



Makale Türü	Başvuru Tarihi	Kabul Tarihi	Online Yayın Tarihi
Araştırma Makalesi	25.11.2021	15.12.2021	29.12.2021

## ÇOCUKLARDA DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMU: YAZ SPOR OKULUNA KATILAN ÇOCUKLAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Hande YAZICIOĞLU ÇALIŞAN<sup>1</sup>, Aylin Özge PEKEL<sup>2</sup>, Yunus Emre YARAYAN<sup>3</sup>, Ekrem Levent İLHAN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Spor ve Sağlık Alanında İhtisaslaşma Koordinatörlüğü, Aksaray Üniversitesi, <sup>2</sup>Spor Bilimleri Fakültesi, Gazi Üniversitesi, <sup>3</sup>Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Siirt Üniversitesi

### Özet

Bu çalışmada, yaz spor okuluna katılan ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmaya 2019-2020 öğretim yılında “Gazi Koleji” ve “Beypazarı Gençlik Merkezinde” yaz spor okullarına katılan ilkököl ve ortaokulda öğrenim gören 152 öğrenci katılmıştır. Araştırmada veri toplamak amacıyla, Kişisel Bilgi Formu ile Demir ve Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmanın analizinde SPSS 22 istatistik programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde, dijital oyun oynama tutumunun cinsiyet değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için verilere t-testi uygulanmıştır. Yaş değişkeni ile ölçekten elde edilen puanlar arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Korelasyon analizi, oyun oynama süresi ve spor yapma süresi değişkenlerine göre ise Anova analiz yöntemleri kullanılmıştır. Anova analizi sonucu farkın kaynağını belirlemek için Bonferroni testi uygulanmıştır. Sonuç olarak yaz spor okuluna katılan ilkököl ve ortaokul öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarıyla cinsiyet ve dijital oyun oynama süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu, yaş ve spor yapma süresi değişkenleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.


**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun oynama, Yaz spor okulu, Beden eğitimi, İlkokul öğrencileri, Ortaokul öğrencileri

## DIGITAL PLAYING ATTITUDES IN CHILDREN: A RESEARCH ON CHILDREN ATTENDING SUMMER SPORTS SCHOOL

### Abstract

In this study, it was aimed to determine the attitudes of primary and secondary school students attending summer sports school towards playing digital games. In the 2019-2020 academic year, 152 students studying in primary and secondary schools participated in the summer sports schools in "Gazi Koleji" and "Beypazarı Gençlik Merkezi". Personal Information Form and “Digital Gaming Attitude Scale” developed by Demir and Bozkurt (2019) were used to collect data in the research. SPSS 22 statistical program was used in the analysis of the research. In the analysis of the data, t-test was applied to the data to determine whether the digital game playing attitude differs according to the gender variable. Pearson correlation analysis was used to determine the relationship between the age variable and the scores obtained from the scale, and anova analysis methods were used according to the variables of playing time and playing sports. Bonferroni test was applied to determine the source of the difference as a result of Anova analysis. As a result, it has been determined that there is a statistically significant difference between the digital game playing attitudes of primary and secondary school students participating in the summer sports school, gender and the duration of playing digital games and there is no significant difference between the variables of age and duration of playing sports.

**Key Words:** Playing digital games, Summer sports school, Physical education, Primary school students, Secondary school students

**Sorumlu Yazar:** Hande YAZICIOĞLU ÇALIŞAN<sup>1</sup>, Spor ve Sağlık Alanında İhtisaslaşma Koordinatörlüğü, Aksaray Üniversitesi, handeeyazicioglu@gmail.com

## GİRİŞ

Oyunu çocukların en önemli uğraşı olarak düşünülebiliriz. Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlemesiyle, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi sebepler çocukların oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmektedir. Zamanla geleneksel oyunların yerini bilgisayar ve internet aracılığıyla oynanan dijital oyunlar almaktadır. Dijital oyun oynamanın insan hayatının artık vazgeçilmezleri haline geldiği ve bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik cihazlarla gün içerisinde geçirilen çevrimiçi tüketimin arttığı bu zamanda dijital oyun oynama davranışının çocuklar üzerinde büyük bir etki alanı vardır.

Dijital dönüşüm her geçen gün hızlanarak gelişim göstermektedir (Güngör ve Kurtipek, 2020). Bu gelişim alanlarından biri de dijital oyundur. Dijital oyun; monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımlarıyla etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Kaya, 2013). Jull (2011) dijital oyunu, kısıtlık içermeyen ve boş zaman değerlendirilen bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Çetin (2013) ise dijital oyunu, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlar olarak tanımlamaktadır.

Dijital oyunlar, son yıllarda çocukların temel yaşam aktivitelerinden birisi olmuş ve eğlence ve serbest zaman anlayışının önemli bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar buldukları ilk fırsatta yapılacak aktiviteler arasında dijital oyun oynamayı ilk sıraya koymaktadır (Hazar ve ark., 2017). Dijital oyunların oyunculara gerçeküstü bir dünya sunması ve oyuncuların burada olağanüstü güç ve yeteneklere sahip olması ve gerçek yaşamda başaramayacağı birçok şeyi bu oyunlarda başarabilmesi çocukları bu oyunlara çeken önemli etkenlerdendir (Demir ve Hazar, 2018). Tran ve Strutton (2013)'a göre bireylerin dijital oyun oynama sebepleri “diğer oyuncularla iletişim kurmak, boş zaman değerlendirmek ya da eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını gidererek” mutlu olmaktır. Yapılan çalışmalarda aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları olduğu bulunmuştur (Prot ve ark., 2014). Ayrıca, dijital oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklediği de söylenmektedir. Bununla birlikte, çocukların problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar verme becerilerini desteklediği aynı zamanda da strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerini desteklediği belirtilmektedir (Kim ve Smith, 2017).

Tüm bu olumlu yönlerinin yanı sıra, dijital oyun kullanım alanlarının çoğalması ve özellikle de çocukların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi ve dış mekan oyun

alanlarının giderek sınırlı hale gelmesi çocuklar üzerinde sadece olumlu etkiler değil aynı zamanda da olumsuz etkilere neden olduğu düşünülmektedir (Rosen ve ark., 2014). Dijital oyunların bireyleri pasif bir yaşam tarzına sürüklediği, sosyal yaşamdan uzaklaştırdığı, aile içi iletişimi olumsuz etkilediği, oynanış biçimi gereği saatlerce masa başında hareketsiz oturulması sonucu dolaşım, solunum, kas ve iskelet sistemleri başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik etkiye sebep olduğu, bununla birlikte özellikle şiddet içerikli oyunların bireyleri şiddete yatkın bir hale getirdiğini ve en önemlisi bu oyunların oynayanları birer oyun bağımlısına dönüştürdüğü düşünülmektedir (Lieberman ve ark., 2009; Şahin ve Tuğrul, 2012). İnsanoğlu dünya üzerinde kendi yarattığı uygarlığı, yine uygarlığın yan ürünleri olarak ortaya çıkan hareketsiz yaşam formu ile ciddi biçimde tehdit eder hale gelmiştir (İlhan, 2010).

Hareket çocukların bedensel gelişimi için önemli bir etken olduğundan dijital oyunlar çocukları hareketsiz ve pasif duruma sürükleyerek çocuklarda obezitenin yayılmasına sebep olmaktadır. Dünya sağlık örgütü (WHO), obezitenin dünya genelinde yaygın bir problem olduğunu ve bu sorunun çocuk ve ergenler arasında hızla yayıldığını belirtmektedir. Bunun en önemli nedenleri arasında ise çevresel faktörler olarak değerlendirilen aşırı düzeyde TV izleme, dijital oyun oynamak ve buna bağlı olarak fiziksel aktivitenin azalması gösterilmektedir (Marshall ve ark., 2004). Çocuklara fiziksel aktivite sağlama imkanlarından biri de yaz spor okullarıdır. Resmi ve özel kurumların organize ettiği ve son yıllarda artan bir ilgi gören ve buna bağlı olarak da katılımın arttığı yaz spor okullarının temel amacı çocukların fiziksel, zihinsel, psikolojik ve sosyal gelişim yönlerine katkı sağlamaktır (Gencer ve İlhan, 2017).

Dijital oyun oynamanın çocukların hayatının bir parçası haline geldiği düşünülürse çalışmamızın amacı, yaz spor okuluna katılan ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarını belirlemektir. Bu bağlamda yaz spor okuluna katılan çocuklar diğer çocuklardan farklı olarak okul dışında ve tatil dönemlerinde sportif etkinliğe katılmaktadırlar. Bu farkı gözetenek yaz spor okuluna katılan çocukların dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarını belirlemek çalışmamızın çıkış noktası olmuştur. Literatür incelendiğinde yaz spor okuluna katılan ilkokul ve ortaokul öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarına yönelik bir çalışmaya rastlanılmadığından dolayı literatüre katkısı olacağı düşünülmektedir.

## **YÖNTEM**

### **Araştırma Modeli**

Araştırmada, var olan durumu sorgulayan betimsel araştırma modellerinden tarama deseni kullanılmıştır. Tarama deseni, geçmişte ya da halen var olan bir koşulu var olduğu haliyle

betimleyen araştırma desendir. Bu desen, araştırmaya konu olan vaka, kişi veya nesneyi kendi içinde ve var olduğu gibi ortaya koymaya çalışır (Karasar, 2014).

### **Evren-Örneklem (Araştırma Grubu)**

Çalışmanın araştırma grubuna kolay ulaşılabilir örneklem ile ulaşılmıştır. Bu örneklem yöntemi araştırmaya hız ve pratiklik kazandırır. Bu yöntemde yakın olan ve erişilmesi kolay olan bir durum seçilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırma grubunu, 2019-2020 öğretim yılında Ankara ilindeki Gazi Koleji ve Ankara'nın Beypazarı ilçesindeki Beypazarı Gençlik Merkezi yaz spor okullarına katılan ilkökul ve ortaokulda öğrenim gören 84 kız (%55,3),  $\bar{X}_{yaş}=10,79\pm 1,70$ , 68 erkek (%44,7),  $\bar{X}_{yaş}=10,56\pm 1,90$  olmak üzere toplam 152 öğrenci oluşturmaktadır. Çocuklara gönüllülük esasına göre ölçek uygulanmış olup ailelerinden izin belgesi alınmıştır.

### **Veri Toplama Araçları**

#### **Kişisel Bilgi Formu**

Dijital oyun oynama tutumu ile ilişkili olabileceği düşünülen bağımsız değişkenlerin neler olduğuna yönelik literatür taraması yapılmış ve ilişkili olabilecek değişkenlere yönelik kişisel bilgi formu oluşturulmuş ve katılımcıların yaş, cinsiyet, günlük ortalama dijital oyun oynama süresi ve ortalama spor yapma süresi gibi bilgiler toplanmıştır.

### **Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği**

Demir ve Bozkurt tarafından 2019 yılında katılımcıların dijital oyun oynama tutumlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek, beşli Likert tipli bir ölçek olup (1 = Hiç Katılmıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum), üç faktör altında ve 18 maddeden oluşmaktadır. DOOTÖ'nün alt boyutları ise, maddelerin literatürdeki tutum özelliği alt boyutlarına uygun olarak dağılmasından dolayı "bilişsel", "duyuşsal" ve "davranışsal" olarak isimlendirilmiştir. Bilişsel alt boyutu, 1., 2., 3., 4., 5. maddelerden oluşmakta açıkladığı varyans oranı 42,68 ve Cronbach Alpha ,90'dır. Duyuşsal alt boyutu, 6., 7., 8., 9., 10. maddelerden oluşmakta açıkladığı varyans oranı 16,83 ve Cronbach Alpha ,81'dir. Davranışsal alt boyutu 11., 12., 13., 14., 15., 16., 17., 18. maddelerden oluşmakta, açıkladığı varyans oranı 5,59 ve Cronbach Alpha ,91'dir. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans oranı % 65,11 ve Cronbach Alpa değeri ,82'dir. Bu araştırmada ölçeğe ilişkin iç tutarlık katsayısı .71 olarak tespit edilmiştir.

## Verilerin Analizi

Araştırmada ilk olarak analizlerin uygunluğu ve varsayımların kontrolü için boş verilerin ve uç değer analizlerin değerlendirilmesi yapılmıştır. Bu işlemler sonucunda, hatalı ve eksik dolduran 9 kişinin ve Mahalanobis uzaklığı göz önünde bulundurularak uç değerler analizi sonucunda ise 6 kişinin verileri analiz dışı bırakılarak kalan 152 kişinin verileri üzerinden analizler yapılmıştır.

Araştırmada kullanılan ölçeğe verilen yanıtların iç tutarlılığı Cronbach alpha ( $\alpha$ ) ile incelenmiş ve katsayı .70 olarak tespit edilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini saptamak amacıyla çarpıklık basıklık değerlerine bakılmış ve verilerin normal dağılımı gösterdiği tespit edilmiştir (Kline, 2011).

Bu kapsamda dijital oyun oynama tutumunun cinsiyet değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için verilere t-testi uygulanmıştır. Yaş değişkeni ile ölçekten elde edilen puanlar arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Korelasyon analizi, oyun oynama süresi ve spor yapma süresi değişkenlerine göre ise Anova analiz yöntemleri kullanılmıştır. Anova analizi sonucu farkın kaynağını belirlemek için bonferroni testi uygulanmıştır.

## BULGULAR

**Tablo 1. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumunun cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları**

Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	f	t	Sd	p
Bilişsel	Kız	84	12,881	3,430	,029	4,672	150	,000*
	Erkek	68	15,602	3,738				
Duyuşsal	Kız	84	13,690	4,089	,726	4,756	150	,000*
	Erkek	68	16,705	3,620				
Davranışsal	Kız	84	18,964	4,178	1,601	6,314	150	,000*
	Erkek	68	23,588	4,847				

Tablo 1’de öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, bilişsel ( $t_{(150)}=4,672$ ,  $p<.05$ ), duyuşsal ( $t_{(150)}=4,756$ ,  $p<.05$ ), davranışsal ( $t_{(150)}=6,314$ ,  $p<.05$ ), alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Ortalama puanlar dikkate alındığında; erkek öğrencilerin puan ortalamalarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

**Tablo 2. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumunun yaş değişkenine göre pearson-korelasyon analiz sonuçları**

n=152		Bilişsel	Duyuşsal	Davranışsal
Yaş	r	,042	,082	-,023
	p	,604	,318	,778

Tablo 2’de öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu yaş değişkenine göre incelendiğinde, bilişsel boyut arasında pozitif yönde düşük düzeyde ( $r=,042$ ;  $p>.05$ ), duyuşsal boyut arasında pozitif yönde düşük düzeyde ( $r=,082$ ;  $p>.05$ ), davranışsal boyut arasında negatif yönde düşük düzeyde ( $r=,023$ ;  $p>.05$ ), istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki göstermediği tespit edilmiştir.

**Tablo 3. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumunun oyun oynama süresi değişkenine göre anova analiz sonuçları**

Alt Boyutlar	Oyun Oynama Süresi	N	$X_{ort}$	Ss	f	df	p	Fark Bonferroni
Bilişsel	1. Hiç Oynamıyorum	27	11,518	3,142		3		
	2. Bir Saat	60	13,533	3,392	10,601	148	,000*	1<2, 1<3, 1<4
	3. İki Saat	38	15,184	3,896		151		
	4. 3 +	27	16,407	3,433				
Duyuşsal	1. Hiç Oynamıyorum	27	11,740	4,485		3		
	2. Bir Saat	60	14,583	3,341	12,784	148	,000*	1<2, 1<3, 1<4
	3. İki Saat	38	16,342	3,458		151		
	4. 3 +	27	17,518	4,145				
Davranışsal	1. Hiç Oynamıyorum	27	17,740	3,569		3		
	2. Bir Saat	60	20,533	4,774	15,343	148	,000*	1<2, 1<3, 1<4
	3. İki Saat	38	20,815	4,342		151		
	4. 3 +	27	25,740	4,579				

Tablo 3’te öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu oyun süresi değişkenine göre incelendiğinde, bilişsel ( $F_{(3-151)}=10,60$ ;  $p<0.05$ ), duyuşsal ( $F_{(3-151)}=12,78$ ;  $p<0.05$ ), davranışsal ( $F_{(3-151)}=15,34$ ;  $p<0.05$ ), alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Oyun oynama süreleri arasındaki farkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan bonferroni testi sonuçlarına göre hiç dijital oyun oynamayan öğrencilerin tutumunun oynayan bireylere göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Tutumunun Spor Yapma Süresi Değişkenine Göre Anova Analiz Sonuçları**

Alt Boyutlar	Oyun Oynama Süresi	N	$X_{ort}$	Ss	f	df	p	Fark Bonferroni
Bilişsel	1. Bir Saat	53	15,660	3,922		2		
	2. İki Saat	58	15,034	3,929	1,349	149	,263	
	3. 3 +	41	14,243	4,694		151		

<b>Duyuşsal</b>	1. Bir Saat	53	21,283	5,241	2
	2. İki Saat	58	20,706	5,036	,200 149 ,819
	3. 3 +	41	21,170	4,852	151
<b>Davranışsal</b>	1. Bir Saat	53	14,867	3,362	2
	2. İki Saat	58	14,155	4,166	2,781 149 ,065
	3. 3 +	41	13,024	3,657	151

Tablo 4’te öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu spor yapma süresi değişkenine göre incelendiğinde, bilişsel ( $F_{(2-151)}=1,34$ ;  $p>0.05$ ), duyuşsal ( $F_{(2-151)}=,20$ ;  $p>0.05$ ), davranışsal ( $F_{(2-151)}=2,78$ ;  $p>0.05$ ), alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada, yaz spor okuluna katılan çocukların dijital oyun oynama tutumları bazı değişkenler açısından incelenmiştir.

Araştırmanın ilk bulgusunda yer alan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde bilişsel, duyuşsal, davranışsal alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ortalama puanlar dikkate alındığında ise; erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla, dijital oyun oynama tutumlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bunun nedeninin erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyunlara daha fazla zaman ayırıp, dijital oyunların daha çok erkek çocukların dikkatini çekecek şekilde tasarlanması ve erkek çocukların dijital oyunlara daha düşkün olmaları şeklinde düşünülebilir. Bizim çalışmamıza paralel olarak Media Analysis Laboratory (1998) tarafından yapılan çalışmada erkeklerin oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları ve tercih edilen oyunların erkeklerin daha fazla ilgi duydukları alanlar olan spor, macera, yarış ve dövüş olduğu saptanmıştır. Bizim çalışmamıza benzer olan diğer bir çalışmada ise; erkeklerin kadınlara oranla daha çok dijital oyun oynadıkları görülmektedir (Sherry ve ark., 2003). Hazar ve arkadaşları (2017)’nin araştırmasında da araştırma sonucuna paralel olarak, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kızlara kıyasla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Araştırmanın diğer bulgusunda dijital oyun oynama tutumunun yaş değişkenine göre incelendiğinde, bilişsel boyut arasında pozitif yönde düşük düzeyde, duyuşsal boyut arasında pozitif yönde düşük düzeyde, davranışsal boyut arasında negatif yönde düşük düzeyde, istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki göstermediği tespit edilmiştir. Yaşlarının farklı olmasına rağmen aynı neslin çocukları olmaları dijital oyun oynama tutumlarını da etkilediği düşünülmektedir. Bizim çalışmamıza benzer olarak Bozkurt ve arkadaşları (2019)’nin yaptığı

çalışmada dijital oyun oynama tutumları ile sınıf değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Yine benzer olarak İnal ve Çağıltay (2005)'in çalışması da sınıf düzeylerine göre katılımcıların oyun tercihlerinde anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Araştırmanın üçüncü bulgusunda, dijital oyun oynama tutumları ile dijital oyun oynama süresi değişkeni arasında bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Buna göre dijital oyun oynama süresi arttıkça, dijital oyun oynama tutumunda da artış olduğu söylenilebilir. Bizim çalışmamıza paralel olarak Bozkurt ve arkadaşlarının (2019) yaptığı çalışmada da benzer sonuç elde edilmiştir. Yapılan birçok çalışmada, günlük cihazları oyun oynama sürelerinin dijital bağımlılık düzeyini anlamlı bir şekilde arttırdığı saptanmıştır (Ekinci ve ark., 2017). Demir ve Cicioğlu (2019)'nun çalışmasında ise araştırmamızdan farklı olarak katılımcıların günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu düşmekte olduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın son bulgusunda ise dijital oyun oynama tutumu spor yapma süresi değişkeni arasında bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Bozkurt ve arkadaşları (2019)'nın yaptığı çalışmada davranışsal alt boyutunda anlamlı bir farklılık saptanırken bilişsel ve duyuşsal alt boyutlarında ise fiziksel aktivite süresi değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Bizim çalışmamızla farklılık gösteren; Biddiss ve Irwin (2010)'in yaptığı çalışmada fiziksel aktiviteye katılanların dijital oyun oynama motivasyonlarının düşük olduğu tespit edilmiştir. Demir ve Cicioğlu (2019)'nun araştırmasında da dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun azaldığı tespit edilmiştir.

Sonuç olarak yaz spor okuluna katılan ilkokul ve ortaokul öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarıyla cinsiyet ve dijital oyun oynama süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu, yaş ve spor yapma süresi değişkenleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Sonraki çalışmalarda diğer yaş gruplarını da kapsayan, daha fazla kişinin katılımıyla gerçekleştirilecek çalışmalar yapılmasıyla bu çalışmanın diğer çalışmalara destek sağlayacağı düşünülmektedir.

**Çıkar Çatışması:** Yazarların herhangi bir kişi, enstitü, kurum ile çıkar çatışması olmadığını beyan ederiz.



## KAYNAKLAR

**Biddiss, E., & Irwin, J. (2010).** Active Video Games to Promote Physical Activity in Children and Youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 164:664-672.

**Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016).** Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265- 289.

**Çetin, E. (2013).** *Tanımlar ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.

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

**Demir, G.T. & Cicioğlu, H. İ. (2019).** Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu İle Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.

**Ekinci N.E., Yalçın, İ., Özer Ö, & Kara T. (2017).** An investigation of the digital game addiction between high school students. *International Journal of Human Sciences*; 14(4): 4989-4994.

**Gencer, E. & İlhan, E. L. (2017).** Yaz Spor Okullarına Katılan Çocukların Ruhsal Uyum Düzeylerinin İncelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21 (1-4) , 1-12. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/gbesbd/issue/36477/413658>.

**Güngör, N. B., & Kurtipek, S. (2020).** Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bireysel yenilikçilik düzeyinin dijital okuryazarlığa etkisinin yapısal eşitlik modeli ile incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 17(2), 756-767. <https://doi.org/10.14687/jhs.v17i2.6021>

**Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., & Çelikbilek, S. (2017).** Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332.

**İlhan, L. (2010).** Hareketsiz yaşamlar kültürü ve beraberinde getirdikleri. *Verimlilik Dergisi*, (3) , 195-210 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/verimlilik/issue/21753/233873>

**İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005).** *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*, Ankara Özel Teyfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.

**Jull, J. (2011).** *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.

**Karasar, N. (2014).** *Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Kavramlar, Teknikler ve İlkeler* (27. Baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.

**Kline, R. B. (2011).** *Methodology in the Social Sciences. Principles and Practice Of Structural Equation Modeling* (3rd ed.). New York, NY, US: Guilford Press.

**Kaya, B.A. (2013).** *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

**Lieberman, D.A., Fisk, M., C. & Biely, E. (2009).** Digital Games For Young Children Ages Three to Six: From Research To Design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299–313.

**Marshall, J.S., Biddle, S.J.H., Gorely, T., Cameron, N., & Murdey, I. (2004).** Relationships Between Media Use, Body Fatness and Physical Activity in Children And Youth: A Meta-Analysis. *International Journal of Obesity*. 28, 1238–1246.

**Media Analysis Laboratory, Simon Fraser University, B.C. (1998).** Video game culture: Leisure and play of B.C. teens.[http://www.media-awareness.ca/english/resources/research\\_documents/studies/video\\_games/video\\_game\\_culture.cfm](http://www.media-awareness.ca/english/resources/research_documents/studies/video_games/video_game_culture.cfm).

**Mutlu Bozkurt, T., Dursun, M., & Arı, Ç. (2019).** Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutumların İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227.

**Özhan, S. (2011).** Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, *Aile ve Toplum Dergisi*, 12(7), 21-33.

**Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S. & Lachlan, K. (2003).** *Gender and electronic game play. Submitted to Information Communication and Society*. Retrieved April 8.

**Şahin, C. & Tuğrul, M. (2012).** İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken-Journal of World of Turks*, 4(3), 15-30.

**Tran, G. A. & Strutton, D. (2013).** What Factors Affect Consumer Acceptance of InGame Advertisements?, Chick “Like” to Manage Digital Content For Players, *Journal Of Advertising Research*, 53(4), 455-469.

**Yıldırım, A. & Şimşek H. (2013).** *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (9. Baskı).Ankara: Seçkin Yayıncılık.

**Ekler****KİŞİSEL BİLGİ FORMU**

1.Yaşınız?:

2.Cinsiyetiniz: Kadın ( ) Erkek ( )

3.Dijital Oyun Oynama Süreniz?:

4. Ortalama Spor Yapma Süreniz?:

**DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMU ÖLÇEĞİ (DOOTÖ)**

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Hemen her zaman
1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	0	1	2	3	4
2. Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.	0	1	2	3	4
3. Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.	0	1	2	3	4
4. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.	0	1	2	3	4
5. Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.	0	1	2	3	4
6. Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.	0	1	2	3	4
7. Dijital oyun oynamayı sevmem.	0	1	2	3	4
8. Kafa dağıtmanın en iyi yolu dijital oyun oynamaktır.	0	1	2	3	4
9. Dijital oyunlarda bir üst bölüme geçmek beni heyecanlandırır.	0	1	2	3	4
10. Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkır.	0	1	2	3	4
11. Dijital oyun oynarken güçlendirici, ödül, kupa kazanmak için çabalarım.	0	1	2	3	4
12. Arkadaşlarımla dijital oyunlar hakkında konuşurum.	0	1	2	3	4
13. Arkadaşlarıma dijital oyunlardaki silah, güçlendirici, kupaların yerini anlatırım.	0	1	2	3	4
14. Yeni çıkan dijital oyunları bilgisayar/telefonuma indiririm.	0	1	2	3	4
15. Bulduğum her fırsatta dijital oyun oynarım.	0	1	2	3	4

16. Dijital oyunlarda seviyeleri geene kadar oynamaya devam ederim.	0	1	2	3	4
17. Verilen grev/talimatları yerine getirmeye alıřırım.	0	1	2	3	4
18. Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacađım bir řeyim yok.	0	1	2	3	4