



**T.C.  
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN  
DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMLARININ  
İNCELENMESİ: BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI**

**Yekta Göksel OĞUR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman: Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR**

**MAYIS – 2024**

**YOZGAT**

**T.C.**  
**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN**  
**DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMLARININ**  
**İNCELENMESİ: BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI**

**Yekta Göksel OĞUR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman: Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR**

**MAYIS – 2024**

**YOZGAT**



**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**LİSANSÜSTÜ TEZ ONAY FORMU**

**T.C.**

**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

Enstitümüzün Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Yekta Göksel OĞUR 'un hazırladığı “**Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının İncelenmesi: Bir Karma Yöntem Araştırması**” başlıklı tezi ile ilgili tez savunma sınavı, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri gereğince 21/05/2024 Salı günü saat 13:30'da yapılmış, tezin onayına oy birliği ile karar verilmiştir.

**Başkan** : Doç. Dr. Murat KUL

**Jüri Üyesi** : Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR

**(Danışman)**

**Jüri Üyesi** : Doç. Dr. Mehmet YILDIRIM

**ONAY:**

Bu tezin kabulü, Enstitü Yönetim Kurulu'nun ...../...../..... tarih ve ..... sayılı Enstitü Yönetim Kurulu Kararı ile onaylanmıştır.

...../...../.....

**Prof. Dr. Ümit BUDAK**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü**

## TEZ BEYANI

Tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, tezin içerdiği yenilik ve sonuçların başka bir yerden alınmadığını, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan eder, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Yekta Göksel OĞUR

21/05/2024

## ÖN SÖZ

Yüksek lisans eğitimim süresince bilgi ve tecrübelerinden faydalanmamı sağlayan, değerli bilgilerini ve yardımlarını esirgemeyen, kendisine ne zaman danışsam bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden gelen çabayı gösteren değerli danışmanım Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR'a teşekkür ederim.

Bugünlere gelmemde büyük emekleri olan her zaman daha ileriye gitmem için maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, aldığım her kararda bana inanıp beni destekleyen annem Çiğdem OĞUR'a ve babam Arif OĞUR'a ayrıca çok sevdiğim kardeşim Hazal Göksu OĞUR'a teşekkür ederim.

Yekta Göksel OĞUR

...../...../.....

# ÖZET

## YÜKSEK LİSANS TEZİ

### SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMLARININ İNCELENMESİ: BİR KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

YEKTA GÖKSEL OĞUR

YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ ve SPOR ANABİLİM DALI

TEZ DANIŞMANI: DOÇ. DR. EBRU ARAÇ ILGAR

Bu araştırmanın amacı, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını hem nicel hem de nitel yöntemler ile incelemektir. Bu araştırmanın modeli olarak nitel ve nicel tekniklerin birlikte kullanıldığı “karma yöntem araştırması” tercih edilmiştir. Karma yöntem desenlerinden “yakınsayan paralel desen” araştırmanın deseni olarak belirlenmiştir. Araştırmanın nicel verilerini 138 kadın 180 erkek olmak üzere toplamda 318 öğrenci, araştırmanın nitel verilerini 14 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın nicel verileri Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği ile elde edilmiştir. Araştırmanın nitel verileri ise yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Nicel verilerin analizi aşamasında SPSS 22.0 istatistik paket programından yararlanılmıştır. Öncelikle iç tutarlılık katsayıları incelenmiş, daha sonra çarpıklık basıklık katsayısı değerlendirilmiştir. Buna göre t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Scheffe testi kullanılmıştır. Nitel verilerin analizi aşamasında ise veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Sonuç olarak hem nicel verilerin hem de nitel verilerin birbirlerini destekler nitelikte olduğu ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin orta seviye dijital oyun oynama tutumlarına sahip oldukları düşünülmektedir

2024, xiii + 66 Sayfa

**Anahtar Kelimeler:** Spor Bilimleri, Dijital Oyun, Dijital Oyun Oynama Tutumu, Karma Yöntem

# **ABSTRACT**

## **MASTER THESIS**

### **INVESTIGATION of DIGITAL GAME PLAYING ATTITUDES of SPORTS SCIENCE FACULTY STUDENTS: MIXED METHOD RESEARCH**

**YEKTA GÖKSEL OĞUR**

**YOZGAT BOZOK UNIVERSITY**

**SCHOOL of GRADUATE STUDIES**

**DEPARTMENT of PHYSICAL EDUCATION and SPORTS**

**SUPERVISOR: Assoc. Prof. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR**

The purpose of this research is to examine the digital game playing attitudes of the students of the faculty of sports sciences with both quantitative and qualitative methods. As the model of this research, "mixed methods research", in which qualitative and quantitative techniques are used together, was preferred. Among the mixed method designs, "convergent parallel design" was determined as the research design. The quantitative data of the research consists of 318 students, 138 women and 180 men, and 14 students constitute the qualitative data of the research. The quantitative data of the research were obtained with the Digital Gaming Attitude Scale. Qualitative data of the research were obtained by Semi-Structured Interview Form. SPSS 22.0 statistical package program was used during the analysis of the quantitative data. First of all, the internal consistency coefficients were examined, then the skewness and kurtosis coefficient was evaluated. Accordingly, t test, one-way analysis of variance (ANOVA) and Scheffe test were used. In the analysis phase of qualitative data, the data were analyzed and interpreted using the content analysis technique. As a result, it is thought that both quantitative data and qualitative data support each other and that the students of the faculty of sports sciences have moderate digital game playing attitudes.

2024, xiii + 66 Pages

**Keywords:** Sports Sciences, Digital Gaming, Digital Gaming Attitude, Mixed Method

# İÇİNDEKİLER

## Sayfa

LİSANSÜSTÜ TEZ ONAY FORMU.....	iii
TEZ BEYANI.....	iv
ÖN SÖZ.....	v
ÖZET .....	v
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ .....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem durumu .....	1
1.2. Araştırmanın amacı .....	3
1.3. Araştırmanın önemi .....	3
1.4. Araştırmanın Alt Problemleri .....	3
1.5. Sayıtlar.....	3
1.6. Sınırlılıklar .....	3
1.7. Tanımlar.....	4
2. GENEL (KURAMSAL, KAYNAK) BİLGİLER .....	5
2.1. Oyun Kavramı.....	5
2.2. Oyun Tarihi.....	7
2.3. Oyun Türleri.....	8
2.3.1. Şans Oyunları.....	8
2.3.2. Gösteri-Rol Oyunları .....	8

2.3.3. Macera-Heyecan Oyunları .....	8
2.3.4. Mücadele-Yarışma Oyunları.....	8
2.4. Oyun Kuramları .....	8
2.4.1. Klasik Kuramlar .....	9
2.4.1.1. Fazla Enerji Kuramı .....	9
2.4.1.2. Dinlenme Kuramı.....	9
2.4.1.3. Öncül Deneme Kuramı .....	9
2.4.1.4. Özünü Yineleme Kuramı .....	9
2.4.2. Dinamik Oyun Kuramları .....	10
2.4.2.1. Psikoanalitik Oyun Kuramı.....	10
2.4.2.2. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı.....	10
2.5. Oyunun Etkileri.....	10
2.6. Dijital Oyun Kavramı .....	11
2.7. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi .....	12
2.8. Dijital Oyun Türleri .....	13
2.9. Dijital Oyunların Etkileri .....	15
2.9.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri.....	16
2.9.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	17
2.10. Dijital Oyun Bağımlılığı .....	17
2.11. Dijital Oyun Oynama Tutumu .....	19
3. GEREÇ VE YÖNTEM .....	20
3.1. Araştırmanın Deseni .....	20
3.2. Araştırmanın Grubu .....	20
3.3. Veri Toplama Araçları .....	20
3.4. Verilerin Analizi .....	22
4. BULGULAR .....	24

4.1. Nicel Bulgular .....	24
4.2. Nitel Bulgular.....	31
5. TARTIŞMA .....	40
6. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	47
7. KAYNAKLAR.....	50
EKLER .....	62



## TABLolar LİSTESİ

<b><u>Tablo</u></b>	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Tablo 3. 1.</b> Katılımcıların Ölçme Araçlarından Aldıkları Puanların Normalliğine İlişkin Çarpıklık ve Basıklık Değerleri.....	22
<b>Tablo 4. 1.</b> Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları.....	24
<b>Tablo 4. 2.</b> Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Independent-Samples (Bağımsız Örneklemeler) t Testi Sonuçları .....	25
<b>Tablo 4. 3.</b> Öğrencilerin Yaş Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları .....	26
<b>Tablo 4. 4.</b> Öğrencilerin Sınıf Düzeyi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları	26
<b>Tablo 4. 5.</b> Öğrencilerin Bölüm Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları.....	27
<b>Tablo 4. 6.</b> Öğrencilerin Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları.....	28
<b>Tablo 4. 7.</b> Öğrencilerin Günlük Fiziksel Aktivite Süresi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları .....	28
<b>Tablo 4. 8.</b> Öğrencilerin Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları.....	29
<b>Tablo 4. 9.</b> Öğrencilerin Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları.....	30
<b>Tablo 4. 10.</b> Öğrencilerin Spor Yapma Yılı Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları.....	31

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4.1. Dijital Oyunlara Yönelik Bilişsel Tutum .....	31
Şekil 4.2. Dijital Oyunlara Yönelik Duyuşsal Tutum .....	33
Şekil 4.3. Dijital Oyunlara Yönelik Davranışsal Tutum .....	35
Şekil 4.4. Dijital Oyunlara Yönelik Olumlu Tutum .....	36
Şekil 4.5. Dijital Oyunlara Yönelik Olumsuz Tutum.....	38



## SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

<b>Simgeler</b>	<b>Açıklamalar</b>
%	: Yüzde
t	: t-testi
n	: Frekans
p	: Anlamlılık Düzeyi

<b>Kısaltmalar</b>	<b>Açıklamalar</b>
ANOVA	: Tek Yönlü Varyans Analizi
dk.	: Dakika
DOOTÖ	: Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği
Maksi.	: Maksimum
Mini.	: Minimum
Ort.	: Ortalama
SPSS	: Statistical Package For Social Science
ss.	: Standart Sapma

# 1. GİRİŞ

## 1.1. Problem Durumu

Spor, yetkili kuruluşlar tarafından kabul edilen kurallara uyularak yapılan, çeşitli amaçlar ve hedefler doğrultusunda ilerleme gösterilen ve insanı birçok yönden etkileyen fiziksel aktivitelerdir (Biçer, 2007). Kişiyi toplum ile etkileşim içine sokan spor olgusu, kişiler arasındaki iletişimi pozitif olarak etkilediğinin bilinmesinin yanı sıra eğlence, oyun, sağlık ve meslek etkinlikleri olarak da işlev gören bir olgudur (Şahan, 2007). Spor var olduğundan bu yana devamlı olarak toplumla beraber değişimler geçirmiş ve gelişmiştir. Toplumun ihtiyaçları doğrultusunda ilerlemesini sürdüren teknolojik gelişmeler insan hayatındaki birçok konuyu etkilemesiyle beraber sporu da etkileyerek sporun dijitalleşme sürecini başlatmıştır. Böylece spor teknolojik faydalardan yararlanmaya başlamış ve bu durumu anlamış olan üreticiler, sporun dijital ortamda var olmasına zemin hazırlamışlar ve dijital oyun konusuna katkıda bulunmuşlardır (Kocadağ, 2017; Ocak, 2020).

Teknolojinin ilerlemesi sporun gelişimine katkı verirken ayrıca yeni branşlarında doğmasına yol açmıştır. Aynı zamanda internet ve bilgisayar kullanımları da sürekli olarak artmıştır. Bunların neticesinde e-spor kavramının temelleri atılmıştır (Üstün, Öz, Önal, Demirci ve Akbaba, 2022). E-spor, dünyanın bir ucundan diğer ucuna bir kişinin diğer bir kişiyle online olarak bir araya gelip oyun oynayabildiği veya çeşitli elektronik spor organizasyonları sayesinde bir araya gelip yapılan, fiziksel ve zihinsel çaba içeren bir spordur (Argan, Özer ve Akın, 2006). E-sporlar oldukça iyi seviyede el- göz koordinasyonu gerektirmektedir. Ayrıca e-spor takımları müsabakayı kazanmak için rakiplerinden daha iyi bir strateji geliştirmelilerdir (Wagner, 2006). E-sporun gitgide popülerleşmesi ve dijital cihazlardaki gelişmeler neticesinde dijital oyunlar insan hayatında erişimi kolay bir hale gelmiştir. Böylece dijital oyunların insan yaşamına çeşitli olumlu ve olumsuz etkileri oluşmuştur (Bozkurt, 2022).

Dijital Oyun, monitör, klavye, fare, joystick gibi ara birimlerin bilgisayar programları ile bağlantılarının kurulduğu, belirli kuralları ve çeşitli amaçları olan sistemlerin tümüdür (Kayalı 2011). Dijital oyunlar, kullanıcıların sahip oldukları hesaplar ile giriş yaptıkları ve bu girişleri yaparken kendi kullanıcı adları ve şifreleri ile erişimi gerçekleştirdikleri oyunlardır (Fleer, 2014; Çetin, 2013). Yazılımlarla programlanan ve birçok teknolojiyi kullanan dijital oyunların, kullanılan teknolojiye göre farklılıklar göstererek konsol

oyunları, online oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak sınıflandırılması yapılmaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Kullanıcı oyunu tek başına bir şekilde yapay zekâ karşısında veya çoklu oyuncu modunda diğer kullanıcılarla oynayabilmektedir (Bozkurt, 2014). Birçok sebepten ötürü oynanabilen dijital oyunlar her kesimden insan tarafından tercih edilebilmektedir. (İnal ve Çağiltay, 2005).

Dijital oyunlar, kullanıcılar üzerinde olumlu etkilere sahip olabilmektedir. Bu durumun görülebilmesi için kullanıcının oyunu bilinçli, kontrollü, duyarlı ve farkında olarak oynaması gerekmektedir. İnternet ve bilgisayar kullanımının faydaları ile ilgili düşünceler, bilgiye ulaşımı ve insanlar arası iletişimi kolaylaştırdığı fikri üzerinde vurgu yapar (Karaca, Gök, Kalay, Başbuğ, Hekim, Onan ve Ünsal-Barlas, 2016). Olumsuz etkilerine bakıldığında, kişi zamanının çoğunu bu oyunlarda harcar, gitgide bu oyunlara bağımlı hale gelir ve aynı zamanda şiddet içerikli oyunlardan olumsuz olarak etkilenir (Gündoğdu, 2021). Dijital sportif oyunların gençlerde bilişsel, sosyal, duyuşsal ve psikomotor kategorilerde bir takım olumlu etkilerinin olduğu ve uzun süre kullanımda ise bazı sorunlar yarattığı söylenebilmektedir (Cihan ve Araç-İlgar, 2019). Dijital oyunların, bireyin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal özelliklerini etkilemesi akıllara tutum ve dijital oyuna yönelik tutumu getirmektedir (Bozkurt ve Olcay, 2022).

Tutum, bireyin davranışlarını yönlendiren, durum hakkında bir yargıya varmasını sağlayan ve doğuştan gelmeyen yani öğrenilen bir yapıdadır. Bireyin bir şeye yönelik tutumu ona karşı davranışlarını olumlu veya olumsuz etkiler ve o şeye yaklaşmasını ya da uzaklaşmasını sağlar (Ülgen, 1997; Şişko ve Demirhan, 2002). Dijital oyun oynamaya yönelik tutum ise, kişilerin kafalarını boşaltma isteği, eğlenme çabaları, kişinin çevresiyle yaşadığı iletişim sorunlarından uzaklaşma isteği, yaşamlarında elde edemediklerini dijital alanda gerçekleştirmek istemesi oluşturmaktadır (Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019). Tutumlar, birbiri içine girişken ve hareketli bir döngü halinde olan üç alt boyuttan oluşmaktadır. Bunlar; bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlardır (Tavşancıl, 2014). Bireyin bir konuya yönelik sahip olduğu bilgiler ve fikirler, tutumun bilişsel tarafını (Özyalvaç, 2010), kişinin olumlu hali duyuşsal tarafını, bu doğrultuda yapmış olduğu eylemler ise tutumun davranışsal tarafını oluşturur (Hazar ve Tekkurşun Demir, 2018). Tutumun oluşması, kişinin eylemleri üzerinde etkisi ve belirli zaman aralıklarında değişim göstermesi bilim dünyasında ilgi görmüş ve birtakım çalışmalara konu olmuştur (Tekkurşun Demir, Cicioğlu, İlhan ve Arslan, 2017). Bu bağlamda, spor bilimleri fakültesi

öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının incelenmesinin, konu ile ilgili yapılan alan yazına fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu çalışma genel olarak, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını hem nicel hem de nitel yöntemler ile incelemeyi amaçlamıştır.

## **1.3. Araştırmanın Önemi**

Dijital oyunlar ile ilgili yapılan çalışmaların incelenmesi sonucunda nicel ya da nitel yöntem kullanarak yapılan çalışmaların olduğu görülmüştür. Ancak bu konuda yapılan karma yöntem çalışmalarının azlığı mevcut çalışmayı önemli kılmaktadır. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını hem nicel hem de nitel yöntemler ile incelemeyi amaçlayan bu çalışmanın ortaya çıkaracağı sonuçlar ve önerilerin, spor bilimleri öğrencilerinde farkındalık yaratacağı ve literatüre katkı sağlayacağından dolayı araştırmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

## **1.4. Araştırmanın Alt Problemleri**

1- Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, bölüm, günlük dijital oyun oynama süresi, fiziksel aktivite süresi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, spor yılı değişkenlerine göre anlamlı değişim göstermekte midir?

2- Katılımcıların dijital oyunların bilişsel etkilerine yönelik tutumları nasıldır?

3- Katılımcıların dijital oyunlara yönelik hisleri nelerdir?

4- Katılımcıların dijital oyun oynarken davranışları nasıldır?

5- Katılımcıların dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri hakkında düşünceleri nelerdir?

## **1.5. Sayıtlar**

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarında yer alan ifadelere samimi ve içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır.

## **1.6. Sınırlılıklar**

Bu çalışma, 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri

Fakültesi'nde eğitim gören öğrencilerle sınırlandırılmıştır.

### **1.7. Tanımlar**

**Oyun:** Oyun, keyifli vakit geçirmeye yarayan, bazı kuralları olan, yetenek ve zekâ geliştirici aynı zamanda beceri geliştirme maksadıyla yapılabilen yarışma türleridir (TDK, 2020).

**Dijital oyun:** Genel olarak teknolojinin oyun amacıyla kullanılmasıdır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016)

**Dijital oyun oynama tutumu:** Kişilerin kafalarını boşaltma isteği, eğlenme çabaları, kişinin çevresiyle yaşadığı iletişim sorunlarından uzaklaşma isteği, gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri sanal olarak yapma arzusunu etkileyen tutumdur (Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019).

**Karma yöntem:** Karma yöntem, farklı tekniklerle elde edilen verilerin birbirini teyit ederek güçlendirmesi ve ortaya konulan sonuçların inandırıcılığının daha sağlam olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

## 2. GENEL (KURAMSAL, KAYNAK) BİLGİLER

### 2.1. Oyun Kavramı

Oyun, zekâ geliştirici, birtakım kurallara sahip, güzel vakit geçirmeyi sağlayan, yetenekleri geliştirmek doğrultusunda gerçekleştirilen ve çevikliğe dayanan tüm yarışmalardır (TDK, 2022). Piaget (1951) oyun kavramını, çocuğun motive olmasını sağlayan, çocuğu hareket ettiren ve yaşlılarıyla etkileşim içine girmesine öncülük eden aktivite ve itici güç olarak tanımlamıştır. Diğer bir tanım olarak oyun, yaşamdan bir kesit olmanın yanı sıra çocuğun gelişim alanlarının temelini atan son derece verimli öğrenme süreçlerinden bir tanesidir (Yılmaz ve Erduran, 2016).

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyunun tüm kültürlerde yeri vardır. Oyun oynamak, insanın sahip olduğu en temel özelliklerden bir tanesidir (Adanır, Doğru ve Özatalay, 2016). Oyun, kişilerin çevresindeki diğer kişiler ile birlikte keyifli ve güzel zaman geçirecekleri aynı zamanda da boş vakitlerini dolduracakları bir aktivite olarak görülmektedir (Bilgin, 2015). Oyun bir çocuğun yeteneklerini geliştirebilmesi, kendini ifade edebilmesi, zihinsel, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebilmesi açısından oldukça önemlidir. Yani oyun, çocuğun doğal öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993).

Çocukların düşlerini, duygu ve düşüncelerini betimleyen oyun, çocuğun etrafını keşfetmesine ve deneyim yaşamasına yardım eder. Çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyen oyuna, keyif verici etkinliklerin tamamı olarak bakılır (Cinel, 2006). Oyunlar, etki ettiği bu bilişsel, duyuşsal ve fiziksel alanlar ile birlikte özgür bir öğrenme ortamı da ortaya çıkarır. Bu yüzden çocukların en uygun öğrenme yöntemlerinden biri olarak görülebilir (Sormaz, 2010). Freud oyunun çocuğun duygusal gelişiminde etkili bir role sahip olduğunu ifade eder. Oyun esnasında çocuk, hayatındaki duygusal sorunların belirlenmesine olanak verir. Oyun oynarken çocuklar kendi yaşamlarındaki problemlerden bir süre uzaklaşır ve kendinde güç bulur (Hazar, 2016).

Oyunların ortak noktası olarak evrensellikten söz edilebilir. Oyunlar kişilerin gönüllülük esasıyla katılım sağladığı boş zaman etkinlikleridir. Kendine has süresi ve düzenleri mevcuttur (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008a). Literatür incelendiğinde oyun kavramına yönelik birçok farklı tanımın yapıldığı görülmektedir. Bunun önemli nedenlerinden birini kültürel farklılıkların ortaya çıkardığı çeşitli oyunlar oluşturmaktadır. Diğer bir sebebini ise gelişen teknolojinin sunduğu sosyal şartlar oluşturmaktadır. Bundan dolayı günümüzde

teknolojiyle birlikte deęişimler yaşıyan oyun kavramı devamlı olarak farklı boyutlarda kendini göstermektedir (Akkaya vd., 2020).

Her oyunun yapısı kendine göre deęişiklik göstermektedir. Oyun sırasında karar mekanizması oyuncular, bunların kaybetme korkusu başarısız olma riski yoktur. Çocuklar oyunu hayal dünyalarına göre şekillendirebilirler. Belirli yaştan sonrakiler ise oyunu belirli kurallara göre oynarlar (Aksoy ve Çiftçi, 2019). Oyun kavramının kesin bir tanıma yerleşmeyeceğini düşünen Huizinga (2010) oyunun özelliklerini bir listede belirtmiştir. Bu liste:

1. Oyun oynamak içten gelmektedir. Hayvanlar ve çocuklar oyun oynamaya zorlandığını hissetseler bile bunu yapmayı kendilerinin seçtiği dönem, yer ve içerikler ile gerçekleştirirler. Oyun zorluklardan ve doğal gidişattan uzaklaşmayı, bir tür kaçışı temsil eder.
2. Oyun sıradan bir gerçek yaşam olmamaktadır, çeşitli kendine has duyguları mevcuttur. Oynayan kişiler gösterdikleri davranışların rol olduğunu bilirler ancak kendilerini öyle kaptırırlar ki rol yapma özellikleri o esnada ortadan kaybolmaktadır.
3. Oyun belirli çerçevededir ve yalıtılmıştır. Oynama esnasında kişiler anı yaşamaktadır. Bu doğrultuda gerçek dünyadan farklı bir dünyaya geçerek mutluluk yaşarlar. Bu geçiş dünyaya karşı farklı bakış açıları edinmelerini sağlayabilir.
4. Oyunun kendi içerisinde oluşturduğu bir düzen olmaktadır. Düzenin kabulü birliği ve beraberliği sağlar diğer türlü gerilim ortaya çıkar. Oyunların kuralları önemli yer tutmaktadır. Bu bağlamda kuralları ve düzeni benimsemek oyun evrenine olan bağlılığı arttırmaktadır.
5. Oyunun bir diğer özelliği kendine has mahremiyetinin olmasıdır. Oyunu oynayanlar kendilerini oynamayanlardan farklı bir konuma koyarak bazı elbiseler giyebilir, deęişik oyun araçları oluşturabilirler. Bu durum gerçeklikten ayrılmakta ve istenilen evreni oluşturmakta önem arz eden bir konudur. Bürünmek istediği karakteri kılığını deęiştirerek canlandırmaya çalışır ve kendisi gibi olmaz. Bütün bunlar birleştğinde ortaya birçok özelliği görülmektedir.

## 2.2. Oyun Tarihi

İlk insanlar doğada karşılaştığı, mücadele ettiği olayları ve durumları taklit ederek avantaj elde etmeye çalışmışlardır. Bu durum insanın bulunduğu çevreye adapte olmaya çalışmasından ortaya çıkmıştır. Doğada kendini koruma isteğiyle veya saldırma amacıyla gerçekleştirdiği eylemler çevredeki gördükleriyle benzerdi. (Hazar, 2000).

Çevresinden gördüğü hareketlerin taklidini yaparak ve bu eylemleri birbirine anlatarak farkına varmadan, oyun eylemini ortaya çıkarmışlardır. Hayatta kalabilmeleri için yaptıkları avlanmaları çeşitli sesler ve hareketlerle gerçekleştiren insanları izleyen çocuklar bu hareketleri taklit etmişler ve kendi içlerinde oyunlar oluşturmuşlardır. Bu oyunlar çeşitli değişimlerle nesilden nesle geçmiş ve günümüzdeki oyunları oluşturmuştur (Yengin, 2010). Çocuklar oyunları, yetişkinleri taklit ederek veya kendileri ortaya çıkararak oluşturmuşlardır. Günümüzde bilinmekte olan en eski oyun malzemeleri taş, ip ve top gibi materyallerdir. Bunlar ile oynanan oyunlarda kullanılan malzemenin toplumların kültürüne göre farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Mesela beş taş oyununun kemiklerle oynandığı kültürler görülmektedir (Tuğrul vd., 2014).

Arkeologlar eski toplumların oyun kültürleriyle ilgili birtakım verilere ulaşmışlardır. Hindistan ve Mısır'da bulunan mağaralarda çocukların oynadıkları oyunların çizili olduğu, bunların günümüzdeki el ele vurma ve topaç çevirme oyunlarına benzediği, Roma'da oyuncak araba ve toplarla oynandığı, Avrupa'da orta çağda oyuncak tahta silahlarla oynandığı ve Çin'de uçurtmayla oynayan çocukların olduğu bilinmektedir (Şahin, 2016).

Yapılan araştırmaların gösterdiği üzere oyun ve oyuncakın geçmişi oldukça eskidir. Günümüze kadar ulaşan bazı oyunların bu eski dönemlerde var olduğunu gösteren kalıntılar vardır. Buna örnek olarak yaklaşık 3000 bin yıl önce bir kız çocuğunun oyuncak bebeğiyle beraber gömüldüğü ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca bu bebek günümüzde İngiltere'de yer alan bir müzede sergilenmektedir (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Hareket içeren oyunların antik dönemde faydalı olduğu düşünülmüş bazı oyunlara ise izin verilmemiştir. Dini ve geleneksel törenlerde özellikle oynanan birtakım oyunlar mevcut olmuştur. Ayrıca oyunların tanrıların hoşuna gittiğini düşünmüşlerdir. Yine bu dönemde okullara bakıldığında dans ve jimnastiğin eğitimde yeri olduğu görülmektedir (Karakaya, 2008).

Eskiden oynanan oyunlar günümüzde biçim, şekil, malzeme ve oyuncu sayısı olarak birçok değişim yaşamıştır. Örneğin yapbozlar, legolar, kumandalı oyuncaklar, robotlar, oyun konsolları ve bilgisayar çıkmıştır. Oynanma niyeti olarak eskiden savaşa ve avlanmaya hazırlık için oynan oyunlar mevcuttu günümüze bakıldığında sağlıklı kalma, boş zamanları değerlendirme ve meslek edinme amacıyla oynan oyunlar vardır (Delebe, 2020).

### **2.3. Oyun Türleri**

#### **2.3.1. Şans Oyunları**

Şans oyunlarında kişinin sahip olduğu beceri ve yeteneklerden ziyade şansa ve tesadüflere göre sonuç elde edilir. Oyunu oynayan kişi kazandığında belirli seviyelerde ödüller verilmesini öngören faaliyetler olarak tanımlanabilir (Dilek, 2018).

#### **2.3.2. Gösteri-Rol Oyunları**

Kişi bu tür oyunlar oynarken kendisi gibi değil bürüneceği rolün gerektirdiği şekilde davranışlarda bulunur. Gerçek dünya yerine kurgu olan dünyada oluşturduğu düşünceleri sergileyen oyuncu, oyun sırasında taklit ve gösteri yaparak eğlendirir. Meddah, ortaoyunu, tiyatro bunlara örnek olarak söylenebilir (Hazar, 2017).

#### **2.3.3. Macera-Heyecan Oyunları**

Bu oyunlar, oynayan kişinin adrenalin hormonunu yüksek seviyelere getirecek kadar riski, aksiyonu ve heyecanı içermektedir. Kayak, bungee jumping, rafting ve yarış gibi insanı heyecanlandıran macera dolu aktiviteler kişinin zor şartlar ile yüzleşmesine ve kendine güven duymasına katkıda bulunacak tarzda oyunlar olmaktadır (Hazar, 2017).

#### **2.3.4. Mücadele-Yarışma Oyunları**

Mücadele oyunları, kuvvet kullanma odaklı oyunlardır. Oyuncular koşma, itme ve sıçrama gibi çeşitli hareketler gerçekleştirerek oyundaki çeşitli değişkenler ile mücadele etmektedir. Bu sayede kasların, eklemlerin ve tendonların gelişimine katkıda bulunulur (Özen vd., 2014; Hazar, 2000).

### **2.4. Oyun Kuramları**

Oyun kavramı ile ilgili birçok çalışma gerçekleştiren kuramcıların kendi bakış açlarına göre ortaya çıkardıkları birçok kuram vardır. Bunlardan bazıları oyun kavramını içgüdüsel olarak ele alarak açıklamaya çalışmış, bazıları ise eğlenme ve dinlenme niyetiyle yapılan

aktiviteler olarak açıklamaya çalışmıştır. Kuramlara bakıldığında, neden oyun oynandığını tek başına açıklayabilen bir kuramın olmadığı gözükmektedir (Baykoç-Dönmez, 2000).

#### **2.4.1. Klasik Kuramlar**

##### **2.4.1.1. Fazla Enerji Kuramı**

Fazla enerji kuramına göre canlılar, vücutlarında fazladan biriken enerjilerini çeşitli aktiviteler yaparak harcarlar (Şahin, 2016). Kurama göre oyun bu enerjiyi atmak için oynanan amaçsız aktiviteler şeklindedir. Kişiler hayatlarını sürdürmekte kullandıkları enerjiden daha fazla enerjiye sahip olduklarında oyun oynamaktadır. Yani oynanmakta olan oyunun içeriğinden çok vücutta olan bu fazla enerjiyi harcamak önemlidir (Evcin, 2010).

##### **2.4.1.2. Dinlenme Kuramı**

Bu kuram fazla enerji kuramına zıt bir görüş içermektedir. Oyunun, insanın yitirdiği enerjisini geri toplayabilmesini sağladığını savunulur. İnsanların, yitirdikleri enerjilerini tekrar toparlayabilmek amacıyla oyun oynadıkları savunulur (Eni, 2017). Kişiler hayatlarında zihinsel ve fiziksel olarak uğraş verdikleri için yorulmaktadır. Bu yüzden uyumaya ve dinlenmeye ihtiyaçları vardır. İnsanlar dinlenmek için günlük eylemlerinden dışında uğraşlar bulurlar (Hazar, 2016).

##### **2.4.1.3. Öncül Deneme Kuramı**

Kuramın öncüsü olan Gross'un oyunu iç güdüsel olarak ele aldığı bir kuramdır. Çocuklar bu kurama göre ilerideki yaşamlarında yapacakları faaliyetleri, içgüdüsel bir şekilde oyun oynayarak deneyimler ve beceri edinirler (Baykoç-Dönmez, 1992; Kuşçu, 2014). Evcin (2010) oyunu, çocuğun ilerideki toplumsal hayatına hazırlanmasında önemli bir fırsat olarak görür.

##### **2.4.1.4. Özünü Yineleme Kuramı**

Bu kuram öncül deneme kuramının tersini savunmaktadır. Özünü yineleme kuramına göre çocuklar atalarının gerçekleştirdiği davranışların tekrarını oyun sırasında sergilerler. Bu kuramdaki düşünce günümüz koşullarındaki farklılıkları açıklamada yeterli gözükmeyip yaratıcılığa yer vermemektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

## **2.4.2. Dinamik Oyun Kuramları**

### **2.4.2.1. Psikoanalitik Oyun Kuramı**

Sistemik bir oyun kuramı geliřtiren Freud, yapılan tüm eylemlerin bir sebebinin olduđunu ifade etmektedir. Böylece çocuklar tarafından oynanan oyunların tesadüfen oynanmadığını, çocuđun farkında olduđu veya olmadıđı duygularının etkili olduđunu ortaya koyar. Freud'a göre çocuk, gerçek ile oyunu ayırt edebilir. Oyunu kendi hislerini özgürce yaşayabileceđi bir dünya yaratmada kullanmaktadır. Oyun esnasında çocuk, hislerini başkalarına veya nesnelere yansıtabilmektedir (Koçyiđit, Tuđluk ve Kök, 2007).

### **2.4.2.2. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı**

Piaget'in zihinsel oyun kuramı bilişsel gelişimi temel alan bir kuramdır. Piaget'e göre insanların zekâ gelişimlerinin bađlı olduđu iki işlem vardır, bunlar özümleme ve uyumdur. Oyunun, bu işlemlere çevreden alınanları yerleřtiren bir yol olduđunu anlatır. Ayrıca oyun, çocukların zihinsel gelişimlerini destekleyen önemli bir unsur olmaktadır (Baykoç-Dönmez, 2000).

## **2.5. Oyunun Etkileri**

Oyunların, çocuđun bilişsel, fiziksel, sosyal ve yaratıcılık alanlarındaki gelişimlerine katkıda bulunduđu hatta gelecek yaşamlarına hazırlayıcı etkilerinin olduđu anlaşılmaktadır. Çocuk oyun oynadıkça hislerini keşfeder, çeşitli becerileri olumlu etkilenir ve motor gelişimi desteklenir. Bunun nedeni çocuđun öğrendiklerini deneyebildiđi, pekiştirebildiđi bir ortam olmasıdır (Karadađ ve Çalıřkan, 2005). Yani oyun eğlenceli bir aktivite olmasının yanı sıra çocuk için gelecekteki çalıřma hayatına, sosyal çevresine ve yaşamına hazırlıktır. Bir zaman sonra oyun yerini gerçek yaşama bırakır (Bacanlı, 2006).

Oyun oynamak çocukların solunum, sindirim ve dolaşım sistemlerini olumlu etkilemektedir. Oyun oynadıkça iřtahı kapalı olan çocukların beslenmeleri daha iyi olur, uyku düzenleri iyi yönde etkilenir, kiloları daha sađlıklı etkilenir, yani vücutları daha dengeli ve sađlıklı bir hal alır (Sevinç, 2009). Oyun sırasında çocuk dikkatini toplamayı öğrenir, el-ayak ve göz koordinasyonu olumlu etkilenir. Bedenlerini kontrol etmeleri gelişir (Koçyiđit, Tuđluk ve Kök, 2007). Özellikle atma, kořma ve tırmanma gibi beden gücü ile oynanan oyunların vücut sistemlerini desteklediđi, fazla yağları yaktıđı, kasları

güçlendirdiği ve büyümeye olumlu katkılar verdiği görülmektedir (Baykoç-Dönmez, 2000).

Oyun vasıtasıyla etrafını araştıran çocuk nesnelere tanır, sınıflandırır, sıralar, analiz eder, problem çözmeyi deneyimler. Çocuk oyuna gördüklerini, öğrendiklerini yansıttığı gibi hayal dünyasını da yansıtır. Oyun esnasında çocuk dikkatini toplamayı öğrenmektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Bunların yanı sıra oyun oynamak çocuğun duyularını da geliştirir. Zihnini kullanan çocuğun mantık yürütme yeteneği ilerler (Akandere, 2003). Görüldüğü üzere oyun hemen hemen tüm gelişim alanlarını olumlu etkilemektedir. Bu yüzden çocuğun oyun oynaması gelişimin bütün olarak devam etmesi açısından önem arz etmektedir (Sargın, 2001).

## **2.6. Dijital Oyun Kavramı**

İnsanların birtakım ihtiyaçları olmaktadır. Bunların içinde yeme, içme ve uyuma gibi temel ihtiyaçlar vardır. Bu temel ihtiyaçlar çağın şartlarına göre değişiklik gösterebilmektedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle beraber zorunlu ihtiyaçlarını teknolojiyle giderebilen çocuklar gündeme gelmektedir. İnsanlar artık zamanlarının önemli bir kısmını cep telefonu, bilgisayar ve televizyon gibi teknolojik cihazlarla geçirerek teknolojiyi kendilerinden bir parça gibi görmeye başlamışlardır. Bu bağlamda kişilerin hayatına yerleşen ve zamanlarının ciddi bir bölümünü kapsayan dijital oyunlar göze çarpmaktadır (Tekkurşun Demir, 2021). Dijital oyun oynama ve internet kullanımı insanların yaşamları, psikolojik olarak iyi oluşları ve akademik durumları üzerinde oldukça etkili olan ve bu yüzden birçok araştırmacı tarafından ilgi gören güncel bir konudur (Çakır, 2013).

Dijital Oyun, monitör, klavye, fare, joystick gibi ara birimlerin bilgisayar programları ile bağlantılarının kurulduğu, belirli kuralları ve çeşitli amaçları olan sistemlerin tümüdür (Kayalı 2011). Dijital oyunlar, kullanıcıların sahip oldukları hesaplar ile giriş yaptıkları ve bu girişleri yaparken kendi kullanıcı adları ve şifreleri ile erişimi gerçekleştirdikleri oyunlardır (Fleer, 2014; Çetin, 2013). Yazılımlarla programlanan ve birçok teknolojiyi kullanan dijital oyunların, kullanılan teknolojiye göre farklılıklar göstererek konsol oyunları, online oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak sınıflandırılması yapılmaktadır (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014). Kullanıcı oyunu tek başına bir şekilde yapay zekâ karşısında veya çoklu oyuncu modunda diğer kullanıcılarla oynayabilmektedir (Bozkurt,

2014). Birçok sebepten ötürü oynanabilen dijital oyunlar her kesimden insan tarafından tercih edilebilmektedir. (İnal ve Çağıltay, 2005).

Dijital oyunlar, kullanıcılar üzerinde olumlu etkilere sahip olabilmektedir. Bu durumun görülebilmesi için kullanıcının oyunu bilinçli, kontrollü, duyarlı ve farkında olarak oynaması gerekmektedir. İnternet ve bilgisayar kullanımının faydaları ile ilgili düşünceler, bunların bilgiye ulaşımı ve insanlar arası iletişimi kolaylaştırdığı fikri üzerinde vurgu yapar (Karaca vd., 2016). Dijital oyunlar olumlu etkilere sahip olduğu gibi olumsuz etkilere de sahip olmaktadır. Bu olumsuz etkiler, kişilerin bu oyunlarda zamanlarının çoğunu harcayarak gitgide kendilerini bu oyunlara kaptırması, bağımlı hale gelmesi ve şiddet içerikli oyunlardan etkilenmeleri gibi durumlardır (Gündoğdu, 2021). Dijital sportif oyunların, gençlerin bilişsel, sosyal, duyuşsal ve psikomotor kategorileri üzerinde bir takım olumlu etkilerinin olduğu ve uzun süre kullanımda ise bazı sorunlar yarattığı söylenebilmektedir (Cihan ve Araç-İlgar, 2019).

Dijital oyunlar, kişilerin sadece zaman geçirmek amacıyla oynadıkları ya da sadece çocukların oynadığı bir faaliyet değildir. Dijital oyunlar, kişilere yeni iş imkanları, e-spor etkinliklerine girebilme ve manevi olarak doyuma ulaşabilme gibi birçok fırsat sunabilmektedir. İnsanların çeşitli ihtiyaçlarını giderebilen duruma gelen dijital oyunlar, eğitimden eğlenceye birçok alana hizmet etmektedir. Ayrıca dijital oyunlar eğlence endüstrisinde yer edinmiş ve e-spor oyunculuğu, sunuculuğu, organizatörlüğü, yayıncılığı ve dijital oyun ticareti gibi çeşitli meslekleri peşinden getirmiştir (Alioğlu, 2021).

Ülkemizde dijital oyuncu sayısı iç pazar potansiyeli açısından mühim olmaktadır. Bu oyuncuların çokluğu çeşitli dijital oyunlara olan talebi etkileyebilmektedir. Bu talebin artmasıyla oyun geliştiricilerin ve oyuncuların sayısı artabilir. Geliştirilen dijital oyunlar ihraç edilebilir. Bu durum ekonomik olarak getirinin olmasını ve bu sektöre olan ilginin artmasını sağlayabilir (Gündoğdu, 2021).

## **2.7. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi**

İnsanların hayatına hızlı bir şekilde giren ve çeşitli değişimlere sebep olan teknoloji, oyunu da oldukça etkilemiştir. Teknoloji oyun kavramını ciddi manada farklı bir noktaya erdirmiştir. Mendil kapmaca, yakan top, seksek gibi birçok geleneksel oyun günümüz dünyasında yerini dijital oyun platformlarında cep telefonu, bilgisayar ve konsollarla oynanan oyunlara bırakmıştır (Durgut, 2016). Dijital oyun, temelde görsel bir çıktı

alınabilecek monitör, televizyon ve kontrol edebilmek için girdi sağlayabilecek klavye ve joystick gibi araçlarla sanal ortamda oynanan oyun türüdür (Dönmez, 2012). Dijital oyunlarda veri girişi; joystick, tuş takımı veya klavye gibi çeşitli araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran aracılığıyla gerçekleşmektedir (Kirriemuir, 2002).

William Higinbotham tarafından 1958 yılında geliştirilen “Tennis for Two” ilk bilgisayar oyunu olmakla beraber bir tür tenis oyunudur. İlk etkileşimli elektronik oyun olarak ele alınan “Spacewar” ise 1961 yılında Russel ve arkadaşları tarafından geliştirilmiştir. Video oyunlarının fikir babası Ralph Bauer, “Chase Game” isimli oyunu 1966 yılında geliştirmiş ancak bu oyunu 15 sene önce, televizyonda oynanabilecek bir oyun olarak aklında tasarlamıştır. Daha sonra 1968 yılında Amerikan Ulusal Teknoloji madalyasına layık görülmüştür. Spacewar oyununun geliştiricilerinden olan Stephen Russell’dan feyz alan bir öğrenci olarak Nolan Bushnell, 1971 yılında jetonla çalışan bilgisayarlı oyun makinesini geliştirerek güzel başarılar yaşamıştır. Daha sonra bir oyun daha geliştirmiş ve bunun karşılığında şirketten ortaklık payı istemiştir. Bu kabul görmeyince Atari isimli bir şirket kurmuştur ve Pong isimli oyunu yapmıştır (Yengin, 2010).

Ülkemizin dijital oyunlar ile tanışması 1980 yılına dayanmaktadır. Kişiler bu zamanlarda televizyon, atari ve video oyunlarına oldukça ilgi göstermişlerdir. Bu doğrultuda birçok şehirde insanların bu oyunları oynaması amacıyla oyun salonları açılmıştır. İleriki yıllarda farklı ve düşük maliyetli oyun cihazları ve kişisel bilgisayarlar yaygın hale gelmiştir. 1990’lı yıllarda bilgisayar kullanımının artması ile birlikte internet kafeler açılmıştır (Say, 2016).

Medya dünyasının ciddi bir bölümünü oluşturan dijital oyun endüstrisi, 24 milyar dolar civarında bütçeye sahiptir. Bu denli bir bütçesi olan dijital oyun endüstrisinin içinde bir milyara aşkın kullanıcı var olmaktadır (Yücel ve Şenay, 2018). Dijital oyunlar gün geçtikçe artmaya devam etmektedir ve bu durum konuya yönelik araştırmaların hız kazanmasına yol açmıştır. Gerçekleştirilen çalışmalar dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri ve oynanma dönemleri gibi konuları içermektedir (Budak, 2017).

## **2.8. Dijital Oyun Türleri**

Oyunlar çeşitli türlere ayrılmaktadır. Her oyun türünün kendine has bir dünyası mevcuttur. Bu dünyanın kendine has ortamını ve bakış açısını oyuncu benimsemektedir. Oyunların farklı türlere ayrılması gibi dijital oyunlar da birçok türe ayrılmaktadır. Dijital oyun

sayısına paralel olarak seyreden dijital oyun türleri de gün geçtikçe artmaya devam etmektedir. Bunlardan bazıları macera, spor, yapboz, strateji, rol yapma, simülasyon, aksiyon gibi türlerdir (Yengin, 2012).

Dijital oyunlar oynanma şekline, oyuncu sayısına, oyun ortamına ve amacına göre farklılık göstermektedirler (Kukul, 2013). Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner (2009) dijital oyunu sanal uzamda oyun oynama eylemi olarak ifade ederken, dijital oyun türlerini teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre sınıflandırarak konsol oyunları, pc oyunları ve online oyunlar şeklinde ifade etmişlerdir. Ögel (2012) dijital oyun türlerini on farklı başlık altında toplamıştır. Bunlar; aksiyon, macera, dövüş, bilmece, eğlence, rol-oynama, simülasyon, spor, strateji ve görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlardır.

- **Aksiyon Oyunları:** Oyunu oynayan kişinin el göz koordinasyonunu, öngörü yeteneğini ve tepki süresini test eden oyunlardır. Çoğu zaman oyunu oynayan kişi oyunda belirli bir karakteri ya da cihazı yönetmektedir. Oyuncu oyundaki görevleri yerine getirerek hayatta kalmaya çalışır ve bu doğrultuda bazen silahlarını kullanır bazen de iplerden atlar (Şeker, 2018).
- **Macera Oyunları:** Oyunu oynayan kişinin bilinmeyen bir ortamda bazı bulmacaları çözerek araştırma ve keşif yapmasına dayalı oyun türüdür. Macera söz konusu olduğunda kişinin başından geçen ilginç olaylar düşünülebilir (Tüver, 2021).
- **Dövüş Oyunları:** Bu tür oyunlarda oyuncu, belirlenen karakterle oyundaki diğer karakteri yenmeye çalışır. Oyunda hedef rakibi öldürmek değil dövüşte kazanmaktadır (Topşar, 2015).
- **Bilmece Oyunları:** Oyun içerisinde oyuncunun devam edebilmesi ve hedefe ulaşabilmesi için gerekli soruları ve sorunları çözmekle görevlidir. Akıl yürüterek ve denemeler yaparak hedefe erişilebilmektedir (Köse, 2013)
- **Eğlence Oyunları:** Tavla, okey ve kâğıt oyunları gibi oyunlar olan eğlence oyunları, insanların dijital ortamda buluşarak zaman geçirmesini sağlar. Dikkat yeteneği ve zihinsel becerinin gelişmesine yarar sağlayabilir (Ögel, 2012).
- **Rol-oynama Oyunları:** Bu tür oyunlarda oyuncunun oynamayı tercih ettiği oyun karakteriyle beraber belirli bir dünya içerisinde oyunu sürdürür ve görevleri tamamlar. Oyun içerisinde diğer karakterler ve gerçek oyuncularla etkileşim içindedir (Şeker, 2018).

- Simülasyon Oyunları: Gerçek yaşamdan kopyalanan faaliyetlerin oyun olarak kullanıldığı bu oyun türü, eğitim, analiz ve çıkarımda bulunma gibi çeşitli amaçlardan dolayı üretilmektedir. Bu oyunlarda diğer türlerde olduğu gibi birtakım hedefler olmaktadır ancak kesin bir şekilde belirlenen hedefler yoktur. Oyuncu kullandığı aracı veya karakteri kendi istediği gibi özgürce kontrol edebilmektedir (Jonas, 1995).
- Spor Oyunları: Bu tür oyunlar fiziksel sporların imitasyonu olarak görülür ve hem bireysel hem de grup olarak oynanabilmektedir (Üçgül, 2006).
- Strateji Oyunları: Strateji oyunlarında ana hedef rakibi alt etmektir. Fazlaca düşünme gerektiren bir oyun türüdür. Kişinin plan kurmasını ve hayal dünyasını çalıştırarak strateji kurmasını hedefler (Crawford, 1982).
- Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar: Polisiye ve askeri oyunlar olmakla beraber bir görev tamamlanmaya ve rakip etkisiz kılınmaya çalışılır. İnternette, multiplayer veya bilgisayara karşı oynanabilir (Ögel, 2012).

## 2.9. Dijital Oyunların Etkileri

Kişiler artık internet ve teknoloji sayesinde tek tuşa basarak faturalarını ödeyebildiği gibi kendilerini iyi hissetmedikleri zamanlarda dijital oyunlar sayesinde kafalarını dağıtabilmektedir. İnsanlar günümüzde dijital oyunlar ile zevk aldıkları vakitler geçirebilmekte, günlük sıkıntılarından uzaklaşabilmekte, boş zamanlarını doldurabilmekte, rekabet duygusunu yaşayabilmekte, hızlı ve stratejik düşünme becerilerini geliştirebilmektedir (Tekkurşun Demir, 2021). Karaç-Öcal, Cihan ve Araç-İlgar, (2021) dijital oyunlara yönelik gerçekleştirdikleri metafor çalışmasında bu oyunların fiziksel, duygusal, bilişsel, sosyal ve olumsuz etkilerine yönelik kategorileri ortaya koymuş ve bunların üzerinde durmuşlardır.

Dijital oyun oynama insanların zihinsel gelişiminde ve psikolojik olarak sağlıklarında etkili bir yerdedir. Bunun sebebi, geçmişte insanların parklar, sokaklar gibi açık alanlarda diğer insanlarla etkileşim içinde gerçekleştirdiği oyun faaliyeti, şimdiki zamanlarda sanal ortamdaki insanlarla gerçekleştirilmeye başlanmıştır (Özhan, 2011). İnsanların günlük eğlence alanlarında popüler olarak yer edinmiş durumda olan dijital oyun oynama günümüzde çeşitli sebeplerden dolayı oynanabilmektedir. Bu sebepleri anlamak dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri hakkında araştırma soruları için gereklidir (Ferguson ve Olson, 2013).

### 2.9.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital oyun oynama süresi yeterli ve düzgün olarak ayarlandığında kişiye olumlu etkileri olmaktadır. Bu olumlu etkilerden bazıları şunlardır: Dijital oyun oynarken geçen zamanın doğru ve kontrollü olmasıyla kişiler duygusal, zihinsel ve bazen fiziksel alanlarda gelişim gösterebilir. Bunun yanı sıra dijital oyunlar sayesinde bireye birçok öğrenme ortamı yaratılabilir ve akademik olarak gelişimine yardımcı olunabilir. Ayrıca bu oyunlarda kullanılan temel dilin İngilizce olması nedeniyle kişiler oyun oynarken yabancı dil gelişimi edinmektedir (Tekkurşun Demir, 2021). Karaç-Öcal ve Araç-İlgar, (2022) gerçekleştirdikleri çalışmada sonuç olarak dijital oyunların hızlı karar alabilme, keyifli vakit geçirebilme ve yeni arkadaş edinebilme gibi olumlu özelliklerine değinmektedirler.

Valkenburg ve Peter (2011) tarafından dijital oyun oynamanın kişiler üzerinde eğitici bir rolü olduğu belirtilmiştir. Ayrıca dijital oyunların, kişileri rahatlatan bir özelliğinin var olduğu ve kişileri eğlendirirken onları eğittiği ifade edilmiştir. Binark ve Sütçü (2008b) bu oyunların oynanma ortamında var olan yönergelerin İngilizce olması sebebiyle ve online olarak oynanan oyunlarda farklı kültürden kişilerle birlikte oynanarak oluşan diyalog ihtiyacı sebebiyle İngilizce dili kullanıldığını belirtmişler. Bu sayede oyuncuların dil öğrenmesine zemin hazırlanmış olduğunu vurgulamışlardır.

Dijital oyunlar ile bireyler, çeşitli kültürlerden ve etnik kökenden kişilerle tanışıp toplumsal çevresini genişletebilmektedir. Toplumsal çevresini genişleten bu bireyler, işgücüne girdikleri zaman, mühim olan alanlarda daha rekabetçi bir tutum geliştirmelerinin yanı sıra güçlü takım çalışması becerileri geliştirirler (Green ve McNeese, 2008). Dijital oyun kurguları içinde zor aşamalar olabilmektedir. Bu aşamaları geçmek için oyuncu oldukça çok efor harcamaktadır. Bu durum oyuncunun daha azimli olmasına ve odaklanma yeteneğinin gelişmesine yarar sağlamaktadır (Sayın, 2016).

Dijital oyunlar kişilerin el göz koordinasyonlarını ve bu kişilerin konsantrasyonlarına pozitif etkiler sağlamakta olduğu belirtilmektedir. Bunların yanı sıra bu oyunların içerisinde karmaşık görsel ortamlar var olmaktadır. Kişiler bu karmaşık görsel ortamlarında belirli objeleri ayırt edebilmektedir. Bunun olması oyuncu kişilerin dikkatlerini olumlu etkilemektedir (Latham, Patston ve Tippett, 2013).

### **2.9.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri**

Dijital oyunların olumsuz etkileri, bu oyunların oynanma süresiyle doğru orantılı olmaktadır. Kişilerin dijital oyunların başında uzun süre kalması sonucu ortaya zararlı etkiler çıkmakta ve buna maruz kalan kişilerin sağlığının kötü etkilendiği söylenmektedir. Özellikle günümüzde dijital oyunlar üzerinde yapılan çalışmaların oldukça fazla olmasının sebebi bu oyunların kişiler üzerinde negatif etkileri olmasıdır. Bu oyunlar kişiler üzerinde oldukça önem arz edecek şekilde bir bağımlılık, birtakım fiziksel rahatsızlıklar ve obezite gibi çeşitli olumsuz etkiler yaratmaktadır. (Tekkurşun Demir, 2021). Cihan, Araç-İlgar ve Öcal (2023) çocukların, dijital oyun oynadığı esnada sanal dünyanın ortaya çıkardığı korku ve kaygıya maruz kaldıklarını ifade etmişlerdir.

Dijital oyunlar ile geçirilen zamanın limiti belirlenmediği ve bu zaman devamlı arttığı sürece, kişilerin dijital oyun bağımlılığının artmasının yanı sıra saldırgan eylemler göstermelerinin de artacağı söylenmektedir (Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019). Dijital oyun oynama faaliyeti bilhassa çocuklarda saldırgan davranışlarını, kaygı düzeylerini, ruhsal ve fiziksel rahatsızlıklarını tetikleyebilmektedir. Bunun yanı sıra göz kuruluğuna, ağrısına ve kızarmasına yol açabilir ve kişide uyku problemleri yaratabilir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Ayrıca bu oyunların başında uzun süre hareket etmeden kalmak çeşitli omurga ve iskelet sistemi sorunlarına neden olmaktadır (Baygül, 2021).

Dijital oyunlar, oyuncuları ruhsal ve sosyal yönden etkileyebilmektedir. Oyun oynama süreleri oldukça yüksek çocukların devamlı olarak değişen şiddet içerikli görüntüler görmesi hiperaktivite sorunlarına sebebiyet verebilir (İşçibaşı, 2011). Ayrıca uzun vakitler dijital oyun başında olup şiddet içerikli görüntülere maruz kalan kişilerin davranışları etkilenecek zamanla şiddete meyilli duruma gelebilirler (Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010). Bakıldığı üzere dijital oyunlar birçok olumlu ve olumsuz özelliklere sahiptir. Gereğinden daha çok oynandığında bu oyunlar kişileri oyundan kopamama, bırakamama gibi çeşitli durumlara sebep olabilir. Tam olarak bu doğrultuda konu, bağımlılık kavramına gelmektedir (Gündoğdu, 2021).

### **2.10. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Dijital oyun bağımlılığının herkes tarafından kabul edilmiş tek bir tanımı olmamakla beraber problemli oyun oynama davranışı olarak da bahsedilebilmektedir. Bu bağımlılığa bir çeşit davranış bağımlılığı olarak bakılmakta ve bu oyunlar başında uzun vakitler kalma,

oynama arzusunu engelleyememe davranışı şeklinde değerlendirilmektedir (Tekkurşun Demir, 2021). Dijital oyunlar, çocuklarda devamlı başarılı olma ya da ilk sıralarda olma isteği getirmektedir. Bu durum çocukların sosyal yaşamlarında da benzer şekilde hareket etmelerine neden olmaktadır. Ancak sosyal yaşam bir yarış değildir. Bu yüzden dijital oyunlar, çocuklarda sosyallikten uzaklaşmaya ve insan ilişkilerinde sorunlara yol açabilmektedir (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014).

Çeşitli yaş gruplarındaki insanların ilgisini çekebilen dijital oyunlar, fazla ve yanlış bir biçimde oynanmadığı sürece zararlı olmak yerine yararlı olabilen bir oyun türüdür. Ama bu oyunlar artık kontrolden çıkmış bir seviyede oynandığında vakit kaybına neden olmakta ve bağımlılık kavramını söz konusu etmektedir (Çakır, 2013). Oyuncuların aşırı olarak oynadığı durumda oluşacak sorunların ve etkilerin farkında olması durumunda bile bu aşırı kullanımı düzeltmemesi ve devam etmesi oyun bağımlılığıdır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Diğer bir tanımda kullanıcının oldukça fazla vakit dijital oyun oynaması, bu yüzden var olan sorumluluklarını yerine getirmemesi ve sosyal hayat yerine bu oyunları tercih etmesidir (Arslan, Çetinkaya, Karaman ve Kırık, 2015).

Dijital oyunların yaygınlaşması sonucu bağımlılık ile ilgili gerçekleştirilen araştırmalar oldukça hız almıştır. Dijital oyunlar artık geleneksel oyunların yerini almış durumdadır. Aileler çocuklarını meşgul etmesi amacıyla teknolojik aletleri kullanmaktadırlar. Bu teknolojik cihazlara küçük yaştan itibaren sahip olan çocuklar dijital oyunlara yönelmektedir (Köksal, 2015). Griffiths (2005) dijital oyunların tanımı her ne olursa olsun aşırı süreler kullanıldığında bir tür bağımlılık haline gelmesinin kaçınılmaz olacağını belirtmektedir.

Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara (2017) dijital oyun bağımlılığı hakkında gerçekleştirdikleri çalışmada, erkeklerin kadınlara göre, gelir seviyesi yüksek olanların düşük olanlara göre ve spor faaliyetlerine katılmayanların katılanlara göre daha fazla dijital oyun bağımlısı olduklarını tespit etmişlerdir. Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019) yaptıkları araştırmada ortaokul öğrencilerinin saldırganlık ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında yüksek düzeyde ilişki tespit etmişlerdir. Ayrıca fiziksel aktiviteye katılmayan, düzenli spor yapmayan ve dijital oyun oynama süresi yüksek olan çocukların dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Video oyunlarının ödül sistemine, potansiyel olarak bağımlılığa sebebiyet verici etkiyi açıklamak amacıyla odaklanılır (King, Delfabbro ve Griffiths, 2010). Bu ödülleri arzu etme, kişinin vücudunda dopamin salgılayan nörolojik bir reaksiyon oluşturabilir, bu sayede bir defa ödül alan kişi bu durumu zevkli bir duygu şeklinde aklına getirecektir (Sussman, Harper, Stahl ve Weigle, 2018). Griffiths (2010), online video oyunlarının bağımlılık yapmasının diğer bir sebebinin "her gün, bütün gün oynanabilmeleri" olduğunu ifade etmiştir. Oynamanın bir sonu olmaması, bazı insanlar için ödüllendirici gelebilir ve bu sebeple kişiler oyuna daha fazla dahil olur.

Sağlam ve Topsümer (2019) Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin gerçekleştirdikleri araştırmada, dijital oyun oynama nedenlerinin temelinde bu oyunların “modern bir uğraş” ve “eğlence alanı” olmasından dolayı oynandığını ifade etmişlerdir. Ayrıca dijital oyunlara başlamada genel olarak “merak” kavramının söz konusu olduğunu ve zamanla başka oyuncularla etkileşim içine girerek sosyalleştiklerini belirtmişlerdir.

## **2.11. Dijital Oyun Oynama Tutumu**

Tutum, bireyin davranışlarını yönlendiren, durum hakkında bir yargıya varmasını sağlayan ve doğuştan gelmeyen yani öğrenilen bir yapıdadır. Bireyin bir şeye yönelik tutumu ona karşı davranışlarını olumlu veya olumsuz etkiler ve o şeye yaklaşmasını ya da uzaklaşmasını sağlar (Ülgen, 1997; Şişko ve Demirhan, 2002). Dijital oyun oynamaya yönelik tutum ise, kişilerin kafalarını boşaltma isteği, eğlenme çabaları, kişinin çevresiyle yaşadığı iletişim sorunlarından uzaklaşma isteği, yaşamlarında elde edemediklerini dijital alanda gerçekleştirmek istemesi oluşturmaktadır (Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019).

Tutumlar, birbiri içine girişken ve hareketli bir döngü halinde olan üç alt boyuttan oluşmaktadır. Bunlar; bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlardır (Tavşancıl, 2014). Bireyin bir konuya yönelik sahip olduğu bilgiler ve fikirler, tutumun bilişsel tarafını (Özyalvaç, 2010), kişinin olumlu hali duyuşsal tarafını, bu doğrultuda yapmış olduğu eylemler ise tutumun davranışsal tarafını oluşturur (Hazar ve Tekkurşun Demir, 2018). Tutumun oluşması, kişinin eylemleri üzerinde etkisi ve belirli zaman aralıklarında değişim göstermesi bilim dünyasında ilgi görmüş ve çeşitli çalışmalara konu olmuştur (Tekkurşun Demir, Cicioğlu, İlhan ve Arslan, 2017).

### 3. GEREÇ ve YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırmanın modeli olarak nitel ve nicel tekniklerin birlikte kullanıldığı “karma yöntem araştırması” tercih edilmiştir. Karma yöntem, farklı tekniklerle elde edilen verilerin birbirini teyit ederek güçlendirmesi ve ortaya konulan sonuçların inandırıcılığının daha sağlam olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Karma yöntem desenlerinden “yakınsayan paralel desen” araştırmanın deseni olarak belirlenmiştir. Yakınsayan paralel desen, nicel ve nitel verilerin eşit önem derecesine sahip olduğu çalışmalarda kullanılır. Veriler eş zamanlı toplanarak birbirlerinden ayrı ayrı analiz sürecinden geçirilir ve son olarak nicel bulgular ve nitel bulguların birbirleri ile olan ilişkileri yorumlanır. Böylece çalışmanın amacı doğrultusunda daha iyi bir kavrayışın elde edilmesi hedeflenir (Creswell ve Plano Clark, 2017).

#### 3.2. Araştırmanın Grubu

Araştırmanın nicel verilerinin toplandığı çalışma grubunu 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi’nde öğrenim gören öğrenciler arasından kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılarak seçilen 138 kadın 180 erkek olmak üzere toplamda 318 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın nitel verilerinin toplandığı çalışma grubunu ise 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrenciler arasından kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenen 14 öğrenci oluşturmaktadır.

#### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın nicel bölümü kapsamında katılımcıların dijital oyun oynama tutumlarını incelemek amacıyla veri toplama araçları olarak “Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ)” ve araştırmacı tarafında hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır.

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen ölçekte 3 alt boyut ve 18 madde mevcuttur. Ölçeğin “Bilişsel” alt boyutunu 1., 2., 3., 4., 5. maddeler, “Duyuşsal” alt boyutunu 6., 7., 8., 9., 10. maddeler, “Davranışsal” alt boyutunu 11., 12., 13., 14., 15., 16., 17., 18. maddeler oluşturmaktadır. Ölçek, “Hiç katılmıyorum” (1) ifadesinden “Tamamen katılıyorum” (5) ifadesine doğru 5’li likert olarak derecelendirilmiştir. Katılımcıların mevcut ölçekten

alabilecekleri en düşük puan 18, en yüksek puan 90'dır. Bu doğrultuda, katılımcıların aldıkları puanlar "1-18 çok düşük; 19-37 düşük; 38- 54 orta; 55- 72 yüksek; 73- 90 çok yüksek" dijital oyun oynama tutumuna sahip olduklarına işaret etmektedir. Ölçeğin 2., 3., 5., 6., 7., 10. ve 18. maddeleri ters kodlanmış maddelerdir. Ölçeğin güvenilirliğine ilişkin iç tutarlılık katsayısı, "Bilişsel Alt Boyut" için .90, "Duyuşsal Alt Boyut" için .81 ve "Davranışsal Alt Boyut" için .91 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin bütünü için iç tutarlılık katsayısı .82'dir. Bu çalışmada ise, "Bilişsel Alt Boyut" için .65, "Duyuşsal Alt Boyut" için .77 ve "Davranışsal Alt Boyut" için .86 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin geneli için iç tutarlılık katsayısı .91'dir.

Araştırmanın nitel bölümü kapsamında katılımcıların dijital oyun oynama tutumlarını incelemek amacıyla veri toplama aracı olarak yarı-yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Bu form oluşturulurken öncelikle alanyazın incelenmiş, daha sonra araştırma amacına paralel olarak görüşme soruları oluşturulmuştur. Görüşme formunun geliştirilmesi sürecinde araştırmacı tarafından biri spor yönetimi, biri nitel araştırmalar ve biri de ölçme ve değerlendirme alanında uzman toplam 3 öğretim üyesinden görüş alınmıştır. Yarı-yapılandırılmış görüşmelerde araştırmacı tarafından çalışmanın amacına uygun olarak hazırlanmış görüşme soruları katılımcılara yöneltilmiştir. Görüşme formu 5 sorudan oluşmaktadır. Yüz yüze görüşme yöntemiyle 14 öğrenciden elde edilen veriler 03.11.2022-03.01.2023 tarihleri arasında toplanmıştır. Her bir katılımcı ile ortalama 45 dakika görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara araştırma ve görüşme hakkında gerekli ön bilgiler görüşme öncesinde sunulmuştur. Verilerin toplanması amacıyla görüşme sürecinde araştırmacı tarafından katılımcılara sorular yöneltilmiştir. Soruların içten ve samimi olarak cevaplanması sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırma soruları aşağıda verilmiştir.

- 1-Dijital oyunların bilişsel etkileri sizce nelerdir?
- 2-Dijital oyunlara yönelik hisleriniz nelerdir?
- 3-Dijital oyun oynarken davranışlarınız nasıldır?
- 4-Dijital oyunların olumlu yönleri nelerdir?
- 5-Dijital oyunların olumsuz yönleri nelerdir?

### 3.4. Verilerin Analizi

Nicel verilerin analizi aşamasında SPSS 22.0 istatistik paket programından yararlanılmıştır. Öncelikle dijital oyun oynama tutumu ölçeğinin alt boyutları ve toplamının araştırma yapılan örnekleme güvenilirliğine ilişkin iç tutarlılık katsayıları incelenmiştir. Daha sonra araştırmada elde edilen verilerin normal dağılım sergileyip sergilemediğini belirlemek için çarpıklık basıklık katsayısı değerlendirilmiştir. Buna göre, verilerin normal dağılım sergilediği belirlendikten sonra iki kategoriden oluşan değişkenler için bağımsız gruplar için t testi, üç veya daha fazla kategoriden oluşan değişkenler için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. ANOVA neticesinde ortaya çıkan farklılığın hangi gruplar arasında oluştuğunu belirlemek niyetiyle çoklu karşılaştırma (Post Hoc.) testlerinden Scheffe testinden yararlanılmıştır.

**Tablo 3. 1.** Katılımcıların Ölçme Araçlarından Aldıkları Puanların Normalliğine İlişkin Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	n	Mini.	Maks.	Ort.	ss.	Skewness	Kurtosis
Bilişsel Alt Boyut	318	5.00	25.00	15.76	4.25	.040	.085
Duyuşsal Alt Boyut	318	5.00	25.00	15.14	4.64	-.056	-.411
Davranışsal Alt Boyut	318	8.00	40.00	23.33	7.38	-.051	-.492
Toplam	318	18.00	90.00	54.24	14.72	-.011	-.132

Tablo 3.1.'de görüldüğü üzere çarpıklık ve basıklık katsayılarına bakıldığında öğrencilerden elde edilen verilerin normal bir dağılım sergilediği belirlenmiştir. Alanyazında kabul görmekte olan bir kritere göre çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1,5 ile 1,5 aralığında olması verilerin normal dağıldığının bir göstergesidir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu durumda katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanların çeşitli demografik değişkenler açısından farklılık gösterip göstermediğinin belirlenmesinde parametrik testler kullanılmıştır.

Nitel verilerin analizi aşamasında veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. İçerik analizi tekniğinde elde edilen verilerin açıklanabilmesi için uygun kavramlara ve ilişkilere ulaşmak hedeflenmektedir. Bu kavramlar ile temalara gidilir ve böylece olgular daha anlaşılır duruma getirilmektedir. Yani birbirine benzeyen veriler, uygun kavramlar ve temalar etrafında birleştirilerek ortaya daha anlaşılabilir bir düzen ve yorumlama çıkarılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Mevcut araştırmada

gerçekleştirilen görüşmeler kayıt altına alınmış ve daha sonra bunlar yazıya aktarılmıştır. Yazıya aktarılan katılımcı görüşlerinden önemli ifadelerin altı çizilmiştir. Altı çizilen ifadeler gruplandırılmış, kodlar oluşturulmuştur. İşlemler sırasında veriler defalarca okunmuş, görüngüyle ilişkili tümceler tanımlanmıştır. Ortaya çıkan tüm kodlar bir eksen üzerinde birbirleriyle ilişkilendirilmiştir. Tüm kodların bir araya gelmesiyle fenomeni tanımladığı düşünülen temalar ve örüntüler oluşturulmuştur. Araştırmanın iç geçerliliğini sağlamak için tüm kod ve temalar, uzman 3 öğretim elemanı tarafından incelenmiştir.



## 4. BULGULAR

### 4.1. Nicel Bulgular

**Tablo 4. 1.** Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Erkek	180	56.6
	Kadın	138	43.4
Yaş	18-20 yaş	115	36.2
	21-23 yaş	98	30.8
	24 ve üzeri	105	33.0
Sınıf Düzeyi	1.sınıf	72	22.6
	2.sınıf	69	21.7
	3.sınıf	80	25.2
	4.sınıf	97	30.5
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	104	32.7
	Spor Yöneticiliği	118	37.1
	Antrenörlük Eğitimi	96	30.2
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	0-60 dk arası	121	38.1
	61-120 dk arası	120	37.7
	121 dk ve üzeri	77	24.2
Günlük Fiziksel Aktivite Süresi	60 dk veya daha az	79	24.8
	61-90 dk	90	28.3
	91-120 dk	80	25.2
	121 dk ve üzeri	69	21.7
Anne Eğitim Durumu	Okuryazar Değil	21	6.6
	İlkokul Mezunu	80	25.2
	Ortaokul Mezunu	87	27.4
	Lise Mezunu	90	28.3
	Üniversite Mezunu	40	12.6
Baba Eğitim Durumu	Okuryazar Değil	10	3.1
	İlkokul Mezunu	63	19.8
	Ortaokul Mezunu	83	26.1
	Lise Mezunu	101	31.8
	Üniversite Mezunu	61	19.2
Spor Yılı	1-4 yıl	95	29.9
	5-8 yıl	130	40.9
	9 ve üstü	93	29.2
<b>Toplam</b>		<b>318</b>	<b>100.0</b>

Tablo 4.1.'e göre araştırmaya katılan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinden %56,6'sının (180 kişi) erkek, 43,4'ünün (138 kişi) kadın olduğu; %36,2'sinin (115 kişi) 18-20 yaş aralığında, %30,8'inin (98 kişi) 21-23 yaş aralığında, %33'ünün (105 kişi) 24 ve üzeri yaşa sahip olduğu; %22,6'sının (72 kişi) 1.sınıf, %21,7'sinin (69 kişi) 2.sınıf, %25,2'sinin (80 kişi) 3.sınıf, %30,5'inin (97 kişi) 4.sınıf olduğu; %32,7'sinin (104 kişi) beden eğitimi ve spor öğretmenliği, %37,1'inin (118 kişi) spor yöneticiliği, %30,2'sinin (96 kişi) antrenörlük eğitimi bölümü öğrencisi olduğu; %38,1'inin (121 kişi) 0-60 dk arası,

%37,7'sinin (120 kişi) 61-120 dk arası, %24,2'sinin (77 kişi) 121 dk ve üzeri günlük dijital oyun oynama süresine sahip olduğu; %24,8'inin (79 kişi) 60 dk veya daha az, %28,3'ünün (90 kişi) 61-90 dk, %25,2'sinin (80 kişi) 91-120 dk, %21,7'sinin (69 kişi) 121 dk ve üzeri günlük fiziksel aktivite süresine sahip olduğu belirlenmiştir. Anne eğitim durumu değişkenine bakıldığında %6,6'sının (21 kişi) okuryazar değil, %25,2'sinin (80 kişi) ilkökul mezunu, %27,4'ünün (87 kişi) ortaokul mezunu, %28,3'ünün (90 kişi) lise mezunu, %12,6'sının (40 kişi) üniversite mezunu olduğu saptanmıştır. Baba eğitim durumuna bakıldığında %3,1'inin (10 kişi) okuryazar değil, %19,8'inin (63 kişi) ilkökul mezunu, %26,1'inin (83 kişi) ortaokul mezunu, %31,8'inin (101 kişi) lise mezunu, %19,2'sinin (61 kişi) üniversite mezunu olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların spor yılı değişkenine bakıldığında %29,9'unun (95 kişi) 1-4 yıl, %40,9'unun (130 kişi) 5-8 yıl, %29,2'sinin (93 kişi) 9 ve üstü spor yapma yılına sahip olduğu görülmektedir.

**Tablo 4. 2.** Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Independent-Samples (Bağımsız Örneklemeler) t Testi Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Cinsiyet	n	Ort.	ss	t	P
Bilişsel	Erkek	180	16.7056	4.19	4.669	.000*
	Kadın	138	14.5290	4.01		
Duyuşsal	Erkek	180	15.8722	4.52	3.226	.001*
	Kadın	138	14.2029	4.63		
Davranışsal	Erkek	180	25.2000	6.99	5.348	.000*
	Kadın	138	20.9130	7.19		
Toplam	Erkek	180	57.7778	14.28	5.066	.000*
	Kadın	138	49.6449	14.05		

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin ortalama ve standart sapma değerleri ile öğrencilerin cinsiyet değişkenine ilişkin yapılan t-testi analizi sonucu Tablo-4.2.'de verilmiştir. Buna göre öğrencilerin; alt boyutlardan ve ölçeğin genelinden aldıkları puanlar arasında cinsiyet değişkenine göre erkek öğrencilerin lehine istatistiksel açıdan anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ( $p < 0,05$ ).

**Tablo 4. 3.** Öğrencilerin Yaş Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Yaş	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) 18-20 yaş	115	16.33	4.27	8.73	.000*	1>3 2>3
	(2) 21-23 yaş	98	16.56	4.37			
	(3) 24 ve üzeri	105	14.38	3.78			
Duyuşsal	(1) 18-20 yaş	115	15.79	4.54	7.71	.001*	1>3 2>3
	(2) 21-23 yaş	98	15.91	4.61			
	(3) 24 ve üzeri	105	13.72	4.47			
Davranışsal	(1) 18-20 yaş	115	23.61	7.46	8.49	.000*	1>3 2>3
	(2) 21-23 yaş	98	25.32	7.11			
	(3) 24 ve üzeri	105	21.18	7.03			
Toplam	(1) 18-20 yaş	115	55.74	14.75	9.94	.000*	1>3 2>3
	(2) 21-23 yaş	98	57.80	15.00			
	(3) 24 ve üzeri	105	49.28	13.17			

Tablo 4.3. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar yaş değişkenine göre tüm alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık oluşturmaktadır ( $p < 0,05$ ). Scheffe testi sonucunda; tüm alt boyutlarda ve ölçek genelinde 18-20 yaş öğrencilerin ve 21-23 yaş öğrencilerin puan ortalamalarının 24 ve üzeri yaşa sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 4. 4.** Öğrencilerin Sınıf Düzeyi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Sınıf Düzeyi	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) 1.sınıf	72	15.79	4.55	8.16	.000*	2>4 3>4
	(2) 2.sınıf	69	17.43	3.83			
	(3) 3.sınıf	80	16.08	4.01			
	(4) 4.sınıf	97	14.27	4.04			
Duyuşsal	(1) 1.sınıf	72	15.00	4.60	3.33	.020*	2>4
	(2) 2.sınıf	69	16.55	4.00			
	(3) 3.sınıf	80	15.12	4.80			
	(4) 4.sınıf	97	14.27	4.78			
Davranışsal	(1) 1.sınıf	72	21.97	7.62	6.49	.000*	2>1 2>4
	(2) 2.sınıf	69	26.18	6.33			
	(3) 3.sınıf	80	24.12	6.78			
	(4) 4.sınıf	97	21.68	7.76			
Toplam	(1) 1.sınıf	72	52.76	15.32	6.87	.000*	2>1 2>4
	(2) 2.sınıf	69	60.17	12.94			
	(3) 3.sınıf	80	55.33	14.20			
	(4) 4.sınıf	97	50.23	14.62			

Tablo 4.4. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar sınıf düzeyi değişkenine göre ölçeğin genelinde ve alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir ( $p < 0,05$ ). Scheffe testi sonucunda;

bilişsel alt boyutta 2.sınıf öğrencileri ve 3.sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarının 4.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu; duyuşsal alt boyutta 2.sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarının 4.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyutta 2.sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarının 1.sınıf ve 4.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu; ölçek genelinde 2.sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarının 1.sınıf ve 4.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 4. 5.** Öğrencilerin Bölüm Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Bölüm	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	104	15.03	4.26	4.17	.016*	2>1
	(2) Spor Yöneticiliği	118	16.61	4.23			
	(3) Antrenörlük Eğitimi	96	15.48	4.11			
Duyuşsal	(1) Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	104	14.46	4.69	4.18	.016*	2>1
	(2) Spor Yöneticiliği	118	16.11	4.62			
	(3) Antrenörlük Eğitimi	96	14.70	4.45			
Davranışsal	(1) Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	104	22.08	7.52	5.43	.005*	2>1
	(2) Spor Yöneticiliği	118	25.07	7.40			2>3
	(3) Antrenörlük Eğitimi	96	22.56	6.85			
Toplam	(1) Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	104	51.58	15.15	5.79	.003*	2>1
	(2) Spor Yöneticiliği	118	57.80	14.45			2>3
	(3) Antrenörlük Eğitimi	96	52.76	13.86			

Tablo 4.5. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar sınıf düzeyi değişkenine göre ölçek bütününde ve alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık oluşturmaktadır ( $p < 0,05$ ). Scheffe testi sonucunda; bilişsel ve duyuşsal alt boyutlarda spor yöneticiliği öğrencilerinin puan ortalamalarının beden eğitimi ve spor öğretmenliği öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyut ve ölçek genelinde spor yöneticiliği öğrencilerinin puan ortalamalarının beden eğitimi ve spor öğretmenliği öğrencilerinin ve antrenörlük eğitimi öğrencilerinin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 4. 6.** Öğrencilerin Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) 0-60 dk arası	121	13.31	3.98	47.55	.000*	2>1 3>1,2
	(2) 61-120 dk arası	120	16.54	3.41			
	(3) 121 dk ve üzeri	77	18.38	3.81			
Duyuşsal	(1) 0-60 dk arası	121	12.79	4.41	32.16	.000*	2>1 3>1,2
	(2) 61-120 dk arası	120	16.10	4.30			
	(3) 121 dk ve üzeri	77	17.36	3.84			
Davranışsal	(1) 0-60 dk arası	121	18.81	6.79	55.03	.000*	2>1 3>1,2
	(2) 61-120 dk arası	120	24.85	6.51			
	(3) 121 dk ve üzeri	77	28.07	5.42			
Toplam	(1) 0-60 dk arası	121	44.92	13.20	59.49	.000*	2>1 3>1,2
	(2) 61-120 dk arası	120	57.50	12.51			
	(3) 121 dk ve üzeri	77	63.83	11.66			

Tablo 4.6. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık oluşturmaktadır ( $p < 0,05$ ). Scheffe testi sonucunda; tüm alt boyutlarda ve ölçek genelinde 61-120 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamaları 0-60 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ve 121 dk ve üzeri günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarının 0-60 dk arası ve 61-120 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 4. 7.** Öğrencilerin Günlük Fiziksel Aktivite Süresi Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Günlük Fiziksel Aktivite Süresi	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) 60 dk. veya daha az	79	15.93	4.25	1.73	.160	-
	(2) 61-90 dk.	90	16.12	4.12			
	(3) 91-120 dk.	80	16.06	4.39			
	(4) 121 dk. ve üzeri	69	14.73	4.17			
Duyuşsal	(1) 60 dk. veya daha az	79	15.92	4.56	4.58	.004*	1,2>4
	(2) 61-90 dk.	90	15.65	4.61			
	(3) 91-120 dk.	80	15.32	4.56			
	(4) 121 dk. ve üzeri	69	13.39	4.49			
Davranışsal	(1) 60 dk. veya daha az	79	24.46	7.97	6.42	.000*	1,2>4
	(2) 61-90 dk.	90	24.81	7.27			
	(3) 91-120 dk.	80	23.32	6.82			
	(4) 121 dk. ve üzeri	69	20.14	6.57			
Toplam	(1) 60 dk. veya daha az	79	56.32	15.22	5.29	.001*	1,2>4
	(2) 61-90 dk.	90	56.58	14.58			
	(3) 91-120 dk.	80	54.71	14.34			
	(4) 121 dk. ve üzeri	69	48.27	13.38			

Tablo 4.7. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve ölçek toplamında günlük fiziksel aktivite süresi değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir( $p<0,05$ ). Scheffe testi sonucunda; duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve ölçek toplamında 60 dk veya daha az ve 61-90 dk günlük fiziksel aktivite süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarının 121 dk ve üzeri günlük fiziksel aktivite süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 4. 8.** Öğrencilerin Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Anne Eğitim Durumu	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) Okuryazar Değil	21	12.80	3.65	8.14	.000*	3,4,5>1 5>2
	(2) İlkokul Mezunu	80	14.52	3.93			
	(3) Ortaokul Mezunu	87	16.04	3.55			
	(4) Lise Mezunu	90	16.26	4.26			
	(5) Üniversite Mezunu	40	18.02	5.04			
Duyuşsal	(1) Okuryazar Değil	21	10.90	3.43	8.08	.000*	3,4,5>1 5>2
	(2) İlkokul Mezunu	80	14.18	4.83			
	(3) Ortaokul Mezunu	87	15.49	4.32			
	(4) Lise Mezunu	90	15.84	4.37			
	(5) Üniversite Mezunu	40	16.97	4.49			
Davranışsal	(1) Okuryazar Değil	21	16.95	7.92	9.89	.000*	3,4,5>1 4,5>2
	(2) İlkokul Mezunu	80	20.96	6.70			
	(3) Ortaokul Mezunu	87	23.86	6.21			
	(4) Lise Mezunu	90	25.28	7.29			
	(5) Üniversite Mezunu	40	25.92	7.99			
Toplam	(1) Okuryazar Değil	21	40.66	13.38	10.79	.000*	3,4,5>1 4,5>2
	(2) İlkokul Mezunu	80	49.67	14.02			
	(3) Ortaokul Mezunu	87	55.40	12.78			
	(4) Lise Mezunu	90	57.40	14.22			
	(5) Üniversite Mezunu	40	60.92	15.38			

Tablo 4.8. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar tüm alt boyutlarda ve ölçek toplamında anne eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık sergilemektedir( $p<0,05$ ). Gruplar arası farklılıkları tespit etmek amacıyla yapılan Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta ve duyuşsal alt boyutta anne eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları anne eğitim durumu okuryazar değil olan öğrencilerin ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve anne eğitim durumu üniversite mezunu olanların puan ortalamalarının anne eğitim durumu ilkököl mezunu olanlardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyut ve ölçek toplamında anne eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan öğrencilerin puan

ortalamları anne eğitim durumu okuryazar değil olan öğrencilerin ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve anne eğitim durumu lise mezunu ve üniversite mezunu olanların puan ortalamaları anne eğitim durumu ilkokul olanların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 4. 9.** Öğrencilerin Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Baba Eğitim Durumu	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) Okuryazar Değil	10	13.00	2.53	5.20	.000*	4>2
	(2) İlkokul Mezunu	63	14.07	3.40			
	(3) Ortaokul Mezunu	83	15.90	4.19			
	(4) Lise Mezunu	101	16.70	4.26			
	(5) Üniversite Mezunu	61	16.19	4.72			
Duyuşsal	(1) Okuryazar Değil	10	9.00	1.63	8.83	.000*	3,4,5>1 4>2
	(2) İlkokul Mezunu	63	13.52	4.51			
	(3) Ortaokul Mezunu	83	15.31	4.38			
	(4) Lise Mezunu	101	16.23	4.57			
	(5) Üniversite Mezunu	61	15.80	4.43			
Davranışsal	(1) Okuryazar Değil	10	14.90	3.98	8.30	.000*	3,4,5>1 4>2
	(2) İlkokul Mezunu	63	20.90	6.32			
	(3) Ortaokul Mezunu	83	23.10	6.90			
	(4) Lise Mezunu	101	25.70	7.38			
	(5) Üniversite Mezunu	61	23.63	7.81			
Toplam	(1) Okuryazar Değil	10	36.90	6.36	9.08	.000*	3,4,5>1 4>2
	(2) İlkokul Mezunu	63	48.50	12.44			
	(3) Ortaokul Mezunu	83	54.32	13.90			
	(4) Lise Mezunu	101	58.64	14.95			
	(5) Üniversite Mezunu	61	55.63	14.95			

Tablo 4.9. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar tüm alt boyutlarda ve ölçek toplamında baba eğitim durumu değişkeni açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık sergilemektedir ( $p < 0,05$ ). Bu bağlamda yapılan Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta baba eğitim durumu lise mezunu olan katılımcıların puan ortalamaları baba eğitim durumu ilkokul mezunu olanların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu; duyuşsal alt boyutta, davranışsal alt boyutta ve ölçek toplamında baba eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan katılımcıların puan ortalamaları baba eğitim durumu okuryazar değil olan katılımcıların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve baba eğitim durumu lise mezunu olan katılımcıların puan ortalamaları baba eğitim durumu ilkokul mezunu olanların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir.

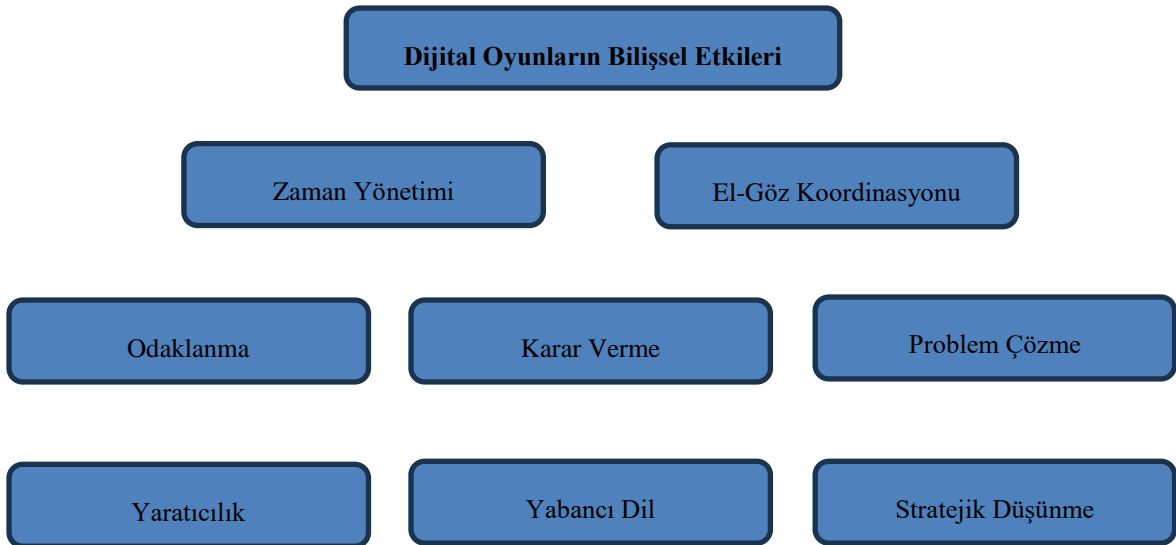
**Tablo 4. 10.** Öğrencilerin Spor Yapma Yılı Değişkenine İlişkin One-Way ANOVA Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Spor Yapma Yılı	n	Ort.	ss	F	p	Scheffe
Bilişsel	(1) 1-4 yıl	95	16.38	4.38	10.99	.000*	1,2>3
	(2) 5-8 yıl	130	16.50	4.09			
	(3) 9 ve üstü	93	14.07	3.88			
Duyuşsal	(1) 1-4 yıl	95	16.56	4.65	10.18	.000*	1,2>3
	(2) 5-8 yıl	130	15.21	4.37			
	(3) 9 ve üstü	93	13.60	4.54			
Davranışsal	(1) 1-4 yıl	95	24.49	8.03	3.25	.040*	1>3
	(2) 5-8 yıl	130	23.58	7.17			
	(3) 9 ve üstü	93	21.81	6.78			
Toplam	(1) 1-4 yıl	95	57.45	15.36	7.74	.001*	1,2>3
	(2) 5-8 yıl	130	55.30	14.37			
	(3) 9 ve üstü	93	49.49	13.46			

Tablo 4.10. incelendiğinde katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden aldıkları puanlar tüm alt boyutlarda ve ölçek toplamında spor yapma yılı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık sergilemektedir ( $p < 0,05$ ). Anlamlı farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta, duyuşsal alt boyutta ve ölçek toplamında spor yapma yılı 1-4 yıl ve 5-8 yıl olan öğrencilerin puan ortalamaları spor yapma yılı 9 ve üstü olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyutta spor yapma yılı 1-4 yıl olan öğrencilerin puan ortalamaları 9 ve üstü spor yapma yılına sahip öğrencilerin puan ortalamalarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

## 4.2. Nitel Bulgular

### 1) Dijital oyunların bilişsel etkileri sizce nelerdir?



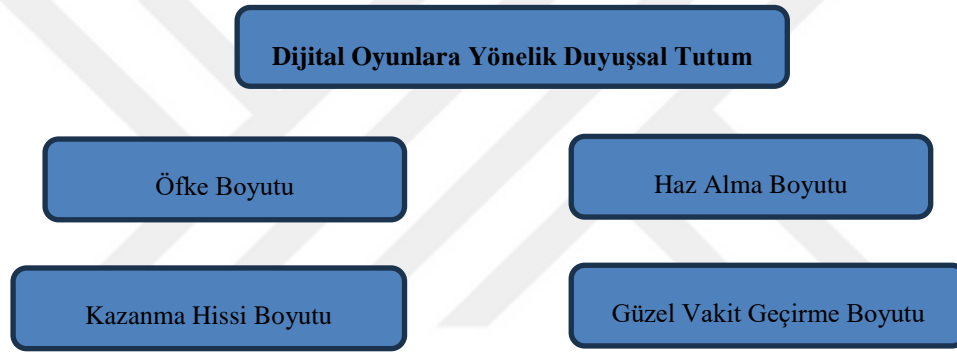
**Şekil 4.1.** Dijital Oyunlara Yönelik Bilişsel Tutum

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunların bilişsel etkileri sizce nelerdir durumuna ilişkin görüşleri araştırmacı tarafından sekiz kategoriye ayrılmıştır. Bunlara ilişkin katılımcıların görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

**K1** “Dijital oyunlar sırasında zaman su gibi akıp ilerliyor. Bu süre içinde keyif aldığım için anlamasam da sonrasında çok zaman kaybı yaşamış ve zamanı boşa harcamışım gibi geliyor. Bazen dijital oyunların faydasından çok zararı olduğuna dair şüphelerim olmuyor değil.” **K2** “Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu oldukça geliştirdiğini düşünüyorum. Ancak asosyalliğe yol açtığını düşünüyorum.” **K3** “Bence dijital oyunlara kendini çok kaptıran kişiler gerçeklikten uzaklaşıyorlar ve her şeyi oyun sanıyorlar. Hatta oyuna göre hayatlarını şekillendiriyorlar. Olumlu olarak ise ayrıntıları fark etme ve odaklanma konusunda gelişiyorlar.” **K4** “Bence dijital oyunlar insanın hayal gücünü artırıyor. Çünkü strateji oyunları oynuyorsun mesela orda bir şeyler yaratmaya çalışıyorsun aynı zamanda hafızaya da direkt etki ediyor çünkü bir bulmaca çözmeye çalışıyorsun o da hafıza gelişimine etki ediyor. Olumsuz olarak ise eğer kişi oyun dünyasına kendini çok kaptırırsa kendini gerçek dünyadan soyutlamaya başlıyor.” **K5** “Hızlı düşünüp, yaratıcı karar vermeyi ve uygulama kısmında çabuk yerine getirme özelliğini geliştirebilir. El-göz koordinasyonunu geliştirebilir.” **K6** “Dikkat odağını, karar verme hızını ve problem çözme yeteneğini geliştirebilir. Yabancı dili öğrenmeyi kolaylaştırabilir. Bağımlılık yaratabilir bu yüzden bu zihinsel faydaları ters tepebilir.” **K7** “Bence olumlu yönden etkiliyor çünkü yönetme kabiliyetlerini oldukça geliştirdiğini düşünüyorum. Liderlik vasıflarını geliştirdiğini düşünüyorum. Karar alma becerilerini geliştirdiğini düşünüyorum.” **K8** “Dijital oyunlar; özellikle küçük yaşta strateji, yaratıcılık gibi bilişsel etkiler kazandırabilir. Tekdüze oyunlar ise tersine bir duruma neden olabilir.” **K9** “Oyundan oyuna değişmektedir. Bazı oyunlar zaman kaybı yaratıyor insanı boş zaman geçirmeye sürüklüyor, bazıları ise insanın zihnini harekete geçiriyor.” **K10** “Dijital oyun oynayanların gerçek hayatta odaklanma problemleri yaşadıklarını gözlemliyorum. Hayattan fazla soyutlanmış davranışları var. Ama normal oynayanlarda bunlar yok sadece aşırı oynayanlarda var.” **K11** “Özellikle genç yaşlarda başlayanlarda problem çözme yeteneklerini geliştirdiğini düşünüyorum. Hatta direkt buna yönelik hikâye bazında biraz daha süslenerek anlatılan oyunlar var. Oyunların büyük kısmı zaten İngilizce bunun sayesinde ister istemez dil öğrenmeye de yatkınlık artıyor.” **K12** “Bence odaklanmayı artırır. VALORANT, CS gibi oyunlar anlık refleksleri artıracığı için hatta parmak hızını da

artırır anlık verdiği tepkileri artırır. Herhangi bir yaşadığı olaya vereceği tepkiyi zihninde daha iyi kurgular ve cevap verir.” **K13** “Dijital oyunların özellikle strateji ve arcade olarak kategorize edilen oyunların plan yapma ve strateji geliştirmeye yardımcı olduğunu düşünüyorum. Ayrıca diğer oyuncularla iletişim halinde olmaları sosyal yaşamında tanımadığı insanlarla daha rahat iletişim kurabileceği anlamına da geliyor. Takımlı oyunlar kişide kendine düşen görevleri yerine getirmeyi, liderlik gibi durumlarda da gelişmeye destek olmaktadır.” **K14** “Bilişsel konuda etkili olabilir çünkü hızlı düşünme yetisini geliştirebileceğini düşünüyorum. Ayrıca bulmaca oyunları gibi düşünerek hedefe ulaşma, oyunu tamamlama aktiviteleri sayesinde olumlu etkilerde bulunabilir.”

## 2) Dijital oyunlara yönelik hisleriniz nelerdir?



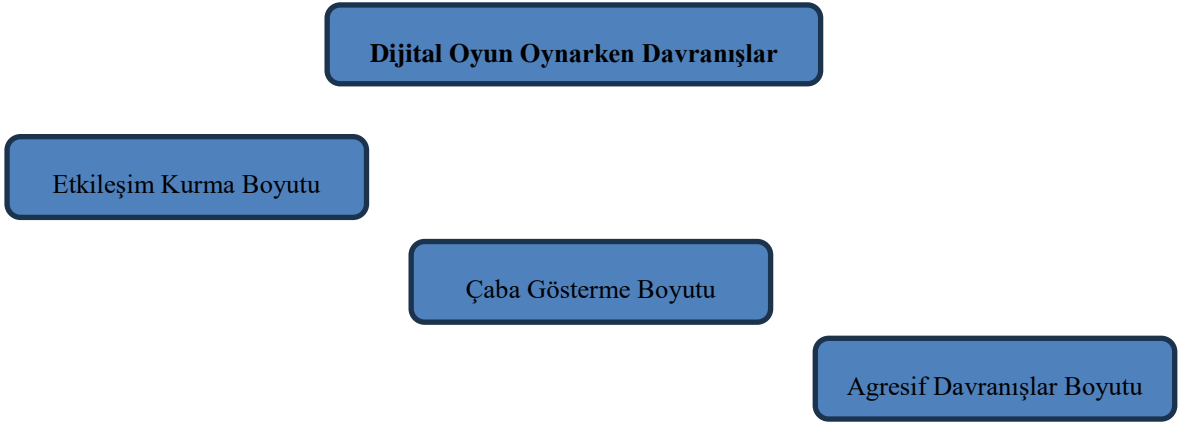
Şekil 4.2. Dijital Oyunlara Yönelik Duyuşsal Tutum

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunlara yönelik hisleriniz nelerdir durumuna ilişkin görüşleri araştırmacı tarafından dört kategoriye ayrılmıştır. Katılımcıların görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

**K1** “Bir günde normalden fazla dijital oyun oynadığımda zaman kaybettiğim için sonradan üzülüyorum ama oynarken zevkli geliyor tabi. Genelde aksiyon oyunları oynuyorum onları seviyorum.” **K2** “Dijital oyunları ben çok sevmem ama bazen oynadığım oluyor. Oynarken pek önemsemiyorum, rekabetçi oynamıyorum zevk almaya bakıyorum. Zaten bir zaman sonra sıkılıp bırakıyorum.” **K3** “Bu oyunlara yönelik pek ilgim yok genelde fiziksel aktiviteleri günlük yaşamımda daha çok seviyorum. Ancak oynayan kişilerde yarış duygusu, hırs, öfke ve sürekli sinir hali hissettireceğini düşünüyorum.” **K4** “Dijital oyunlara merak ederek başlıyorum çok merak uyandırıyor. Sonra merak yerini heyecana bırakıyor oyunun içine girdikçe. Oyunu oynadıktan sonrada zaman zaman şaşırma zaman zamanda üzüntüye yol açıyor çünkü oyuna başlamadan önce oyundan beklentim yüksekse

çok meraklı ve heyecanlı oluyorum fakat oyunu oynadıktan sonra beklentim karşılandıysa sakın ve mutlu karşılanmadıysa bir o kadar üzgün oluyorum.” **K5** “Yararlı dijital oyunların gelişimi olumlu etkileyeceğinden dolayı seviyorum ancak olumsuzda etkileyebilir bu yüzden fazla süreler tüketmeyi sevmiyorum. Ebeveynlerin çocuklarını bizzat takip ederek gelişimine katkı sağlayacak oyunlar oynatmalı. Yetişkin bireyler ise bu konuda kendi kendini denetlemeli.” **K6** “Boş zamanlarımda vakit geçirmek adına vakit ayırmayı seviyorum. Kazanma hissiyatı yaşatmasını seviyorum. Ama bazen kaybetme anksiyetesi yaratabiliyor.” **K7** “Oyunları oynarken kazandığımda haz duygusu hissettiriyor, kaybettiğimde ise kazanma arzusuyla tekrar oynamaya teşvik ediyor. Oyunlarda gelişmek, karakteri ilerletmek insanı mutlu ediyor ve başarı hissiyatı veriyor.” **K8** “Eğlenceli vakit geçirmek açısından heyecanlandırır. Geçmişteki sokak oyunlarının yerini alması durumundan dolayı da burukluk oluşturur.” **K9** “Oyun oynamayı sevmem oyunlarla aram yoktur. Sosyal medyada takılmayı severim veya sosyal ortamlarda bulunmayı gezmeyi dijital oyunlara tercih ederim.” **K10** “Dijital oyunları oynamayı sevmem. Bazen oynarken günün streslerinden uzaklaştırıyor o yüzden rahatlatıyor diyebilirim. Ben müzik ve spor oyunları oynuyorum telefonda genelde kendi ilgi alanım olduğu için.” **K11** “Beni rahatlatıyor özellikle oyunda başarı gösterdiğimde beni keyiflendiriyor. Oyun oynadığımda mutsuz olduğum bir zaman var mı bilmiyorum ama sinirlendiğim anlar da oluyor. Bu anlar sırasında bilgisayara vurduğum bile oluyor. Oyunda saçma sapan hatalar yaptığımda ve takımımda bulunan zayıf oyuncularından dolayı bu anlar yaşanabiliyor. Dijital oyunlarda bu yaşadıklarımın sonra günlük hayatıma bile yansıdığı oluyor.” **K12** “Öncelikle haz almak ve sevmeye hislerim yoğun. Oynadıkça mutlu oluyorum. Vakit geçirdiğim için hoşuma gidiyor. Ben oyunu en çok vakit geçirdiği için oynuyorum. Oyunlarda da rekabeti seviyorum, rekabet hissi beni oyunda tutuyor.” **K13** “Dijital oyunların ölçülü olduğu takdirde yararlı olduğunu düşündüğüm için dolayı beğeniyorum. Nitekim her şeyin fazlası zarar, bu oyunların gerçek yaşamdan koparcasına oynanması kişide asosyalliği beraberinde getireceğini düşünmekteyim.” **K14** “Bu konuda iki taraflı düşünmek gerek bazısı iyi oynar bazısı kötü. İyi oynayanlar genelde severler ancak oyunu iyi oynayamayanlar o oyunu sevmeyenler yani yatkınlığın önemli olduğunu düşünüyorum hisler konusunda. Ben fazla oyun oynayan birisi değilim o yüzden pek güzel şeyler hissediyorum dersem yalan söylerim benim için sportif faaliyetler kesinlikle daha iyi hissettiriyor. Mesela benim uygulamalı derslerim hep yüksektir ama teorikler çok değildir.”

### 3) Dijital oyun oynarken davranışlarınız nasıldır?



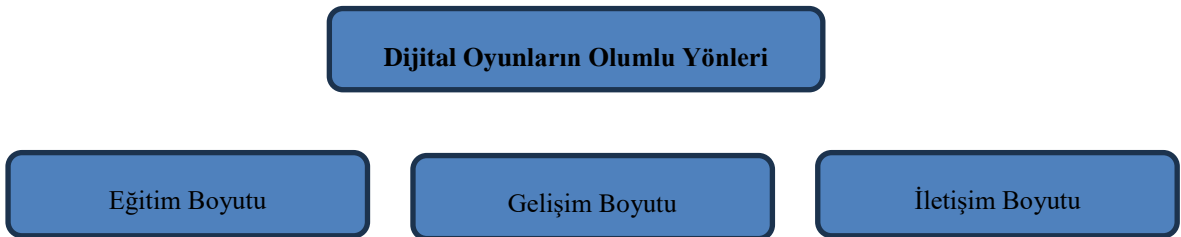
Şekil 4.3. Dijital Oyunlara Yönelik Davranışsal Tutum

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyun oynarken davranışlarınız nasıldır durumuna ilişkin görüşleri üç kategoriye ayrılmıştır. Katılımcılardan elde edilen görüşlere aşağıda yer verilmiştir.

**K1** “Oyun içinde seviye atlamaya çalışıyorum. Seviyem yükseldikçe oyunda bazı ilerlemeler oluyor. Oradan bazı insanlarla tanışıyorum onlarla giriyorum oyuna. Sevdiğim tarzda yeni dijital oyunlar çıktığında pahalı değilse indirip deniyorum.” **K2** “Arkadaşlarımla girdiysem onlarla vakit geçiriyorum. Ama genelde arkadaşlarımla başka aktiviteler yapıyoruz çok oyunlarla ilgilenmiyoruz. Oynadığım zamanlarda da hırslı davranmıyorum, oyun zorsa çabalamıyorum kolaysa oynuyorum.” **K3** “Davranışlarım genelde aceleci ve sinirli olduğu için oyun sırasında bilgisayara dışarıdan müdahalelere çok tepki veriyorum. Oyunlardaki davranışlar günlük hayattaki davranışlara da etki ediyor. Oyunu bağımlılık seviyesinde oynayanlar sosyal ilişkilerinden uzaklaşıyorlar.” **K4** “Ben dijital oyun oynarken çoğu zaman dış dünyadan kendimi soyutluyorum çünkü oyun içinde karaktere veya oyunun sistemsel yapısına kendimi adapte etmeye çalışıyorum ancak bunu yaptığım zaman oyundan keyif alıyorum ve başarılı oluyorum. Fakat oynadığım dijital oyun strateji gerektiriyor ve takım çalışması gerektiriyorsa o zaman yanımdaki arkadaşlarımla da iletişim kurmaya çalışıyorum.” **K5** “Oyun türlerine göre bazen hırslı bazen duygusal bazen heyecanlı davranışlarım oluyor. Arkadaşlarımla oynuyoruz, birlikte rekabet duygusuyla oynadığımız oluyor. Dijital oyun oynamak yaptığımız şeylerden bir tanesi diyebilirim.” **K6** “İnsanın özgürce davranabildiği bir alan yarattığı için asabi bir tavır ortaya çıkardığını ve yine bu şekilde davranışlara yol açtığını düşünüyorum.” **K7** “Durumdan duruma değişiyor eğer kazanıyorsam daha rahat ve kontrollü ama

kaybediyorsam daha hırslı, sinirli ve bağırarak oyun oynuyorum. Arkadaşlarımla birlikte oynuyorum onlarla yaptığımız aktiviteler olabiliyor.” **K8** “Başka oyuncularla yarış halindeysem hırslı davranırım. Arkadaşlarımla oynarken ise sadece keyif almaya bakarım.” **K9** “Oyun oynarken dış dünyayla ilişkiyi kapatıyorum ve oyuna oldukça odaklanıyorum. Yüksek sesle konuşmama sebep oluyor hatta sinirlendiğimde bağırıyorum.” **K10** “Ben genelde sakince oynuyor sonra bırakıyorum ama çevremde çoğu kişi oyun oynarken kendinden geçiyor kendini kaybediyor. Agresifleşiyor ve küfürler ediyorlar. Oyunda o kadar çabalıyorlar ki gerçek hayatta bu kadar çabalasalar birçok konuda başarılı olurlar.” **K11** “Oyunda kritik anlarda çevremden birisi müdahale ettiğinde, bir şey sorduğunda falan sinirleniyorum ve tepki gösteriyorum. Bu oyun içindeki ekibe de yansıyor sert davranabiliyorum. Oyun içinde demin örnek verdiğim gibi hata yaptığım durumlarda veya takım arkadaşlarımla bazı hatalarında ve trollemelerinde aşırı agresifleştirip küfür ve hakaret ettiğim oluyor. Bunlar yüzünden online oyunları oynamayı bıraktım.” **K12** “Eğer oynadığım oyunu kazanıyorsam mutlu olduğum için mutlu davranışlarda bulunuyorum. Ama eğer kaybediyorsam öfkeli oluyorum rakibe falan küfür ediyorum. Oyun oynarken yaşadığım duygular oyun masasında kalıyor bilgisayarı kapattıktan sonra dış dünyaya yansıtıyorum.” **K13** “Dijital oyun oynarken genelde sakinimdir. Kendi üzerime düşen görevi bilirim ve en güzel şekilde yapmayı denerim. Oyunu kaybetmeye yakın olsak bile sonuna kadar elimden geleni yaparım. Diğer ekip arkadaşlarımla iyi geçinmeye gayret ederim. Küfür ve aşağılayıcı sözler söyleyen ekip arkadaşlarıma cevap vermem, sistemden şikâyet ederim.” **K14** “Dijital oyunlar oynayanlar genelde oyun oynarken hırslı oluyorlar ve oyunda iyi seviyelere ulaşmaya çalışıyorlar ama ben daha çok sportif aktiviteler sırasında çaba gösteriyorum ve enerjimi orada harcıyorum.”

#### 4) Dijital oyunların olumlu yönleri nelerdir?



Şekil 4.4. Dijital Oyunlara Yönelik Olumlu Tutum

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunların olumlu yönleri nelerdir durumu hakkındaki görüşleri üç kategoriye ayrılmıştır. Bu doğrultuda katılımcılardan elde edilen görüşlere aşağıda yer verilmiştir.

**K1** “Dijital oyunlar bilgisayarda çeşitli şeyler öğretebiliyor. Bazıları dijital oyunlardan yazılım gibi şeylere merak salıp farklı bilgiler edinebiliyor. Ayrıca kendi kendine bir şeyleri anlama yapma gibi özelliklere katkı sağlıyor. Bir de bazı oyunlar yabancı dili geliştiriyor.” **K2** “Özellikle genç yaştaki kişilerin çok aşırı süreler yerine sınırlı süreler içinde oynadığında ve strateji, zekâ, bulmaca, tarih gibi oyunlar oynadıklarında bu oyunların eğitici ve öğretici olabileceğini düşünüyorum.” **K3** “Oyunlar sayesinde insanın el koordinasyonu gelişiyor. Eğlenceli zaman geçirmenin bir yoludur. Mesela çok arkadaşı olmayan birinin oyunlar sayesinde arkadaş yaparak insanlarla vakit geçirmesi sağlanıyor.” **K4** “Benim sosyalleşmemi sağlıyor. Online oyunlar üzerinden arkadaş edinmemi sağlıyor onlarla sohbet edebilmemi sağlıyor. Oyunların yapısına göre çeşitli bilgiler ediniyorum mesela tarih oyunlarında tarihsel bilgi veya strateji oyunlarında edindiğim bilgiler bana katkıda bulunuyor. Teknoloji ile iç içe olduğumdan çağdaş dünyaya hızla ayak uydurabiliyorum. Bunun dışında da oyunlar sayesinde genel kültürüm de gelişiyor.” **K5** “Hızlı ve yaratıcı düşünmemizi, rekabet duygumuzu kontrol etmemizi, bakış açımızı geliştirmemize katkı sağlayabilir.” **K6** “Dijital oyunların farklı kültürlerdeki insanlarla etkileşim kurmayı sağladığını, dünyayı tanımayı sağladığını, genel kültür edinmeyi sağladığını ve çeşitli iş kolları ortaya çıkardığını düşünüyorum.” **K7** “Artık insanların dijital oyunlar ile sosyalleştiklerine inanıyorum. Daha çok çevre edindiklerine inanıyorum. Ayrıca galibiyet hazzı veriyor. Rekabet duygusunu geliştiriyor.” **K8** “Zihinsel, duygusal, zekâ olarak çocuklarda önemli gelişimler olabilir. Her yaşta insanı buluşturan bir sosyal ağ gibi görev yapabilir.” **K9** “Mesela zekâ oyunları ve savaş oyunları insanın stratejik düşünme yeteneğini geliştirir. İnsanların kafasını dağıtır.” **K10** “En olumlu yönünün İngilizceyi geliştirmesi olduğunu düşünüyorum.” **K11** “İlk oyun oynadığım zamanlarda küçükken bir oyunda ilk İngilizce kelimeyi öğrendim. Bu yüzden dil öğrenilmesine ve özellikle kelime dağarcığını geliştirmeye katkı verir diyebilirim. Sanal dünyada sosyalleşme yaşanabilir. Yabancı ülkelerden insanlarla konuşup tanışılır. El göz koordinasyonunu geliştirir.” **K12** “Benim için para kazandırıcı bir alan. Bana kattığı en olumlu yön bu konu. Oyunlar ayrıca güzel bir vakit öldürme aracı bence. Başka olumlu yön olarak online oyunlarda diğer kişilerle etkileşime girmek insanı sosyalleştiriyor.” **K13**

“Plan, strateji, iletişim, yardımlaşma, sosyallik gibi durumları geliştirir.” **K14** “Mesela online oyunlar diğer dijital oyunlara göre sosyalleşme imkânı sunuyor. Çağa ayak uydurmayı veya bu çağdaki bu çevredeki insanları anlamamıza keşfetmemize sebep oluyor.”

##### 5) Dijital oyunların olumsuz yönleri nelerdir?



Şekil 4.5. Dijital Oyunlara Yönelik Olumsuz Tutum

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunların olumsuz yönleri nelerdir durumu hakkındaki görüşleri dört kategoriye ayrılmıştır. Bunlara ilişkin katılımcıların görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

**K1** “Dijital oyun oynarken oturmaktan insanın beli ağrıyor hatta kamburluk yapıyor. Psikolojik olarak ise oyundan etkilenen çocuklar şiddete meyilli olabiliyorlar.” **K2** “Sürekli dijital oyun oynayıp bilgisayar başından kalkmamak hem insanın sağlığını bozuyor hem bağımlı yapıyor. Yeterli fiziksel aktivite yapmadıklarından ve devamlı bilgisayar başında olduklarından obez oluyorlar. Özellikle çocukların yaş sınırlarına uygun oyun oynamamaları da onların psikolojilerini bozuyor.” **K3** “Oyuna bağımlı olan kişiler oyundan kafasını kaldırmayıp yapması gereken günlük işleri yapmıyorlar. Hayatındaki insanları ihmal ediyorlar. Sağlıkları bozuluyor. Düzensiz beslenmeye sebebiyet verebiliyor. Oyunların oynama yaş sınırına dikkat edilmediğinden küçük çocukların gerçeklik algısı ve psikolojileri kötü etkileniyor. Oyunlardan küfür, şiddet gibi olumsuz unsurlar ediniyorlar.” **K4** “Olumsuz olarak ise fiziksel ve zihinsel olarak 2 durum var bence. Fiziksel olanlar göz problemleri, kişide duruş bozuklukları, omurilik problemleri yaratması, kişinin yalnızca küçük kas gruplarını çalıştırdığından kişinin büyük kas gruplarının zayıf kalması ve uyku sorunu. Zihinsel olarak ise her ne kadar beni başka arkadaşlarımla sohbet ettiğimden

sosyalleştirse de dış dünyadaki sosyal yaşantıdan uzaklaştırması benim için problem.” **K5** “Günlük yaşamda çok aşırı zaman kaybı ve bağımlılığa yol açabiliyor. Göz hastalıklarına sebebiyet verebiliyor. Masa başında çok oturmaktan postür ve kilo sorunları oluşabiliyor.” **K6** “Dijital oyunların vaktimizin çoğunu harcayıp çevreden kopardığını düşünüyorum. Aşırı ekrana bakmaktan göz sorunları yaratabileceğini ve aşırı kiloya sebep olabileceğini düşünüyorum.” **K7** “Olumlu yönü olarak sosyalleştirmesi desem bile aşırı oynamaktan dolayı hayattaki diğer aktiviteleri kaçırdığı için içe kapanma oluyor ve asosyallik olabiliyor o yüzden her şey dozunda güzel.” **K8** “Saatlerce olduğu durumlarda gerçek dünyadan koparak asosyal bir kişilik oluşturabilir. Bağımlılık haline gelmesi kolay olduğundan gerçek hayattaki işlerden mahrum bırakabilir.” **K9** “Zaman kaybı oldukça yaratıyor. Asosyallik oluşturuyor. Oyunu oynayan kişilerde içe kapanma yaşanabiliyor. Sürekli bilgisayar başında oturarak obezite gibi sorunlara yol açabiliyor. Kişilerde bağımlılık oluyor.” **K10** “Gerçek bir sosyallik yerine sanal bir sosyallik oluşturması ve insanların gerçek hayatta davrandığı gibi davranmak yerine başka şekilde davrandığını düşünüyorum. Sanal bir dünya oluşturuyorlar ve gerçekmiş gibi davranıyorlar. Belirli bir saat sınırı üzerinde dijital oyun oynayan kişilerde de ciddi derecede iletişim sorunları olduğu düşünüyorum” **K11** “Oyun başında çok fazla vakit geçirmenin insanı biraz aptallaştırdığını düşünüyorum. Böyle olunca fiziksel olarak da uyuşturuyor. Oyunda başarısız olduğumda falan psikolojik olarak olumsuz etkileri oluyor. Oyunlara kendimi çok kaptırdığımda gündelik hayata vakit ayıramıyorum. Mesela ders çalışmam gerekirken oyun oynadığım oluyor.” **K12** “Dijital oyunlarda dozunu kaçırmak tehlikeli oluyor. Bağımlılığa kadar gidebiliyor bu işin sonu. Diğer sorumluluklarını yerine getiremiyorsun. Mesela okula dair yapmamız gerekenleri aksatabiliyoruz.” **K13** “Asosyallik, obezite, stres, gerçek hayattan kopma gibi olumsuz durumlara neden olabilir.” **K14** “Kötü yanları ise dış dünyaya insanın ayak uydurmasını zorlaştırıyor. Devamlı oyunlarda ve bilgisayarda yaşayan biri gerçek dünyadan uzaklaşabiliyor.”

## 5. TARTIŞMA

Çalışmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin nicel ve nitel yöntemler kullanılarak dijital oyun oynama tutumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Mevcut amaç doğrultusunda bu bölümde, çalışmada elde edilen bulgular ile literatür karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Araştırmanın cinsiyet değişkenine ait t testi sonucu öğrencilerin, bilişsel, duyuşsal, davranışsal alt boyutlarından ve ölçeğin genelinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu anlamlı farklılığın, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre ölçeğin toplam puanında ve alt boyutlarında daha yüksek puan ortalamasına sahip olmalarından kaynaklandığı tespit edilmiştir. Bu durum, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre küçük yaştan itibaren daha fazla dijital oyunlarla ilgilenmesinden ve ilgisini çekebilecek daha fazla dijital oyun içeriği bulmasından kaynaklanabilir. Mevcut araştırma ile benzerlik göstererek cinsiyet değişkeninin dijital oyun oynama tutumu puanları üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğunu gösteren araştırma bulguları literatürde mevcuttur (Karataş, 2022; Mutlu-Bozkurt, Dursun ve Arı, 2019; Namlı ve Demir, 2020; Öntürk, Güvendi, Keskin ve Gelen, 2021; Üstündağ, 2021; Yazıcıoğlu-Çalışan, Pekel, Yarayan ve İlhan, 2021). Bunun yanı sıra Mutlu-Bozkurt ve Olcay (2022) cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynamaya yönelik tutum puanlarında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık belirlememişlerdir.

Araştırmanın yaş değişkeni açısından katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar ölçek genelinde ve alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Bu durumu açıklama niyetiyle yapılan Scheffe testi sonucunda; ölçek genelinde ve alt boyutlarda 18-20 yaş öğrencilerin ve 21-23 yaş öğrencilerin puan ortalamalarının 24 ve üzeri yaşa sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı seviyede yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun, 18-20 ve 21-23 yaş arası öğrencilerin 24 ve üzeri yaşa sahip öğrencilere göre daha teknolojik bir ortamda büyümelerinden ve dolayısıyla daha fazla dijital oyun oynama alışkanlıkları edindiğinden kaynaklandığı düşünülebilir. Ayrıca yaş arttıkça bireylerin dijital oyunlara ayırabildiği zamanın azaldığı ve bu doğrultuda dijital oyun oynama tutumlarının azaldığı düşünülebilir. Üstündağ (2021) mevcut bulgular ile benzerlik gösteren bulgulara ulaşarak yaş değişkenine göre dijital oyun oynama tutumu puanları arasında duyuşsal ve davranışsal alt boyutta anlamlı farklılık belirlemiştir. Bunun yanı sıra dijital oyun oynama tutumunun

yaş deęişkenine göre incelendięinde istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki göstermedięini belirleyen alıřmalar mevcuttur (ebi, İna ve ebi, 2024; Öntürk, 2021; Yazıcıoęlu vd., 2021).

Arařtırmanın sınıf düzeyi deęişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Öleęin'den aldıkları puanlar ölek genelinde ve alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; biliřsel alt boyutta 2.sınıf öęrencileri ve 3.sınıf öęrencilerinin puan ortalamalarının 4.sınıf öęrencilerinden anlamlı seviyede yüksek olduęu; duyuřsal alt boyutta 2.sınıf öęrencilerinin puan ortalamalarının 4.sınıf öęrencilerinden anlamlı seviyede yüksek olduęu; davranıřsal alt boyutta 2.sınıf öęrencilerinin puan ortalamalarının 1.sınıf ve 4.sınıf öęrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduęu; ölek genelinde 2.sınıf öęrencilerinin puan ortalamalarının 1.sınıf ve 4.sınıf öęrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduęu sonucuna ulařılmıřtır. Bu durumun sebebi olarak, öęrencilerin farklı neslin bireyleri olmalarından ve farklı ortamlarda yetiřmelerinden kaynaklandıęı dūřünülebilir. obanoęlu, Türkteviz ve Bayraktar (2024) ve Karatař (2022) katılımcıların dijital oyun oynama tutum düzeylerinin eęitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılařtıęını belirlemiřlerdir. ebi vd. (2024) ve Mutlu-Bozkurt vd. (2019) öęrencilerin sınıf deęiřkeni açısından dijital oyun oynama tutum puanlarında anlamlı bir farklılık tespit etmemiřlerdir.

Arařtırmanın bölüm deęişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Öleęin'den aldıkları puanlar ölek genelinde ve alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; biliřsel ve duyuřsal alt boyutlarda spor yöneticilięi öęrencilerinin puan ortalamalarının beden eęitimi ve spor öęretmenlięi öęrencilerinden anlamlı seviyede yüksek olduęu; davranıřsal alt boyut ve ölek genelinde spor yöneticilięi öęrencilerinin puan ortalamalarının beden eęitimi ve spor öęretmenlięi öęrencilerinin ve antrenörlük eęitimi öęrencilerinin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduęu belirlenmiřtir. Bu durumun sebebi, farklı bölümdeki öęrencilerin paylařtıkları sosyal evrelerin farklılık göstermesinden dolayı olabilir. Benzer bir arařtırma olarak řahin (2021) bölüm deęiřkeni açısından dijital oyun baęımlılıęı incelendięinde katılımcıların puanlarında anlamlı farklılık tespit etmiřtir. Öte yandan Mutlu-Bozkurt vd. (2019) spor bilimleri fakültesi öęrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile bölüm deęiřkeni arasında anlamlı bir farklılık belirlememiřlerdir.

Araştırmanın günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar ölçek genelinde ve alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; ölçek genelinde ve alt boyutlarda 61-120 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamaları 0-60 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı seviyede daha yüksek düzeyde olduğu ve 121 dk ve üzeri günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarının 0-60 dk arası ve 61-120 dk arası günlük dijital oyun oynama süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı olarak yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgulara göre, dijital oyunlara gün içerisinde ayrılan vaktin artmasıyla beraber dijital oyunlara yönelik tutumun artmasının olağan olduğu düşünülmektedir. Mevcut araştırma bulguları ile benzerlik göstererek günlük dijital oyun oynama süresi değişkeninin dijital oyun oynama tutumu puanları üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğunu gösteren araştırma bulguları literatürde mevcuttur (Çobanoğlu vd., 2024; Karataş, 2022; Mutlu-Bozkurt vd., 2019; Mutlu-Bozkurt ve Olcay, 2022; Yazıcıoğlu-Çalışan vd., 2021). Öte yandan Öntürk vd. (2021) dijital oyun oynama süresi değişkenine göre katılımcıların dijital oyun tutumlarında anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmişlerdir.

Araştırmanın günlük fiziksel aktivite süresi değişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve ölçek genelinde istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve ölçek toplamında 60 dk veya daha az ve 61-90 dk günlük fiziksel aktivite süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarının 121 dk ve üzeri günlük fiziksel aktivite süresine sahip öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı olarak yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durumda, günlük fiziksel aktivite süresinin arttıkça dijital oyunlara yönelik ilginin azaldığı düşünülebilir. Mevcut araştırma bulguları ile benzerlik göstererek günlük fiziksel aktivite süresi değişkeninin dijital oyun oynama tutumu puanları üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğunu gösteren araştırma bulguları literatürde mevcuttur (Mutlu-Bozkurt vd., 2019; Namlı ve Demir, 2020). Bunun yanı sıra mevcut araştırma bulguları ile benzer olmayarak günlük fiziksel aktivite süresi değişkeninin dijital oyun oynama tutumu puanları üzerinde anlamlı farklılık oluşturmadığını belirleyen çalışmalar literatürde mevcuttur (Mutlu-Bozkurt ve Olcay, 2022; Yazıcıoğlu-Çalışan vd., 2021; Öntürk vd., 2021).

Araştırmanın anne eğitim durumu değişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar ölçek bütününde ve alt boyutların tamamında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta ve duyuşsal alt boyutta anne eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları anne eğitim durumu okuryazar değil olan öğrencilerin ortalamalarından anlamlı seviyede yüksek olduğu ve anne eğitim durumu üniversite mezunu olanların puan ortalamalarının anne eğitim durumu ilkokul mezunu olanlardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyut ve ölçek toplamında anne eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları anne eğitim durumu okuryazar değil olan öğrencilerin ortalamalarından anlamlı seviyede yüksek olduğu ve anne eğitim durumu lise mezunu ve üniversite mezunu olanların puan ortalamaları anne eğitim durumu ilkokul olanların puan ortalamalarından anlamlı seviyede yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun sebebi olarak, anne eğitim durumu seviyesi arttıkça bireyin olanaklarının artacağı, bu doğrultuda dijital oyunlara daha kolay erişebileceği ve dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarının yükseleceği düşünülebilir. Öğrencilerin annelerinin eğitim durumlarına göre dijital oyun oynamaya yönelik tutum düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık görüldüğünü belirleyen çalışmalar literatürde mevcuttur (Çebi vd., 2024; Çobanoğlu vd., 2024; Karataş, 2022). Öte yandan Öntürk vd. (2021) anne eğitim durumu değişkenine göre dijital oyun oynama tutumu ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olmadığını belirtmişlerdir.

Araştırmanın baba eğitim durumu değişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar tüm alt boyutlar ve ölçek genelinde istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta baba eğitim durumu lise mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları baba eğitim durumu ilkokul mezunu olanların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu; duyuşsal alt boyutta, davranışsal alt boyutta ve ölçek toplamında baba eğitim durumu ortaokul mezunu, lise mezunu ve üniversite mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları baba eğitim durumu okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve baba eğitim durumu lise mezunu olan öğrencilerin puan ortalamaları baba eğitim durumu ilkokul mezunu olanların puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun sebebi olarak, baba eğitim durumu seviyesi arttıkça

anne eğitim durumunda olduğu gibi bireyin olanaklarının artacağı, bu doğrultuda dijital oyunlara daha kolay erişebileceği ve dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarının yükseleceği düşünülebilir. Karataş (2022) araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumlarına göre dijital oyun oynamaya yönelik bilişsel, duyuşsal, davranışsal alt boyutlarda ve toplam tutum düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık görüldüğünü tespit etmiştir. Bunun yanı sıra Çebi vd. (2024) ve Öntürk vd. (2021) baba eğitim durumu değişkenine göre dijital oyun oynama tutumu ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olmadığını belirtmişlerdir.

Araştırmanın spor yapma yılı değişkenine göre katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nden aldıkları puanlar tüm alt boyutlar ve ölçek genelinde istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermektedir. Scheffe testi sonucunda; bilişsel alt boyutta, duyuşsal alt boyutta ve ölçek toplamında spor yapma yılı 1-4 yıl ve 5-8 yıl olan öğrencilerin puan ortalamaları spor yapma yılı 9 ve üstü olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu; davranışsal alt boyutta spor yapma yılı 1-4 yıl olan öğrencilerin puan ortalamaları 9 ve üstü spor yapma yılına sahip öğrencilerin puan ortalamalarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durumda, spor yılı arttıkça dijital oyunlara olan ilginin azaldığı düşünülebilir. Üstündağ (2021) katılımcıların spor yapma süreleri değişkenine göre dijital oyun oynama tutumu puanları incelendiğinde yalnızca davranışsal alt boyutta anlamlı farklılığa rastlamıştır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunların bilişsel etkileri ile ilgili tutumlarına bakıldığında; “Zaman Yönetimi Boyutu”, “El-Göz Koordinasyonu Boyutu”, “Odaklanma Boyutu”, “Karar Verme Boyutu”, “Problem Çözme Boyutu”, “Yaratıcılık Boyutu”, “Yabancı Dil Boyutu”, “Stratejik Düşünme Boyutu” şeklinde kategoriler oluşturulmuştur. Mevcut veriler incelendiğinde, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların bilişsel etkilerine yönelik tutumlarının genel olarak olumlu olduğu, bunun sebebinin özellikle strateji ve bulmaca gibi dijital oyun türlerinin problem çözme, strateji geliştirme, el-göz koordinasyonu geliştirme, odaklanma ve yabancı dil geliştirme gibi çeşitli bilişsel özellikleri geliştirmesinden dolayı olduğu ancak bilhassa uzun süreler dijital oyunlarla vakit geçirildiğinde zaman kaybı sorunlarının olduğu söylenebilir. Latham, Patston ve Tippett (2013) dijital oyunların kişilerin el göz koordinasyonlarına ve bu kişilerin odaklanmalarına pozitif etkiler sağlamakta olduğunu ayrıca dijital oyunların içerisinde yer alan karmaşık görsel ortamların kişilerin ayırt edebilme becerisini geliştirdiğini belirtirler.

Binark ve Sütçü (2008b) bu oyunların oynanma ortamında var olan yönergelerin İngilizce olması sebebiyle dil öğrenmesine zemin hazırlanmış olduğunu vurgulamışlardır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunlar ile ilgili duyuşsal tutumlarına bakıldığında; “Öfke Boyutu”, “Haz Alma Boyutu”, “Kazanma Hissi Boyutu”, “Güzel Vakit Geçirme Boyutu” şeklinde kategoriler oluşturulmuştur. Veriler incelendiğinde, bazı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunları sevdiğini, güzel vakit geçirme aracı olarak kullandığını ve kazanma hissiyatı yaşadıklarını ancak bazı öğrencilerin ise dijital oyun oynamayı sevmediğini görebiliriz. Bunun sebebi, bazı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor yaparak vakit geçirmeyi daha çok tercih ettiklerinden kaynaklanabilir. Tekkurşun Demir (2021) insanların günümüzde dijital oyunlar ile zevk aldıkları vakitler geçirebilmekte olduğunu ve bu oyunlar ile rekabet duygusunu yaşayabilmekte olduklarını ifade etmiştir. Ferguson ve Olson (2013) dijital oyunların insanların günlük eğlence alanlarında popüler olarak yer edinmiş olduğunu belirtmişlerdir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunlar ile ilgili davranışsal tutumlarına bakıldığında; “Etkileşim Kurma Boyutu”, “Çaba Gösterme Boyutu”, “Agresif Davranışlar Boyutu” şeklinde kategoriler oluşturulmuştur. Veriler incelendiğinde öğrencilerin, dijital oyunları arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirebildikleri bir yer olarak kullandıkları, dijital oyunlar oynarken oyun içerisinde ilerlemeye çabaladıkları ve bu çabayı gösterirken agresif davranışlarının ortaya çıktığı ve bastırılmış duygularını özgürce atabilecekleri bir yer olarak dijital oyunları kullandıkları düşünülebilir. Sayın (2016) dijital oyun kurguları içinde zor aşamalar olabildiğini ve bu aşamaları geçmek için oyuncuların oldukça efor harcadığını belirtmiştir. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) dijital oyun oynama faaliyetinin bilhassa çocuklarda saldırgan davranışları tetikleyebildiğini belirtmişlerdir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların olumlu yönlerine ilişkin görüşlerine bakıldığında; “Eğitim Boyutu”, “Gelişim Boyutu”, “İletişim Boyutu” şeklinde kategoriler oluşturulmuştur. Dijital oyunların olumlu yönlerine ilişkin öğrencilerin verileri incelendiğinde, dijital oyunların öğretici yönünün dikkat çektiği, oyunları oynarken yabancı dil öğrenme gibi ister istemez kazanılan becerilerin olduğu, online oyunlar sayesinde farklı kültürdeki insanlarla etkileşim kurulduğu, bulmaca, zekâ ve tarih oyunlarının eğitici özelliklerinin olduğu görülebilir. Valkenburg ve Peter (2011) tarafından dijital oyun oynamanın kişiler üzerinde eğitici bir rolü olduğu belirtilmiştir. Ayrıca dijital oyunların, kişileri rahatlatan bir özelliğinin var olduğu ve kişileri eğlendirirken

onları eğittiği ifade edilmiştir. Green ve McNeese (2008) dijital oyunlar ile bireylerin, çeşitli kültürlerden ve etnik kökenden kişilerle tanışıp toplumsal çevresini genişletebilmekte olduğunu belirtmişlerdir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların olumsuz yönlerine ilişkin görüşlerine bakıldığında; “Psikolojik Etkiler Boyutu”, “Fiziksel Etkiler Boyutu”, “Bağımlılık Boyutu”, “Asosyallik Boyutu” şeklinde kategoriler oluşturulmuştur. Veriler incelendiğinde, dijital oyunların fiziksel olarak duruş bozukluklarına, obeziteye ve göz rahatsızlıklarına sebep olduğu; psikolojik olarak özellikle çocuklarda şiddete yönelmeye, agresifliğe ve içe kapanmaya sebep olduğu; aşırı oynamaktan dolayı bağımlılık yarattığı, zaman kaybına yol açtığı ve günlük yaşamındaki sorumlulukları aksatmaya sebep olduğu; bağımlılıkla beraber asosyalliği oluşturduğu, kişinin kendini çevresinden soyutlamasına sebep olduğu düşünülebilir. Baygül (2021) dijital oyunların başında oldukça uzun süre hareketsiz kalmanın omurga ve iskelet sistemi sorunlarına neden olduğunu ifade etmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) bu oyunların çocuklarda sosyallikten uzaklaşmaya ve insan ilişkilerinde sorunlara yol açabildiğini belirtmişlerdir. Meriläinen (2023) tarafından dijital oyunlara yönelik yaptığı çalışmada katılımcılar tarafından dijital oyunlar hakkında olumsuz yön olarak, dijital oyunlar esnasında kişiler arası düşmanca davranışlar görüldüğü belirtilmiştir.

## 6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Sonuç olarak; cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, bölüm, günlük dijital oyun oynama süresi, günlük fiziksel aktivite süresi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, spor yapma yılı değişkenlerine göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği’den” aldıkları puanlarda anlamlı farklılık belirlenmiştir. Cinsiyet değişkeninde erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre ölçeğin toplam puanında ve at boyutların tamamında daha yüksek puan ortalamasına sahip olmaları durumu, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre küçük yaştan itibaren daha fazla dijital oyunlarla ilgilenmesinden ve ilgisini çekebilecek daha fazla dijital oyun içeriği bulmasından kaynaklanabilir. Yaş değişkenindeki durumun, 18-20 ve 21-23 yaş arası öğrencilerin 24 ve üzeri yaşa sahip öğrencilere göre daha teknolojik bir ortamda büyümelerinden ve dolayısıyla daha fazla dijital oyun oynama alışkanlıkları edindiğinden kaynaklandığı düşünülebilir. Ayrıca yaş arttıkça bireylerin dijital oyunlara ayırabildiği zamanın azaldığı ve bu doğrultuda dijital oyun oynama tutumlarının azaldığı düşünülebilir. Sınıf düzeyi değişkenindeki durumun sebebi olarak, öğrencilerin farklı neslin bireyleri olmalarından ve farklı ortamlarda yetişmelerinden kaynaklandığı düşünülebilir. Bölüm değişkeninde genel olarak spor yöneticiliği öğrencilerinin puan ortalamalarının beden eğitimi ve spor öğretmenliği öğrencilerinin ve antrenörlük eğitimi öğrencilerinin puan ortalamalarından anlamlı seviyede yüksek olduğu sonucunun sebebi, farklı bölümdeki öğrencilerin paylaştıkları sosyal çevrelerin farklılık göstermesinden dolayı olabilir. Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenindeki bulgulara göre, dijital oyunlara gün içerisinde ayrılan vaktin artmasıyla beraber dijital oyunlara yönelik tutumun artmasının olağan olduğu düşünülmektedir. Günlük fiziksel aktivite süresi değişkeninde ortaya çıkan durumda, günlük fiziksel aktivite süresinin arttıkça dijital oyunlara yönelik ilginin azaldığı düşünülebilir. Anne ve baba eğitim durumu değişkeninde ortaya çıkan bulguların sebebi olarak, anne ve baba eğitim durumu seviyesi arttıkça bireyin olanaklarının artacağı, bu doğrultuda dijital oyunlara daha kolay erişebileceği ve dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarının yükseleceği düşünülebilir. Spor yapma yılı değişkenindeki duruma bakıldığında, spor yılı arttıkça dijital oyunlara olan ilginin azaldığı düşünülebilir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların bilişsel etkileri ile ilgili tutumlarına bakıldığında, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların bilişsel etkilerine yönelik tutumlarına bakıldığında bunların genel olarak olumlu olduğu, bunun sebebinin

özellikle strateji ve bulmaca gibi dijital oyun türlerinin problem çözme, strateji geliştirme, el-göz koordinasyonu geliştirme, odaklanma ve yabancı dil geliştirme gibi çeşitli bilişsel özellikleri geliştirmesinden dolayı olduğu ancak bilhassa uzun süreler dijital oyunlarla vakit geçirildiğinde zaman kaybı ve asosyallik sorunlarının olduğu söylenebilir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyunlar ile ilgili duyuşsal tutumlarına bakıldığında, bazı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunları sevdiğini, güzel vakit geçirme aracı olarak kullandığını ve kazanma hissiyatı yaşadıklarını ancak bazı öğrencilerin ise dijital oyun oynamayı sevmediğini görebiliriz. Bunun sebebi, bazı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor yaparak vakit geçirmeyi daha çok tercih ettiklerinden dolayı olabilir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunlar ile ilgili davranışsal tutumlarına bakıldığında öğrencilerin, dijital oyunları arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirebildikleri bir yer olarak kullandıkları, dijital oyunlar oynarken oyun içerisinde ilerlemeye çabaladıkları ve bu çabayı gösterirken agresif davranışlarının ortaya çıktığı ve bastırılmış duygularını özgürce atabilecekleri bir yer olarak dijital oyunları kullandıkları düşünülebilir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların olumlu yönlerine ilişkin görüşlerine bakıldığında, dijital oyunların öğretici yönünün dikkat çektiği, oyunları oynarken yabancı dil öğrenme gibi ister istemez kazanılan becerilerin olduğu, online oyunlar sayesinde farklı kültürdeki insanlarla etkileşim kurulduğu, bulmaca, zekâ ve tarih oyunlarının eğitici özelliklerinin olduğu görülebilir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyunların olumsuz yönlerine ilişkin görüşlerine bakıldığında, dijital oyunların fiziksel olarak duruş bozukluklarına, obeziteye ve göz rahatsızlıklarına sebep olduğu; psikolojik olarak özellikle çocuklarda şiddete yönelmeye, agresifliğe ve içe kapanmaya sebep olduğu; aşırı oynamaktan dolayı bağımlılık oluşturduğu, zaman kaybına yol açtığı ve günlük yaşamındaki sorumlulukları aksatmaya sebep olduğu; bağımlılıkla beraber asosyallığı oluşturduğu, kişinin kendini çevresinden soyutlamasına sebep olduğu düşünülebilir.

Nicel verilere bakıldığında öğrencilerin ölçek puanlarının genel ortalaması 54,24 olarak belirlenmiştir. Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt (2019)'a göre alınan puanlar "1-18 çok düşük; 19-37 düşük; 38- 54 orta; 55- 72 yüksek; 73- 90 çok yüksek" dijital oyun oynama tutumuna sahip olduğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda mevcut araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının orta seviye olduğu görülmektedir. Nitel verilere bakıldığında, dijital oyunlar hakkında katılımcı görüşlerinin

bilişsel, duyuşsal ve davranışsal temalar altında olumlu olduđu, ancak duyuşsal temada öfke kategorisi, davranışsal temada agresif davranışlar kategorisi olumsuz yönler temasında ise asosyallik, bağımlılık, fiziksel ve psikolojik etkiler kategorisi altında olumsuz görüşlerin olduđu görölmektedir. Genel olarak bakıldığında nicel ve nitel verilerin birbirlerini destekler nitelikte olduđu ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin orta seviye dijital oyun oynama tutumlarına sahip oldukları düşünölmektedir.

Mevcut araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda çalışmayla paralel bazı öneriler aşağıda sunulmuştur:

- Dijital oyunların olumlu ve öğretici yönlerinin spor bilimleri alanında kullanılması sağlanabilir. Bu doğrultuda, çeşitli spor dallarının kurallarını öğretici içeriğe sahip dijital oyunlar öğrencilere önerilebilir.
- Dijital oyun oynama tutumları yüksek olan öğrencilerin e-spor yönelimleri desteklenebilir. Bu bağlamda, e-spor hakkında bilgilendirici çalışmalar spor bilimleri fakültelerinde gerçekleştirilebilir.
- Dijital oyunların bağımlılık sonucu ortaya çıkardığı olumsuz sonuçların etkileri göz önüne alındığında, öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılığı hakkında farkındalık kazanmasını sağlamak faydalı olabilir. Bu doğrultuda okullarda bilgilendirici çalışmalar yapılabilir.
- Küçük yaştan itibaren bireylerin dijital oyunların olumsuz yönlerinden etkilenmesini önlemek adına aileler ile iş birliği kurularak hareket edilebilir, çocukların yaşlarına uygun olmayan dijital oyunları oynamaları engellenebilir ve aşırı sürede dijital oyun oynamamaları sağlanabilir.
- Literatür incelendiğinde dijital oyun oynama bağımlılığı hakkında pek çok çalışmaya rastlanmıştır. Ancak dijital oyun oynama tutumu hakkında yapılan çalışmaların bilhassa karma yöntemle gerçekleştirilen araştırmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda çeşitli değişkenler ve örneklem gruplarıyla dijital oyun oynama tutumu hakkında çalışmaların yapılması alana katkı sağlayabilir.

## 7. KAYNAKLAR

- Adanır, A. S., Doğru, H. & Özatalay, E. (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Turkish Journal of Family Practice/Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2), 85–90. <https://doi.org/10.15511/tahd.16.21685>.
- Akandere, M. (2003). *Eğici okul oyunları* (1. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., & Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- Aksoy, A. B. & Çifci, H. D. (2019). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Alioğlu, M. (2021). *Türkiye’de kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı bağlamında dijital oyun olarak league of legends oyununun ve e-spor faaliyetlerinin analizi* (Yayın No: 698918) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11. <https://dergipark.org.tr/en/pub/sybttd/issue/11437/136524>.
- Arslan, A., Çetinkaya, A., Karaman, M. & Kırık, A.M. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34-58. DOI:10.17361/UHIVE.2015813153.
- Bacanlı, H. (2006). *Gelişim ve Öğrenme* (12. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Baygül, S. (2021). *Spor yöneticiliği öğrencilerinde e-spor katılımı, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatmininin incelenmesi (batı akdeniz örneği)* (Yayın No: 680111) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Baykoç-Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Baykoç-Dönmez, N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Biçer, T. (2007). *Sporda duygu ve aklın yönetimi*. İstanbul: Beyaz Yayınları.

- Bilgin H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayın No: 423226) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008a). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008b). *Silkroad online’da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği*. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi “oyun tasarımı türler ve oyuncu”*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar & eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21. [https://www.researchgate.net/publication/317342269\\_Homo\\_Ludens\\_Dijital\\_oyunlar\\_ve\\_egitim](https://www.researchgate.net/publication/317342269_Homo_Ludens_Dijital_oyunlar_ve_egitim).
- Bozkurt, O. (2022). *Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Bir karma yöntem araştırması* (Yayın No: 732288) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bozkurt, T. M. & Olcay, H. (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *Sciences (JOSHAS JOURNAL)*, 8(55). [http://dx.doi.org/10.29228/JO\\_SHAS.63875](http://dx.doi.org/10.29228/JO_SHAS.63875).
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172. <https://dergipark.org.tr/en/pub/inesj/issue/40066/476685>.
- Cihan, B. B. & Araç-Ilgar, E. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi fenomenolojik bir çözümlenme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.510351>.
- Cihan, B. B., Araç-Ilgar, E. & Üstündağ-Öcal, N. (2023). Being a child in the digital world: Balancing anxiety levels. *Acıbadem Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 14(1), 68-75. <https://doi.org/10.31067/acusaglik.1134538>.

- Cinel, N. (2006). *Farklı sosyo ekonomik düzeydeki 3-6 yaş çocuđu olan anne babaların oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerinin ve bu yaş grubu çocukların sahip oldukları oyuncak ve oyun materyallerinin incelenmesi* (Yayın No: 187266) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Crawford, C., (1982). *The art of computer game design*. Glencoe: McGraw-Hill.
- Creswell, J. W. & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage publications.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. <https://doi.org/10.17860/efd.89744>.
- Çebi, M., İnaç, Y. & Çebi, A. İ. (2024). Investigation of digital game playing time and motivation of sport sciences students. *International Journal of Sport Culture and Science*, 12(1), 34-44. Doi : 10.14486/IntJSCS.2024.698.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çobanođlu, H. O., Türktemiz, H. & Bayraktar, I. (2024). Analysis on digital game playing attitudes amongst university students: A research on generation z. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(1), 16-28. DOI: 10.33459/cbubesbd.1213342.
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No: 646055) [Yüksek lisans tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Demir, G. T., Ciciođlu, H. İ., İlhan, E. L. & Arslan, Ö. (2017). Sınıf öğretmeni adaylarının beden eğitimi dersine yönelik tutumları. *International Journal Of Sport, Exercise & Training Sciences*, 3(4), 120-128. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/354729>.
- Dilek, S. E. (2018). Şans oyunları turizme katılım motivasyonlarından biri olabilir mi? *Journal of Tourism Theory and Research*, 4(2), 111-121. <https://doi.org/10.24288/jtr.422884>.

- Durgut, A. (2016). *Meslek Yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi* (Tez No: 456152) [Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. Doi:10.14687/jhs.v14i4.4936.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi* (Yayın No: 278767) [Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ferguson, C. J. & Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154-164. DOI 10.1007/s11031-012-9284-7.
- Fischer, P., Kastenmüller, A. & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.06.010>.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*. 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>.
- Gökçearsan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 23(14). 419-435. <https://dergipark.org.tr/en/pub/zgefd/issue/47938/606448>.
- Green, M. E. & McNeese, M. N. (2008). Factors that predict digital game play. *The Howard Journal of Communications*, 19(3), 258-272. <https://doi.org/10.1080/10646170802218321>.
- Griffiths M. (2005). Video games and health: Video gaming is safe for most players and can be useful in health care. *British Medical Journal*, 331(7509), 122. <https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122>.

- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know. *Educational Psychology in Practice*, 26(1): 35–40. <https://doi.org/10.1080/02667360903522769>.
- Gündođdu, C. (2021). *Dijital oyun kavramına yönelik: Bir meta-sentez betimleme* (Yayın No: 661326) [Yüksek lisans tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Güvendi, B., Tekkurşun-Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194–1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutubay Yayınevi.
- Hazar, M. (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim* (6. Baskı). Ankara: İlksan Matbaası.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi* (Yayın No: 450176) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hazar, Z. & Demir, G. T. (2018). Sınıf öğretmeni adaylarının oyun ve fiziksel etkinlikler dersine yönelik tutum ölçeđi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 1206-1215. Doi:10.14687/jhs.v15i2.5284.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 80-81.
- İnal, Y. & Çağıltay, K. (2005, May. 5). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler* [Symposium session]. Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7(1), 122-130. <https://doi.org/10.18094/si.13259>.
- Jones, K. (1995). *Simulations: A Handbook for teachers and trainers*. London: Kogan Page.

- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. & Ünsal-Barlas, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19. DOI: 10.5152/clinexphealthsci.2016.053.
- Karaç-Öcal, Y. & Araç-Ilgar, E. (2022). An examination based on the opinions of students having mental and physical performance education on digital. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 7(18), 1438-1479. <http://dx.doi.org/10.35826/ijoecc.595>.
- Karaç-Öcal, Y., Cihan, B.B. & Araç-Ilgar, E. (2021). Examination of metaphorical perceptions of physical education teachers related to sportive digital game, *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 12(43), 60-74. <http://dx.doi.org/10.35826/ijoecc.2809>.
- Karadağ, E. & Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık, 10-11.
- Karakaya, Z. (2008). *Dil edinimi okulöncesi dil ve oyun eğitimi*. Samsun: Yazı Yayıncılık, 50-51.
- Karataş, S. (2022). *14-16 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları ile sağlıklı beslenmeye ilişkin tutumlarının incelenmesi* (Yayın No: 742093) [Yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kayalı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması* (Yayın No: 335999) [Uzmanlık tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in problem video game playing: A review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1). <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/25730>.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 7. DOI:10.1045/february2002-kirriemuir.

- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/dased/issue/31671/321587>.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>.
- Köksal B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkisinin incelenmesi* (Yayın No: 427646) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Köse, Z. (2013). *13-14Yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması: Kütahya ili örneği* (Yayın No: 345435) [Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kuşçu, Y. (2014). *Oyun davranışını değerlendirme ölçeğinin Türkçeye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi* (Yayın No: 377674) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Latham, A. J., Patston, L. L. & Tippett, L. J. (2013). The virtual brain: 30 years of videogame play and cognitive abilities. *Frontiers in psychology*, 4(629), 1-10.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(Suppl.1), 77-95.  
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Mangır, M. & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26(16), 14-19. <https://hdl.handle.net/11413/5562>.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. & Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.  
<http://dx.doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>.

- Meriläinen, M. (2023). Young people's engagement with digital gaming cultures— Validating and developing the digital gaming relationship theory. *Entertainment Computing*, 44, 100538. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538>.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/bagimli/issue/38282/447021>.
- Mutlu-Bozkurt, T. & Olcay, H. (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(55):966-973. <http://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.63875>.
- Mutlu-Bozkurt, T., Dursun, M. & Arı, Ç. (2019). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227. <https://doi.org/10.14687/jhs.v17i1.5896>.
- Namlı, S. & Demir, G. T. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19(1), 40-52. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1239946>.
- Ocak, M. H. (2020). *Geleneksel spor ve espor seyircilerinin izleyici profilleri ve tercih nedenlerinin karşılaştırılması* (Yayın No: 640712) [Yüksek lisans tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı-internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öntürk, Y., Güvendi, B., Keskin, B. & Gelen, N. K. (2021). An investigation of the digital gaming attitudes of the faculty of sports sciences students. *Education Quarterly Reviews*, 4(2) 611-619. DOI: 10.31014/aior.1993.04.02.306.
- Özdamar, K. (1999). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi*. Eskişehir: Kaan Kitabevi.
- Özen, G., Timurkaan, S., Güllü, M., Timurkaan, H.S., Meriç, F., Uğraş, S. & Çelik Çoban, D. (2014). *Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Korza Yayıncılık.
- Özyalvaç, N.T. (2010). *Ortaöğretim öğrencilerinin beden eğitimi dersine yönelik tutumları ile akademik başarı motivasyonlarının incelenmesi* (Yayın No: 260550) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Piaget, J. (1951). *The child's conception of the world* (No. 213). Lanham, MD: Roman&Littlefield.
- Sağlam, M. & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102>.
- Sargın, N. (2001). *Çocuklarda ruh sağlığı* (1. Basım). Ankara Nobel Yayıncılık.
- Say, F.S. (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi* (Yayın No: 433695) [Doktora tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması* (Yayın No: 446117) [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi oyun ve oyuncak: sosyo-kültürel bir analiz* (Yayın No: 288202) [Yüksek lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sussman, C.J., Harper, J.M., Stahl, J.L. & Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America (Review)*. 27(2), 307–326. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>.
- Şahan, H. (2007). *Üniversite öğrencilerinin sosyalleşme sürecinde spor aktivitelerinin rolü* (Yayın No: 211047) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi* (Yayın No: 435990) [Yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, Y. (2021). *Z kuşağının dijital oyun bağımlılıklarının boş zaman ve deęişkenlerinin incelenmesi* (Yayın No: 694106) [Yüksek lisans tezi, Karamanođlu Mehmetbey Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Şeker, A. Ö. (2018). *Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre değerlendirilmesi* (Yayın No: 514431) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şişko, M. & Demirhan, G. (2002). İlköğretim okulları ve liselerde öğrenim gören kız ve erkek öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersine ilişkin tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(23), 205-210. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/hunefd/issue/7815/102640>.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. (sixth ed.), Boston: Pearson.
- Tavşancıl, E. (2014). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi* (5. Baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Tekkurşun-Demir, G. (2021). Spora yönelik tutum, dijital oyun bağımlılığı-farkındalık ve eğilimler: x, y ile z kuşağının karşılaştırılması (Yayın No: 695283) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tekkurşun-Demir, G. & Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18. <https://doi.org/10.33468/sbsebd.79>.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No: 407156) [Yüksek lisans tezi, Fatih Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuğrul, B., Ertürk, H., Özen-Altınkaynak, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2020). *Güncel Türkçe sözlük*, [https://sozluk.gov.tr], Erişim tarihi: 03.12. 2020.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2022). *Güncel Türkçe sözlük*, [https://sozluk.gov.tr], Erişim tarihi: 04.11. 2022.

- Tüver, A. (2021). *Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No: 700231) [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Üçgül, M. (2006). *Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi* (Yayın No: 199354) [Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ülgen, G. (1997). *Eğitim psikolojisi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E. & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128-137. <https://dergipark.org.tr/en/pub/dujoss/issue/72736/1128524>.
- Üstündağ, S. (2021). *Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile oyunsallık ve sporda sosyal davranışlarının incelenmesi* (Yayın No: 705763) [Doktora tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of adolescent health*, 48(2), 121-127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>.
- Wagner, M., (2006). On the scientific relevance of e-sports. *In proceedings of the 2006 international conference on internet computing and conference on computer game development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press: 437-440.
- Yazıcıoğlu-Çalışkan, H. Y., Pekel, A. Ö., Yarayan, Y. E. & İlhan, L. (2021). Çocuklarda dijital oyun oynama tutumu: Yaz spor okuluna katılan çocuklar üzerinde araştırma. *Aksaray University Journal of Sport and Health Researches*, 2(2), 124-135. DOI: 10.54152/asujshr.1028353.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı- yeni şiddet* (Yayın No: 273493) [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayıncılık, 1-261.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. & Erduran, N. (2016). *Oyun dünyam-dünyam oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yücel, G. & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x>.



## EKLER

### EK-1 Kişisel Bilgi Formu

Değerli katılımcılar, çalışmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Ankette yer alan soruları dikkatlice okuyarak içtenlikle cevaplamanız çalışma için önem arz etmektedir. Katılımınız için teşekkür ederim.

Yekta Göksel OĞUR

#### 1- Cinsiyetiniz:

Erkek ( ) Kadın ( )

#### 2- Yaşınız:

18-20 yaş ( ) 21-23 yaş ( ) 24 ve üzeri ( )

#### 3- Sınıf Düzeyiniz:

1.sınıf ( ) 2.sınıf ( ) 3.sınıf ( ) 4.sınıf ( )

#### 4- Bölümünüz:

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ( ) Spor Yöneticiliği ( ) Antrenörlük Eğitimi ( )

#### 5- Günlük Dijital Oyun Oynama Süresiniz:

0-60 dk arası ( ) 61-120 dk arası ( ) 121 dk ve üzeri ( )

#### 6- Günlük Fiziksel Aktivite Süresiniz:

60 dk veya daha az ( ) 61-90 dk ( ) 91-120 dk ( ) 121 dk ve üzeri ( )

#### 7- Anne Eğitim Durumunuz:

Okuryazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Ortaokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( ) Üniversite Mezunu ( )

#### 8- Baba Eğitim Durumunuz

Okuryazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Ortaokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( ) Üniversite Mezunu ( )

#### 9- Spor Yapma Yılıınız: .....

## EK-2 Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ):

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	1	2	3	4	5
2. <i>Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.*</i>	1	2	3	4	5
3. <i>Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.*</i>	1	2	3	4	5
4. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.	1	2	3	4	5
5. <i>Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.*</i>	1	2	3	4	5
6. <i>Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.*</i>	1	2	3	4	5
7. <i>Dijital oyun oynamayı sevmem.*</i>	1	2	3	4	5
8. Kafa dağıtmanın en iyi yolu dijital oyun oynamaktır.	1	2	3	4	5
9. Dijital oyunlarda bir üst bölüme geçmek beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
10. <i>Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkır.*</i>	1	2	3	4	5
11. Dijital oyun oynarken güçlendirici, ödül, kupa kazanmak için çabalarım.	1	2	3	4	5
12. Arkadaşlarımla dijital oyunlar hakkında konuşurum.	1	2	3	4	5
13. Arkadaşlarıma dijital oyunlardaki silah, güçlendirici, kupaların yerini anlatırım.	1	2	3	4	5
14. Yeni çıkan dijital oyunları bilgisayar/telefonuma indiririm.	1	2	3	4	5
15. Bulduğum her fırsatta dijital oyun oynarım.	1	2	3	4	5
16. Dijital oyunlarda seviyeleri geçene kadar oynamaya devam ederim.	1	2	3	4	5
17. Verilen görev/talimatları yerine getirmeye çalışırım.	1	2	3	4	5
18. <i>Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacağım birşeyim yok.*</i>	1	2	3	4	5

*\*İtalik olarak gösterilen maddeler ters maddelerdir.*

Atıf: Tekkurşun Demir, G. ve Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.

### **EK-3 Yarı-yapılandırılmış Görüşme Formu**

**1-Dijital oyunların bilişsel etkileri sizce nelerdir?**

**2-Dijital oyunlara yönelik hisleriniz nelerdir?**

**3-Dijital oyun oynarken davranışlarınız nasıldır?**

**4-Dijital oyunların olumlu yönleri nelerdir?**

**5-Dijital oyunların olumsuz yönleri nelerdir?**

## EK-4 Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği Kullanma İzin Yazısı



**Yekta Göksel Oğur** <

28 Eki 2022 Cum 14:26 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: gonultekkursun ▾

Merhaba hocam, Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında Yüksek Lisans öğrencisiyim. İzininiz olur ise gerçekleştirmeyi düşündüğüm tez çalışmamda geliştirmiş olduğunuz "Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)" başlıklı ölçeğinizi kullanmak istiyorum. Hassasiyetiniz ve desteğiniz için teşekkür eder, sağlıklı günler dilerim. Yekta Göksel OĞUR



**Gönül Tekkursun Demir** <

30 Eki 2022 12:22 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: ben ▾

Merhaba,

Şu ana kadar geliştirdiğimiz ölçekler ve sizin kullanmak üzere talep ettiğiniz "Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği" ektedir. İstediklerinizi kullanabilirsiniz bundan mutlu oluyorum.

Kolaylıklar dilerim.

Gönül Tekkursun Demir

## EK-5 Yozgat Bozok Üniversitesi Etik Komisyonu İzni



T.C.  
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
ETİK KOMİSYONU  
BAŞVURU DEĞERLENDİRME FORMU

BAŞVURU BİLGİLERİ	ARAŞTIRMANIN ADI	Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının İncelenmesi: Bir Karma Yöntem Araştırması
	ARAŞTIRMANIN TÜRÜ	<input type="checkbox"/> Anket/Ölçek/Skala Çalışması <input type="checkbox"/> Gözlemsel Çalışma <input type="checkbox"/> Niteliksel Çalışma <input checked="" type="checkbox"/> Diğer
	GELEN EVRAK SAYISI ve TARİHİ	E-88148187-050-109885 sayılı yazı
	YÜRÜTÜCÜ/DANIŞMAN (Unvan, Ad-Soyad, Kurum, Bölüm)	Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi
	ARAŞTIRMACILAR (Unvan, Ad-Soyad, Kurum, Bölüm)	Yekta Göksel OĞUR Öğrenci
ARAŞTIRMACILAR (Unvan, Ad-Soyad, Kurum, Bölüm)		

KARAR BİLGİLERİ	KARAR NO:39/14	TARİH: 24.11.2022
	Yukarıda bilgileri verilen Etik Komisyonu başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş çalışmanın başvuru dosyasında belirtilen merkezlerde gerçekleştirilmesinde etik sakınca <b>bulunmadığına</b> karar verilmiştir.	
	<b>Değerlendirme Sonucu</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Uygundur
<input type="checkbox"/>	Düzeltilme gereklidir (Açıklayınız)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Düzeltmeleri görmek istiyoruz <input type="checkbox"/> Düzeltmeleri görmemize gerek yok	
<input type="checkbox"/>	Uygun değildir (Açıklayınız)	
<input type="checkbox"/>	Açıklama	

ÇALIŞMA ESASI	Yozgat Bozok Üniversitesi Etik Komisyonu Yönergesi
---------------	--

### ETİK KOMİSYONU ÜYELERİ

Yekta Göksel OĞUR

Yüksek Lisans Tezi

YOZGAT 2024



**T.C.  
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**