojilerinde bir kilit taşı değişikliği yaşanmaktadır. Örneğin, 1990'larda bilgisayar ile iletişim, 2000'lerde web ve 2010'ların başlarında mobil teknolojilerde önemli değişimler görülmüştür. 2020'lerin paradigmasının Metaverse olduğu ise bazı kaynaklar ve uzmanlar tarafından dile getirilmektedir (18).

Metaverse, gerçeklik ile sanallığın birleştiği, sürekli ve kalıcı çok kullanıcılı bir ortamdır. Gerçeklik sonrası evren olarak kabul edilir. Metaverse, sanal ortamlar, dijital nesneler, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerin insanlarla birden fazla duyunun etkileşimini sağladığı bir yakınsama üzerine kuruludur. Bu sebeplerle Metaverse, çok kullanıcılı dijital platformlarda birbirine bağlı sosyal ortamlar ağıdır (19).

2.2.2. Metaverse Tarihçesi

Metaverse evreninin tarihine bakmak, bu kavramı daha net şekilde anlayıp yorumlayabilmemizi sağlayacaktır. Metaverse kavramı ilk kez 1992 Neal Stephenson tarafından ortaya atılmış olsa da tarihsel kökeni daha eskilere dayanmaktadır. Metaverse kavramının tarihi aşamalarına kısaca göz atacak olursak; 1974 yılında Dungeons & Dragons adlı kitapta edebi bir dilde sanal dünyalar işlenmiştir. 1984 yılında yayımlanan Neuromancer isimli kitapta da aynı bağlamda ele alınmıştır. 1987 yılında metin kullanımı temelli karşılıklı etkileşim minvalinde oynanan oyunların ilk örneği olan AberMUD yayınlandı. 1990 yılında yine interaktif oyun kategorisinde olan DikuMud yayınlandı. 1992 yılında Metaverse kavramının aşikarane olarak ilk defa kullanıldığı Snow Crash isimli kitap yayımlandı. 1995 yılında Çevrimiçi tabanlı oyunlar piyasaya çıkmaya başladı bunun ilk örneği ise Active World oldu. 1996 yılında Online Traveler yayınlandı. 2003 yılına geldiğimizde dijital dünyada birer profil oluşturmaya izin vererek alanında devrim yaratan Second Life isimli yayınlandı. 2011 yılında günümüzde hala oynanma rekorları kıran ve anlık çevrimiçi oyuncu sayısı milyonları geçen Minecraft oyunu piyasaya sürüldü. 2016 yılında dijital dünya ile gerçek dünya arasında kamera aracılığıyla bağlantı kurdurtan sevilen çizgi dizinin oyunu olan Pokemon Go piyasaya çıkarıldı. 2017 yılında sohbet temelli uygulamaları artırılmış gerçeklik ile entegre eden VR Chat duyuruldu. 2020 yılından itibaren Blockchain alt yapısıyla hazırlanmış oyunlar yaratılmaya başlandı. 2021 yılından günümüze kadar büyük şirketler sanal gerçeklik yatırımlarını artırarak VR Metaverse araştırma çalışmalarına başladı. Tüm bu gelişmeler bize Metaverse'ün tarihsel gelişimini özetlemektedir (20).

2.3. Dijital Oyun

2.3.1. Dijital Oyun Tanımı

Dijital oyun, ekran, fare, klavye veya joystick gibi kullanıcı arayüzlerinin bilgisayar yazılımı ile etkileşime girdiği, kuralları ve amaçları olan bir sistem setidir. Dijital oyunlar, kullanıcıya görsel ortam sunan çeşitli teknolojiler kullanılarak programlanmış oyunlardır. Farklı yazılımlarla ve farklı teknolojiler kullanılarak programlanan bu oyunlar, kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (6-8).

Oyuncular tek başına yapay zekâya karşı veya çevrimiçi birbirlerine karşı oynayabilmektedirler (21).

Dijital oyunlar, birçok bilimsel araştırmaya göre, çocuk gelişimine katkıları noktasında özellikle taktiksel düşünebilme, reaksiyon zamanı, problem çözme gibi becerilerin öğrenilmesinde önemli bir araçtır. Zihinsel gelişim başta olmak üzere, çocukların gelişimine faydaları bulunan bu oyunlar üzerine birçok bilimsel araştırma mevcuttur (9).

2.3.2. Dijital Oyun Tarihçesi

1947 yılında tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement isimli oyun ilk interaktif oyundur. Bilgisayar oyunlarının ilk örnekleri 1950'lerde görülmeye başlanmıştır. İlk bilgisayar oyunu olarak kabul edilen Tennis for Two 1958 yılında piyasaya çıkmıştır. Toplumsal etki yaratan ilk bilgisayar oyunu ise Spacewar'dır. 1960'larda üniversitelerde bilgisayar oyunu çalışmaları ortaya çıkmış ve kitleleşmeye ilk ışıkları tutmuştur. 1968'de ilk "Brown Box" isimli oyun konsolu piyasaya sürüldüğünde, bilgisayar oyunları insanlar için yeterince ucuz hale gelmiştir (22, 23). 1972 yılında Atari şirketi masa tenisi oyunu Pong'u başlattı. Pong, kullanıcılar arasında çok popülerdi. "1980'de Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man, şiddet ve korku yerine dostluk ve mizahı öne çıkaran ilk büyük oyundu. Pac-Man ilk kez oyunculara soyut da olsa ilişki kurabilecekleri bir karakter sunuyordu. Canlı renkleriyle eğlenceli bir portföye sahip olan oyun kızları ve genç kadınları atari salonuna çekti. Neşeli fon müziği ve arka planları ile bilgisayar oyun pazarının gelişmesini sağlamıştır (22, 23).

1989'da Nintendo, taşınabilir bir oyun konsolu olan Gameboy'u piyasaya sürdü. Daha sonra çok ünlü olacak oyun Mario Bros. donanıma yüklendi. İlk 3D oyun olan Wolfenstein, piyasaya 1992 yılında sürüldüğünde oyuncular için birinci şahıs bakış açısı hayat bulmuştu (22).

Playstation konsolu 1994 yılında Sony tarafından üretilip satışa çıkarıldı. 1998'de Valve, Half-Life oyununa oyuncunun bakıp inceleyebileceği veya basitçe atlayabileceği öğeler ekledi. Daha sonraki yıllarda Sony, Playstation 2 ve 3'ü de piyasaya sürdü (24).

2005 ve 2006'da Xbox 360, Playstation 3 ve Wii konsolları geliştirilerek modern oyun çağıının kapıları aralandı.

2010 yılının sonlarına doğru dijital oyunlar sosyal medya platformlarına (facebook) ve mobil cihazlara yayıldı.

2013 yılında Playstation 4 ve Xbox one üretildi.

2020 yılının sonlarında Playstation 5 ve Xbox X üretildi.

2020 yılından bu yana geliştiricilerin ve oyuncuların gözü sanal gerçeklik oyunlarına kaymış durumda ve yatırımlar bu kulvarda devam etmekte (24).

2.3.2. Dijital Oyun Türleri / Sınıflaması

Ceyda Ilgaz'ın oluşturduğu dijital oyun türleri/sınıflaması; (25)

-PC (Personal Computer) Oyunları: İnternet üzerinden ücretli/ücretsiz bilgisayar kullanıcıları tarafından oynanabilen oyunlardır. PC oyunlarının geliştirme maliyetleri çok yüksek değildir ve 12-15 kişi tarafından oynanabilmektedir (Örnek; War of Roses, Black and White vb.).

-Konsol Oyunları: Wii, Playstation, Xbox gibi donanımlarla oynanan; PC oyunları ile karşılaştırıldığında geliştirme ve sahip olma maliyeti daha fazla olan oyunlardır. Yaklaşık 40 kişiye kadar oynanabilmektedir (Örnek Twisted Metal, Max Payne 3 vb.).

-Devasa Çevrimiçi Oyunlar (Massive Multiple Online-MMO): Özellikle strateji, rol yapma ve aksiyon türlerinde olan oyunlardan oluşmaktadır. Başlangıç aşaması ve oynanış mekanikleri belli ancak sonu oyuncuya bağlı ve sabit olmayan, oyuncunun kararları şekillenen ve zaman sınırlaması olmayan MMO oyunlarının maliyeti fazla ve yapım süreci çok uzundur. Web üzerinden ücretli/ücretsiz sahip olunan bu oyunların bazılarında, oyun içi satın alım (envanter, karakter) veya görevler dereceleri ilerlemesinde ekonomik ilişkiler söz konusudur. Oyun içi ilerlemeler (level gibi) satın alımlarla sağlanabilmektedir (Örnek: World of Warcraft, Knight Online vb.).

-Mobil Oyunlar: Taşınabilir cihazlar için üretilmiş oyunlardır. Dijital kullanımın mobil araçlara doğru ilerlemesi ve mobil internet kullanımının sürekli artış göstermesi akıllı cihaz üreticilerini oyun tasarlamaya itmiştir. Bu durum oyun sektörünü çeşitlendirip geliştirmiş ve sektörün büyüüp endüstrileşmesine yardımcı olmuştur (Örnekler: Temple Run, Angry Birds vb.).

-Sosyal Oyunlar: Yeni medyaların sosyal platformlardaki iletişim ve kullanıcı sayısının artması oyun üreticilerini bu platformlarda oynanabilecek oyunlar tasarlamaya yöneltmiştir. Oyun içi etkileşimler sosyal platformlarda çok yüksek düzeylere ulaşmaktadır. Bu oyunlar facebook gibi platformlar üzerinde oynanmaktadır (Örnekler: Diamond Dash, FarmVille vb.).

Oyun sınıflandırmalarında oyunların içeriklerine ve yapısına göre tür ayrımları da mevcuttur. Bir tanımlamaya göre “macera, aksiyon, rol yapma, strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar” olarak gruplandırılır (26-28).

Oyunların “Aksiyon, spor, bilmece, rol yapma, taktik, bulmacai spor” adlı gruplara ayrılıp birçok alt gruplarının da olduğunun belirtildiği başka bir tanımlama da mevcuttur (27, 28).

2.4. E- Spor

2.4.1. E-Spor Tanımı

E-spor, bilgi ve iletişim teknolojileri yardımıyla insanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştiren ve eğiten bir spor etkinliği olarak tanımlanmaktadır. E-spor, dünyanın bir ucundaki insanların internet üzerinden dünyanın diğer ucundaki insanlarla tanışıp oynayabildiği veya dünyanın farklı yerlerinden insanların buluşabileceği hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spordur (10, 11).

E-Spor, sporun temel yönlerinin hem oyuncu hem de takım girdilerini ve E-spor sistem çıktılarını bir insan-bilgisayar arayüzü aracılığıyla ileten elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı sporlardır (29).

Elektronik sporlar bireysel veya takım halinde farklı branşlarda refleks, reaksiyon zamanı, karar ve çözüm odaklı olma, takım yönetimi gibi konularda becerilerin öne çıktığı dijital rekabet platformlarıdır (30).

Bu tanımlar çerçevesinde e-Spor, rekabete dayalı dijital oyunlarda, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel seviyelerde ekip ile veya yalnız oynanan, dinamik kuralların olduğu, taraftarlar, oyuncular, koordinatorler, geliştiriciler, takımlar, sponsorlar gibi paydaşların yer aldığı spor dalı olduğu söylenebilir (31).

2.4.2. E-Spor Tarihçesi

Dijital teknoloji ile oynanan oyunların geçmişi 1950 lere kadar dayanmaktadır. 1972 de Stanford’da düzenlenen “Spacewar” isimli oyun bilinen ilk rekabetçi oyun turnuvasıdır (32, 33).

E-Spor kavramının ortaya çıkışı incelendiğinde 1999 yılında gerçekleşen Çevrimiçi Oyuncular Birliği’nin (Online Gamers Association-OGA) basın açıklaması olduğu söylenebilir (31).

1999'da günümüzün en büyük oyun geliştiricilerinden olan Valve, birinci şahıs nişancı oyunu Half-Life'in küçük bir varyasyonu olan "Counter Strike" oyununu piyasaya sürdü. Bu oyun Batı'daki E-Spor yarışmalarının merkezinde yer aldı (10).

Çok kullanıcıli strateji oyunu StarCraft, 1994 yılında üretilen WarCraft oyunun varisi olarak 1998 yılında piyasaya sunulmuş ve zamanının oyun piyasasına egemen olmuştur (31).

E-Spor'un gelişimine baktığımızda Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) tarafından 2001 yılında ödül havuzu zamanın şartlarına ve gelirlerine göre çok fazla olan (150.000 dolar) dünya şampiyonası organize edilmiştir. Göze çarpan bir başka gelişme ise 2002 yılında New York'ta kurulan Major League Gamingdir (32).

Piyasanın en eski ve büyük organizasyonlarından biri olan Electronic Sports League 2000 yılında kurulmuştur (34).

Milenyum çağından itibaren web erişiminin kolaylaşıp yaygınlaşması ile dünya çapında oyuncuların çoğu oyunları online oynamaya başlamıştır. Bunun bir sonucu olarak oyunlar bireysel olmaktan çıkıp çok oyunculu hale gelmiştir (35).

Major League Gaming 2002 yılında New York'ta kuruldu. Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF), e-sporu gerçek bir spor haline getirmek amacıyla 2008 yılında Güney Kore'de kurulmuş ve bugün 111 üyesi bulunmaktadır. E-sporun resmi bir oyun olarak sayılıp madalya yarışmalarında yer alacağı, Asya Olimpiyat Konseyi tarafından 2017 yılında duyurulmuştur (35).

Paris 2024 Olimpiyat Oyunlarına E-Spor'un dâhil edilmesine karar veren Uluslararası Olimpiyat Komitesi, madalya yarışmalarında yer alıp almayacağı konusunda henüz bir açıklama yapmamıştır (36).

2.4.3. E-Spor Türleri

MOBA (Massively Online Battle Arena -Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı): Beş kişilik takımlardan oluşan oyuncular belirli rotalar üzerinde karşılaşır birebir/takım halinde savaşarak birbirlerinin güvenli bölgelerini yok etmeye çalışır.

FPS (First Person Shot- Birinci Kişi Atış Oyunları): Oyuncu savaş alanını, yönlendirdiği dijital karakterin görüş açısından görür. Ani karar verme, teknik taktik, takım iletişimi, gibi özellikler bu türdeki oyunlarda galibiyet için önem arz etmektedir.

RTS (Real Time Strategy- Gerçek Zamanlı Strateji): Bu türde oyuncu yönettiği sahayı yukardan üçüncü şahıs gözünden görmektedir. Elindeki kaynakları (para, ordu, insan, fabrika) iyi yöneterek rakiplerini alt etmeye çabalar.

Fighter (Dövüş): Bu oyun tipinde oyuncu bir çok sanal karakter arasından birini tercih eder ve karşılıklı dövüşü temel alan bu oyunda seçtiği karakterin özelliklerini kullanarak rakibinden üstün gelmeye çabalar. Genelde bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.

Sports (Spor): Geleneksel spor dallarının, dijital ortamda kopyalarının oluşturularak (saha, kale, potalar, oyuncular vs.) taktik, teknik, stratejik olarak rakibe veya yapay zekâya karşı kazanma amacıyla oynanan oyunlardır.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game- Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu): Birden fazla sunucunun olduğu, oyuncuların rol yaparak seviye atladığı ve geliştiği oyun türüdür (37).



3. MATERYAL VE METOT

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama modeli ve anket çalışması kullanılmıştır. Bu model değişkenler arası ilişkiyi saptamak ve ilgili verileri elde etmek amacıyla yapılmaktadır. Bu modeldeki araştırmalarda, iki değişken arası ilişkinin yönü, düzeyi gibi verilerin ne olduğu belirlenmeye çalışılır (Büyüköztürk vd., 2020).

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini İnönü üniversitesi spor bilimleri fakültesinde lisans programlarında 2022-2023 eğitim öğretim yılında öğrenim gören (745) öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklemi ise İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde, Antrenörlük Eğitimi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, Spor yöneticiliği ve Engellilerde Egzersiz bölümlerinde öğrenim gören 473 lisans öğrencisi oluşturmuştur. Evren büyüklüğü baz alınarak yapılan Power analizi ile kişi sayısı 254 lisans öğrencisidir. Kişi sayısı arttıkça alınan verilerin güvenilirliğinin artması nedeni ile araştırmada örneklem sayısı 473 lisans öğrencisi olarak belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, yaş, sınıf, bölüm, dijital platform kullanım amacı, bilgisayar durumu, ortalama bilgisayar kullanımı, dijital oyun geçmişi, geleneksel ve e-spor lisans durumu değişkenlerine ilişkin açıklayıcı bilgiler Tablo 3.1’de gösterilmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların demografik özellikleri

		n	%
Cinsiyet	Kadın	178	37.6
	Erkek	295	62.4
Yaş	18	57	12.1
	19	57	12.1
	20	79	16.7
	21	85	18.0
	22	90	19.0
	23	50	10.6
	24+	55	11.6
Sınıf	1	149	31.5
	2	117	24.7
	3	62	13.1
	4	145	30.7
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	26.0
	Antrenörlük eğitimi	127	26.8
	Spor Yöneticiliği	81	17.1
	Engellilerde Spor Eğitimi	142	30.0
Dijital platformları en çok hangi amaç için kullanıyorsunuz?	Bilgi edinme (araştırma)	107	22.6
	Ders çalışma(ödev yapma)	61	12.9
	İletişim	63	13.3
	Eğlence-Oyun	66	14.0
	Sosyal Medya	176	37.2
Kendinize ait Bilgisayarınız var mı?	Evet	212	44.8
	Hayır	261	55.2
	Hiç	228	48.2
Ortalama olarak günde kaç saat bilgisayar başındasınız?	1	86	18.2
	2	79	16.7
	3	36	7.6
	4	18	3.8
	5+	26	5.5
	Hiç	250	52.9
Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz?	1-4 Yıl	105	22.2
	6-10 Yıl	87	18.4
	11+ Yıl	31	6.6
Lisanslı sporcu musunuz?	Evet	203	42.9
	Hayır	270	57.1
Lisanslı e- sporcu musunuz?	Evet	21	4.4
	Hayır	452	95.6

Tablo 3.1’de öğrencilerin %37.6’sının kadın (n=178), %62.4’ünün erkek (n=295); %12.1’inin 18 yaşında (n=57), %12.1’inin 19 yaşında (n=57), %16.7’sinin 20 yaşında (n=79), %18’inin 21 yaşında (n=85), %19’unun 22 yaşında (n=90), %10.6’sının

23 yaşında (n=50), %11.6'sının 24 ve daha büyük (n=55); %31.5'inin 1.sınıfta (n=149), %24.7'sinin 2. Sınıfta (n=117), %13.1'inin 3.sınıfta (n=62), %30.7'sinin 4.sınıfta (n=145); Öğrencilerin bölümlerinin % 26'sının Beden Eğitimi Öğretmenliği (n=123), %26.8'inin Antrenörlük Eğitimi (n=127), %17.1'inin Spor Yöneticiliği (n=81), %30'unun Engellilerde Spor Eğitimi (n=142) olduğu tespit edilmiştir. Dijital platformları en çok hangi amaç için kullanıyorsunuz? Sorusuna %22.6 Bilgi edinme (araştırma) (n=107), %12.9 Ders çalışma (ödev yapma) (n=61), %13.3 İletişim (n=63), %14 Eğlence-Oyun (n=66), %37.2 Sosyal Medya (n=176) cevabı verilmiştir. Kendinize ait bilgisayarınız var mı? Sorusuna %44.8 Evet (n=212), %55.2 Hayır (n=261) cevabı verilmiştir. Ortalama olarak günde kaç saat bilgisayar başındasınız? Sorusuna %48.2 Hiç (n=228), %18.2 1 saat (n=86), %16.7 2 saat (n=79), %7.6 3 saat (n=36), %3.8 4 saat (n=18), %5.5 5 saat ve üstü (n=26) cevabı verilmiştir. Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz? Sorusuna %52.9 Hiç oynamadım (n=250), %22.2 1-4 yıl (n=105), %18.4 6-10 (n=87), %6.6 11 ve üstü (n=31) cevabı verilmiştir. Lisanslı sporcu musunuz? Sorusuna %42.9 Evet (n=203), %57.1 Hayır (n=270) cevabı verilmiştir. Lisanslı E-sporcu musunuz? Sorusuna %4.4 Evet (n=21), %95.6 Hayır (n=452) cevabı verilmiştir.

3.3. Araştırma Verilerinin Toplanması

Araştırmanın amaçları doğrultusunda kişisel bilgi formu (cinsiyet, bölüm, yaş, sınıf, vb.), öğrencilerin metaverse bilgi düzeyi ve dijital oyun oynama motivasyonlarını incelemek amacı ile iki farklı ölçek kullanılmıştır. İnönü üniversitesi spor bilimleri fakültesi öğrencilerine basılı halde yüz yüze veri toplama araçları dağıtılmıştır. Dağıtılan veri toplama araçlarının doldurulması sürecinde herhangi bir müdahale yapılmamıştır.

3.4. Veri Toplama Araçları

Demir ve Hazar tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği”, Süleymanoğulları, Özdemir, Bayraktar ve Vural tarafından geliştirilen “Metaverse Ölçeği” ve araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

3.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formunda öğrencilerin cinsiyet, yaş, sınıf, bölüm, kişisel bilgisayar, dijital platform kullanım süresi, günlük oyun oynama süresi, e spor lisansı, geleneksel spor lisansı ve dijital oyun geçmişini tespit etmeye yönelik on bir madde yer almaktadır.

3.4.2. Metaverse Ölçeği

Süleymanoğulları, Özdemir, Bayraktar ve Vural tarafından geliştirilen Metaverse Ölçeği 15 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlar “teknoloji, dijitalleşme, sosyal, yaşam biçimi” şeklindedir. Ölçek beşli likert tipinde olup ters puanlanan maddesi bulunmamaktadır. Ölçeğin Cronbach’s Alfa güvenirlik katsayı değeri “.81” olarak hesaplanırken, yapılan araştırmada bu değer “.92” çıkmıştır. Elde edilen güvenirlik katsayı değerlerinin “.80” den büyük olması nedeni ile metaverse ölçeğinin yüksek derecede güvenilir olduğu kabul edilmiştir.

3.4.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Demir ve Hazar tarafından geliştirilen ölçek, 19 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlar “başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik” şeklindedir. Ölçek beşli likert tipinde olup “Oyun isteğinde belirsizlik” alt boyutunda beş ters puanlanan madde bulunmaktadır (15, 16, 17, 18 ve 19. Maddeler). Demir ve Hazar tarafından ölçeğin Cronbach’s Alfa güvenirlik katsayı değeri “.82” olarak hesaplanırken, yapılan araştırmada bu değer “.89” çıkmıştır. Elde edilen güvenirlik katsayı değerlerinin “.80” den büyük olması nedeni ile dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin yüksek derecede güvenilir olduğu kabul edilmiştir.

4. BULGULAR

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyi nedir?” alt problemine yönelik olarak yapılan aritmetik ortalama ve standart sapma hesaplamaları sonucunda ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Tablo 4.1. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyine ilişkin analiz sonuçları

Boyutlar	n	$\bar{X}$	SS
Teknoloji	473	3.15	1.078
Dijitalleşme	473	3.13	1.067
Sosyal	473	2.84	1.161
Yaşam Biçimi	473	3.23	1.116
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	473	3.12	.936

Tablo 4.1’de spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeylerinin genelinin “Katılıyorum ($\bar{x}=3.12$)”, Teknoloji alt boyutunda “Katılıyorum ($\bar{x}=3.15$)”, Dijitalleşme alt boyutunda “Katılıyorum ($\bar{x}=3.13$)”, Sosyal alt boyutunda “Katılıyorum ($\bar{x}=2.84$)”, Yaşam Biçimi alt boyutunda ise “Katılıyorum ($\bar{x}=3.23$)” düzeyinde olduğu anlaşılmaktadır.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi nedir?” alt problemine yönelik olarak yapılan aritmetik ortalama ve standart sapma hesaplamaları sonucunda ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Tablo 4.2. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ilişkin analiz sonuçları

Boyutlar	n	$\bar{X}$	SS
Başarı ve Canlanma	473	3.03	.931
Merak ve Sosyal Kabul	473	3.20	1.104
Oyun İsteğinde Belirsizlik	473	2.95	1.131
GENEL	473	3.09	.808

Tablo 4.2’de iletişim becerilerine ait spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının genel ortalamasının “Katılıyorum ($\bar{x}$ =3.09)”, “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda “Katılıyorum ($\bar{x}$ =3.03)”, “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda “Katılıyorum ($\bar{x}$ =3.20)”, “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda ise “Katılıyorum ($\bar{x}$ =2.95)” düzeyinde olduğu anlaşılmaktadır.

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri ile anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin “ANOVA” ile yapılan veri analizi sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.3’de sunulmuştur.

Tablo 4.3. Yaşa göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Yaş	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Teknoloji	1. 18	57	3.47	1,031	5.614	.00*	
	2. 19	57	3.60	.979			1-6
	3. 20	79	3.30	1.013			1-7
	4. 21	85	3.15	1.206			2-5
	5. 22	90	3.00	.989			2-6
	6. 23	50	2.80	.970			2-7
	7. 24 ve üstü	55	2.72	1.085			3-7
	Toplam	473	3.15	1.078			
Dijitalleşme	1. 18	57	3.37	1.061	4.529	.00*	
	2. 19	57	3.48	.998			
	3. 20	79	3.22	1.116			1-7
	4. 21	85	3.17	1.107			2-6
	5. 22	90	3.13	.962			2-7
	6. 23	50	2.80	.885			3-7
	7. 24 ve üstü	55	2.64	1.126			
	Toplam	473	3.13	1.067			
Sosyal	1. 18	57	3.07	1.233	3.504	.00*	
	2. 19	57	3.21	1.346			
	3. 20	79	2.96	1.184			1-7
	4. 21	85	2.85	1.143			2-6
	5. 22	90	2.76	.977			2-7
	6. 23	50	2.56	1.023			
	7. 24 ve üstü	55	2.40	1.111			
	Toplam	473	2.84	1.161			
Yaşam Biçimi	1. 18	57	3.39	.922	3.361	.00*	1-7
	2. 19	57	3.53	1.123			2-7
	3. 20	79	3.39	1.085			3-7
	4. 21	85	3.25	1.145			

	5. 22	90	3.21	1.084			
	6. 23	50	2.93	1.090			
	7. 24 ve üstü	55	2.78	1.222			
	Toplam	473	3.23	1.116			
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	1. 18	57	3.38	.896	6.254	.00*	1-6
	2. 19	57	3.51	.846			1-7
	3. 20	79	3.25	.898			2-5
	4. 21	85	3.13	1.016			2-6
	5. 22	90	3.04	.832			2-7
	6. 23	50	2.79	.851			3-7
	7. 24 ve üstü	55	2.67	.972			
	Toplam	473	3.12	.936			

*p<0,05

Tablo 4.3'deki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır (F= 6.254; p=.00; p<.05). Belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 23/24 ve üstü; yaşı 19 ve 22/23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir (F= 5.614; p= .00; p<.05). Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı yaşı 18 ve 23/24 ve üstü; yaşı 19 ve 22/23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir (F= 4.529; p= .00; p<.05). Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 24 ve üstü; yaşı 19 ve 23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir (F= 3.504; p= .00; p<.05). Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 24 ve üstü; yaşı

19 ve 23/24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 3.361$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 24 ve üstü ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.4’te sunulmuştur.

Tablo 4.4. Cinsiyete göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	SS	t	p
Teknoloji	Erkek	295	3.19	1.084	.927	.35
	Kadın	178	3.09	1.069		
Dijitalleşme	Erkek	295	3.18	1.076	1.413	.15
	Kadın	178	3.04	1.049		
Sosyal	Erkek	295	2.87	1.140	.855	.39
	Kadın	178	2.78	1.195		
Yaşam Biçimi	Erkek	295	3.22	1.108	-.204	.83
	Kadın	178	3.24	1.132		
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	Erkek	295	3.15	.942	.913	.36
	Kadın	178	3.07	.927		

Tablo 4.4’teki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($t= .913$; $p= .36$; $p>.05$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($t= .927$; $p= .35$; $p>.05$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt

boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($t= 1.413$; $p= .15$; $p>.05$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($t=.855$; $p= .39$; $p>.05$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($t= -.204$; $p= .83$; $p>.05$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı değerlendirilebilir.

4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bölüm değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.5’te sunulmuştur.

Tablo 4.5. Öğrenim görülen bölüme göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Bölüm	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Teknoloji	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.71	1.012	18.702	.00*	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.14	1.028			1-2
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.81	1.005			1-3
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	2.87	1.036			1-4
	Toplam	473	3.15	1.078			
Dijitalleşme	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.69	.977	19.531	.00*	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.12	.984			1-2
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.81	1.016			1-3
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	2.83	1.055			1-4
	Toplam	473	3.13	1.067			
Sosyal	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.20	1.318	5.651	.00*	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	2.70	1.058			1-2
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.69	1.080			1-3
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	2.73	1.091			1-4
	Toplam	473	2.84	1.161			
Yaşam Biçimi	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.73	.968	14.250	.00*	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.23	1.065			1-2
	3.Spor Yöneticiliği	81	3.04	1.085			1-3
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	2.89	1.154			1-4
	Toplam	473	3.23	1.116			
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.64	.841	21.592	.00*	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.09	.856			1-2
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.84	.918			1-3
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	2.85	.912			1-4
	Toplam	473	3.12	.936			

*p<0.05

Tablo 4.5'teki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır (F= 21.592; p= .00; p<.05). Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer

bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 18.702$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 19.531$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 5.651$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 14.250$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin öğrenim görülen sınıf kademesi değişkenine göre metaverse bilgi düzeyleri anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.6’da sunulmuştur.

Tablo 4.6. Öğrenim görülen sınıf kademesine göre metaverse bilgi düzeylerine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Sınıf	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Teknoloji	1. Birinci Sınıf	149	3.47	1.089	10.061	.00*	1-3 1-4 2-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.23	1.045			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.03	1.005			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.81	1.026			
	Toplam	473	3.15	1.078			
Dijitalleşme	1. Birinci Sınıf	149	3.33	1.097	4.761	.00*	1-4 2-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.22	1.031			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.06	1.082			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.88	1.017			
	Toplam	473	3.13	1.067			
Sosyal	1. Birinci Sınıf	149	3.07	1.287	5.020	.00*	1-4
	2. İkinci Sınıf	117	2.88	1.125			
	3. Üçüncü Sınıf	62	2.86	1.008			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.56	1.062			
	Toplam	473	2.84	1.161			
Yaşam Biçimi	1. Birinci Sınıf	149	3.44	1.040	3.737	.01*	1-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.24	1.100			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.17	1.171			
	4. Dördüncü Sınıf	145	3.02	1.149			
	Toplam	473	3.23	1.116			
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	1. Birinci Sınıf	149	3.38	.950	9.207	.00*	1-4 2-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.18	.915			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.04	.900			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.83	.876			
	Toplam	473	3.12	.936			

*p<0,05

Tablo 4.6’deki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır (F= 9.207; p= .00; p<.05). Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan

öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 10.061$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile üç olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 4.761$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 5.020$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 3.737$; $p= .01$; $p<.05$). Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse

bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

4.7. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin “ANOVA” ile yapılan veri analizi sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.7’de sunulmuştur.

Tablo 4.7. Yaşa göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Yaş	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	1. 18	57	3.34	.832	3.897	.00*	1-7 2-7 3-7
	2. 19	57	3.23	.735			
	3. 20	79	3.21	1.056			
	4. 21	85	2.92	.924			
	5. 22	90	2.96	.939			
	6. 23	50	2.86	.910			
	7. 24 ve üstü	55	2.69	.891			
	Toplam	473	3.03	.931			
Merak ve Sosyal Kabul	1. 18	57	3.62	1.069	5.636	.00*	1-5 1-7 2-7 3-7
	2. 19	57	3.52	1.035			
	3. 20	79	3.44	1.098			
	4. 21	85	3.12	1.032			
	5. 22	90	2.99	1.055			
	6. 23	50	3.03	1.076			
	7. 24 ve üstü	55	2.72	1.163			
	Toplam	473	3.20	1.104			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	1. 18	57	2.53	1.141	2.200	.04*	1-6
	2. 19	57	2.88	1.150			
	3. 20	79	2.94	1.081			
	4. 21	85	2.94	1.161			
	5. 22	90	3.06	1.098			
	6. 23	50	3.24	.955			
	7. 24 ve üstü	55	3.08	1.246			
	Toplam	473	2.95	1.131			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel	1. 18	57	3.26	.830	2.907	.00*	1-7 2-7 3-7
	2. 19	57	3.27	.689			
	3. 20	79	3.24	.850			
	4. 21	85	3.02	.783			
	5. 22	90	3.00	.787			
	6. 23	50	3.04	.841			
	7. 24 ve üstü	55	2.81	.798			
	Toplam	473	3.09	.808			

*p<0.05

Tablo 4.7’deki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır ($F= 2.907$; $p= .00$; $p<.05$). Belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 3.897$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 5.636$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ile 22 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 2.200$; $p= .04$; $p<.05$). Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ile 23 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

4.8. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.9’da sunulmuştur.

Tablo 4.8. Cinsiyete göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	SS	t	p
Başarı ve Canlanma	Erkek	295	3.18	.911	4.599	.00*
	Kadın	178	2.78	.913		
Merak ve Sosyal Kabul	Erkek	295	3.41	1.054	5.462	.00*
	Kadın	178	2.85	1.100		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Erkek	295	2.84	1.111	-2.926	.00*
	Kadın	178	3.16	1.140		
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel	Erkek	295	3.20	.712	3.778	.00*
	Kadın	178	2.91	.780		

*p<0.05

Tablo 4.8'deki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır ($t= 3.778$; $p= .00$; $p<.05$). Anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir ($Or_{erkek} = 3.20 > Or_{kadın} = 2.91$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre en anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($t= 4.599$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir ($Or_{erkek} = 3.18 > Or_{kadın} = 2.78$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($t= 5.462$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir ($Or_{erkek} = 3.41$

$>Ort_{kadın} = 2.85$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($t = -2.926$; $p = .00$; $p < .05$). Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, erkek öğrencilere göre kadın öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile kadın öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir ($Ort_{erkek} = 2.84 > Ort_{kadın} = 3.16$). Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

4.9. Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin öğrenim görülen bölüm değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.9’da sunulmuştur.

Tablo 4.9. Öğrenim görülen bölüme göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Bölüm	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.05	.859	.912	.43	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.11	.903			
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.89	.824			
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	3.02	1.064			
	Toplam	473	3.03	.931			
Merak ve Sosyal Kabul	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.37	1.179	1.351	.25	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.19	1.079			
	3.Spor Yöneticiliği	81	3.11	.962			
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	3.12	1.130			
	Toplam	473	3.20	1.104			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	2.67	1.126	5.654	.00*	1-4
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.01	1.083			
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.83	1.073			
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	3.21	1.155			
	Toplam	473	2.95	1.131			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel	1.Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	123	3.10	.835	.618	.60	
	2.Antrenörlük Eğitimi	127	3.12	.796			
	3.Spor Yöneticiliği	81	2.98	.662			
	4.Engellilerde Spor Eğitimi	142	3.12	.872			
	Toplam	473	3.09	.808			

*p<0.05

Tablo 4.9'daki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($F = .618$; $p = .60$; $p > .05$). Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir ($F = .912$; $p = .43$; $p > .05$). Analiz sonucu

saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir ($F= 1.351$; $p= .25$; $p>.05$). Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 5.654$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile engellilerde spor eğitimi olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

4.10. Onuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin öğrenim görülen sınıf kademesi değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.10’da sunulmuştur.

Tablo 4.10. Öğrenim görülen sınıfa göre dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyine ait analiz sonuçları

Boyutlar	Sınıf	n	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
Başarı ve Canlanma	1. Birinci Sınıf	149	3.19	.924	4.041	.00*	1-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.11	.892			
	3. Üçüncü Sınıf	62	2.98	1.027			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.83	.897			
	Toplam	473	3.03	.931			
Merak ve Sosyal Kabul	1. Birinci Sınıf	149	3.45	1.023	8.045	.00*	1-3
	2. İkinci Sınıf	117	3.37	1.112			1-4
	3. Üçüncü Sınıf	62	2.98	1.174			2-4
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.91	1.070			
	Toplam	473	3.20	1.104			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	1. Birinci Sınıf	149	3.28	1.026	4.152	.00*	1-4
	2. İkinci Sınıf	117	2.95	1.216			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.10	1.238			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.84	1.078			
	Toplam	473	3.04	1.131			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel	1. Birinci Sınıf	149	3.33	.737	3.696	.01*	2-4
	2. İkinci Sınıf	117	3.19	.738			
	3. Üçüncü Sınıf	62	3.01	.790			
	4. Dördüncü Sınıf	145	2.87	.747			
	Toplam	473	3.11	.769			

*p<0.05

Tablo 4.10'daki analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır ($F= 3.696$; $p= .01$; $p<.05$). Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi iki olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 4.041$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim görülen sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve

Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 8.045$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim görülen sınıf kademesi öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile üç olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir ($F= 4.152$; $p= .00$; $p<.05$). Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim görülen sınıf kademesi öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

4.11. On Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonlarının düzeyi anlamlı farklılık göstermekte midir?” alt problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda ulaşılan veriler Tablo 4.11’de sunulmuştur.

Tablo 4.11. Dijital oyun oynama motivasyonları ile metaverse bilgi düzeyleri arasındaki ilişkiye ait analiz sonuçları

Alt Boyutlar		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel
Teknoloji	r	.19**	.23**	-.09*	.17**
	p	.00	.00	.03	.00
Dijitalleşme	r	.18**	.27**	-.05	.21**
	p	.00	.00	.20	.00
Sosyal	r	.16**	.20**	-.04	.16**
	p	.00	.00	.29	.00
Yaşam Biçimi	r	.16**	.18**	-.13**	.11*
	p	.00	.00	.00	.01
Metaverse Bilgi Düzeyi Genel	r	.21**	.26**	-.10*	.19**
	p	.00	.00	.02	.00

**p<0,01

Araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığı pearson korelasyon analizi ile ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Tablo 4.11'deki bulgular incelendiğinde, öğrencilerin metaverse bilgi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ($r = .19$; $p = .00$) bulunmaktadır. Boyutlar temelinde korelasyona ilişkin bulgular incelendiğinde metaverse ölçeğinin;

- “Teknoloji” ile “Başarı ve Canlanma” alt boyutu arasında ($r = .19$; $p = .00$),
- “Dijitalleşme” ile “Başarı ve Canlanma” alt boyutu arasında ($r = .18$ $p = .00$),
- “Sosyal” ile “Başarı ve Canlanma” alt boyutu arasında ($r = .16$; $p = .00$),
- “Yaşam Biçimi” ile “Başarı ve Canlanma” alt boyutu arasında ($r = .16$; $p = .00$),
- “Metaverse Bilgi Düzeyi Genel” ile “Başarı ve Canlanma” alt boyutu arasında ($r = .21$; $p = .00$) düzeyi düşük yönü pozitif,
- “Teknoloji” ile “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutu arasında ($r = .23$; $p = .00$),

- “Dijitalleşme” ile “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutu arasında ($r = .27$ $p = .00$),
- “Sosyal” ile “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutu arasında ($r = .20$; $p = .00$),
- “Yaşam Biçimi” ile “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutu arasında ($r = .18$; $p = .00$),
- “Metaverse Bilgi Düzeyi Genel” ile “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutu arasında ($r = .26$; $p = .00$) düzeyi düşük yönü pozitif,
- “Teknoloji” ile “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutu arasında ($r = -.09$; $p = .03$),
- “Yaşam Biçimi” ile “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutu arasında ($r = -.13$; $p = .00$),
- “Metaverse Bilgi Düzeyi Genel” ile “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutu arasında ($r = -.10$; $p = .02$) düzeyi düşük yönü negatif,
- “Teknoloji” ile “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel” alt boyutu arasında ($r = .17$; $p = .00$),
- “Dijitalleşme” ile “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel” alt boyutu arasında ($r = .21$; $p = .00$),
- “Sosyal” ile “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel” alt boyutu arasında ($r = .16$; $p = .00$),
- “Yaşam Biçimi” ile “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Genel” alt boyutu arasında ($r = .11$; $p = .01$) düzeyi düşük yönü pozitif olan anlamlı bir ilişki vardır.

5. TARTIŞMA

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse farkındalıklarını belirlemek için yapılan bu çalışmada, elde edilen veriler analiz edildiğinde, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin genel olarak orta düzeyde ($X=3.09$) metaverse kavramına yönelik farkındalık düzeylerine sahip oldukları görülmüştür.

Araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığı pearson korelasyon analizi ile ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Tablo 12'deki bulgular incelendiğinde, öğrencilerin metaverse bilgi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin, kendilerine ait bilgisayarlarının olup olmadığı sorusuna verilen “Hayır” cevabının oranının evet cevabından fazla olduğu tespit edilmiştir. Metaverse hakkında bilgi düzeyi düşük olan öğrencilerin bilişim teknolojisine uzak olmalarının bu duruma sebebiyet verdiği çıkarımı yapılabilir.

Bu oranın desteklediği bir diğer soru ise Ortalama olarak günde kaç saat bilgisayar başındasınız sorusudur. Hiç cevabı verenler öğrencilerin oranının tüm grubun yarısına yakın olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz? sorusuna yarından fazla oranda Hiç cevabı vermeleri örneklem grubunun alan yazında belirtilen e spor sektörüyle ilgilenme oranlarının çok düşük olduğu çıkarımını yaptırmıştır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Özdemir ve diğerlerinin (38) çalışmasında da benzer sonuca ulaşılmıştır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Bulgularımıza ters olarak Aburbeian ve diğerlerinin (48) çalışmasında erkeklerin metaverse ile kadınlardan daha fazla ilgilendiğini tespit etmişlerdir. Tüm bunların aksine kadınların metaverse teknolojisine daha ilgili oldukları sonucu çıkmış çalışmalarda literatürde bulunmaktadır. Buna örnek olarak Seongjin (49) ilkökul öğrencileri çalışması verilebilir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın

olduğu anlaşılmaktadır. Çakır, Gönen ve Ceyhan (39) çalışmasının aksine anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Çakır, Gönen ve Ceyhan (39) çalışması ile aynı şekilde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Araştırmanın aksine Demirel, Cicioğlu ve Demir (43) çalışmasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Güvendi, Demir ve Keskin (40) ve Can ve Demir (41) çalışmasında da aynı sonuca ulaşmıştır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Araştırmanın aksine Doğan ve diğerlerinin (45) çalışmasında bölüme göre anlamlı farklılık tespit edilmiştir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Bozkurt ve Tamer (42) çalışmasında da benzer sonuca ulaşılmıştır. Araştırmanın aksine Bozkurt, Dursun ve Arı (44) çalışmasında anlamlı farklılaşmanın olmadığı anlaşılmaktadır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Dijital platformları en çok hangi amaç için kullanıyorsunuz?” sorusuna verilen cevap sırasıyla Bilgi edinme, Ders çalışma, İletişim, Eğlence-Oyun ve Sosyal medya olmuştur.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Kendinize ait bilgisayarınız var mı?” sorusuna cevapları sırasıyla Hayır ve Evet olmuştur. Hayır cevabının daha fazla olması önemli bir unsur teşkil etmektedir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Ortalama olarak günde kaç saat bilgisayar başındasınız?” sorusuna cevapları sırasıyla Hiç, 1, 2, 3, 5+ ve 4 olmuştur.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz?” sorusuna cevapları sırasıyla Hiç, 1-4 yıl, 6-10 yıl ve 11+ yıl olmuştur.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Lisanslı sporcu musunuz?” sorusuna cevapları sırasıyla Hayır ve Evet olmuştur. Hayır cevabının fazla olması çalışmanın spor bilimleri fakültesinde yapılması gereği önemli bir unsur olmaktadır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin Lisanslı E-sporcu musunuz sorusuna cevapları sırasıyla Hayır ve Evet olmuştur. Hayır cevabının ciddi oranda fazla olması örneklem grubunun alana uzaklığının ciddi bir göstergesidir.

Araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasındaki anlamlı ilişki analizi incelendiğinde, öğrencilerin metaverse bilgi düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 23/24 ve üstü; yaşı 19 ve 22/23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı yaşı 18 ve 23/24 ve üstü; yaşı 19 ve 22/23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 24 ve üstü; yaşı 19 ve 23/24 ve üstü; yaşı 20 ve 24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 18 ve 24 ve üstü; yaşı 19 ve 23/24 ve üstü olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında yaşa göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın yaşı 24 ve üstü ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile diğer bölümlerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin

“Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Teknoloji” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile üç olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Teknoloji” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Dijitalleşme” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Dijitalleşme” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Sosyal” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Sosyal” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda belirlenen

anlamli farkliligin öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Yaşam Biçimi” alt boyutunda öğrencilerin metaverse bilgi düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında yaşa göre anlamli farkliligin olduğu anlaşılmaktadır. Belirlenen anlamli farkliligin yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamli farkliligin olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda belirlenen anlamli farkliligin yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamli farkliligin olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamli farkliligin yaşı 24 ve üstü olan öğrenciler ile 18/19/20 yaş olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamli farkliligin yaşı 18 ile 22 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında yaşa göre anlamli farkliligin olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamli farkliligin yaşı 18 ile 23 olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin yaş yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre en anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, kadın öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile erkek öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda anlamlı düzeyde belirlenen farklılık, erkek öğrencilere göre kadın öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı derecede yüksek olması sebebi ile kadın öğrenciler lehine olarak değerlendirilmiştir. Analiz sonucu erişilen bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet yönünden benzerlik taşımadığı değerlendirilebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre

öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşıdığı söylenebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü bölümü beden eğitimi ve spor öğretmenliği olan öğrenciler ile engellilerde spor eğitimi olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen bölüm yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu anlaşılmaktadır. Belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi iki olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı söylenebilir.

Araştırmada “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim görülen sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Başarı ve Canlanma” alt boyutunda dijital

oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi dört olan öğrenciler ile bir/iki olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Ayrıca “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile üç olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Merak ve Sosyal Kabul” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

Araştırmada “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine ait öğrenci algıları arasında öğrenim görülen sınıf kademesine göre anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Ölçeğin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın öğrenim gördüğü sınıf kademesi bir olan öğrenciler ile dört olan öğrenciler arasında olduğu saptanmıştır. Analiz sonucu saptanan bu bulgulara göre öğrencilerin “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt boyutunda dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin öğrenim görülen sınıf kademesi yönünden benzerlik taşımadığı ifade edilebilir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin metaverse farkındalıklarını ve Dijital oyun motivasyonlarını belirlemek için yapılan bu çalışmada, elde edilen veriler analiz edildiğinde, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin genel olarak orta düzeyde metaverse kavramına yönelik farkındalık ve dijital oyun oynama motivasyon düzeylerine sahip oldukları görülmüştür.

Kişisel bilgi formunda sorulan kendilerine ait bilgisayarlarının olup olmadığı sorusuna verilen “Hayır” cevabının oranının “Evet” cevabından fazla olması, Bilgisayar kullanıcısı olmayan ve metaverse hakkında bilgi düzeyi düşük olan öğrencilerin yeni çağ bilişim teknolojilerine de uzak kaldıkları çıkarımını doğurmuştur.

Metaverse bilgi düzeyi yüksek çıkan öğrencilerin cevapları analiz edildiğinde genel anlamda dijital oyun sektörü ile kısmi bir geçmişlerinin olduğu ve dijital oyuna yönelme motivasyonlarının yüksek çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

Örneklem grubunun yarısına yakınının “Ortalama günde kaç saat bilgisayar başındasınız” sorusuna “Hiç” cevabı vermeleri, metaverse bilgi düzeyinin ortalama çıkmasının destekleyici unsurlarından bir tanesidir. Günümüz itibarıyla yaygın olarak bilgisayar tabanlı büyümekte olan metaverse kavramı, bilgisayar kullanıcısı olmayan öğrencilerin gelişmelerden habersiz oldukları çıkarımını yaptırmıştır.

“Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz” sorusuna da benzer oranda “Hiç” cevabı alınan örneklem grubunun alan yazında belirtilen E-spor sektöründen uzak oldukları, dijital oyun oynama motivasyonlarının ve metaverse bilgi düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmada öğrenim görülen bölüme göre metaverse bilgi düzeyi ve dijital oyun oynama motivasyonlarının analizi incelendiğinde Beden eğitimi ve spor öğretmenliği bölümü öğrencileri örneklem grubunun en yüksek grubu olarak tespit edilirken, Spor yöneticiliği bölümü öğrencileri en düşük grup oldukları görülmüştür.

Sınıf kademesine göre metaverse bilgi düzeyleri ve dijital oyun oynama motivasyonları karşılaştırıldığında 1. Sınıf öğrencilerinin iki ölçekte de en yüksek, 4. Sınıf öğrencilerinin ise en düşük ortalamaya sahip oldukları görülmüştür. Lisans eğitiminin sonlarında öğrencilerin ihtimalen akademik kaygı göttükleri için dijital oyun ve bilişim teknolojilerine vakit ayırmadıkları yorumu yapılabilir.

Cinsiyete göre metaverse bilgi düzeyi ve dijital oyun oynama motivasyonları karşılaştırıldığında metaverse bilgi düzeyi olarak anlamlı farklılaşma tespit edilmemiş, birbirine çok yakın sonuçlar elde edilmiştir. Ancak dijital oyun oynama motivasyonu incelendiğinde erkek öğrencilerin lehine anlamlı farklılaşma tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin dijital oyuna yönelimlerinin daha fazla olmasının sebeplerinin başlıca araştırılması gereken bir konu olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Dijital platformları en çok hangi amaç için kullanıyorsunuz?” sorusuna en fazla “Bilgi edinme”, “Ortalama günde kaç saat bilgisayar başındasınız?” sorusuna en fazla “Hiç”, “Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz?” sorusuna en fazla “Hiç” cevabı vermeleri örneklem grubu öğrencilerinin dijital oyuna ve bilgi iletişim teknolojilerine olan motivasyon ve yönelimlerinin düşük düzeyde olduğu çıkarımını yaptırmıştır.

Bu çalışmanın spor bilimleri fakültesinde yapılmasının sebeplerinden birisi, E-Spor’un spor olup olmadığı tartışmalarına yeni bir bakış açısı kazandırmaktır. Yapılan analiz sonucuna göre Spor bilimleri fakültesi öğrencileri E-spor ile ilgilenmemektedir (Tablo 9,10).

Çalışmada sorulan “Lisanslı sporcu musunuz” sorusuna örneklem grubunun yarısından fazlasının “Hayır” cevabı vermesi ise E-spor bir spor türüdür savunusunu desteklemek veya reddetmek için gerekli veri eldesini vermemiştir (Tablo 1).

Araştırmada öğrencilerin metaverse bilgi ile dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Dijital oyun oynama motivasyonları yüksek çıkan öğrencilerin genel kısmının metaverse bilgi düzeylerinin de yüksek çıktığına ulaşılmıştır (Tablo 11).

Araştırma verilerine göre bu çalışmada öneri olarak;

Farklı sonuçları ortaya koyabilmek adına araştırmacılara, Spor bilimleri fakültesi ve üniversite bünyesi dışında farklı örneklem grupları ile çalışmaları önerilmektedir.

Metaverse kavramının bilinirliğinin artırılması ve toplumun bilinçlendirilmesi amacıyla farklı teknolojik disiplin alanlarından araştırmacı grupların birleşerek multidisipliner çalışmalar yapması önerilmektedir.

Yine metaverse kavramının bilinirliğinin artırılması amacı ile üniversiteler müfredatı bünyesinde bilişim teknolojisi, artırılmış gerçeklik ve hologram, web3 gibi yeni çağ teknolojilerinin ders olarak verilmesi ve konferans, sempozyum gibi faaliyetlerle bilinçlendirme çalışmaları yapılması önerilmektedir.

Kamu kurum ve kuruluşlarının destekleme yetiştirme çalışmaları kapsamında imkânı olmayan bireylere geçici/kalıcı bilgisayar erişimi olanaklarının artırılması ve kolaylaştırılması önerilmektedir.

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin E-spor/Dijital oyun konularında bilgi eksikliğinin olduğu tespit edilmiş olup, üniversiteler bünyesinde E-spor faaliyetleri ve girişimleri kolaylaştırılıp arttırılmalı, bu girişimler için çabalayan öğrencilerin önünün açılması önerilmektedir.

Eğitimin temel amacının bireylerin hayata uyum sağlaması ve yetiştirilmesi olduğunu kabul ederek, hızla gelişen teknolojik devrimlerin farkında olma ve bunları eğitim sistemine entegre etme konusu büyük önem arz etmektedir. Bu hususlar doğrultusunda metaverse ve dijital oyun konu başlıklı derslerin eğitim yuvası üniversitelerimizde zorunlu ders olarak okutulmasının gelecek kuşaklara büyük yatırım ve gelişme sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

1. Bilgiseven B. Spor Pazarlamasının Artan Önemi ve Spor Pazarlamasında Tutundurma Stratejileri: Popüler Olmayan Spor Dallarından Bisiklet Sporü Üzerine Bir Arařtırma. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İřletme Anabilim Dalı. Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2019.
2. Çifdalöz M. Aktif Spor Yapan ve Aktif Spor Yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Uyku Kalitesinin İncelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2021.
3. Can C, Demir H. Sporcuların ve E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına İliřkin Farkındalık Düzeyleri. *GUSBD* 2020, 5(4):364-84.
4. Huizinga J. Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning*. 2018, 3(2): 422-6.
5. Gökřen C. Oyunların Çocukların Geliřimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *ATAED* 2014, (52):229-59.
6. Kaytanlı U. Bilgisayar Oyunları ile Çocuk ve Ergenlerdeki Psikopatoloji Arasındaki İliřkinin Arařtırılması. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı. Uzmanlık Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi 2011.
7. Çetin E. Tanımlar ve Temel Kavramlarla Eğitsel Dijital Oyunlar. *ATMY* 2013, 1: 68.
8. Gökçearslan ř, Durakoğlu A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeřitli Değıřkenlere Göre İncelenmesi. *DUZGEFD* 2014,23(14):419-35.
9. Hazar Z, Tekkurşun G, Dalkıran H. Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılařtırma Metafor Çalışması.*Spormetre* 2017, 15(4):179-90.
10. Wagner G. On The Scientific Relevance Of Esports. *ICOIC*2006, 5(1):437-42.

11. Argan M, Özer A, Akın E. Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *SYBTD* 2006, 1(2):1-11.
12. Beheiry E, Doutreligne S, Caporal C. Virtual Reality: Beyond Visualization. *J Mol Biol Ther* 2019, 431(7):1315-21.
13. Stephenson N. *Kar Kazası*, Spektrum. 3.Baskı, A division of Random House, Inc. 2003: 76.
14. Dionisio A, Jdn H, Iı J, Gilbert W. Sanal Dünyalar ve Metaverse: Mevcut Durum ve Gelecekteki Olasılıklar. *CSUR* 2013, 45(3):1-38.
15. Çelik Z, Pulur A. Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutumları. *VYUED* 2011, 8(1): 7-13.
16. Kimpston RD. Curriculum Fidelity And The İmplementation Tasks Employed By Teachers: A Research Study, *J Educ Teach Soc Stud* 1985, 17(2): 185- 95.
17. Kenyon GS, Pherson MC. Becoming Involved İn Physical Activity and Sport: A Process Of Socialization. *PAHGD*, 1973. 1(2): 114-9
18. LeeJ. Study on Metaverse Hype For Sustainable Growth. *J Adv Smart Convergence* 2021, 10(3): 72-80.
19. Mystakidis S. Sanal Evren. *Ansiklopedi*. 2022, 2(1): 486-97.
20. Kalkan N. Metaverse Evreninde Sporun Bugünü ve Geleceğine Yönelik Bir Derleme. *USBD* 2021, 5(2): 163-74.
21. Bozkurt A. Homo Ludens. Dijital Oyunlar ve Eğitim. *ETAD* 2014, 5(1): 1-21
22. Karahisar T. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *STMS* 2013, 2(1):107-13.
23. Kızılkaya E. Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2010.
24. Akın E. Elektronik Spor: Türkiye’deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 2008.
25. Ilgaz C, İnci A. Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *YMED* 2020, 4(1): 1-9.

26. Denizel D. “Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları”, *FSBD* 2012, 13(2): 107-43,
27. Binark F, Sütçü G. Türkiye’de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerine Üretilen Söylemler ve Mekân-Kullanıcı İlişkisi. *AİD* 2008, 41(1): 113-48.
28. Sarpkaya S. Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi. *UHAB* 2021, 4(6): 155-72.
29. Hamari J, Sjöblom M. What is Esports and Why Do People Watch it? *IRA* 2017, 27(2): 211-32.
30. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. Dijital Dünya’da Rekabet, E-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk Ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı. 2017.
31. Yükçü S, Kaplanoğlu E. UİK E-Spor Endüstrisi. *UIİD* 2018, 8(1): 533-50.
32. Üçüncüoğlu M, Çakır V. Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İÜBSBD* 2017, 4(2): 34-47.
33. Baker C. Stewart Brand Recalls First Spacewar Video Game Tournament. *RSGT* 2016, 25(6): 72-9
34. Akgöl O. Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'deki Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *TRTA* 2019, 4(8): 206-24.
35. Mustafaoğlu R. E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *USBD* 2018, 2(2): 84-96.
36. Donoghue J, Balentine J. Collegiate Esport: Where Do We Fit in? *CSMR* 2018, 17(4): 117-9
37. Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı. *E-Spor Raporu*. 2018, 5(1): 9-15
38. Özdemir A, Vural M, Süleymanoğulları M, Bayraktar G. What Do University Students Think About the Metaverse? *J Educ Techno and Lear Soc* 2022, 5(4): 952-62.
39. Çakır Z, Gönen M, Ceyhan M. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Metaverse Farkındalıklarının İncelenmesi. *CBBSBD* 2022, 17(2): 406-18.
40. Güvendi B, Demir G, Keskin B. Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Int JSoc Res* 2019, 11(18): 1194-217.

41. Can H, Demir G. Sporcuların ve E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyleri. *GÜSBD*2020, 5(4): 364-84.
42. Bozkurt T, Tamer K. Dijital Oyun Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi. *GÜSBD*2020, 5(2): 105-20.
43. Demirel H, Cicioğlu H, Demir G. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *BESBD* 2019, 21(3): 128-37.
44. Bozkurt T, Dursun M, Arı Ç. Examination Of Attitudes Of Students Of Sports Sciences Towards Digital Game Play: Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutumların İncelenmesi. *J Human Sci* 2019, 16(4): 1217-27.
45. Doğan P, Ceyhan S, Akgül M, Çetinkaya G. Dijital Spor Oyunlarına Katılan Spor Bilimleri Öğrencilerinin Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. *YÜSBD* 2023, 2(2): 139-54.
46. Süleymanoğulları M, Özdemir A, Bayraktar G, Vural M. Metaverse ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması/Metaverse scale: Study of validity and reliability. *Anatolia Sport Research*, 2022, 3(1): 47-58.
47. Demir G, Hazar Z. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Doomö: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2018, 12(2): 128-39.
48. Aburbeian A, Owda Y, Owda M. A technology acceptance model survey of the metaverse prospects. *AI* 2022, 3(2): 285–302.
49. Suh W, Seongjin A. Utilizing the metaverse for learner-centered constructivist education in the post-pandemic era: An analysis of elementary school students. *JOINC* 2022, 10(17): 24-9.
50. Murathan T, Murathan T. Spor Sektöründe Blok Zinciri Uygulamaları, *GASBD* 2019, 4(1): 64-74.

EKLER

EK-1. Özgeçmiş



EK-2. Kişisel Bilgi Formu

Sevgili öğrenci bu ölçme aracı “Metaverse ve Dijital Oyun” konulu tez araştırmasında görüşlerinizden yararlanılmak üzere hazırlanmıştır. Lütfen soruları dikkatlice okuyup size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz. Samimi ve içten cevaplarınız için teşekkür ederiz.

Zeki Talha TAŞCI
Yüksek Lisans Öğrencisi

Doç.Dr. Talha MURATHAN
Danışman

1) Cinsiyetiniz? Erkek () Kadın () 2) Yaşınız?

3) Sınıfınız?....

4) Bölümünüz

1. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ()
2. Antrenörlük eğitimi ()
3. Spor Yöneticiliği ()
4. Engellilerde Spor Eğitimi ()
5. Rekreasyon ()

5) Kendinize ait Bilgisayarınız var mı?

- 1.Evet () 2.Hayır ()

6) Dijital platformları en çok hangi amaç için kullanıyorsunuz?

- 1.Bilgi edinme (araştırma) () 2. Ders çalışma(ödev yapma) () 3.İletişim ()
4. Eğlence-Oyun () 5.Sosyal Medya () 6.Diğer.....

7) Ortalama olarak günde kaç saat bilgisayar başındasınız?

8) Lisanslı sporcu musunuz? (Herhangi bir branşta)

1. Evet () 2. Hayır ()

9) Lisanslı e- sporcu musunuz?

1. Evet () 2. Hayır ()

Aşağıdaki soruları dijital oyun oynayanlar cevaplamalıdır

10) Kaç yıldır dijital oyun oynuyorsunuz? (Telefon, PC, Konsol ve tüm dijital araçlar dahil)

11)Aşağıdaki dijital oyunlardan main (ana) oyununuzu işaretleyiniz.

1. Valorant () 2. CSGO () 3. LoL () 4. Mobile Legends ()
5. Wild Rift () 6. PUBG () 7. FIFA ()

EK-3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	1	2	3	4	5
2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	1	2	3	4	5
3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	1	2	3	4	5
4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	1	2	3	4	5
5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	1	2	3	4	5
6.Dijital oyunlarda başarıncı takdir edilmek hoşuma gider.	1	2	3	4	5
7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	1	2	3	4	5
8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	1	2	3	4	5
9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar.	1	2	3	4	5
10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	1	2	3	4	5
12.Dijital oyundaki kurgu (hikâye) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.	1	2	3	4	5
14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından	1	2	3	4	5

*emin değilim.**

<i>16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.*</i>	1	2	3	4	5
---	----------	----------	----------	----------	----------

<i>17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.*</i>	1	2	3	4	5
---	----------	----------	----------	----------	----------

<i>18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.*</i>

<i>19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.*</i>
--

****Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörü olumsuz ifadelerden oluştuğu için ters puanlanmalıdır.***



EK-4. Metaverse Ölçeği

	Katılmıyorum				Katılıyorum
1. Metaverse bir yatırım aracıdır.	1	2	3	4	5
2. Metaverse internetin geleceğidir.	1	2	3	4	5
3. Metaverse hayatımızı kolaylaştıracak yenilikleri barındırır.	1	2	3	4	5
4. Metaverse güvenilir bir alt yapıya sahiptir.	1	2	3	4	5
5. Metaverse gelişen teknolojinin en önemli ürünüdür.	1	2	3	4	5
6. Metaverse yaşam standartlarımızı ve rutinlerimizi değiştirecektir.	1	2	3	4	5
7. Metaverse aracılığı ile sanal bir yaşam ortamı inşa edilmektedir.	1	2	3	4	5
8. Metaverse sayesinde fiziksel dünyadan sanal dünyaya geçiş hızlanacaktır.	1	2	3	4	5
9. Metaversede kendi avatarımı tasarlayarak metaverse dünyasında yer alırım.	1	2	3	4	5
10. Metaverse pazarlama stratejisinin bir ürünüdür.	1	2	3	4	5
11. Metaverse ortamında sanal alışveriş yaparım.	1	2	3	4	5
12. Metaverse dünyasında düzenlenecek etkinliklere (konser, sportif faaliyet, gezi, toplantı, eğitim vb.) katılırım.	1	2	3	4	5
13. Metaverse kişilerin sanal iletişim ve etkileşim düzeylerini etkileyecektir.	1	2	3	4	5
14. Metaverse aile bağlarını olumsuz yönde etkileyecektir.	1	2	3	4	5
15. Metaverse sağlığını (Uyku, beslenme, hareketli yaşam, depresyon vb.) olumsuz yönde etkileyecektir.	1	2	3	4	5

EK-5. Etik Kurul Onay Formu

