

PAPER DETAILS

TITLE: Covid 19 Sonrasi Spor Bilimleri Fakóltesi Ögrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının Belirlenmesi

AUTHORS: Ali ERDOĞAN,Bali YILDIRIM

PAGES: 153-164

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2943652>

Covid 19 Sonrası Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının Belirlenmesi

Ali ERDOĞAN 

Balı YILDIRIM 

ORJİNAL ARAŞTIRMA

Öz

Yirminci yüzyılda yaşanan teknolojik dönüşüm beraberinde siyaset, ekonomi, sağlık, spor, eğitim, sosyal ve kültürel hayatta geleneksel anlayıştan dijitalleşmeye doğru hızlı bir dönüşümü başlatmış ve bu dönüşümün zirve yaptığı dönem Covid-19 kriz dönemi olmuştur. Pandemi döneminde getirilen yasaklar bireyleri hareketsiz ve sade yaşam tarzına yöneltmiştir. Bu durum, bireyleri sosyalleşmek ve boş zamanlarını daha akıcı geçirebilmek için dijital oyunlara yöneltmiştir. Dijital oyunlara karşı tutumlardaki değişiminin özellikle sosyal etkinliklerin daha az olduğu Covid-19 kriz döneminde arttığı varsayılabilir. Bu varsayımdan hareketle dijital oyunların, özellikle 2000 ve sonrasında doğmuş yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi olması, ilgili neslin dijital oyunlara karşı tutumunu ve Covid-19 döneminin bu gençlerin dijital oyunlara karşı tutumlarını ne düzeyde etkilediğini incelenmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu doğrultuda Bu çalışmanın amacı Covid-19 sonrası Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının bazı demografik değişkenlere göre incelenmesidir. Araştırmanın tasarımında nicel araştırma yaklaşımlarından tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören 149 kız öğrenci ve 161 erkek öğrenci olmak üzere toplam 310 gönüllü katılımcı oluşturmaktadır. Çalışmada kullanılan ölçme araçları Kişisel Bilgi Formu ve Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019) tarafından geçerlik ve güvenirliği ispat edilerek alanyazına kazandırılan 18 madde ve 3 alt boyut içeren Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeğinden oluşmaktadır. Çevrimiçi anket yöntemiyle elde edilen veriler üzerinde ilk olarak veri seti üzerinde kayıp ya da eksik veri olup olmadığı kontrol edilmiş ve kayıp ya da eksik veriye tespit edilmemiştir. İkinci aşamada verilerde aykırı uç değer kontrolü olup olmadığı kontrol edilmiş ve aykırı uç değer tespit edilmemiştir. Daha sonra veriler üzerinde aritmetik ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık değerlerini içeren betimsel testler gerçekleştirilmiştir. Normal dağılım gösteren veriler üzerinde ikili grup karşılaştırmaları için bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla grup karşılaştırmaları için ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Araştırma bulguları, cinsiyet ve spor yapma durumları değişkenine göre katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeğinden almış oldukları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. Araştırmaya katılan kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyun oynama tutum düzeylerinin daha düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca düzenli olarak spor yapan öğrencilerin spor yapmayan öğrencilere göre dijital oyun oynama tutumlarının daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Bunun dışında dijital oyun oynama tutumu ölçeği puanları sınıf düzeyi ve bölüm değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermemiştir. Sonuç olarak; Covid-19 sonrası Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutum ölçeği puan ortalamalarının yüksek olduğu belirtilebilir. Sporun, ilgili öğrencilerin Covid-19 sonrası dijital oyun oynama tutumuyla ilgili problemlerinin çözümünde önemli bir araç olabileceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, dijital oyun oynama tutumu, spor bilimleri

Sorumlu Yazar: Ali ERDOĞAN aerdogan@kmu.edu.tr

Bu çalışma 4. Uluslararası Değişen Dünyada Fen, Sosyal ve Sağlık Bilimleri Kongresi'nde özet bildiri olarak sunulmuştur

Determination of the Digital Game Playing Attitudes of the Students of the Faculty of Sports Sciences After Covid 19

Abstract

The technological transformation experienced in the twentieth century initiated a rapid transformation from traditional understanding to digitalization in politics, economy, health, sports, education, social and cultural life, and the peak period of this transformation was the Covid-19 crisis period. The prohibitions imposed during the pandemic period have led individuals to a sedentary and simple lifestyle. This situation has led individuals to digital games in order to socialize and spend their free time more fluently. It can be assumed that the change in attitudes towards digital games increased especially during the Covid-19 crisis period, when social activities were less. Based on this assumption, the fact that digital games are one of the most important pursuits of the new generation, especially those born in 2000 and later, makes it necessary to examine the attitude of the relevant generation towards digital games and the level at which the Covid-19 period affects the attitudes of these young people towards digital games. Accordingly, the aim of this study is to investigate the digital game playing attitudes of the students of the Faculty of Sports Sciences after Covid-19 according to some demographic variables. The sample of the study consists of a total of 310 volunteer participants, 149 female students and 161 male students, studying at Selçuk University Faculty of Sport Sciences in the 2021-2022 academic year. The measurement tools used in the study consist of a Personal Information Form and a Digital Game Playing Attitude Scale containing 18 items and 3 sub-dimensions, which were added to the literature by proving its validity and reliability by Tekkursun Demir and Mutlu Bozkurt (2019). On the data obtained through the online survey method, it was first checked whether there was any missing or missing data on the data set and no missing or missing data was detected. In the second stage, it was checked whether there was an outlier value control in the data and no outlier value was detected. Then, descriptive tests including arithmetic mean, standard deviation, skewness and kurtosis values were performed on the data. Independent sample t-test was used for bilateral group comparisons on data showing normal distribution, and one-way variance analysis was used for comparisons of more than two groups. Research findings show that there is a statistically significant difference between the average scores of the participants on the digital game playing attitude scale according to gender and sports playing status. It was found that female students participating in the research had lower levels of digital game playing attitudes than male students. In addition, it has been determined that students who do sports regularly have lower attitudes towards playing digital games than students who do not do sports. Apart from this, digital game playing attitude scale scores did not show a significant difference according to grade level and department variable. In conclusion; It can be stated that the average score of the digital game playing attitude scale of the students of the Faculty of Sports Sciences was high after Covid-19. It can be said that sports can be an important tool in solving the problems of relevant students regarding their attitude towards digital gaming after Covid-19.

Keywords: Digital game, digital game playing attitude scale, sports sciences

Giriş

İlk olarak Çin'in Wuhan şehrinde 2019 yılı Aralık ayında görülen ve kısa süre içinde tüm dünyada etkisini gösteren Covid-19 virüsü küresel bir sağlık krizine neden olmuştur. Her ne kadar sağlık ile ilgili bir durum söz konusu olsa da bu dönemde küresel anlamda birçok işletme olumsuz yönde etkilenmiş ve küresel ticarete büyük krizlere neden olmuştur (Marmarosh, Forsyth, Strauss ve Burlingame, 2020). Fakat her kriz ortamı bazı olumsuzluklara neden olsa da yanında bazı fırsatlar sunmaktadır.

Yirminci yüzyılda yaşanan teknolojik dönüşüm beraberinde siyaset, ekonomi, sağlık, spor, eğitim, sosyal ve kültürel hayatta geleneksel anlayıştan dijitalleşmeye doğru hızlı bir dönüşümü

başlatmış ve bu dönüşümün zirve yaptığı dönem Covid-19 kriz dönemi olmuştur. Çünkü tüm dünyada etkisini gösteren Pandemi dönemi ile beraber bireyler rutin hayatlarının dışında ekstra durumların gerçekleştiği bir yaşam tarzıyla karşı karşıya kalmışlardır. Pandemi döneminde getirilen yasaklar bireyleri hareketsiz ve sade yaşam tarzına yöneltmiştir. Bu durum, bireyleri sosyalleşmek ve boş zamanlarını daha akıcı geçirebilmek için dijital oyunlara yöneltmiştir (Tükel ve Uzunöz, 2021).

Dijital oyun sektörü 20. yüzyılın son çeyreğiyle beraber popüler kültür içinde önemli bir yer edinmiş ancak büyük bir sektöre dönüşmesi pandemi dönemiyle birlikte kendisine yönelen taleple olmuştur. Pandemi dönemini kapsayan 2020 yılının ilk çeyreğinde video oyun satışı tahmin edilenin %30 üzerinde gerçekleşerek 188,8 milyar dolara ulaşmış ve dijital oyun sektöründeki büyümeyi tetiklemiştir (Luz, Héctor, Christian ve Verónica, 2020). 2020’de gerçekleştirilen bir araştırmada yetişkinlerin dijital oyunlara olan ilgisi Covid-19 ile birlikte artmıştır (AdColony ve Global Web Index, 2020). Stewart ve Barr (2021) tarafından pandemi döneminde dijital oyun oynayanlar üzerinde gerçekleştirdikleri bir araştırmada katılımcıların %71’inin pandemi sürecinde dijital oyun oynamak için ayırdıkları zaman diliminin arttığını tespit etmişlerdir. Bilişim sektörü üzerine faaliyet gösteren bir kurum olan Verizon’a göre pandeminin ilk aylarında ABD’de çevrim içi oyun oynama süreleri pandemi öncesi dönemlere göre %75 artmıştır (Shanley, 2020). Ayrıca pandemi döneminde Türkiye’de yüksek oranda aksiyon içerikli dijital oyunların teknolojik cihazlara indirilmiştir. (BBC News Türkçe, 2020).

Bireylerin kullandıkları dijital uygulamalardan birisi de dijital oyunlardır. Dijitalleşme oyun kavramını geleneksel anlamından uzaklaştırmış ve içerik olarak değiştirmiştir. Oyunu gerçek dünyadan sanal bir aleme taşıyan dijital oyunlar, bireyin zihnini sürekli meşgul edip, gerçek hayattaki görev ve sorumluluklara kadar birçok unsuru etkilemektedir. Aksiyon, macera, strateji, simülasyon, spor, dövüş ve eğlence gibi türleriyle neredeyse tüm yaş gruplarına hitap eden dijital oyunlar, oynama sıklığına göre aşırı, zorlayıcı, kontrol edilemeyen fiziksel ve psikolojik bir arzuya dönüşebilmektedir (Akkaş, 2020). Bunun yanında zihinsel ve fiziksel etkileri daha çok yetişme çağındaki bireylerde görülmektedir. Dijital oyunların bireyler üzerindeki etkisini önlemede, dijital araçların kullanımını sınırlı ve kontrol altında tutma konusunda aile bireylerinin önemli bir rolü olduğu düşünülmektedir (Baldemir ve Övür, 2021). Ancak Ataman Yengin (2019), dijital oyun oynayan bireyler ve aileleri üzerine yaptığı araştırmada, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlara yönelik tutumlarının zararlı olduğunu kabul etmedikleri sonucuna varmıştır.

Bireylerin sosyal algıları ve davranışlarını belirlemede önemli bir psikolojik etken olan tutum Smith (aktaran Kağıtçıbaşı, 2008) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada, “bir kişiye atfedilen ve bu kişinin psikolojik bir nesneyle alakalı fikir, hissiyat ve davranışlarını bir düzen içinde oluşturan eğilim” olarak tanımlanmaktadır. Zihinsel, duygusal ve davranışsal olarak üç boyuta sahip olan

tutum, bireyin bir duruma karşı bakış açısı ve düşüncesini çeşitli eylem ve söylemlerle belirtmesiyle açığa çıkar. Her konuya karşı olduğu gibi bireylerin dijital oyunlara karşı bir tutumu vardır. Bu tutumu, kişilerin kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevredeki uyumsuzluk, iletişim bozukluğu, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusunu etkilemektedir (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019). Bu veriler ışığında insanların geleneksel oyunlardan ziyade dijital oyunlara yönelik tutumlarının değiştiği söylenebilir. Özellikle dijital oyunlara karşı tutumlardaki değişiminin sosyal etkinliklerin azaldığı Covid-19 kriz döneminde arttığı varsayılabilir. Bu varsayımdan hareketle dijital oyunların, özellikle 2000 ve sonrasında doğmuş yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi olması, ilgili neslin dijital oyunlara karşı tutumunu ve Covid-19 döneminin bu gençlerin dijital oyunlara karşı tutumlarını ne düzeyde etkilediğini incelenmeyi zorunlu kılmaktadır.

Alanyazın incelendiğinde konuyla ilgili birçok farklı çalışma olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda; lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019), Covid-19 salgını döneminde lisans öğrencilerinin oyun bağımlılığı seviyelerinin ve salgının dijital oyun oynama düzeyi ile ilişkisi (Aktaş ve Bostancı, 2021), ortaokul öğrencileri üzerine gerçekleştirilen farklı bir çalışmada beden kitle indeksi ile dijital oyun oynama motivasyonları ilişkisi (Bozkurt ve Tamer, 2020) ve ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları (Dursun ve Eraslan Çapan, 2018) incelenmeye çalışılmıştır. Gerçekleştirilen çalışmalarda ortaokul, lise ve üniversite öğrencilerinde dijital oyun oynama ve dijitalleşme ile ilgili farklı konu başlıkları üzerinde durulmuştur. Bu çalışmada diğer üniversite öğrencilerine göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor yapma gibi etkenler sebebiyle daha çok sosyal aktivitelerde bulundukları ve Covid-19 pandemisinden daha çok etkilendikleri varsayılmıştır. Bu kapsamda çalışmada spor bilimleri fakültesi öğrencileri ön plana çıkartılarak Covid-19 pandemisi döneminde artış gösteren dijital oyunlara karşı tutumun spor bilimleri fakültesi özelinde üniversite öğrencilerinin ne düzeyde etkilendiğinin tespit edilmesi ve bazı demografik özelliklere göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Gereç ve Yöntem

Bu bölümde çalışma grubu, araştırmada kullanılması planlanan veri toplama araçları, verilerin toplama süreci ve elde edilen verilerin analizi kısmından oluşmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, evren hakkında genel bir yargıya ulaşmak adına evrenden alınan örneklem üzerinde yapılan çalışmalarla durumlar arası ilişkileri ortaya koymayı amaçlar (Köklü, Büyüköztürk ve Çokluk, 2021). Mevcut araştırma süresince “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde 2021-2022 eğitim-öğretim yılı güz döneminde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Öğrencilere ait demografik bilgiler ise; erkek öğrenciler (161) %52 ve kız öğrenciler (149) %48 oluşturmaktadır. Katılımcıların %27.8'ini birinci sınıf, %27.6'sını ikinci sınıf, %22.7'sini üçüncü sınıf ve %21.9'unu dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bölüm olarak ise katılımcıların %28'i Beden Eğitim Öğretmenliği (86), % 22'si Antrenörlük Eğitimi (67) ve %50'si Spor Yöneticiliği Bölümünde (157) öğrenim görmektedir. Spor yapma değişkenine göre katılımcıların %58.9'u spor yaptığını ve %41.1'i spor yapmadığını belirtmişlerdir.

Tablo 1. Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

Değişkenler	Katılımcı	N	%
Cinsiyet	Kadın	149	48
	Erkek	161	52
Medeni Durum	Bekar	302	97
	Evli	8	3
Yaş	18-22	73	23.3
	23-26	116	37.5
	27-30	102	33.1
	31 ve üzeri	19	6.1
Bölüm	Bed. Eğt. ve Sp. Öğrt.	86	28
	Antrenörlük Eğitimi	67	22
	Spor Yöneticiliği	157	50
Toplam		310	100

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Katılımcıların demografik bilgilerini belirleyebilmek için araştırmacılar tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Kişisel bilgi formunda katılımcıların yaşı, cinsiyeti, sınıfı, spor yapma durumu, bölümü gibi sorular yer almaktadır.

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019) tarafından geçerlik ve güvenirliği ispat edilerek alanyazına kazandırılmıştır. Ölçek 18 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek alt boyutları bilişsel, duyuşsal ve davranışsaldır. Sırasıyla 5-5-8 madde olarak açıklayıcı faktör analizi sonucu bir yapı tespit edilmiştir. Ölçekte toplam değer üzerinden hesaplama yapılmakta olup elde edilecek puan çok düşük 1-18; düşük 19-37; orta 38-54; yüksek 55-72; çok yüksek 73-90 değer aralığı olarak belirtilmiştir (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019).

Araştırmacılar tarafından gerçekleştirilen Doğrulayıcı Faktör Analizi sonucu ölçeğin uyum değerlerinin kabul edilebilir aralıkta olduğu belirtilmiştir. Ayrıca ölçeğin güvenirliği için gerçekleştirilen Cronbach Alpha analiz sonuçlarına göre Bilişsel alt boyut 0.90; Duyuşsal alt boyut 0.81 ve Davranışsal alt boyut için 0.91’dir. Ölçeğin toplam Cronbach Alpha değeri 0.82’dir. Bu araştırma için DOOT Ölçeğine ait Cronbach Alpha değeri 0.71 olarak belirlenmiştir. Elde edilen değer ölçeğin güvenilir olduğunu ispatlamaktadır (Alpar, 2006).

Verilerin Toplanması

Veri toplama aşamasında 2019 yılında Çin’in Wuhan şehrinde ilk olarak görülen ve bütün dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pademisi nedeniyle oluşturulan online anket formunun sosyal medya platformu (WhatsApp) üzerinden katılımcılar ile paylaşım yapılarak gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma için elde edilen veriler SPSS 23 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. İlk olarak veri seti üzerinde kayıp ya da eksik veri olup olmadığı kontrol edilmiş ve kayıp ya da eksik veriye tespit edilmemiştir. İkinci aşamada aykırı uç değer kontrolü olup olmadığı kontrol edilmiş ve aykırı uç değer tespit edilmemiştir. Daha sonra elde edilen veriler üzerinde aritmetik ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık değerlerini içeren betimsel testler gerçekleştirilmiştir. Normal dağılım gösteren veriler üzerinde ikili grup karşılaştırmaları için bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla grup karşılaştırmaları için ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırmanın örneklemini oluşturan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin “dijital oyun oynama tutumu” düzeylerini tespit etmek amacıyla elde edilen verilerin analiz sonuçları ve açıklamaları aşağıda yapılmıştır.

Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları Ortalama Puanları

Alt Boyutlar	N	Min.	Max.	$\bar{X}$	SS
DOOTÖ	310	18.00	86.00	55.45	.51
Bilişsel Alt Boyut	310	5.00	25.00	17.47	.18
Duyuşsal Alt Boyut	310	5.00	24.00	15.06	.18
Davranışsal Alt Boyut	310	8.00	37.00	22.90	.39

Tablo 2 incelendiği zaman öğrencilerin dijital oyun oynama tutum ölçeği toplam puan ortalamaları Bilişsel alt boyut ($\bar{X}$ =17.47); Duyuşsal alt boyutu ($\bar{X}$ =15.06); davranışsal alt boyut ($\bar{X}$ =22.90) ve DOOTÖ toplam puan ortalaması ise ($\bar{X}$ =55.45) olarak tespit edilmiştir. Bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun oynama tutum düzeylerinin yüksek düzeyde olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Katılımcıların Cinsiyete Göre Dijital Oyun Oynama Tutum Puanlarının Karşılaştırılması

Alt Boyut	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	t	P
DOOTÖ	Kız	149	55.32	.59	5.25	0.01*
	Erkek	161	56.59	.84		
Bilişsel	Kız	149	17.63	.29	1.23	0.11
	Erkek	161	17.30	.22		
Duyuşsal	Kız	149	15.08	.28	3.14	0.42
	Erkek	161	15.04	.23		
Davranışsal	Kız	149	22.59	.60	5.35	0.21
	Erkek	161	23.24	.52		

*p<0.05

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyetlerine göre dijital oyun oynama tutum ölçeğinden almış oldukları puanları karşılaştırmak için bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Elde edilen bulgulara göre erkek ve kız öğrencilerin algılanan dijital oyun oynama tutum ölçeği puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmıştır (p<.05). Ortalamalar incelendiğinde kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre DOOTÖ toplam puan ortalamasının düşük olduğu söylenebilir.

Tablo 4. Katılımcıların Spor Yapma Durumlarına Göre Dijital Oyun Oynama Tutum Puanlarının Karşılaştırılması

Alt Boyut	Spor Yapma Durumu	N	$\bar{X}$	SS	t	P
DOOTÖ	Spor Yapmıyor	116	55.81	.71	6.60	0.01*
	Spor Yapıyor	194	54.85	.65		
Bilişsel	Spor Yapmıyor	116	17.36	.24	1.23	0.26
	Spor Yapıyor	194	17.66	.26		
Duyuşsal	Spor Yapmıyor	116	15.24	.24	3.14	0.07
	Spor Yapıyor	194	14.77	.26		
Davranışsal	Spor Yapmıyor	116	23.20	.53	5.35	0.02*
	Spor Yapıyor	194	22.41	.57		

*p<0.05

Tablo 4 incelendiğinde ise araştırmaya katılan öğrencilerin spor yapma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir (p>0.05). Spor yapmayan öğrencilerin spor yapan öğrencilere göre dijital oyun oynama seviyelerinin yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 5. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (One Way ANOVA) Sonuçları

Ölçek	Düzy	N	$\bar{X}$	SS	F	P
DOOTÖ	1.Sınıf	34	54.00	.45	1.373	0.25
	2.Sınıf	61	57.09			
	3.Sınıf	128	55.73			
	4.Sınıf	87	54.45			
Bilişsel	1.Sınıf	34	16.88	.39	0.599	0.61
	2.Sınıf	61	17.75			
	3.Sınıf	128	17.42			
	4.Sınıf	87	17.59			
Duyuşsal	1.Sınıf	34	14.41	.39	1.375	0.25
	2.Sınıf	61	15.59			
	3.Sınıf	128	15.20			
	4.Sınıf	87	14.75			
Davranışsal	1.Sınıf	34	22.70	0.721		0.54
	2.Sınıf	61	23.75			
	3.Sınıf	128	23.11			
	4.Sınıf	87	22.10			

*p<0.05

Araştırmaya katılan katılımcıların sınıf düzeyine göre algıladıkları dijital oyun oynama tutum ölçeğinden almış oldukları puan ortalamalarını karşılaştırmak için tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Analiz sonucuna göre katılımcıların sınıf düzeyine göre dijital oyun oynama tutum ölçeğinden almış oldukları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir (p<0.05).

Tablo 6. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Puanlarının Bölüm Düzeyine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (One Way ANOVA) Sonuçları

Ölçek	Düzy	N	$\bar{X}$	F	P
DOOTÖ	Spor Yöneticiliği	157	55.77	0.209	0.81
	Antrenörlük Eğitimi	67	54.93		
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	86	55.60		
Bilişsel	Spor Yöneticiliği	157	17.64	0.713	0.49
	Antrenörlük Eğitimi	67	17.13		
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	86	17.50		
Duyuşsal	Spor Yöneticiliği	157	15.14	0.559	0.57
	Antrenörlük Eğitimi	67	15.26		
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	86	14.76		
Davranışsal	Spor Yöneticiliği	157	22.80	0.968	0.96
	Antrenörlük Eğitimi	67	23.00		
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	86	23.02		

Elde edilen analiz sonuçları incelendiği zaman dijital oyun oynama tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutların toplam puanlarına göre bölüm değişkeni ile aralarında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir.

Tartışma ve Sonuç

Pandemi döneminin bireylerin rutin yaşam akışlarının dışında ciddi değişiklikler ile karşı karşıya kalmalarına neden olduğu ve insanların zorunlu olarak evlerinde kapalı kalması gibi durumların dijital dünya ve dijital oyunlara yönelik tutumlarında değişiklikler meydana getirdiği varsayılmıştır. Buradan hareketle bu çalışmada, Spor Bilimleri Fakültesi'nde öğrenim gören öğrencilerin Covid-19 ile birlikte dijital oyun oynama tutumlarının farklılaşıp farklılaşmadığını tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda elde edilen bulgular ilgili alanyazın baz alınarak değerlendirilecektir.

Dijital oyun oynama tutum ölçeği kullanılarak elde edilen veriler ışığında Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin DOOTÖ toplam puanına göre ($\bar{X}=55.45$) yüksek düzeyde dijital oyun oynamaya yönelik tutumları olduğu söylenebilir. DOOTÖ geçerlik ve güvenirlik çalışmasını gerçekleştiren Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019) 55-72 aralığında elde edilecek puanın yüksek dijital oyun oynama tutumuna sahip olduğu tespitini yapmıştır. İlgili öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarının pandemi döneminde yüksek çıkmasında, zorunlu olarak evlerinde kalmaları ve bu süreçte günlük yaşantılarından uzakta kalmalarının etkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca pandemi dönemi sosyal faaliyetlere yönelik alternatifleri kısıtlamıştır. Bu durumun boş zaman faaliyeti olarak dijital oyunları ön plana çıkarttığı ve dijital oyunlara karşı bireylerin tutumunda değişikliğe neden olduğu söylenebilir. Benzer çalışmalarda Aktaş ve Bostancı (2021) öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin pandemi döneminde önemli düzeyde arttığını belirlerken, Küçükvardar ve Türel (2022) pandemi döneminde kullanıcıların dijital oyun oynama sürelerinin arttığını tespit etmiştir.

Katılımcıların cinsiyete göre dijital oyun oynama tutum puanlarının karşılaştırılması sonucu kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyunlara yönelik tutumlarının düşük olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuca paralel olarak Kars (2010) erkeklerin kızlara göre daha fazla bilgisayar ile ilgilendiklerini belirtmiştir. Hazar vd. (2017) ise erkeklerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlardan daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır. Kız öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarının düşük olmasına sebep olarak erkek öğrencilere göre daha duygusal olmaları ve sosyal çevre (aile, akraba, arkadaş) ile daha yakından iletişim halinde olmak istemeleri gösterilebilir. Ayrıca Türkiye'de yer alan dijital oyunların içeriklerinden kaynaklıda olabilir (Griffiths ve Davies, 2005; Balıkcı, 2018). Media Analysis Laboratory (1998) kadınlara göre erkeklerin oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları ve tercih edilen oyunların erkeklerin daha fazla ilgi duydukları alanlar olan macera, dövüş, yarış ve spor olduğunu belirtmiştir. Pandemi döneminde Türkiye'deki dijital oyunların ağırlıklı olarak aksiyon içerikli (Küçükvardar ve Türel, 2022) olması da dijital oyunların erkek öğrencilerin ilgi alanlarına hitap etmesi de kız öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarının düşük olmasını açıklayabilir.

Katılımcıların spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama tutumlarının farklılaşıp farklılaşmadığı incelendiğinde ise spor yapmayan öğrencilerin spor yapan öğrencilere göre DOOTÖ ve davranışsal alt boyuta göre anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Pandemi döneminde evde sportif faaliyetlerini devam ettiren katılımcıların dijital oyunlara fazla zaman ayıramadıkları düşünülebilir. Ayrıca davranışsal alt boyutta görülen anlamlı farklılık ise kişilerin sporu bir yaşam biçimi ve günlük bir davranış haline getirdikleri ve her ne durum olursa olsun spor yapmaya zaman ayırdıkları söylenebilir. Alanyazın incelendiği zaman bu çalışma bulgularını destekleyen çalışma bulgularına rastlanmıştır (Biddiss ve Irwin, 2010; Bozkurt ve ark., 2019; Demirel ve ark., 2019). Bozkurt ve ark., (2019) çalışmalarında DOOTÖ toplam puanı ve davranışsal alt boyutun da anlamlı farklılık bulmuşlardır. Bu çalışma için elde edilen bulguları desteklemektedir.

Örneklem grubu üzerinden elde edilen veriler ışığında dijital oyun oynama tutumu ölçeği puanlarının sınıf düzeyine ve bölüm değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermemiştir. Sınıf düzeyi ve bölümleri farklı olsa da hemen hemen aynı dönemin neslini temsil eden öğrenciler arasında her hangi bir fark tespit edilememiştir. Dijital oyun oynamaya yönelik tutumu belirleyecek olan sınıf düzeyi veya öğrenim gördükleri bölümleri değil, kişinin içinde bulunduğu bilişsel, duyuşsal ve davranışsal durumlar olduğu öngörülmektedir.

Sonuç olarak pandemi döneminde sağlıklı bir yaşam alanı oluşturmak adına getirilen kısıtlamalar ile birlikte evlerinden çıkamayan ve sosyal çevresinden uzaklaşan bireylerin boş zaman etkinliği olarak dijital oyunlara yöneldiği görülmektedir. Bu çalışmada da görüldüğü gibi spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bu sonuca paralel olarak dijital oyun oynama tutumlarının yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Öneriler

Araştırma Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde lisans öğrenimi gören öğrenciler üzerine gerçekleştirilse de farklı üniversitelerde ve lisans programlarında öğrenim gören öğrenciler dahil edilerek geniş örneklem grubu üzerinde yapılması yararlı olabilir.

Gelecekte gerçekleştirilecek çalışmalarda DOOTÖ ile birlikte farklı değişkenler kullanılarak farklı araştırma modelleri tasarlanarak gerçekleştirilebilir.

Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirme kurulu: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu

Etik değerlendirme belgesinin tarihi: 06/12/2022

Etik değerlendirme belgesinin sayı numarası: 09-2022/284

Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın tüm aşamalarında iki yazar da eşit katkıda bulunmuştur.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Adcolony. (2020). Turkey mobile gaming research. Adcolony: <https://www.adcolony.com/reports/global-mobile-gaming-research-2020/>. [Erişim Tarihi: 12 Aralık 2022]
- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, Vol: 2, No: 1, 11-23.
- Aktaş B. ve Bostancı N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*. 22(2): 129-138.
- Alpar, R. (2006). Spor bilimlerinde uygulamalı istatistik. Nobel yayınları.
- Ataman Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. Karadağ, G. H. (Ed.). *Dijital hastalık içinde* (s. 117-143). İstanbul: Der Yayınları.
- BBC News Türkçe. (2020). Video oyunu yazarları anlatıyor: Türkiye'de karantinanın en popüler oyunları hangileri? Bbc.com: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52450818>. [Erişim Tarihi: 12 Aralık 2022].
- Baldemir, H. ve Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak pubg mobile. *Journal of Communication Science Researches*, V: 1, I: 2, 139-153.
- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Fatih Sultan Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Biddiss, E. ve Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 164(7), 664-672. doi:10.1001/archpediatrics.2010.104
- Bozkurt T. M., Dursun M. ve Arı Ç. (2019). Examination of attitudes of students of sports sciences towards digital game play. *International Journal of Human Sciences*. 16(4), 1218-1227.
- Bozkurt T. M., Tamer K. (2020). Dijital oyun oynama motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Demirel H. G., Cicioğlu H. İ. ve Demir G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Dursun, A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (2), 128-140
- Erigüç, G., Şener, T. ve Eriş, H. (2013). İletişim becerilerinin değerlendirilmesi: bir meslek yüksekokulu öğrencileri örneği. *Hacettepe Sağlık İdaresi Dergisi*, C: 16, S: 1, 45-65.
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Griffiths M. D. ve Davies M. N. O. (2005). Video game addiction: does it exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359– 368.
- Güler, Y. E. ve Çolakoğlu T. (Ed.) (2021). Türkiye’de e-spor: dijital bağımlılık ve saldırganlık. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2008). *Günümüzde insan ve insanlar*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Kars, B. G. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kilci, A. K. (2021). Spor ve dijital oyunlarda son nokta. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Korkut, F. (2005). Yetişkinlere yönelik iletişim becerileri eğitimi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 143-149.
- Köklü, N., Büyüköztürk, Ş. ve Çokluk, Ö. (2021). Sosyal bilimler için istatistik. Ankara: Pegem Akademi.
- Küçükvardar, M. ve Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
- Luz, O., Héctor, T., Christian, C. Ve Verónica, T. (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. *Revista Athenea En Ciencias De La Ingenieria*, Vol: 1, No: 1, 05-13.
- Marmarosh, C. L., Forsyth, D. R., Strauss, B., ve Burlingame, G. M. (2020). The psychology of the COVID-19 pandemic: A group-level perspective. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 24(3), 122-138. <http://dx.doi.org/10.1037/gdn0000142>
- Shanley, P. (2020). Gaming usage up 75 percent amid coronavirus outbreak, Verizon reports. <https://www.hollywoodreporter.com/news/gaming-usage-up-75-percent-coronavirus-outbreak-verizon-reports-1285140>.
- Söylemez, A. (2021). Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eğitim programının çocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Sakarya.

- Stewart, A., ve Barr, M. (2021). Playing video games during the covid-19 pandemic and effects on players well-being. Games and Culture, 0(0), 1-18.
- 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.
- Tekkurşun Demir, G. ve Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. Spormetre, 17 (3), 23-34.
- Tükel, A., ve Uzunöz, A. (2021). Covid-19 sürecinde evde oyun etkileşimli baba katılımı. Kapadokya Eğitim Dergisi, 1(2).
- Yönet, E. (2018). Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Sakarya.