

Dijital Dünya Deneyimlerinin Gerçek Yaşama Ne Ölçüde Yansıdığına Yönelik Bir Durum Çalışması

Bekir Barış CİHAN^{1A}, Mehmet İNAN^{1B}, Levent VAR^{2C}

¹ Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Yozgat, TÜRKİYE

² Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Kırşehir, TÜRKİYE

Sorumlu Yazar: Bekir Barış CİHAN e-mail: bekirbaris_cihan@hotmail.com

Çıkar Çatışmaları: Yazar(lar)ın beyan edeceği herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Telif Hakkı ve Lisans: Dergide yayın yapan yazarlar, CC BY-NC 4.0 kapsamında lisanslanan çalışmalarının telif hakkını saklı tutar.

Etik Beyanı: Bu çalışmanın gerçekleştirilmesi ve yazılmasında bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve kullanılan tüm kaynaklara usulüne uygun şekilde atıfta bulunulduğu beyan edilmiştir.

A: Orcid ID: 0000-0002-3107-3849 B: Orcid ID: 0000-0002-6483-4704 C: Orcid ID: 0000-0001-8089-0610

Özet

Son yıllarda spor tüketiminin önemli bir kısmı dijital dünyada gerçekleşiyor. Spor hayranları haberleri, oyunları ve diğer içerikler ile dijital platformlar üzerinde yaşayabilmeleri sahadan çok daha kolay olması bu imkânı daha kullanılabilir hale getiriyor. Ancak sporun fiziksel bir etkinlik olması dijital ortamlarda yaşananların etkisi açısından merak uyandırmaktadır. Bu araştırmanın amacı dijital oyun oynayan sporcuların yaşadıkları deneyimleri taktik ve teknik olarak sahaya nasıl yansıttıklarını ortaya çıkarmaktır. Araştırmaya dijital oyun oynayan ve aktif spor hayatına devam eden 10 yetişkin birey katılmıştır. Katılımcılar ile yarı yapılandırılmış mülakat formu aracılığıyla görüşülmüştür. Mülakatlar kayıt altına alınmış ve ses kaydı ile yazı dökümü oluşturulmuştur. Veriler nitel araştırma modellerinden durum çalışması yöntemiyle analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda; dijital bağımlılık oranlarının arttığını, hareketsizlik, obezite, beceri bozukluğu, göz bozukluğu, baş ağrısı, agresiflik, saldırganlık, gibi birçok olumsuzluk bulgulanmıştır. Bunun yanında oyun ile birlikte pozisyon bilgilerinin geliştiği, daha akılcı bir sistemde spor hayatlarının devam ettiği de sonuçları ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Spor Oyunu, Futbol, Durum Çalışması

A Case Study on the Extent of Digital World Experiences Reflecting in Real Life

Abstract

In recent years, a significant part of sports consumption takes place in the digital world. The fact that it is much easier for sports fans to experience news, games and other content on digital platforms than on the field makes this opportunity more available. However, the fact that sports is a physical activity raises curiosity in terms of the impact of what is experienced in digital environments. The aim of this research is to reveal how athletes

playing digital games reflect their experiences on the field tactically and technically. 10 adults who play digital games and continue their active sports life participated in the research. Participants were interviewed through a semi-structured interview form. The interviews were recorded and audio-recorded and transcripts were created. The data were analyzed using the case study method, one of the qualitative research models. As a result of the analysis; Many negativities such as inactivity, obesity, dexterity, eye disorders, headaches, aggressiveness, etc. have been found to increase the rates of digital addiction. In addition, it has been revealed that position knowledge improves with the game and sports lives continue in a more rational system.

Keywords: Digital Sports Game, Football, Case Study

GİRİŞ

İnsanoğlunun geçmişten günümüze teknolojik olarak ne kadar yol aldığı görülmektedir. Oyun ve sporda bu gelişimden etkisini olumlu ve olumsuz yönde almıştır. Oyun, dijital ortamda insanların zamanlarını büyük ölçüde geçirdiği ve yaşamın çözülmemiş sorunlarından geçici olarak uzaklaştığı yerdir. Aynı zamanda oyun, bireylerin rahat hissettiği çözüm önerileri içeren alanlara girdiği hazzın sembolüdür (Chatfield, 2012). Dijital oyunlar, insanların bir program aracılığıyla bilgisayarla veya birbirleri ile etkileşim kurdukları sanal ortamlardır. Oyuncu tek başına bilgisayar ile oyun oynayabileceği gibi dünyanın her hangi bir bölgesindeki insanlarla da oyun oynayabilmektedir (Çakmak, 2015).

Dijital sportif oyunlar; spor branşlarında, belirli kurallar etrafında, bireysel performans gösterme ya da karşılaşmaya dayalı, sonunda kazanıp kaybetme durumu yaşanan oyunlar şeklinde tanımlanabilir. Dijital sportif oyunlar takım ya da bireysel olarak oynanabildiği gibi, içerik olarak da değişiklikler göstermektedir (Cihan ve Ilgar, 2019). Sportif dijital oyunlar; simülasyon oyunları (bir spor branşının tüm özelliklerinin gerçeğe yakın olarak yansıtılması), aksiyon oyunları (bir spor branşının basit ve uygulanabilir temel fiziksel özelliklerini içerir) ve spor yönetimi (rol yapma) oyunları (bir takımın veya sporcunun liderliğini üstlenme) olmak üzere kategorilere ayrılmaktadır (Kretschmann, 2010).

Bu oyunların hepsinde veri girişi; joystick, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran yardımı ile gerçekleşmektedir (Kirriemuir, 2002). Bilgisayar, tablet, cep telefonu kullanımının yaygınlaşmasıyla dijital oyunlara ulaşım da kolaylaşmıştır. Dijital oyunlar; çevrimiçi oyunlar, bilgisayar oyunları, konsol oyunları şeklinde gruplandırılmıştır (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014).

Oyun anlayışında meydana gelen değişimlerle artık istenilen her an, her yerde ve her ortamda dijital oyun oynanabilmektedir. Böyle bir durumda da bağımlılık olgusunun sorgulanması gereği öne çıkmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Sağlıklı yaşam biçimi olarak aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlatma gibi olumlu yönlerinin olduğu kabul edilmektedir. Fakat oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol altına alınmadığında, duygu ve düşüncelerde, sosyal yaşamda değişime neden olduğundan ya da bağımlılıktan söz edilebilmektedir (Cihan ve Ilgar, 2019).

Bağımlılığın nedenleri için yapılan çalışmalarda oyuncunun kişisel özellikleri önemli bir faktör olsa da (Kim, Namkoong, Ku, ve Kim, 2008), dijital oyunların sahip olduğu bazı özellikler ve bireyin yaşantısında meydana getirdiği duygular da oyuncuda bağımlılık faktörünü artıran unsurlar olarak işlenmektedir. Oyunda sosyal etkileşimin fazla olması, sürekli başarı elde edilmesi ve yine oyuncunun oyun dünyasının gerçekten içindeymiş gibi hissetmesi anlamına gelen kaptırma (immersion) hissinin yaşanması da bağımlılıkla ilişkili değişkenlerdir (Kneer ve Glock, 2013).

Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, belirli problem senaryolarının içine alan oyun-çatılı problem-tabanlı öğrenme ortamlarıdır. Oyunlar, yarış ve şans gibi özelliklerin yanında bilinmeyen sonuç, alternatif çözümler, problemin yapılandırılması, işbirliği gibi problem çözmenin pek çok özelliğini de içerir. Oyun-tabanlı

ortamlarda öğrenciler problemlerini kendileri meydana getirip çözüm için yine gerekli bilgileri kendileri bulmakta ve problemi çözmektedirler (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Bu değerlendirmeler dikkate alındığında dijital oyunların bilgisayar, tablet, telefon vb. cihazlar ile gün için de sürekli oyun oynama sürelerinin artması ile özellikle genç ve yetişkin sporcuların sporsal yaşantılarını doğrudan etkilediği düşünülürse, bu çalışmada dijital oyun oynayan sporcuların, dijital oyun hayatlarının sporsal yaşamları üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

METOD

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama aracı ve verilerin analizi süreci ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden temel nitel araştırma kullanılmıştır. Nitel araştırmalar, insanların hayatlarını nasıl yorumladığını ve bir olgu derinlemesine incelenmeye olanak veren yöntemlerdir (Merriam ve Tisdell, 2016). Durum çalışması ise mevcut durumu açıklayan, gelişimi etkileyen süreci derinlemesine inceleyen ve çözümleyen bir yaklaşımdır (Best ve Kahn, 2017). Bu kapsamda çalışmada futbolcu ve antrenörlerin dijital oyunları nasıl yorumladığı ve kendi dünyalarında nasıl inşa ettiklerini yorumlayıcı bir yaklaşımla sunabilmek için bu yöntem tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcı grubunu Türkiye’de yer alan amatör ve profesyonel olarak futbol oynamış 15 futbol oyuncusu oluşturmaktadır. Katılımcı grubu belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi mantığını ve gücünü derinlemesine anlama üzerine zengin bilgi içeren durumları kullanabilen bir yöntemdir (Patton, 2007). Ölçüt örnekleme ise araştırmacı tarafından belirlenmiş olaylar ya da durumlara sahip katılımcı grubuyla çalışılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu kapsamda çalışmaya dahil edilecek katılımcılar için iki ölçüt belirlenmiştir. Bu ölçütlerden birincisi aktif olarak futbol oynamaları, ikincisi ise dijital oyun oynamalarıdır. Bu ölçütlerin belirlenmesindeki amaç aktif olarak futbol oynayanların taktik-teknik öğrenimini futbol hayatlarına transfer etmesinin kolay olması ve heterojen bir grup olmasının sebebi ise aktif sporcuların hem sosyal hem ekonomik olarak farklılık göstermesinin çalışmanın niteliğini yükselteceği düşüncesidir. Futbolcuların kod isimleri büyük harf ile F harfi kullanılmıştır. Bu sayede araştırmanın verileri incelenirken, katılımcı isimlerinden futbolcuların söylemleri okuyucular tarafından daha kolay anlaşılması amaçlanmıştır.

Verilerin Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri yüz yüze görüşmeler aracılığı ile toplanmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen ve açık uçlu sorulardan oluşan yarı-yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı-yapılandırılmış görüşme formlarında araştırmacı hem daha önceden hazırladığı araştırma sorularını hem de bu sorularla ilgili daha ayrıntılı bilgi almak için ek soruları sorma özgürlüğüne sahiptir. Görüşme formu beş açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Araştırmacılar tarafından geliştirildikten sonra, üç öğretim elemanı ve bir dil uzmanının görüşüne başvurularak son halini almıştır. Uzmanlardan alınan dönütler doğrultusunda form üzerinde gerekli düzeltmeler yapılmış ve uygulamaya geçilmiştir.

Sorular

- 1-Dijital oyunlar hakkında görüşleriniz nelerdir?
- 2- Dijital oyunların sportif hayatınıza olumsuz yönleri var mıdır? Varsa nedir?
- 3- Dijital oyunların futbol yaşantısında size kattığı bir kazanım var mıdır? Varsa nedir?
- 4- Dijital oyunlardaki kazanımları futbol hayatınıza aktarmanız ne kadar süre alıyor?
- 5- Dijital oyunlardaki kazanımların teknik-taktiklerin futboldaki başarı oranı sizce nedir?

Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

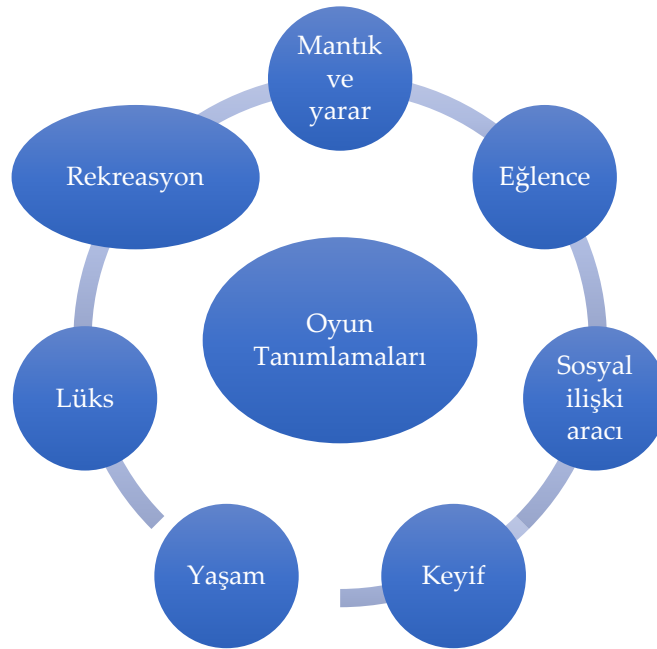
Elde edilen veriler, bir nitel araştırma veri analizi tekniği olan içerik yaklaşımı ile görüşme formunda kullanılan başlıklar dikkate alınarak sunulmuştur. Bu çalışmada da katılımcıların görüşlerini desteklemek için gerekli görülen yerlerde doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Araştırmada verilerin çözümlenmesinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde (i) verilerin kodlanması, (ii) temaların bulunması, (iii) kodların ve temaların düzenlenmesi ve (iv) bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Yıldırım ve Şimşek, 2013) süreçleri izlenmiştir. Ardından öncelikle soru formları ve görüşme metinleri okunarak araştırma konusuyla alakalı anlamlı bölümler belirlenmiştir. Temalar oluşturulurken her bir tema altında yer alan kavramların kendi içinde ve tema başlığıyla tutarlı olup olmadığına dikkat edilerek kodların ve temaların uygunluğu sağlanmaya çalışılmıştır. Nitel araştırmalarda bir şeyin gerekli özelliklerini anlatmak için ne kadar olduğunun daha ötesine gidilmesi gerekse de sayısal değerler büyük boyuttaki verilerde ne olduğuna hızlıca göz atmayı sağladığı için verilebilir (Miles ve Huberman, 1994).

BULGULAR

Dijital oyunlar hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

Öğrencilerin verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyun görüşleri Resim 1’de verilmiştir.



Resim 1. Oyun Tanımlamaları

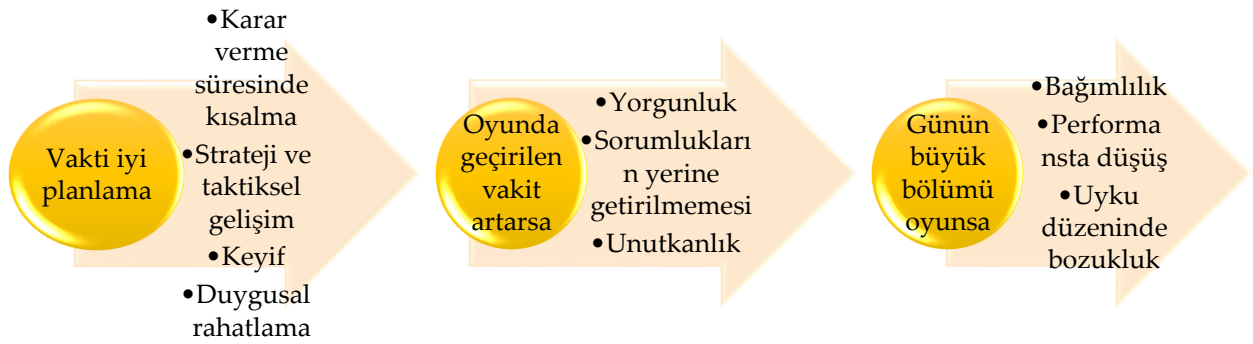
F1: “Eğlenceli bulurum boş vakit buldukça oynarım.” F2: “Eğlenceli buluyorum, zaman geçirmekte bire bir.” F3: “Dijital oyunlara insanlar çok aşırı saatler harcamadıkça güzel bir sosyal aktivite olarak görüyorum. Dünya’da da bu alana oldukça ilgi var ama kişinin fazla saat harcamasını çok doğru bulmuyorum.” F4: “Dijital oyunlar, içinde bulunduğumuz internet çağının en önemli zaman geçirmek ve eğlenebilmek adına yaptığımız en güzel aktivitedir. Hemen hemen şu zamanda özellikle ileri yaş grupları da günümüzde neredeyse oynamayan insan kalmamıştır.” F5: “Dijital oyunlar günümüzün vazgeçilmezi ve bence avantajlı yönleri de var. F6: “Özellikle boş zamanlarımızda ve arkadaşlar ile olduğumuz vakitlerde bizlere bir eğlence kaynağıdır ama bazı durumlarda ve insanlarda aşırı bir bağımlılık nedeni olabiliyor. Mantıklı ve yararlı bir şekilde kullanıldığında ise insan yaşamında büyük bir lüks ve eğlence merkezi olabiliyor.” F7: “Kendime ayırdığım zamanlardaki en büyük aktivitem ve yaşamımın büyük bir bölümü diyebilirim. Özellikle covid-19 salgını sürecince evde sıkılmamı engelledi ve zamanı olabildiğince hızlı geçirmemi sağladı. F8: “Dijital oyunlar özellikle bizlerin en büyük aktivite kaynaklarıdır özellikle geleneksel oyunların artık yerini dijital oyuna

bırakması bu sektörün aynı zamanda büyük bir ticaret kaynağı olduğu da görülmektedir.” F9: “Hayatımızın belli bölümlerinde sıkça oynadığımız, eğlendiğimiz ve zaman harcadığımız bir platformdur. Bazı insanlarda uzun süre devam eden oyun isteği benim için şuan çokta önemli değil.” F10: “Eğlenmek ve arkadaşlar ile zaman geçirmedeki en büyük aktivitelerimizden özellikle her geçen gün gelen yeni oyunlar dijital oyunlara olan ilgimizi arttırmaktadır.”

Öğrencilerin ifadelerinde de görüldüğü gibi dijital oyunun aktivite kaynağı olduğu boş zamanların değerlendirildiği takım ya da bireysel olarak da oynanabilen içinde bulunduğumuz internet çağının en önemli zaman geçirmek ve eğlenebilmek adına yaptığımız en güzel aktivitedir görüşlerine ulaşılmıştır.

Dijital oyunların sportif hayatınıza olumsuz yönleri var mıdır? Varsa nedir?

Öğrencilerin verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyunların sportif hayata olumsuz yönleriyle ilgili görüşleri Resim 2’de verilmiştir.



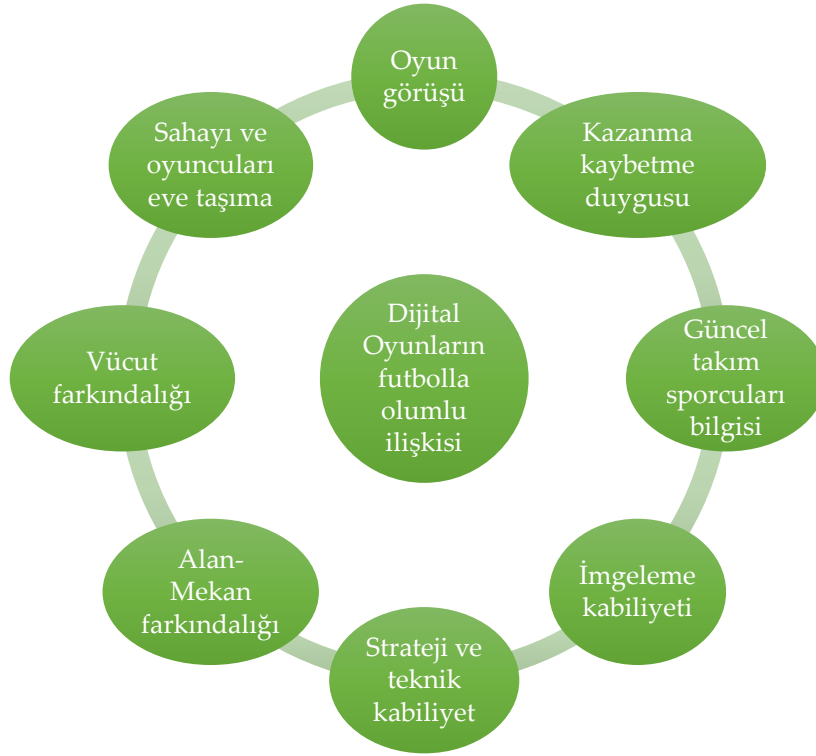
Resim 2. Dijital Oyunlara Ayrılan Zamanın Üzerimizdeki Etkisi

F1: “Vaktini kaliteli geçirenler bundan etkilenmezler ama saatlerce oyuna bağlanmak fiziksel ve zihinsel gerilmelere sebep olur.” F2: “Ben olumsuz yönünün olduğunu düşünmüyorum. Aksine olumlu yönlerinin olduğunu düşünüyorum. Örneğin bir futbolcunun, futbol oyunu oynaması daha çabuk düşünme ve karar vermesini geliştiriyor.” F3: “Bir ara 101 oynuyordum ama ona da kısıtlama getirdim uyku düzenimi bozduğu için. Futbolda bu tarz şeyler hemen sahada kendini yansıtıyor sakatlık ya da performans düşüklüğü gösteriyor bizlerde o yüzden minimuma indirdim.” F4: “Sportif olarak bir zararı olduğunu söyleyemem fakat tek handikapı; uzun saatler aynı şekilde oturmak ve bazı geceler geç saatlere kadar oynandığı için olumsuz etkileri olabilir diye düşünüyorum.” F5: “Olumsuz hiçbir yönü yok sportif anlamda.” F6: “Bu biraz daha insanların kendince zamanı etkili kullanma ve sorumluluklarını zamanında yerine getirmeleri ile ilgili bir konu yani sporcu olarak zamanında uyuma, yemek yeme, antrenman bu ve bunun gibi şeyleri dijital oyun oynamak için engellememesi lazım yoksa büyük bir sorun haline gelir.” F7: “Bazı zamanlarda az da olsa bir etkisi olduğu bir gerçek çünkü arkadaşlarla özellikle oyun oynuyorsanız ya da oyun o esnada size çok zevk veriyorsa bazı şeyleri geç yapma hatta unutmaya bile gidebiliyor.” F8: “Çok sıkça oynamadığım için olumsuz bir etkisi olmadı hiç ama dijital oyun bağımlısı olarak spor yapan insanlarda kesinlikle bir problem yaşıyordur.” F9: “Sportif hayatımı etkileyecek kadar dijital oyun oynamıyorum.” F10: “Bazen geç saatlere kadar oynamak uykumdan ettiği oluyor ama bunun büyük bir sorun ve problem olduğunu düşünmüyorum.”

Öğrencilerin ifadelerinde de görüldüğü gibi genel olarak herhangi bir olumsuz yönünün bulunmadığı bazı öğrencilerin ise olumsuz yönünün birey tarafından kaynaklandığı bu konuda dijital oyununun etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunların futbol yaşantısında size kattığı bir kazanım var mıdır? Varsa nedir?

Öğrencilerin verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyunların futbol yaşantısına olan etkilerine ilişkin görüşleri Resim 3’ de verilmiştir.



Resim 3. Dijital Oyun ve Futbolun Olumlu Etkileşimi

F1: “Oyun görüşünü geliştirebilir. Güncel takım sporcularını takip ettiğiniz için genel kültür olarak da artıları vardır. Oyunun her türlü rekabet etmeyi, kazanma kaybetme duygusunu geliştirir ve dijital reel fark etmez.” F2: “Evet var. Çabuk düşünme ve karar verme. Sevdiğimiz ve takip ettiğimiz futbolcuları takip etmek.” F3: “Çok aşırı çeşitli dijital oyunlardan oynamadığım için ve katkısı da olacağını düşünmediğim için sporcuya bu platformun, çok da kazanımı veya eksilimi olmadı bende. Profesyonel futbolcu olmak kendine zarar verir ve bu durumlardan kaçınmayı gerektirir. Bende olabildiğince uzak durdum.” F4: “Kesinlikle vardır. Saha içerisinde erken düşünme ve pratik olabilmek adına faydalı olduğunu düşünüyorum.” F5: “Futbol yaşantıma hızlı düşünmeyi ve uygulamayı, çeşitli açılardan pas verme kabiliyeti ve taktiksel anlamda beceri gibi kazanımlar kattı.” F6: “Bu konuda herhangi bir kazanımdan çok oyun görüşü hakkında biraz bilgi edindiğimi düşünüyorum ama daha fazlasının olduğunu düşünmeyenlerdenim.” F7: “Futbol hayatıma yönelik ‘FIFA ve PES’ oyunları oynuyorum ve bazen kontrol dışındaki oyuncuların saha üzerine dağılımı ve konumlanması doğru bir şekilde izlenirse kazanım olduğu düşüncesindeyim.” F8: “Dijital oyunlardaki futbolun zaten gerçek hayattan esinlenilerek yapılmasından dolayı zaten bildiğimiz şeyler hayatıma bir kazanım değil ama eğlence kazandırıyor diyebilirim.” F9: “Hayır herhangi bir kazanımı yok.” F10: “Bazı hareketleri oyunlarda yapmak görsel olarak hoş geliyor ve kendim yapmaya çalıştığımda gerçek hayatta bazen kötü sonuçlar alabiliyorum onun haricinde bir kazanım olduğunu düşünmüyorum.”

Öğrencilerin ifadelerinde de görüldüğü gibi dijital oyunun futbol hayatına etkisine bakıldığında kimi öğrenciler herhangi bir etkisi olmadığını söylerken kimi öğrencilerde teknik, taktik, oyun dağılımı ve kombinasyonu gibi özelliklerden dolayı olumlu etkilendiğini ve kendilerini geliştirdiklerini belirtmişlerdir.

Dijital oyunlardaki kazanımları futbol hayatınıza aktarmanız ne kadar süre alıyor?

Öğrencilerin verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyunların futbol yaşantısına aktarma hususundaki görüşleri Şekil 4’de verilmiştir.



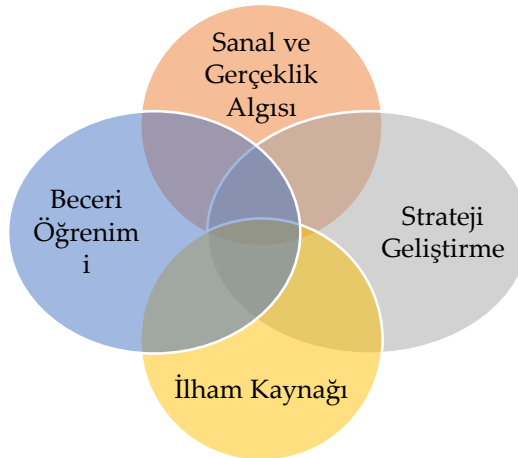
Resim 4. Dijital Oyun Kazanımları

F1: “Hemen peşine uygulanabilir.” F2: “Kişinin yeteneğine bağlıdır bu sorunun cevabı bence. Ben oyunda yapabildiğim her şeyi gerçekte de yapabileceğimi düşünüyorum. Çünkü onları ben yönlendiriyorum.” F3: “Bir fikrim yok bu konuyla ilgili. Yapanların da fazla katkı duyacağını sanmıyorum.” F4: “Kendi şahsım adına herhangi bir kazanımım olmadığı net bir şekilde söyleyebilirim. Tek kazanımım; hızlı düşünmek, güzel ve eğlenceli vakit geçirmek.” F5: “Zaman anlamında bu anlık oluyor. Oyun sonrası analizleri sahaya çıkar çıkmaz uygulamaya çalışıyoruz.” F6: “Gerçek hayata yansıtmak için geçerli bir kazanım göremediğim için bu konuda yorum yapamıyorum.” F7: “Daha çok pozisyon bilgisi olarak aklımda kalanları uygulamaya çalışıyorum ama bazen gene de başarısız olduğumu düşünüyorum uygulamalarımnda.” F8: “Bir kazanım aldığımı düşünmediğimden zamanımı da almıyor.” F9: “Bir kazanım kattığını düşünmediğim için hayata aktarmak için zaman da almıyor.” F10: “Oyun içindeki bazı hareketleri uygulamak için antrenman öncesi ve sonrası çalışmalar yapsam bile bunları maç içinde yüzde yüz uygulayabilmek için epeyce bir zamana ihtiyaç var belki de bir aylık bir çalışma ile olabilir.”

Öğrencilerin ifadelerinde de görüldüğü gibi dijital oyunları futbol hayatına aktarırken hızlı düşünmek, pozisyon bilgisi edinmek gibi kazanımları futbola aktardıkları belirtmişlerdir.

Dijital oyunlardaki kazanımların teknik taktiklerin futboldaki başarı oranı sizce nedir?

Öğrencilerin verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyunların teknik taktik olarak futboldaki başarıya ilişkin görüşleri Şekil 6’da verilmiştir.



Resim 5. Dijital Oyunların Sportif Hayat Öğrenmeleri

F1: "Futbol aynı zamanda bir strateji oyunudur, o yüzden bu oyunlarda dizilimler taktikler denenebilir. Tek sıkıntı orda oynayan ve kalıplara sokulan oyunda yapılanlar reelde o kadarda kolay olmayacaktır." F2: "Bazı şeyler bazı şartlar oyunda ki gibi rahat değildir. Oyundaki başarı bence gerçekte çok zordur." F3: "Sanal oyunlar sadece sanal da kalır, gerçeklik payı sahaya asla yansımaz. İkisi birbirinden çok farklı bir durum bence, biri gerçek performans sergiliyor diğeri var olduğunu hayal ettiğimiz bir performans. Sanal ve gerçeği bambaşka; gerçekte sakatlanan bir oyuncu 5 dakika sonraki oyunda oynayabilir, gerçeğindeki hafta aylar ve yıl bile bulabilir. Bu iki örnek birbiriyle örtüştürmenin imkansız olduğunu kanıtı." F4: "Teknik ve taktik anlamda ufkumu genişlettiğini ve ilham verdiğini kesinlikle söyleyebilirim." F5: "Buna yüzde oran verirse %50 payı var." F6: "Dijital oyunlar gerçek hayattan esinlenerek tasarlandığı için salında gerçek hayattaki teknik-taktiklerin dijital oyunlara aktarılmasındaki başarı oranının ne olduğu önemli çünkü ne kadar gerçekçilik içerirse dijital oyunların oynanmasındaki oranda ona göre artar." F7: "Uzun zaman harcamak lazım gerçek bir maçta uygulayabilmek için teknik taktik öğrenmeleri ama gerçekten doğru bir şekilde ve iyi bir oranda uygulamak çok zor çünkü bilgisayar tabanlı oyunlar olduğu için mükemmelliğe programlanmıştır ve bizlerin bunu yapması biraz zor." F8: "Bence de futboldaki kazanımların dijital oyunlardaki başarı oran nedir olmalıydı." F9: "Herhangi bir kazanım katmadığı düşüncesindeyim." F10: "Gerçek hayatta futbolcuların yaptığı hareketlerden esinlenerek oyuna aktarılan hareketler olduğu için uygulanabildiğinden bizimde uygulayabilmemiz için biraz zamana ihtiyaç olsa da kesinlikle işe yarayacağı düşüncesindeyim."

Öğrencilerin ifadelerinde de görüldüğü gibi oyundaki stratejilerin ve taktiklerin futbola aktarılacağı aktarımın doğru olması sonucunda futboldaki başarının artacağı sonucuna ulaşılmıştır.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Çalışmamızın sonuçlarına göre; dijital oyun oynayan futbolcuların öğrenmelerinin, sporsal yaşantılarına etkilerinin, futbol oyuncularını üzerindeki etkisi incelendiğinde dijital oyunların futbolcular tarafından oynanma nedenlerinin hobi amaçlı olduğu, boş zaman aktivitesi olarak görmeleri ve oyun oynama tutkusu olduğuna, dijital oyunlara olan ilgilerinin ve dijital oyunlarla geçirdikleri zamanların daha da fazla arttığı bulgusuna ulaşılmıştır. Spor oyunları; gerçek hayattaki spor türlerinin dijital yansımaları olarak karşımıza çıkmaktadır. FIFA, PES, NBA türü oyunlar bu türlerdendir. Fakat bu oyun türünden farklı olarak internet kaynaklarında E-Spor olarak adlandırılan oyun türleri olarak bilinmektedir. Bu tür oyunlar günümüz dünyasının en popüler oyunları olarak gösterilmekte ve 20 milyondan fazla kullanıcısının olduğu bilinmektedir (Çolak ve vd., 2018). KPMG Football Benchmark'ın yaptığı araştırmada pandemi döneminde e-sporun büyümesini araştırdıkları çalışmalarında, e-sporun küresel karantina döneminde gelişmeye devam ettiği ve e-spor oyun satışlarının %63 oranında arttığı belirlenmiştir (Kpmg , 2020).

Dijital oyunlar karşısında zaman geçirmenin futbolcular üzerindeki olumsuz etkilerinin olması ve bağımlılık düzeyine ulaşmasının bireysel olarak değiştiği ve olumsuz etkinin birden fazla dijital oyun oynamalarına ve dijital oyun karşısında geçirdikleri zamana bağlı olarak antrenman, uyku, beslenme vb. ihtiyaçlarında bazen ertelemelerin olumsuz etkisinin olduğu ama dijital oyun karşısında zamanı etkili kullanıp bağımlılık düzeyinden uzak olarak oynandığında olumsuz etkisinin olmadığı gibi farklı görüşlere ulaşılmıştır. Bu çalışmaya paralel olarak Lemmens ve vd., (2009)'da dijital oyun bağımlılığını; "sosyal ve/veya duygusal sorunlara sebep olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve yoğun şekilde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi" şeklinde tanımlamıştır.

Dijital oyunlar oyun sırasında kişilerde her türlü rekabet etme, kazanma kaybetme duygusu, çabuk düşünme ve karar verme, taktiksel anlamda zihinde şema oluşturma ve öğrendiklerini gerçek yaşantıda uygulama gibi olumlu etkilerinin olması da dijital oyunların sporcuların sportif yaşamlarındaki başarılarını etkileyeceği düşünülmektedir. Kretschmann (2010)'a göre dijital spor oyunları aracılığıyla dijital oyun temelli öğrenmenin olumlu yönleri ortaya çıkmaktadır ve ayrıca dijital oyuncu sanal olarak deneyimlediği taktikleri gerçek olarak spora yansıtabilmekte olup dijital oyunlardaki başarılı stratejiler, gerçek deneyimlerde test edilip uygulanabilmekte olduğunu da belirtmiştir. Argan ve vd., (2006) 'da, 'e-spor oyunlarında başarıyı etkileyecek faktörlerin düşünme hızı, önsezi, zeka, takım oyunu, el çabukluğu, görme yeteneği, konsantrasyon ve liderliktir' diye eklemişlerdir. E-sporlarda düşünme hızı, önsezi ve zekâyı geliştirmekle birlikte, rakibin bir sonraki hamlesinin ne olacağı ile ilgili başarıya götürecek faktörlerdir' diye bahsederken (Wagner, 2006). E-spor ile ilgili olarak "insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken zihinsel ya da fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor etkinlik alanıdır" şeklinde tanımlamıştır. Dijital oyunlardaki öğrenmeleri

gerçek hayata anında aktarmanın zor olduğu, uzun süreli antrenman ile beceri gelişiminin üst düzey olmaları ve bunun yanında bireysel farklılıklar ve psikomotor yeteneklerinde etkili olduğu söylenmiştir. Dijital oyundaki öğrenmelerin sporsal yaşantıda gösterilmesi bazen istemsiz olarak gizil öğrenmelerle de gerçekleşebileceği gibi bunlarda gerçek hayata transfer edebilmek için antrenman öncesi ve sonrasında ekstra olarak çalışmalar yapılması gerektiği çünkü bu öğrenmelerin gerçek hayatta anlık olarak uygulandığı için üzerinde yeterli olarak çalışmanın gerçek hayata transferinde olumlu sonuçlar alınmasını sağlayabilir. Özellikle öğrenmelerinin daha çok müsabaka sırasında oyun görüşü ve pozisyon bilgisi olarak daha çok uygulanabilir olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmada futbol oyuncularının dijital oyunların hayata transferi, sporsal yaşantılarındaki olumlu ve olumsuz etkileri üzerine nitel bir araştırma yapılmıştır. Dijital oyunları gerçek hayata aktarma, dijital oyun oynamaları başka etkinlikler yerine tercih etme ve dijital oyun oynamaktan dolayı sporsal hayatlarına olumlu ve olumsuz etkileri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Futbol oyuncularının, dijital oyunlarda edinilen kazanımların sporsal yaşantılarında karşılaşılan zorlukları aşmaya yardım ettiği düşüncesi de hakimdir. Bütün bu sorular ve cevapları göz önüne alındığında dijital oyun oynayan futbolcuların dijital oyunların hayata transferi üzerine olan olumlu ve olumsuz algılarının kişinin kendi yaşantısına göre sporsal yaşamında etkili olacağı görülmüştür. Dijital oyun oynayan sporcuların dijital öğrenmelerinin sporsal yaşantıları üzerine etkisi incelendiğinde, sporcular dijital oyunları hayatlarına rekreatif bir faaliyet olarak dahil etmektedir. Öncelikli amaçları ise kazanma/kaybetme duygusunu yaşamak, keyif almak, sosyal ilişkilerini dijital oyunlar aracılığıyla sürdürmek, oyunların kişiye sağladığı lüks oyun içerikleriyle duygusal doyumlarını sağlamayı amaçladıkları gözlemlenmiştir.

Türkiye’de dijital oyun sektörü, oyuncu sayısı, pazardaki fırsatlar, yeni iş modelleri ve geliştirmeler konusunda barındırdığı olanaklar ile oldukça cazip bir durumdadır (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020). Covid- 19 pandemisi ile evde geçirilen vaktin uzaması ile dijital oyun pazarındaki hareketlenmede ciddi yükseliş yaşadığı söylenebilmektedir. Boş vaktin artması ve teknolojik imkânlar ile dijital bağımlılık unsurlarının arttığını, kişilerin dijital oyunlara ayırdığı zamanın da arttığını söyleyebiliriz. Dijital oyun bağımlılığı gün geçtikçe daha büyük ve önem arz eden bir sorun haline gelmekte ve bireylerde hareketsizlik, obezite, beceri bozukluğu, göz bozukluğu, baş ağrısı, agresiflik, saldırganlık, anti-sosyal davranış, şiddet eğilimi gibi birçok olumsuz durumun ortaya çıkmasına sebep olmaktadır (Bhagat ve vd., 2020; Horzum, 2011). Dijital oyunlara ayrılan zamanın kişiler üzerindeki etkisini incelediğimizde, sporcuların vakit ayırmasını iyi planladığında karar verme süresinde kısalma, strateji ve taktiksel gelişim, oyunu okuma ve görmede, kazanma kaybetme duygusunu yaşamada, keyifli vakit gibi olumlu yönleri vardır. Fakat dijital oyunda geçirilen sürenin artışı ile uykusuzluk, yorgunluk, unutkanlık ve beraberinde sorumlulukların yerine getirilememesi problemlerinin yanı sıra hayat temposunda aksaklıklara sebep olacaktır. Günün sadece dijital oyuna ayrılması bağımlılıktır, uyku düzeninde bozukluklar gözlemlenir.

Dijital oyunlar ve futbolun etkileşimi incelendiğinde kişide imgeleme kabiliyeti, alan- mekan farkındalığı, vücut farkındalığı, sahayı ve sporcuların eve taşınması, güncel takım/ sporcular bilgisi sağlanabilir. Fakat futbol spor yaşantısına katkısı bireysel farklılıklar göz önünde bulundurularak tartışmaya müsaittir. Dijital oyun öğrenmelerini sportif hayata transferinin anında olmayacağı da gözlemlenmiştir. Psikomotor yetenek, kabiliyet, antrenman ile beceri gelişimine ayrılan süreç, bilişsel özellikler veya gizil öğrenmelerle sınırlı kalabilmektedir. Mitchell ve vd., (2004) genel olarak dijital oyunlar beden eğitimi ve öğretimi alanında fiziksel ve psikolojik olarak kolayca senaryo oluşabilmesini sağlamakta olduğunu belirtmiştir. Dijital oyundaki kazanımlar sportif hayat öğrenmeleri futbol için strateji geliştirme ve beceri öğrenimi için ilham kaynağı olacaktır. Dijital oyundaki karakter ile sahada performans sergileyen sporcuda sanal ve gerçeklik algısı bozulmamalıdır.

Bu araştırmada dijital oyun oynayan futbolcuların öğrenmelerinin sporsal yaşantılarına etkileri incelendiğinde futbolcularda olumlu ve olumsuz etkileri olduğu saptanmıştır. Sporcu, kendi sportif hayatı için oyundan edinebileceği kazanımı elde edebilmelidir. Kişinin kendi yaşamını iyi yönlendirebilmesi ile doğrudan ilişkilidir. Sportif hayatındaki mücadele ve rekabette olumlu kazanımları olabileceği gibi engelleyici unsurları da olacaktır.

KAYNAKLAR

1. Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 66-71.
2. Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1-11.
3. Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlilik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42.
4. Best, J. W., & Kahn, J. V. (2017). *Eğitimde araştırma yöntemleri* (M. Durmuşçelebi, Çev.; O. Köksal, Ed.). Konya: Dizgi Ofset.
5. Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
6. Binark, M., & Sütçü, G. (2008). *Dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon.
7. Büyükbaykal, C. I., & Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9.
8. Chatfield, T. (2012). *Dijital çağa nasıl uyum sağlarız* (L. Konca, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
9. Cihan, B. B., & Ilgar, A. E. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi: Fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 172-173.
10. Çakmak, D. (2015). Orta yaş bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına ilişkin bir uygulama. *International Play and Toy Congress-Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi* (s. 413-425). Erzurum: Atatürk Üniversitesi- Açıköğretim Fakültesi- İletişim Fakültesi.
11. Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., et al. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 35(1), 121-127.
12. Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 419-435.
13. Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
14. Kim, E., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control, and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*.
15. Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *DLib Magazine*, 8.
16. Kneer, J., & Glock, S. (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior*.
17. KPMG. (2020). Alındığı adres: footballbenchmark.com.
18. Kretschmann, R. (2010). Developing competencies by playing digital sports-games. *US-China Education Review*.
19. Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 77-95.
20. Merriam, S., & Tisdell, E. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
21. Miles, B., & Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis*. London: International Education and Professional Publisher.
22. Mitchell, M., McKethan, R., & Mohnsen, B. (2004). *Integrating technology and physical education*. Cerritos: Bonnie's Fitware Inc.
23. Mohnsen, B. (2008). *Using technology in physical education* (6th ed.). Cerritos: Bonnie's Fitware Inc.
24. Patton, M. (2007). *Qualitative inquiry and evaluation methods* (4th ed.). CA: Sage Publications.
25. Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. Las Vegas.
26. Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
27. Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.