



**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI**

**SPOR YAPAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
OYNAMA TUTUMLARI İLE OYUNSALLIK VE SPORDA
SOSYAL DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ**

Doktora Tezi

Serhat ÜSTÜNDAĞ

Danışman
Doç. Dr. Musa ÇON

SAMSUN
2021

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI**



**SPOR YAPAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
OYNAMA TUTUMLARI İLE OYUNSALLIK VE SPORDA
SOSYAL DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ**

Doktora Tezi

Serhat ÜSTÜNDAĞ

Danışman

Doç. Dr. Musa ÇON

SAMSUN
2021

TEZ KABUL VE ONAYI

Serhat ÜSTÜNDAĞ tarafından, Doç. Dr. Musa ÇON danışmanlığında hazırlanan “Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumları ile Oyunsallık ve Sporda Sosyal Davranışlarının İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 9.12.2021 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Prof. Dr. Osman İMAMOĞLU Ondokuz Mayıs Üniversitesi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/>
			Kabul
			<input type="checkbox"/>
			Ret
Üye Danışman	Doç. Dr. Musa ÇON Ondokuz Mayıs Üniversitesi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/>
			Kabul
			<input type="checkbox"/>
			Ret
Üye	Doç. Dr. Taner TUNÇ Ondokuz Mayıs Üniversitesi Uygulamalı İstatistik Anabilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/>
			Kabul
			<input type="checkbox"/>
			Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Burkay CEVAHİRCİOĞLU Ordu Üniversitesi Spor Yönetimi Anabilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/>
			Kabul
			<input type="checkbox"/>
			Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Kürşat ACAR Sinop Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/>
			Kabul
			<input type="checkbox"/>
			Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY
... / ... / ...
Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Doktora tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet

Hayır

İmza

09 /12 / 2021

Serhat ÜSTÜNDAĞ

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumları ile Oyunsallık ve Sporda Sosyal Davranışlarının İncelenmesi

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 13/09/2021 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 11

Tek kaynak oranı : % 3 çıkmıştır.

İmza

09/12/ 2021

Doç. Dr. Musa ÇON

ÖZET

SPOR YAPAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMLARI İLE OYUNSALLIK VE SPORDA SOSYAL DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ

Serhat ÜSTÜNDAĞ

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı

Doktora, Aralık/2021

Danışman: Doç. Dr. Musa ÇON

Bu çalışma, spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları, oyunsallık ve sporda sosyal davranış tutumlarını ve bu tutumların demografik açıdan ne tür farklılıklar gösterdiğini incelemek amacıyla yapılmıştır. Günümüz dünyasında artan teknolojiyle birlikte gelişen ve değişen oyun sektörünün öğrencilerin oyunsallık ve sosyal davranışları üzerinde yarattığı etki merak edilmiştir. Çalışmaya Ankara ilinde bulunan farklı liselerde eğitim görmekte olan toplam 947 öğrenci dahil edilmiştir. Öğrencilerinin tutumlarını incelemek amacıyla araştırmada, araştırmacı tarafından geliştirilen 8 sorudan oluşan demografik bilgi anketi, 18 maddeden oluşan “Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği” 25 maddeden oluşan “Oyunsallık Ölçeği” ve 20 maddelik “Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği” kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda normal dağılım göstermeyen alt boyutlara da rastlandığı için parametrik ve nonparametrik testlere başvurulmuştur. Ölçekler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla, çoklu normallik sağladığı için Pearson Korelasyon Analizi uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22.0 paket programı kullanılmıştır.

Sonuçlar incelendiğinde: cinsiyet değişkenine göre tüm ölçeklerde anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Yaş değişkeninde dijital oyun oynama tutumu ve sporda prososyal ve antisosyal davranışlarında anlamlı farklılık bulunurken oyunsallık tutumuna bakıldığında anlamlı farklılığa rastlanılmamıştır. Gelir durumu değişkenine bakıldığında kullanılan tüm ölçeklerde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Öğrencilerin yaptığı spor branşı değişkeni incelendiğinde yine tüm ölçeklerde anlamlı farklılık saptanmıştır. Spor yapma sürelerine göre sonuçlara bakıldığında dijital oyun oynama tutumlarında anlamlı farklılık tespit edilememiş, oyunsallık tutumları ve sporda prososyal ve antisosyal davranışlarında ise anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Öğrencilerin tutumları oynadıkları dijital oyun türüne göre incelendiğinde kullanılan tüm ölçeklerde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Kardeş sayısı ve ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu değişkenlerine bakıldığında ise kullanılan ölçeklerde anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Ölçekler arasındaki ilişkiye bakıldığında dijital oyun oynama ve oyunsallık tutumları arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuş, dijital oyun oynama tutumu ile sporda sosyal davranış tutumları arasında ise zayıf şiddete, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Dijital oyun, Sosyal davranış, Oyunsallık

ABSTRACT

RESEARCH OF DIGITAL GAME PLAYING ATTITUDES AND PLAYFULNESS AND SOCIAL BEHAVIORS IN SPORTS OF HIGH SCHOOL STUDENTS WHO DO SPORT

Serhat ÜSTÜNDAĞ

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Sport Management

Ph.D., December/2021

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Musa ÇON

This study was conducted to examine the digital game playing attitudes, playfulness and social behavior in sports of high school students who do sports, and what kind of demographic differences these attitudes show. The effect of the game industry which develops and changes with the increasing technology in today's world on the playfulness and social behaviors of students has been wondered. A total of 947 students studying at different high schools in Ankara were included in the study. Demographic information questionnaire consisting of 8 questions developed by the researcher in order to examine the attitudes of the students in the research, "Digital Game Playing Attitude Scale" consisting of 18 items, "Playfulness Scale" consisting of 25 items and the 20-items "Prosocial and Antisocial Behavior Scale in Sports" were used. Pearson Correlation Analysis was applied to determine the multiple normality, SPSS 22.0 package program was used in the analysis of the data.

When we examined the results, significant differences were found in all scales according to the gender variable. While there was a significant difference in the attitude of playing digital games and prosocial and antisocial behavior in sports in the age variable, there was no significant difference when we looked at the gamer attitude. When we looked at the income status variable, a significant difference was found in all the scales used. When we examined the variable of sports branch performed by the students, a significant difference was found in all scales. When we examined the results according to the duration of doing sports, no significant difference was found in the attitudes of playing digital games, but a significant difference was found in the attitudes of playfulness and social behavior in sports. When we analyzed the students' attitudes according to the type of digital game they play, a significant difference was found in all the scales used. When we look at the variables of the number of siblings and the number of children in the family, no significant difference was found in the scales used. Considering the relationship between the scales, a weak, positive and significant relationship was found between attitudes of playing digital games and playfulness attitudes, and a weak, negative and significant relationship was found between attitudes of playing digital games and prosocial and antisocial behavior in sports.

Key Words: Game, Digital game, Social behaviors, Playfulness

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Gerçekleştirmiş olduğum bu tez çalışmasında günümüz dünyasında hızla gelişme göstermekte olan dijital oyunlar odak noktası olarak ele alınmıştır. Dijital dünyanın ve bu vesileyle dijital oyunların gelişimi ile birlikte özellikle lise çağındaki çocukların dijital oyun oynama, oyunsallık ve sporda sosyal davranış tutumları merak edilmiş ve çeşitli değişkenlerle bu tutumları incelenmeye çalışılmıştır. Hem alana özgü olması açısından hem de kullanılan ölçeklerle uyumlu olması açısından spor yapan öğrenciler üzerinde bu çalışma yapılmıştır.

Yapılan bu çalışmanın literatür çalışmalarına katkısının yanı sıra veliler tarafından da okunması gerektiği ve dijital oyunlardan kaynaklı problem yaşayan çocuklarına ne tür müdahalelerde bulunabilecekleri hakkında yol göstereceği önerilere yer verilmiştir.

Öncelikle çalışmam boyunca desteklerini hiç esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Musa ÇON'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Aynı zamanda tek izleme komitemde bulunan ve gerekli yönlendirmeleri yapan Prof. Dr. Osman İMAMOĞLU ve Doç. Dr. Taner TUNÇ hocama da teşekkür ediyorum.

Tez çalışmamın veri toplama aşamasında ve diğer hususlarda bana desteklerini sunan; Bekir ENGÜL, Mevlüt YALÇINYİĞİT, Ferhat ÜNAL, Ümit KARABULUT, Sayim Fikret BULUT, Aydın KARAN, Battal SEYFALİ, Vilda SEYFALİ, Hatıra ÜSTÜNDAĞ, Mehmet Altuğ ÖZEN, Semra GÖKÇE ve Sait UYUŞMAZ' a teşekkürlerimi sunuyorum. Doktora dönem arkadaşlarım Emine BOL, Ahmet İSLAM ve Emrah BİNİCİ' ye ayrıca teşekkür ediyorum. Yine tez çalışmamı Türkçe yazım kuralları açısından inceleyip, gerekli düzenlemeleri yapan Firdevs ÇOBANOĞLU' na şükranlarımı sunuyorum.

Ve son olarak benden maddi manevi desteklerini hiç esirgemeyen eşim Fatma Betül ÜSTÜNDAĞ'a ve annem Nezahat ÜSTÜNDAĞ'a sevgi ve şükranlarımı sunuyorum.

Serhat ÜSTÜNDAĞ

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
KISALTMALAR	viii
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problemi	1
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.3. Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi.....	3
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Oyun Nedir?.....	5
2.1.1. Oyunun tarihsel gelişimi	10
2.1.2. Türk Kültüründe Çocuk Oyunları	11
2.2. Dijital Oyun	11
2.2.1. Dijital Oyunlarının Tarihçesi	12
2.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması	13
2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı	14
2.3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri.....	15
2.3.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Etkileri	16
2.3.1.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri	16
2.3.1.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	17
2.3.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Tedavisi.....	19
2.4. Prososyal ve Antisosyal Davranış.....	20
2.4.1. İlgili Kuramlar	20
2.4.1.1. Sosyal Öğrenme Kuramı	20
2.4.1.2. Sosyal Bilgi İşleme Kuramı	21
2.4.2. Sosyal Davranış	21
2.4.2.1. Olumlu Sosyal (Prososyal) Davranış	22
2.4.2.1.1. Prososyal Davranışların Temelleri.....	23
2.4.2.1.2. Prososyal Davranış Türleri.....	24
2.4.2.1.3. Prososyal Davranışları Etkileyen Etkenler.....	27
2.4.2.2. Antisosyal Davranış	27
2.4.2.2.1. Antisosyal Davranışların Temelleri	29
2.4.2.2.2. Antisosyal Davranışların Çeşitleri	31

2.4.2.2.3. Antisosyal Davranışlarda Psikososyal Faktörler.....	33
2.4.2.2.4. Antisosyal Davranışları Önleme	34
3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	36
3.1. Dijital Oyunlarla İlgili Çalışmalar	36
3.2. Sporda Sosyal Davranışlar ile İlgili Çalışmalar	40
3.3. Oyun ve Oyun Davranışı ile İlgili Çalışmalar.....	44
4. MATERYAL VE YÖNTEM.....	47
4.1. Araştırmanın Yöntemi.....	47
4.2. Araştırmanın Hipotezleri ve Modeli	47
4.3. Kullanılan Ölçekler	49
4.3.1. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği.....	49
4.3.2. Oyunsallık Ölçeği	49
4.3.3. Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği	49
4.4. Evren ve Örneklem	50
4.5. Verilerin Toplanması	50
4.6. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	51
5. BULGULAR.....	52
6. TARTIŞMA VE SONUÇ	85
6.1. Öneriler	111
7.KAYNAKÇA.....	111
8.EKLER	126
9. ÖZGEÇMİŞ.....	131

KISALTMALAR

AFA	: Açımlayıcı faktör analizi
BDT	: Bilişsel davranışçı terapi
DFA	: Doğrulayıcı faktör analizi
DOOTÖ	: Dijital oyun oynama tutum ölçeği
DSM-V	: Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition
OÖ	: Oyunsallık ölçeği
SPADÖ	: Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği
SSRI	: Seçici serotonin geri alımı inhibitörleri

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 5.1.	Öğrencilerin Demografik Özellikleri.....	53
Tablo 5.2.	Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	54
Tablo 5.3.	Cinsiyet Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	54
Tablo 5.4.	Cinsiyet Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	55
Tablo 5.5.	Cinsiyet Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	55
Tablo 5.6.	Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	56
Tablo 5.7.	Yaş Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	56
Tablo 5.8.	Yaş Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	57
Tablo 5.9.	Yaş Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	58
Tablo 5.10.	Gelir Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	59
Tablo 5.11.	Gelir Durumu Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	60
Tablo 5.12.	Gelir Durumu Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	61
Tablo 5.13.	Gelir Durumu Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	62
Tablo 5.14.	Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	62
Tablo 5.15.	Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	63
Tablo 5.16.	Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	64
Tablo 5.17.	Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	65
Tablo 5.18.	Ailenin Kaçınıcı Çocuğu Olduğu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	66
Tablo 5.19.	Ailenin Kaçınıcı Çocuğu Olduğu Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	66
Tablo 5.20.	Ailenin Kaçınıcı Çocuğu Olduğu Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	67
Tablo 5.21.	Ailenin Kaçınıcı Çocuğu Olduğu Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	68
Tablo 5.22.	Spor Branşı Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	68
Tablo 5.23.	Spor Branşı Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	69
Tablo 5.24.	Spor Branşı Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	71

Tablo 5.25.	Spor Branşı Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	72
Tablo 5.26.	Spor Yapma Süresi Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	73
Tablo 5.27.	Spor Yapma Süresi Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	73
Tablo 5.28.	Spor Yapma Süresi Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	74
Tablo 5.29.	Spor Yapma Süresi Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	75
Tablo 5.30.	Oynadıkları Dijital Oyun Türü Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumları Analiz Sonuçları.....	76
Tablo 5.31.	Oynadıkları Dijital Oyun Türü Değişkenine Göre Oyunsallık Tutumları Analiz Sonuçları.....	77
Tablo 5.32.	Oynadıkları Dijital Oyun Türü Değişkenine Göre Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Analiz Sonuçları.....	78
Tablo 5.33.	Oynadıkları Dijital Oyun Türü Değişkenine Göre Toplam Ölçek Skor Sonuçları.....	79
Tablo 5.34.	Korelasyon Katsayısının Yorumlanmasında İki Değişken Arasında Hesaplanan Korelasyon (r) Değeri İlişki Düzey Göstergeleri.....	80
Tablo 5.35.	Dijital Oyun Oynama ve Oyunsallık Ölçeklerinin Alt Boyutları Korelasyon Test Sonuçları.....	80
Tablo 5.36.	Dijital Oyun Oynama ve Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeklerinin Alt Boyutları Korelasyon Test Sonuçları.....	80
Tablo 5.37.	Oyunsallık ve Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeklerinin Alt Boyutları Korelasyon Test Sonuçları.....	81
Tablo 5.38.	Dijital Oyun Oynama, Oyunsallık ve Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeklerinin Korelasyon Test Sonuçları.....	82

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri.....	15
Şekil 2.2. Prososyal Davranışların Belirleyicileri.....	25

1. GİRİŞ

1.1.Araştırmanın Problemi

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi, hayatımızı kolaylaştırmaktadır. Günlük rutin işlerimizde, bize yardımcı olan birçok araç gerecin olması kendimize daha fazla zaman ayırabilmemiz için fırsat oluşturmaktadır. Bu duruma rağmen, insanlar giderek daha hareketsiz bir yaşamı tercih etmekte, sonuç olarak da sağlık sorunları ile karşılaşmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençler tablet, bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon ve benzeri teknoloji ürünlerin esiri olmuş, hareketsiz bir yaşamı tercih etmişlerdir. Bu durum çocuklarda ve gençlerde fiziksel ve zihinsel rahatsızlıkları çoğaltmakta, zamanımızın en önemli problemlerinden olan obeziteyi hızla artırmaktadır. Ayrıca teknolojik aletlerin çokça kullanımı obezitenin dışında kişisel iletişimi zayıf, asosyal bir neslin yetişmesine neden olmaktadır (Urlu, 2014).

Teknolojinin gelişmesiyle insan yaşamını kolaylaştıran birçok gelişmenin olduğu ve yaşam alanlarımızın bu teknolojiye göre biçimlendiği gözardı edilemez bir gerçektir. Bu biçimlendirmeden oyunlar da etkilenerek, sadece fiziksel aktivite gerektiren değil, fiziksel aktivite gerektirmeden de oynanabilecek hale gelmiştir. Teknolojinin hızla ilerlemesinin yaşamımıza getirdiği kolaylıkların yanında ister istemez bazı olumsuz neticeleri de olmuştur. Yaşanan sorunların en mühim olanlarında birisi de teknoloji bağımlılığı olarak göze çarpmaktadır. Teknoloji bağımlılığı çocuğun istenmeyen ilişkiler kurmasına, okul hayatının olumsuz etkilenmesine ve hayata karşı yabancılaşmasına neden olabilmektedir (Hazar, 2016).

Teknolojik gelişmeler, bilişim kuşağı çocuklarını hareket etmekten ve hareketli yaşamdan uzaklaştırmakla kalmayıp, bilgisayar, bilgisayar oyunları sosyal medyanın uzun süre kullanımı hareketsiz yaşama neden olmaktadır (Ulaş ve Ayan, 2016). Çocukların gelişim aşamalarında, özellikle 10'lu yaşlardaki çocukluk döneminde devamlı bir fiziksel aktivitenin olmaması ve hareketsiz kalma süresinin artması (Örn. TV ve PC kullanımı) ile birlikte obeziteye karşı fiziksel etkinliklerin artırılması gerekmektedir (Baranowski, et al. , 2012). Açıklamalar göz önünde bulundurularak araştırmaya lise çağındaki yani 10'lu yaşlarında olan çocuklar dahil edilmiştir.

Bilişim çağının beraberinde getirdiği olumsuz etkilerin neler olabileceği hakkında yeterince bilgi sahibi olunmaması ve oyun araçlarının kontrolsüz bir biçimde tedarik edilmesi, çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimlerinde önemli bir yere sahip olan oyun alanlarının şehirleşmenin getirdiği alan gaspından ötürü, bu

çocukların zamanla dijital oyun bağımlısı kişiler olmasına sebebiyet vermiştir (Ulaş ve Ayan, 2016; Hazar, 2016). Bunun yanı sıra, dijital oyun bağımlılığının çocukları fiziksel aktivite içeren oyunlardan uzaklaştırdığı görülmüştür. Oyun oynama alışkanlığı ve süresi bağımlılığa dönüştüğünde; düşük yaşam doyumuna sebep olup; saldırganlık, agresif davranışlar ile şiddet eğilimine, düşmanlık duygusu, kişilik değişimine ve hiperaktivitede artışa sebep olmaktadır. Öncelikleri ertelemeye, aile ile geçirilen zamanda azalmaya, sorumlulukları terk etmeye, hareketsiz yaşamaya, gerçek hayattan uzaklaşarak oyun bağımlısı sanal adaylar ile yakınlaşmaya ve sosyal ilişkilerde iletişim sorunlarına sebep olduğu gösterilmiştir (Çelik, vd., 2019).

Oyun, çocuğu yetişkin dünyaya hazırlayan ve çocuğun dünyasının ayrılmaz bir parçası olarak düşünüldüğünde geleneksel (hareketli) oyunların fiziksel ve sosyal açıdan çocukların gelişimleri üzerinde en önemli katkıyı yaptığı yadsınamaz bir gerçektir. Diğer yandan, bilişim çağının çok fazla etkin rol aldığı günümüz dijital dünyasında oyunlara çeşitli olumsuz yorumlar yapılabilmektedir. Dijital bağımlılık gibi bir problemi de arkasında taşıyan dijital oyunlara yapılan en önemli eleştirilerden biri de fiziksel aktivite içeren oyunlara istinaden çocukların gelişimlerini birçok açıdan olumsuz etkilemesidir (Torun, vd., 2015).

Yukarıda yer verilen araştırmalara ve açıklamalara bakıldığında dijitalleşmenin getirdiği yeniliklerden oyunlarda nasibini almış ve dijital oyunlar adı altında karşımıza çıkmıştır. Dijital oyun oynayan çocukların sayısının her geçen gün arttığı, bu çocukların oyunsallık (fiziksel aktivite içeren oyunlar) tutumlarının ise her geçen gün azaldığı görülmektedir. Aynı zamanda dijital oyun oynayıp fiziksel aktivite içeren oyunlardan uzaklaştığı düşünülen bu çocukların sosyal davranış tutumlarında da geriye gittikleri yapılan araştırmalara ve açıklamalara bakıldığında göze çarpmaktadır. Bu durumları göz önünde bulundurarak spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları, oyunsallık ve sporda sosyal davranış tutumları merak edilmiş ve bu konu araştırmaya değer bulunmuştur.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları, oyunsallık ve sporda sosyal davranışlarını tespit ederek sonuçlarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde çağımız şartlarında dijital oyunların çocuk ver ergen yaştaki bireylerin hayatında önemli bir yer kaplaması ve büyük ilgi çekmesi bu bireylerin davranışlarında ve fiziksel aktivite gerektiren oyunlarda nasıl bir tutum sergilediği

bilimsel bir çalışma ile ortaya koymanın toplum için faydalı olacağı düşünülmektedir. Araştırmada lise öğrencileri tercih edilmiş ve bu öğrencilerin anket yoluyla görüşlerinin alınması hedeflenmiştir. Araştırmayı birçok yönden değerlendirmek için üç adet ölçek kullanılmış olup veriler istatistik programa kaydedilerek net sonuçlar almaya çalışılmıştır. Çıkan sonuçlara yönelik tez çalışmasında önerilerde bulunulmuş ve bu çalışma ile ilgili alanda çalışma yapacak araştırmacılara ışık tutmaya gayret gösterilmiştir. Ortaya çıkan problemler doğrultusunda çözüme yönelik uygulamaların üretilmesinde bilimsel bir kaynak olarak değerlendirilebilecek bir araştırma ortaya koymak hedeflenerek bu hedeften sapmadan çalışmalar bilimsel etiğe ve ilkelere dayanılarak yürütülmüştür.

Tez çalışmasına başlamadan önce konu belirleme sürecinde yapılan, literatür taraması sonucunda kütüphane veri tabanı sistemleri, ulusal ve uluslararası dergiler, elektronik kaynakların ve alanla ilgili çeşitli kaynakların incelenmesi sonucunda doktora tezi için seçilen araştırma konusunun daha önce Türkiye'de bilimsel bir çalışmaya konu olmadığı görülmüştür. Bu çalışmanın günümüzde problem haline gelen dijital oyunların spor yapan lise öğrencilerinin sosyal davranışları üzerinde etkisini ortaya koyarak çözümler üretebilmeyi ve alanında özgün bir konu olması sebebiyle de spor bilimlerinde yeni fikirler ortaya çıkaracağı ve aynı zamanda sosyal bilimlere de katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Ülkemizde ve dünyada teknolojinin gelişmesiyle oyunlar farklı bir boyut kazanmış ve dijital oyun halini alarak bilgisayarlara, telefonlara, tabletlere yerleşmiştir. Kaçınılmaz bir şekilde gençlerimiz ve çocuklarımızın uğraşı haline gelen oyunların vesilesiyle liselerde öğrenim gören aktif olarak spor yapan öğrencilerde ne tür davranış değişiklikleri meydana geldiği merak konusu olmuştur. Dolayısıyla bu tez çalışmasında bu sorunun sonuçlarını bilimsel olarak ortaya çıkarmak istenmiş, daha önceden belirtilen başlık altında bir çalışma yapılmadığı için özgün değerinin yüksek, güncelliğinin zamanında ve uygunluğunun yerinde olduğu düşünülerek bu durumlar konu tercihinde etkili olmuştur. Çalışmada elde edilen sonuçların bu alanda yapılacak çalışmalara ışık tutacağı ve kaynak teşkil edeceği düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi

Bu çalışmanın evrenini, 2019-2020 ve 2020-2021 eğitim öğretim yılında Ankara ilinde bulunan liselerde spor yapan kız ve erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Literatür çalışmaları incelendiğinde örneklem hacmini belirlemek için birçok kuralın

var olduđu grlmstr. Bu kurallardan birinde Tavşancıl (2014)'ın lek hacmini kullanılan leđin veya leklerin madde sayısının en az 5 katı olması gerektiđini belirtmiř ve alıřmada bu kural dikkate alınmıřtır. Bundan dolayı arařtırmada kullanılan 18 maddeden oluřan Dijital oyun oynama tutum leđi (DOOT), 25 maddeden oluřan Oyunsallık leđi (O) ve 20 maddeden oluřan Sporda prososyal ve antisosyal davranıř leđinin (SPAD), toplamda 63 maddeden oluřması, ilgili kurala gre de minimum 315 katılımcı (63*5) olması gerektiđi grlmstr. alıřmada olası problemleri ortadan kaldırmak iin ise toplamda 1050 đrenci arařtırmaya dahil edilmiř bu đrencilerin doldurduđu envanterlerin 947' si arařtırma iin kullanılabilir bulunmuřtur. Yapılan bu alıřmada nicel arařtırma yntemlerinden iliřkisel tarama modeli kullanılmıřtır. İliřkisel tarama modeli, deđiřken sayısı iki veya daha fazla olan deđiřkenler arasında meydana gelen deđiřimlerin varlıđını ve derecesini saptamak iin kullanılan bir tarama modeli olarak karřımıza çıkmaktadır. Arařtırma iin seilen řey, kiři veya nesne bulunduđu durum ierisinde ve deđiřtirilmeden tanımlanmaya gayret gsterilir. Bu durumlarını herhangi bir řekilde etkilemeye veya deđiřtirmeye alıřılmaz (Karasar, 2015).

Yapılan bu alıřmada; arařtırmacının oluřturduđu 8 demografik soru anketi, Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, (2019) tarafından ortaya ıkarılmıř, 18 sorudan meydana gelen Dijital Oyun Oynama Tutum leđi (Ek 1), M. Hazar (2014) tarafından geliřtirilen 25 maddeden oluřan Oyunsallık leđini (Ek 2) ve Kavussanu and Boardley (2009)' in oluřturduđu Trkeye dnřtrlmesi Sezen, G. (2013) tarafından gerekleřtirilen 20 maddelik Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranıř leđi (Ek 3) kullanılmıřtır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Nedir?

Oyunun tanımı konusunda tarih boyunca çok farklı yorumlar dile getirilmiş ancak genel itibarıyla bakıldığında kuramcılarının birçoğu oyunun tanımını; “Yaşamın doğal bir parçasıdır.” diyerek tanımlamaya çalıştıkları görülmüştür. Oyunun çok kapsamlı bir konu olması, oyun hakkında çok çeşitli tanımların yapılmasına ve oyunun farklı yönleriyle ele alınmasına sebep olmuştur. Ancak hiçbir tanımın tek başına oyunla ilgili düşünceleri tam olarak yansıtmadığı sonucuna varılmıştır. Oyun nedir? sorusuna verilebilecek birden çok cevap vardır.

Piaget (1962) oyunu bir uyum olarak görmüştür. Oyunların belirli kurallara bağlandığını ve bu kuralları kendilerinin seçtiğini belirtmiştir. Piaget oyunu sağlam temellere dayandırmıştır. Çocuklar oyunun kurallarına sıkı sıkıya bağlıdır. Çocuklar kurallara uymada zorlansa bile kuralları değiştirmeye pek yanaşmazlar (Akt. Karadağ ve Çalışkan, 2005). Piaget oyun ve türlerini özümseme ve uyum kavramına dayanarak zihin odaklı bir şekilde incelemiştir. Oyun ona göre temelde gerçekliğe ilişkin bir deneyimden kopma, bir deneyimi özümleme amacıyla onu tekrarlamadır. Oyun zihin işlevlerinin gelişmesinde önemlidir. (Yalçınkaya, 2004). Montaigne (1570) oyunu çocuklar tarafından gerçekleştirilen en gerçek etkinlik olarak görmüştür. Bunu da çocukların oyunu çok ciddiye alarak gerçekleştirdiği bir aktivite olmasına bağlamıştır (Akt. Çamlıyer, 2009). Ellis (1973) oyunu, karmaşık bir insan davranışı şeklinde tanımlamaktadır (Akt. Özdoğan, 2005). Schiller (1790) sıradışı bir açıklamada bulunarak, oyun kavramını; insan varlığını tam olarak ortaya koyabilmesi için oyun oynamalıdır, demiştir. (Akt. Özenç, 2007). Vygotsky (1967) oyunu, bir yönelme olarak görmüş ve bu yönelmenin öğrenme ve anlam çıkarma olduğunu savunmuştur (Akt. Yavuzer, 2007).

Lazarus (1883) oyunu, doğal olarak meydana gelen ve bireye mutluluk duygusu katan serbest bir etkinlik olarak tanımlamıştır. Çocuklar oyun sayesinde paylaşmayı, dayanışmayı, bir amaç uğruna mücadele etmeyi öğrenmektedirler (Akt. Pehlivan, 2005). Dühring (1910) oyuna sempatik bir tanım katarak oyunun çocuğun biricik işi olduğu ve yaşı ile doğru orantılı olan zorunlu bir gereksinimi olduğunu aktarmıştır. Bütün çocukların oyuna düşkünlüğü göz önüne alındığında oyunun vazgeçilmez bir ihtiyaç olduğu aşikârdır. Hemen hemen her çocuk ister tek başına olsun ister arkadaş grubunda olsun enerjisini atma ihtiyacını oyunla giderir (Akt.

Karakaya, 2008). Spencer (1878) oyunu, çocuğun canlı faaliyetinin taşkınlığı, cömertliği olarak tanımlar. Yaratıcılığın geliştirilmesi konusunda oyunlar büyük bir fırsattır. Çocuk kendini rahat hissettiği ortamda kendini daha kolay ifade edecek, daha iyi iletişim kuracak ve kendi potansiyeli çerçevesinde daha yaratıcı olacaktır (Akt. Özenç, 2007). Lawrence Frank (1910) oyun için çocuğa herhangi birinin öğretemeyeceği şeyi çocuğun oynadığı oyunlardan deneyimlemesiyle öğrenebileceğini belirtmiştir. Çocuk günün büyük bir bölümünü gerek tek başına gerekse arkadaşlarıyla oyun oynayarak geçirir. Oyun içerisinde öğrendikleri ileriki yaşamında önemli bir yer kaplar, ilk deneyimlerini bu ortamda kazanır. Ne kadar çok şeyi tecrübe ederse hayata o kadar hazırlıklı olur (Akt. Özenç, 2007). Oktay'a (1987) göre oyun, insan hayatını hemen hemen her döneminde varlığını göstermesiyle beraber özellikle hayatın başlangıç çağlarında çocuğun dış dünya ile tanışması, duygu ve düşüncelerini söyleyebilmesi için en elverişli dildir (Akt. Yalçınkaya, 2004). Çoban ve Nacar (2008) oyun ile ilgili, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırarak çocuğu toplumsal hayata hazırlar. İnsan sosyalleşmek istiyor ise oyuna muhtaçtır. Çocuk oyun sayesinde arkadaş edinir, paylaşmayı öğrenir ve dolayısıyla toplum içinde kendine yer edinir. Aynı hedefe birlikte odaklanmak insanları bir arada tutan en güçlü etmendir, demişlerdir. Oyun konusundaki en işlevsel açıklamalara bakıldığında Mevlana da bu konuya el atmıştır. Mevlana, "oyun aslında akıldadır, ancak çocuk oyunla akıllanır." yorumuyla oyun kavramına düşünsel renk katmıştır (Karakaya, 2008). Mevlana'nın bu özlü sözünden de anlaşılacağı üzere çocuğun bilişsel gelişim göstermesinde oyunun ciddi bir katkısı vardır. Oyun yoluyla çocuk gerçek olanı tarafsız bir şekilde canlandırmayı öğrenir. Bu şekilde çocuk, gerek günlük işleri gerçekleştirip (üzerini giyinme, eşyalarını toplama) sosyal rollere bürünerek gerekse yaşamda mühim noktaları yaşayarak (vefat ve cenaze gibi) organize etme ve denemeyle tecrübeler kazanır (Georges, 2007).

Hazar (2016) oyun için insanların günlük rutin işlerinden arta kalan zaman içerisinde belirli bir amaç doğrultusunda fiziksel ve mental yetilerle kısıtlandırılmış, kendine has kuralları olan tamamen gönüllü katılım gerektiren, katılımcıyı ve bununla birlikte seyircisini de etkileyen, heyecan duygusunun da bereberinde yaşandığı ve sonuçta maddi olarak bir getiri sağlamayan faaliyettir, diyerek uzunca bir tanımlama yapmıştır. Kimileri oyunun kökenini yaşam enerjisinin fazla olması durumunda bu durumdan kurtulmanın bir şekli olarak tanımlamıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit hükmü altındadır.

Gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir. Hayatın talep edebileceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktır. Oyun insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır (Huizinga, 2010). Huizinga (2010) oyunla ilgili kesin bir tanımlama olamayacağını düşündüğünden, oyun özelliklerini içeren bir liste oluşturmuştur. Bu liste:

1. Oyun içten gelir. Oyun zorunluluklar dünyasından ve hatta doğal gidişattan bir kaçışı temsil eder. Çocuklar ve hayvanlar oyuna itildiklerini hissetseler de bunu kendi seçtikleri dönem, yer ve içeriklerle yaparlar. Oyun oyuncular tarafından ertelenebilir, tipik bir görev değildir.

2. Oyun sıradan gerçek yaşam değildir, oyun farklı ve özel duygularla yaşatılır. Oyuncular eylemlerinin yalnızca rol olduğunu bilir fakat bu emeklerini boşa çıkarmaz. Gerçekten de kendilerini tam anlamıyla kaptırdıkları anlarda, rol yapma özellikleri ortadan kaybolur. Huizinga bu özelliği umursamazlık temasıyla da ilişkilendirir. Bununla, özellikle maddi önemin yitişini kasteder. Oyun sırasında, insanların istekleri oyun dünyasıyla sınırlandırılmıştır. Dış dünyadaki toplumsal statü burada geçerli değildir.

3. Oyun yalıtılmış ve sınırlandırılmıştır. Oyunda insanlar anı yaşarlar. Oyunda, kendi zaman ve yer sınırlarıyla bir ilişkiye girerler. Bu nedenle oyun oyuncuların sıradan dünyadan apayrı bir dünyaya adım attıkları, mutluluk verici bir olaydır. Bu ayrılma, diğer dünyaya karşı farklı bir bakış açısı oluşturur.

4. Oyun kendi yarattığı düzen içinde bir düzendir. Yapının kabulü birlik ve tamamlanma duygularını doğurur, yapıyı reddetmek gerilime neden olur. Ayrıca, bazı yapı kolaylıklarının kabulü yaratıcı işlem bilinci getirir. Öyleyse oyun, düzen ve düzensizlik olaylarının değişimi üzerine bir yorumdur. Bu bakış açısına göre Huizinga için kuralların önemi dikkate değer bir noktadır. Sonuç olarak kurallara bağlılık, oyun dünyasının kendisine daha fazla bir bağlılığı beraberinde getirir.

5. Oyunun kendine has bir mahremiyeti vardır. Oyuncuların kendilerini oyuncu olmayanlardan ayrı bir yere koymaları ve elbise, dil ve oyun araçlarının kendine has biçimlerini kabul etmeleri ayırt edici bir niteliktir. Kıyafet değiştirme konusu, diğer dünyadan ayrılmak ve istenilen farklı kişiliği yaratmak için mühim bir meseledir. Huizinga'nın da üzerinde durduğu gibi maskesini geçirmiş ya da kılık yenilemiş kişi başka bir karakteri başkaca bir bireyi canlandırır. Artık o kendisi değildir. Tüm bunların yanı sıra oyun, çocuk için aynı zamanda bir haktır. Bütün bu tanımlar birleştirilecek olursa oyun:

1. Çocuğun kendini ifade etmesidir.

2. Bir uyumdur.
3. Çocuğun iç dünyasını gözler önüne serer.
4. Çocuğun enerjisini boşalttığı bir faaliyettir.
5. Çocuğun en ciddi işidir.
6. Çocuğun gelişimini sağlayan, hayatı öğrenmesine fırsat veren en ideal ortamdır.
7. Sosyal dünyasını ve iç dünyasını birleştirmek isteyen çocuğa yardımcı olur.
8. Bir şey için mücadeledir.
9. Çocuğun özgürlük alanıdır.
10. Çocuğun öğrenme yöntemidir.
11. İnsandaki gizli enerjinin kullanılmasıdır.
12. Düzen yaratır, düzenin kendisidir.
13. Yaratıcılığın kaynağıdır.
14. Çocuğun en etkili anlatım aracıdır.
15. Yaşamın somut bir parçasıdır.
16. Hoşça vakit geçirme sürecidir.
17. Çatışmadan özgür bir ortam teşkil eder.
18. Çocuğa paylaşmayı ve iş birliğini öğretir.
19. Yeteneklerin ve kavramların oluşmasına zemin yaratır.
20. İçten güdümlü bir olgudur.
21. Aktif katılımı gerçekleştirir.
22. Dikkati toplamayı öğretir.
23. Düzenli gelişim aşamalarını gösterir.
24. Başarı, kazanma, gayret gösterme duygularını öğretir.
25. Fiziksel ve mental olarak bedeni çalıştırır.
26. Daha karmaşık ve zorlu etkinliklerde hazırbulunuşluk sağlar.
27. Çocukların en doğal anlaşma ortamlarıdır.
28. Hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.
29. Çocuk için bir haktır.
30. Çocuğa empatik düşünme becerisi kazandırır.

Eflatun (1843) çocukların eğitiminden önce ebeveynlerin eğitilmesi gerektiğini savunur. Yine çocuk eğitilirken ruh ve beden eğitiminin birlikte yürütülmesi gerektiğini söyler. Çocuk oyun ile bir bütün olarak eğitilir. Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim sağlanır (Akt. Akandere, 2006). Gazali çocuk eğitiminde oyunun önemli bir rol oynadığını dile getirmiştir. Oyun aracılığıyla çocuğun dinlendiğini,

hafızasının tazelendiğini ve öğrenme gücünün arttığını söyler. Çocuğun enerjisi açısından oyunun son derece gerekli olduğunu söyler (Akt. Akandere, 2006).

Maria Montessori İtalya'nın Roma şehrinde çocukların kendi kurallarını rahat bir şekilde uygulayacakları ortam hazırlayarak okul kurmuştur. Öğrenmesi istenilen çocuğun rahat bir şekilde hareket edebileceği, kendisine dışarıdan bir müdahale olmadan öğrenebileceği elverişli bir ortamda yaşaması gerektiğini savunmuş ve kurduğu bu okula "çocuk okulu" demiştir. Bu evlerde tüm araç gereç, malzemeler (raflar, sandalyeler ve benzeri) çocukların rahatlıkla ulaşabileceği şekilde ayarlanmıştır. Montessori oyunun, sorunların üstesinden gelmede, yeni şeyler öğrenmede, sosyal becerileri artırmada ve fiziksel yeteneklerin geliştirilmesinde önemli olduğunu vurgulamıştır (Dağbaşı, 2007). Frobel (1837), çocukların iş ve oyun konusunda ilk sıraya oyunu koyduğunu, yetişkinlerin ise işini her zaman ön planda tuttuğunu belirtmiştir. Oyunu, çocuk için en doğal ve en gerçek kendini ifade etme şekli olarak tanımlamıştır. Çocuk; motor, dil, zihin, duygu yönünden ve sosyal yönden oyun içinde gelişir ve yetişkinlerle oyun yoluyla iletişim kurar (Akt. Akandere, 2006). Frobel, çocukların oyun yoluyla doğuştan kendilerinde bulunan gücün geliştirilmesine çaba sarf etmiştir. Bunu gerçekleştirmek için "oyun bahçesi" diye adlandırdığı oyun ve oyun materyallerini eğitim aracı olarak kullandığı mekanlar hazırlayarak çocukları oyun oynamaya teşvik etmiştir (Dağbaşı, 2007).

Pestalozzi (1820) çocuğun içinde bir itici güç olduğunu ileri sürer. Bu güç çocuğu etkinliğe iter, harekete yöneltir. Bu güç yüzünden çocuk yerinde duramaz (Akt. Akandere, 2006). Bühler'e (1880) göre oyun her türlü olgunlaşmanın temelini oluşturur. Gereğince oyun oynamayı öğrenemeyen çocuğun daha sonraki gelişmelerinde sürekli olarak güçlüklerle karşılaşacağını iddia eder (Yalçınkaya, 2004). Eğitimciler ve filozoflar arasında oyun değeri ve önemi tartışma konusu değildir. Çünkü hepsi oyunun çocuğun gelişiminde önemli olduğu noktasında birleşmişlerdir. Oyunun çocuğu geliştiren faaliyetlerin başında geldiğini hepsi kabul etmiştir. Birey, ileride sergileyeceği birçok davranışı küçük yaşlarda kazanır. Küçükken başkalarından nasıl görürse büyüdüğünde de muhtemelen öyle davranacaktır. Oyunlarında çevresinde gördüğü rollere bürünecektir. Annesini, babasını taklit edecek onlar gibi davranacaktır. Oyun, davranışların kazandırılmasında oldukça etkili bir yöntemdir. Yine oyun, çocuk için yaşamdaki öğrenme yollarının en önemlisidir. Oyun yoluyla; öz güven, sosyalleşme, kendi

kararlarını alabilme, paylaşımcı olabilme ve iş birliği yapabilme gibi birçok davranış çocuğa kazandırılabilir. Çocuk için eğer oyun yoksa eğitim aşırı disiplinli ve sıkıcıdır. Eğer işin içinde eğlence varsa şüphesiz öğrenme daha kalıcı ve eğlenceli bir şekilde gerçekleşecektir. Günümüz eğitim sisteminin temelini oluşturan yapılandırmacı kurama göre de öğrencinin aktif katıldığı bir eğitim ortamının yaratılması öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Çocuğun katılmayı gönüllü olarak isteyebileceği, öğrenirken eğlenebileceği ortam oyun ortamıdır.

2.1.1. Oyunun tarihsel gelişimi

Oyun kavramı, kültür kavramından çok daha eskilere dayanmaktadır. Çünkü insan topluluğu olmadan kültür kavramının var olması mümkün değildir. Fakat oyun için bu durum böyle olmamıştır; hayvanlar aleminin canlıları oyun oynamak için insanların gelip onlara oyun oynamayı öğretmesini beklememişlerdir (Huizinga, 2010). Oyun sadece insanoğlu için gelmemiştir. İlk çağlarda insanlar av ihtiyaçlarını giderebilmek için avcılığı taklit ederek çok basit düzeyde oyunların meydana gelmesine sebep olmuşlardır (Çoban ve Nacar, 2008).

Oyun ve oyuncuğun geçmişinin insanoğlunun varoluşu kadar eskiye dayandığı arkeologların yaptığı araştırmalarla gözler önüne serilmiştir. Günümüzde oynanmakta olan birçok oyunun eski çağlarda da oynandığını gösteren eser ve kalıntılar mevcuttur. Bu eser ve kalıntılar incelendiğinde yaklaşık 3000 yıl öncesinde Nilüfer adındaki yaşı küçük bir kız çocuğunun bebeği ile beraber gömüldüğü görülmüştür. Bu oyuncak bebeğin kollarının hareket edebilecek bir mekanizmayla yapıldığı söylenmiştir. Bu bebek şu anda İngiltere’de bir müzede sergilenmektedir. Eski Yunanlardaki çingırağın ve Çin kaynaklarına göre uçurtmanın da 3000 yıllık bir geçmişi olduğu bilinmektedir. Geçmişe bakıldığında; oyun oynamak için kullanılan en eski oyun aletinin taş, oyunun ise taş oyunları olduğu görülmüştür. Bilinen en eski oyunlardan biri de ülkemizde beştaş denilen ve hala oynanmakta olan oyundur (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Antik Dönem’de eyleme dayanan oyunlar faydalı görülmüştür. Bu dönemde dinî ve geleneksel törenlerde sürekli oynanan belirli oyunlar vardır. Her oyuna izin verilmemiştir. Oyunların tanrıların hoşuna gittiği vurgulanmıştır. Bu dönemde dans, şarkı ve jimnastik oyunları okulda eğitimin bir parçası olmuştur (Karakaya, 2008). Eskilerde dini etkinlikler ve törenlerde oynanan oyun daha sonraları din dışında olan konularda da etkinlik göstermiştir. Bayramlara, yılbaşlarına, nişan ve düğün gibi birçok toplu etkinliklere kadar yayılmıştır (Hazar,

2006). Oyun ile ilgili kuramlar 19. yüzyılın sonlarına doğru şekillenmeye başlamıştır. Schaller ve Lazarus oyun ile ilgili kayda değer kitaplar ele almışlardır. Oyunu ele alan bu yazarlar oyunun işlevini en derin şekilde açıklamaya çalışmış ve birçok teori öne sürmüşlerdir (Uluğ, 2007). 19. yüzyıl bittiğinde çocuklara oyuncaklar alınmış ve evlerde oyun oynayacakları özel odalar oluşturulmuştur. Oyunağa olan talep arttığı için oyuncak üretimi de artmıştır. Bu dönemin önemli gelişmelerinden biri de Frobel ile gerçekleşmiş, eğitime başlama dönemi okul öncesi adı altında daha erkene çekilmiştir. Böylece Frobel anaokullarının kurucusu olarak adlandırılmıştır. Kurucu Frobel eğitimde oyun sisteminin nasıl olacağını da denemiş, bu sebeple modern oyun pedagojisinin babası olarak anılmıştır (Karakaya, 2008).

2.1.2. Türk Kültüründe Çocuk Oyunları

Akandere'ye (2006) göre Türk çocuk oyunları 3 grupta ele alınabilir.

- a) Tekerlemeli ve Türkülü Oyunlar: Tekerlemeler genelde bir ya da birkaç motiften oluşan kısa parçalardır. Örneğin; Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım. Türkülü oyunları ise genelde kızlar oynar. Kısa müzik cümlelerinden oluşur. Örneğin; Aç kapıyı bezirgân başı.
- b) Çalgılı Oyunlar: Halk oyunları şeklinde oynanan oyunlardır. Düğünlerde oynanan oyunlar da bu tür içerisinde yer alır.
- c) Çalgısız Oyunlar: Müzik olmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, evcilik, top oyunları gibi. Anadolu'da oynanan eski oyunlardan biri de atlı ya da atsız olarak oynanan cirit oyunudur. Anadolu'da oynanan eski oyunlardan bir diğeri ise atlama oyunlarıdır. Bu gruba uzuneşek, ip atlama, seksek oyunları girer.

Sembolik Oyun (2–7 yaş): Sembolik oyun, temsili düşünmenin temelini oluşturmaktadır. Bu dönemde gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanır. Ancak oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu olmadığından olaylar değişikliğe uğrayarak oyuna yansiyabilir. Çocuk oyunlarındaki sembolleştirme iki şekilde görülmektedir:

1. Bir faaliyetin bir nesneden diğere aktarılması. Örneğin; yeme faaliyetini bebeğine mama vermekte uygulaması, sopayı at yerine kullanması, tencere kapağını direksiyon olarak kullanması, telefon kullanıyor gibi yapması.

2. Çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesi. Örneğin; otobüs şoförü, doktor, anne, baba gibi rolleri üstlenmesi.

2.2. Dijital Oyun

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte, her yaş ve her kesimden insanlar

tarafından dijital oyunlar çeşitli amaçlarla oynanmaktadır (Horzum, vd., 2008). “Dijital oyun, çeşitli arabirimlerin yazılım araçlarıyla etkileşiminin sağlandığı, belli kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür.” (Kaya, 2013). Teknolojideki gelişmelerle beraber dijital oyunlar da gelişmiştir. Eskilerde televizyona bir kablo vasıtasıyla bağlanarak oynanan ve çözünürlüğü çok düşük olan oyunlar; bilgisayarların gelişim göstermesi ile beraber televizyonlardan ayrılarak bilgisayarlara yerleşmişlerdir (Kukul, 2013). Kirriemuir (2002), dijital oyunlar için video oyunu, bilgisayar oyunu veya konsol oyunu olarak da ifade etmenin doğru olacağını belirtmiştir. Dijital oyunlar bir sektör haline gelmiş ve firmalar tarafından daha geniş kullanıcı kitlesine ulaşmak ve farklı tür oyunlar üretmek hedeflenmiştir. Çeşitli türlerde örneğin; savaş, tarih, spor ya da eğitsel amaçlı oyunlar üretilmektedir. İnsanlar değişik sebeplerden dolayı oyun oynamayı tercih etmektedir. Bu sebepler:

- Serbest zaman değerlendirme
- Sosyal çevre oluşturma
- Zihin geliştirme
- Stresten uzaklaşma
- Rekabet sağlama ve bulunduğu durumdan uzaklaşma gibi birçok sebep karşımıza çıkmaktadır (Akt. İnal ve Çağıltay, 2005).

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihçesi

Günümüz şartlarında toplumun her kesiminden çok sayıda kişinin eğlence, bilgiye erişim, alış-veriş yapmak gibi birçok amaçla bilgisayarların kullanıldığı görülmüştür. Bilgisayarın tarihsel süreçte ilk kullanımının İkinci Dünya Savaşına kadar uzandığı belirtilmektedir. İlk zamanlarda bilgisayarlar akademik alanda ve bazı ticari kuruluşlarda kullanılmıştır. 1980'lere gelindiğinde ise masaüstü bilgisayarlar yaygınlaşmıştır. Ayrıca bu dönemde kullanımın artması ile birlikte bilgisayar fiyatlarında düşüş yaşanmıştır. Bu durum ise birçok ev ve işyerinde bilgisayarın kullanımının yaygınlaşmasına neden olmuştur (Yılmaz, 2010).

Türkiye batı dünyasına göre çok daha sonra bilgisayar ile tanışmıştır. Ancak geç tanışmasına rağmen daha sonra bu farkı kapatmış ve benzer kullanım seviyelerine erişmiştir. Ülkemizde dijital oyunlarla temas 1980'lerde başlamıştır. Bu tarihlerde siyah beyaz televizyonlar renklenmiş, video oynatıcılar gibi teknolojik aletler ülkemize girmiştir. Fakat o dönemler teknoloji pahalı olduğu için her kesimin bu aletlere ulaşması mümkün olmamıştır. Ayrıca o dönemde televizyon kanallarının

sınırlı olması, devlet tarafından tek kanal ve belirli saat dilimi arasında yayın yapılması insanları alternatif olarak dijital oyunlara teşvik etmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). 1990'lı yıllarda video oyunları yaygın bir şekilde oynanmıştır. Ancak 2000'li yıllara gelindiğinde video oyunları yerini yavaş yavaş bilgisayar oyunlarına bırakmak zorunda kalmıştır. Ve böylece gün geçtikçe bilgisayar kullanımı artmış, her kesim ve her yaştan bireylerin bilgisayar oyunları oynadıkları görülmüştür. (Torun, vd., 2015). Kirriemuir (2002), bilgisayar oyunları ve video oyunlarının yaşanan rekabetten ötürü aynı anlamda bulunan terimlerle ifade edildiğini belirtmiştir.

2.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Teknolojideki değişim gelişim olgusuna bağlantılı bir şekilde dijital oyunlar da değişip gelişmiştir. Dijital Oyunlar bu sayede sınıflandırılacak kadar çoğalmış ve sınıflandırmayı araştırmacılar aşağıdaki gibi farklı şekillerde yapmışlardır.

1. Dijital oyunlar, Kukul'a (2013) göre oyunun amacına, oynanma şekline, oyuncu kişi sayısına ve oynanan ortama göre değişmektedir. Oyunu oynayan kişiler açısından bakıldığında ise, tek kullanıcı (single player) ve çok kullanıcı (multi player) oyunlar olarak sınıflandırılabilir.

2. Dijital Oyunlar Binark, Bayraktutan, Sütçü ve Fidaner ise (2009), sanal ortamda oyun oynama eylemini dijital oyun olarak tanımlamış, teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre dijital oyun türlerini sınıflandırmıştır:

- Konsol oyunları,
- PC oyunları,
- Çevrimiçi (online) oyunlar

3. Ögel ise (2012), dijital oyunları şu şekilde; aksiyon, macera, dövüş, bilmece, eğlence, simülasyon, spor, strateji ve görev içerikli aktiviteleri yüksek olan oyunlar olarak sınıflandırmıştır.

2.3. Bağımlılık

Çok boyutlu bir kavram olan bağımlılık kavramı ile ilgili literatürde birçok tanımla karşılaşılmaktadır. Yapılan tanımlamalarda kararlaştırılmış durum, bağımlılığın bir ilişki çeşiti olarak kendisini meydana çıkarmasıdır. Bu kavrama yani bağımlılığa genel itibarıyla bakıldığında belirli bir şey veya nesne ile kurulan ilişkinin neticesinde meydana gelen durum olarak ele alınmaktadır. (Young, 2009).

Bireyin tek seferle kalmayan, kullandığı şeyi bırakmayı düşünmesine rağmen

terk edememesi, bu durumun aksine bu şeyi kullanım sıklığının ve dozunun artarak ilerlediği, bu şeye ulaşamadığı durumlarda bazı mahrumluk belirtilerinin yaşandığı ve yine de madde kullanımının devam ettirilerek üsteleme durumunu yaşayan bireyleri “bağımlı” olarak ifade ederken, bu sürecin kendisini “bağımlılık” olarak tanımlamaktadır (Yeltepe, 2013). Yapılan incelemeler ve çalışmalar doğrultusunda bağımlılık ikiye ayrılmaktadır. Davranışsal bağımlılıkları şu şekilde sıralarken; tv, pc, cinsel ilişki, oyun ve benzeri. Fiziksel bağımlılıkları; alkol, sigara ve uyuşturucu bağımlılığı olarak sıralamıştır (Öztürk, vd., 2007).

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital medya araçlarının kullanımının artması ile birlikte, bilgisayar oyunlarına ve dijital oyunlara hemen her ortamdan kolaylıkla erişilir hale gelmiştir. Her geçen gün yenilenen dijital oyunlar herkesin özellikle çocukların ilgisini çekebilecek düzeyde hazırlandığından, çocukların bu oyunlara bağımlı hale gelmeleri söz konusu olmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, çocukların oyun için çok fazla vakit ayırıp bunu engelleyememeleri, oynunu gerçekmiş gibi yaşamaları, oyundan dolayı görevlerini yerine getirmemeleri ve oyunu diğer tüm seçeneklere yeğlemeleri olarak tarif edilen bir haldir (Horzum, 2011). Griffiths (2009), dijital oyun ve benzeri bağımlılıkları davranışsal bağımlılık olarak sınıflandırmakta ve bu davranışsal bağımlılıkların birbirleriyle bağlantılı olduklarını ifade etmektedir. Ayrıca internetin kendi başına bağımlılık yapmadığını bunu kullanan insanların kullanım amacıyla ilgili bir bağımlılığın oluştuğunu belirtmiştir. Horzum, Ayas ve Çakır (2008), dijital oyunlara yönelik bir süre sonra dijital oyun bağımlılığına dönüşmesinin temelini şu şekilde sıralamışlardır:

- Bireyler, boş zamanlarını değerlendirme istekleri, stresten uzaklaşabilmek ve rahatlama arzusu temelinde dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, yapacak daha iyi bir şey bulamadıklarını ve eğlenmek istemeleri dolayısıyla dijital oyunları tercih etmekte ancak bir süre sonra bu durum artarak bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, içerisinde buldukları olumsuz koşullardan uzaklaşabilmek, kurtulabilmek ya da gerçek yaşamla olan bağlarını bir süreliğine de olsa koparabilmek için dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

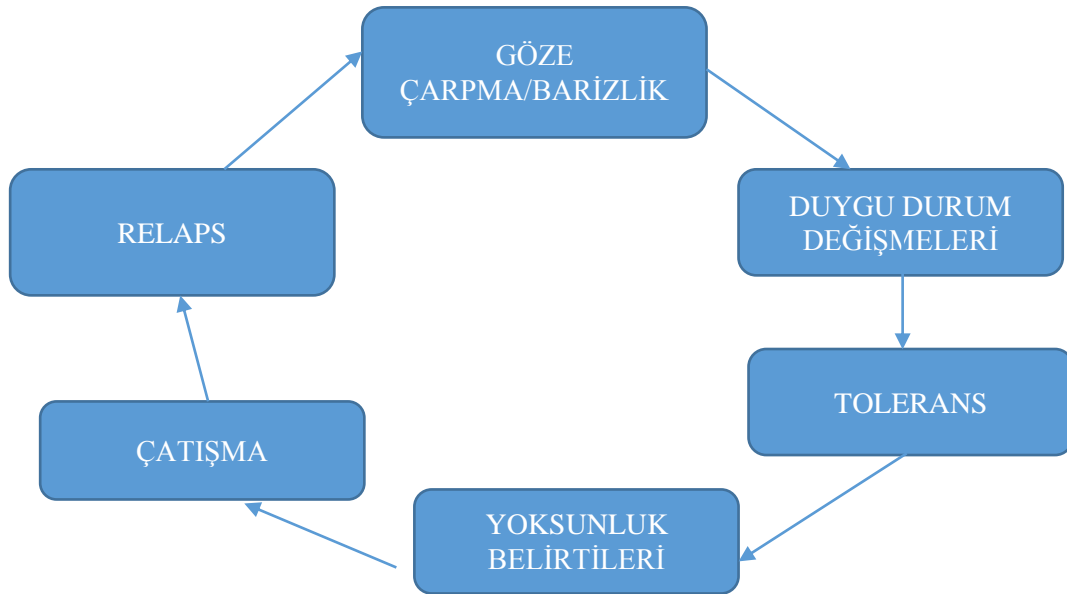
- Bireyler, sanal da olsa farklı karakterle iletişime geçebilmek ve düşsel ortamlarda var olabilmek arzusu ile dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

- Bireyler, zihinlerini bir süreliğine de olsa sadece bu oyunlara odaklayarak başka bir şey düşünmek istememek dolayısıyla dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

Dijital oyunların çocuklarda sürekli başarı elde etme veya ilk sıralarda yer alma arzusu uyandırması sosyal hayatlarında da bu şekilde hareket etmelerine sebebiyet vermektedir. Ancak sosyal hayatın bir yarış olmadığı ve durumun sosyal hayatta kendine yer bulamaması sebebiyle dijital oyun oynayan çocuklarda sosyallikten uzaklaşma ve ilişkilerde bozulma durumu görülebilmektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Günümüz dünyasında medya ve teknolojik aletleri hayatımızdan atabilmemiz mümkün değildir. Fakat bu aletlerin doğru ve zamanlı kullanılmaması insanlarda bağımlılığa yol açmakta ve birçok soruna da kucak açmaktadır (Hazar ve Hazar, 2017).

2.3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Bağımlılık durağan bir şekilde ilerlemekte, her geçen gün gelişim göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı da aynı şekilde hatta daha hızlı ilerleme kaydetmektedir. Bağımlılığın belirtileri Bass tarafından 2015' te Şekil 1'deki gibi belirlenmiştir (Akt. Öçalan, 2019).



Şekil 2.1. Dijital oyun bağımlılığı belirtileri (Akt. Öçalan, 2019).

Bass' ın 2015 yılında gerçekleştirdiği araştırmaya ek olarak 2009 yılında Young da oyun bağımlılığının belirtilerini ayırtmıştır. Bu sınıflama aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Bağımlılığın göstereceği ikaz belirtilerinin bilinmesi gerekmektedir,
- Oyunla ilgili ilgili kaygıların izlenmesi gerekmektedir,
- Oyun oynadığını gizleme veya uydurma davranışının ortaya çıkması gerekmektedir,
- Oyun haricince diğer etkinliklere alakanın yitirilmesinin izlenmesi gerekmektedir,
- Sinirlenme ve müdafacılık benzeri davranışların sergilenmesi gerekmektedir,
- Psikolojik açıdan geri durma davranışının sergilenmesi gerekmektedir,
- Bir kaçış olarak oyunu tercih etme durumu söz konusu olmaktadır,
- Olumsuz etkilerine rağmen oyun oynamaya devam etme, oyundan vazgeçememe gibi davranışların sergilenmesi gerekmektedir.

2.3.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Etkileri

Dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalara bakıldığında literatürde hem olumlu hem de olumsuz etkiler oluşturduğunu kabul ve tespit eden çalışmalar bulunduğunu görmek muhtemeldir. Genel olarak değerlendirildiğinde dijital oyunlar gerek çocuk ve ergenler gerekse yetişkinler için keyif verici bir eğlence aktivitesi olarak tanımlanmaktadır. Ancak her yaş grubu için dijital oyunlar bilinçsiz bir şekilde kullanıldığında hem birey hem aile hem de toplum açısından olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Çakır, 2013). Dijital oyunlar özellikle oyuncular açısından motivasyon ve öğrenme aracı olarak kullanılabilirken, diğer taraftan ise içeriklerindeki şiddete yatkınlık sebebiyle çocuklarda şiddet ve saldırganlık davranışı sergileme eğilimini kolaylaştırmaktadır (Aydoğdu, 2015). Özellikle yaş itibarıyla gelişim dönemi içerisinde bulunan çocuklar fiziksel, sosyal, ruhsal gibi birçok yönden etkilemektedir (Hazar ve Hazar, 2017).

2.3.1.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Yeni genç nesil, sürekli gelişim gösteren teknolojiye hızlı ve rahat uyum sağlamaktadır. Teknolojiye sağladıkları uyumla aynı şekilde dijital oyunlara uyum sağlama da en iyi performansı gösteren grup olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle bu grupta yaygınlık gösteren oyun oynama davranışının aşırı tekrarlanmadığı takdirde normal olduğu ve kişiye çeşitli olumlu katkılar sağladığı da yaygın bir düşünce olarak karşımıza çıkmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Literatürde yer alan

çalışmalar incelendiğinde, dijital oyun oynayan çocukların oynamayanlara kıyasla etkileşime daha açık olduğu, motivasyonlarının artış gösterdiği, dikkat ve problem çözme ile ilgili tepki sürelerinin, görsel, motor ve uzaysal becerilerinin, okul dışındaki arkadaşlarla etkileşim seviyesinin ilerleme gösterdiği ve can sıkıntısının azaldığı tespit edilmiştir (Anderson and Warburton, 2012; Vollmer et al., 2014). Bunlara ek olarak dijital oyunların özgüven ve başarı duygusu kazanma ve gerçek dünya problemleriyle başa çıkma becerisini edinmede katkı sağladığı çeşitli araştırma çalışmaları ile desteklenmektedir (McLean and Griffiths, 2013). Dijital oyunların olumlu etkileri incelendiğinde özellikle çocuk ve ergen oyuncuların zihinsel gelişimine katkı sağladığı, profesyonel olarak iş yapabilme kapasitelerinin, stratejik ve analitik düşünebilme yeteneklerinin geliştiği ve karar alma sürecini hızlandırdığı gibi etkilerin gerçekleştiği görülmekte olup alan yazında yer alan çalışmalar ile desteklenmektedir (Çavuş vd., 2016; Toran vd., 2016). Akademik başarıda artış, motor becerilerin ve el göz koordinasyonunun hızlanması, yorgunluk ve stresin azalması, rahatlama ve eğlenebilme olanağı dijital oyunların oyuncularına sağlamış oldukları diğer olumlu katkılar arasında yer almaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Irmak ve Erdoğan, 2016; Hazar ve Hazar, 2017).

2.3.1.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Eğlence amaçlı olmalarına rağmen dijital oyunların artan kullanımı özellikle çocuklar ve ergenler arasında oyuncular için olası olumsuz sonuçlar hakkında endişe yaratmaktadır. Oynadığı oyunda başarı gösterip galip gelen oyuncuda bu galibiyet sebebiyle gelişen üstünlük hissi onu mutlu ederek haz duygusunu tatmin eder. Dolayısıyla bireyde oyun oynama davranışına süreklilik kazandırma güdüsü oluşmaktadır. Böyle durumda ise oyuncu sadece oyun ile mutlu olmayı tercih etmektedir. Bu noktada ise bağımlılık döngüsüne girileceğinden dijital oyunların olumsuz etkilerinin varlığı ortaya çıkmaktadır (Çakır, 2013). Dijital oyunlara bağımlılığın olumsuz etkileri bir hayli fazla sayıdadır. Bu etkileri psikolojik, fiziksel ve sosyal açıdan gruplandırmak mümkün olmaktadır.

Psikolojik ve Davranışsal Etkiler: Dijital oyun oynayan bireylerin kendileri gibi hissettikleri oyun karakterleriyle bütünleştiklerinden dolayı bu bireylerde gerçeklik ve gerçek olmayan durumların iç içe geçmesinden kaynaklanan zamansızlık hissiyatı oluşmaktadır. Böylece kişi aktif olmadığı zamanlarda dahi oyunun sürdüğünü düşünerek hareket ettiği ortaya çıkmaktadır (Karahisar, 2013).

Alan yazında yer alan çalışmalar incelendiğinde ergenlik ve gençlik döneminde olan bireylerde çok fazla dijital oyun oynama tutumu sergilemenin depresyona sebebiyet verdiği ve de bu durumda olan bireylerde kaygı bozukluğu, madde kullanımı, zorbalık ve intihar gibi davranışların daha sık görüldüğü tespit edilmiştir (Männikkö et al., 2014; Vollmer et al., 2014). Yine bazı araştırmacılar aşırı derece dijital oyun oynanması durumunda, çocuklarda birçok istenmeyen davranışın meydana gelmesine, öğretmen ve arkadaşları ile sürekli tartışma içerisine girme gibi durumlara sebebiyet verdiğini belirtmişlerdir (Şengül ve Büber, 2016; Karaca vd., 2016). Şiddet içerikli dijital oyunlara fazla maruz kalmış ergenlerin daha düşmanca davranarak fiziksel kavgalara girme ve öğretmenlerle tartışma olasılıklarının daha yüksektir. Ayrıca bu bireylerin genel olarak akademik notlarının da daha kötü/düşük olduğu tespit edilmiştir.

Fiziksel Etkiler: Dijital oyun oynayarak çoğunlukla oturan ve saatler boyu oyun oynayan birey, bunun neticesi olarak beslenme, uyku, tuvalet gibi temel ihtiyaçlarını ertelemektedir. Böyle durumda bireyin uzun süreli hareketsiz kalmasından dolayı solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemleri gibi sistemlerinin gelişimleri olumsuz etkilenmektedir (Hazar ve Hazar, 2017). Oyun çeşidi ve tercih edilen oyun kontrol mekanizmasına bağlı olarak obeziteden el bileği sendromuna kadar fiziksel sorunlar meydana gelebilmektedir. Mentzoni ve arkadaşları oyunun sorunlu kullanımı ile her iki cinsiyette bilek ile ön kol kırığı riski arasında bir bağlantı olduğu yönünde bulgular elde edilmiştir (Männikkö et al., 2014). Bunlara ek olarak epileptik nöbetler, duyu kaybı, işitsel halüsinasyonlar, obezite, bilek ağrısı, boyun ağrısı, kabarcıklar, nasırlar, boğaz tendonları ve parmakların uyuşması, uyku anormallikleri ve yaralanmalar uzun süre hareketsizliğe bağlı gelişen diğer fiziksel etkiler olarak karşımıza çıkmaktadır (Griffiths, 2005).

Sosyal Etkileri: Çocuk tarafından dijital oyunlara ayrılan zamanın artması durumunda yüz yüze olan iletişimde azalma olacaktır. Bu durumda çocuk yalnızlaşmakta ve sosyallikten uzaklaşmaktadır (Toran vd., 2016; Hazar ve Hazar, 2017). Araştırmalara ve açıklamalara bakıldığında dijital oyunlara gerektiğinde fazla vakit ayrılması durumunda bireyin hayatını olumsuz yönde etkileyecek birçok durumun ortaya çıktığı yaygın bir düşünce olarak karşımıza çıkmaktadır (Karaca vd., 2016).

2.3.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Tedavisi

Genel olarak değerlendirdiğimizde dijital oyunlara bağımlılık kavramı çok uzun yıllardır karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu bağımlılığın tedavisi ile ilgili çalışmalar başlangıç aşamasındadır. Son yıllarda dijital oyun bağımlılığı kavramı DSM-V (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition) dâhil edilmiştir. Bu sayede daha fazla araştırmacının ilgisini uyandırabilir diye düşünülmüştür (Griffiths and Meredith, 2009; Bass, 2015). Günümüzde dijital oyun bağımlılığı tedavi yöntemleri sorunlu dijital oyun oynamanın farmakolojik ve farmakolojik olmayan tedavi yöntemleri bulunmaktadır. Bu yöntemleri aşağıdaki gibi incelemek mümkündür.

Farmakolojik Tedavi Yöntemleri: Mevcut olan çalışmalardaki tedavilerin daha çok internet bağımlılığına yönelik kullanılan genel müdahale teknikleri olduğu ya da bu tedavi yöntemlerinin dijital oyun bağımlılığına uyarlandığı dikkat çeken yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Nazlıgül vd., 2018). Dijital oyun bağımlılığının farmakolojik tedavisinde oyun bağımlılığına eşlik eden komorbid bozukluklar tedavi edilerek dijital oyun kullanım düzeyini azaltılması hedeflenmektedir. Bu tedavi yönteminde kullanılan ilaç grupları başlıca şunlardır:

- Antidepresanlar,
- Duygu durum düzenleyicileri,
- Anksiyolitikler naltrekson kullanılmaktadır.

Bu tedavi yönteminde özellikle, seçici serotonin geri alımı inhibitörlerinin (SSRI) tercih edildiği gözlemlenmektedir (Bozkurt, 2014).

Farmakolojik Olmayan Tedavi Yöntemleri: Dijital oyun bağımlılığının farmakolojik olmayan tedavisinde kullanılan yöntemleri aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür:

Bilişsel Davranışçı Terapi (BDT): BDT yönteminde motivasyonel görüşme teknikleriyle olumlu hedefler belirlenerek bağımlı bireylere bağımlılık davranışını kontrol altına alma becerisi kazandırma ve oyun oynama yerine farklı eğlence aktiviteleri planlama amaçlanmaktadır (Griffiths and Meredith, 2009; Lemmens et al., 2009).

Aile Terapisi: Bağımlı bireyin tedavisinde destek sistemlerini etkin kullanabilmesi bakımından aile ile iş birliği yapmak hayati önem taşımaktadır. Aile terapisinde özellikle dijital oyun bağımlılığının etkileri ve bu etkilerle nasıl başa

çıkılacağına dair stratejiler üzerinde durulmakta, aileler bu şekilde yönlendirilmektedir (Young, 2009).

Çevrimiçi Destek Forumları: Çevrimiçi destek forumları, son dönemlerde gündeme gelerek popüler olan ve davranışsal ödül, ceza sistemlerini içeren tavsiyeler üzerine kurulu, çeşitli ebeveyn grupları ve profesyonel organizasyonlar tarafından yürütülen sistemler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Motivasyonel Görüşme: Klinisyenler tarafından terapötik bir yaklaşım olarak kullanılan motivasyonel görüşmede tıpkı bilişsel davranışçı terapide olduğu gibi bağımlılık davranışını farklı aktiviteler yardımıyla değiştirmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda terapist öncelikle bağımlı bireyde eğer tedavi almaya yönelik bir kararsızlık mevcut ise önce bunu kırarak başlamaktadırlar. Bu aşamadan sonra bağımlılık davranışını bırakmaya engelleyen unsurları aşmak için çeşitli değişim stratejileri geliştirmektedir (Griffiths and Meredith, 2009).

2.4. Prososyal ve Antisosyal Davranış

2.4.1. İlgili Kuramlar

Araştırmanın bu bölümünde sosyal davranışlarla ilgili kuramlara yer verilmiştir.

2.4.1.1. Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal öğrenme kuramı gelişimin başlıca anahtarlarını davranış, biliş ve çevre olarak belirlemiştir. Kuramın önemli temsilcilerinden olan Bandura (Vasta et al. , 1992), bilişsellik süreci olarak davranış ve çevre faktörüyle mühim seviyelerde ilişkili olduğunu vurgulamıştır (Santrock, 2017). Öğrenme durumu çeşitli şekillerde gerçekleştiği gibi başka birinin hal ve hareketlerini gözlemleme sonucunda da oluşabilmektedir. Bu öğrenme biçimine gözlemsel öğrenme veya örnek alma da denilebilir (Bee and Boyd, 2009). Birey hal ve hareketlerini “model” diye adlandırılan insanları izleyerek kazanırken, bu hal ve hareketini gerçekleştirip gerçekleştirmeyeceğini yine bu hal ve hareketin neticesinde ortaya çıkan duruma göre karar verir (Taylor et al., 2007). Birey gerçekleştirdiği tutum ve davranışın pekiştirilmesi durumunda daha fazla bu tutum ve davranışa yöneldiği görülmüştür (Trawick, 2017). Bu durum ters açıdan incelendiğinde istenmeyen davranış sergileyen çocuğa gerekli yaptırım uygulanmadığı durumlarda bu çocuklarda taklit davranışının meydana geldiği söylenmiştir (Miller, 2008). Sosyal öğrenme teorisi, çocukların kendi cinsiyetine uygun davranışlar sergilemesi durumunda ebeveynler ya

da farklı kişiler tarafından mükafatlandırıldıkları veya pekiştirildiklerini ileri sürmektedir (Smith, 2003).

Modelin olumsuz tutumları karşısında cezalandırılması durumunda çocuklarında bu duruma istinaden modelin gerçekleştirdiği davranıştan kaçındıkları görülmektedir. Bu durum “dolaylı ceza” adıyla tanımlanmaktadır. Kişiler bazen korktuğu şeyi görmese bile o şeyin gözlemledikleri yaşantısından kaynaklı korku duygusuna kapılabilmektedirler (Senemoğlu, 2009). Çocuk izlediği tutum ve davranışı, o tutum ve davranışa çevresinden gelen tepkiler sonucunda sergileme kararı almaktadır (Berk, 2013).

2.4.1.2. Sosyal Bilgi İşleme Kuramı

Araştırmacılar sosyal biliş sürecinin mevcut durumdan ve şuur dışı unsurlardan etkilendiğini söylemişlerdir. Aynı görüşe sahip olan Dodge ve Feldman, şuur dışı unsurların sosyal olaylara ne şekilde yaklaşacağını belirlemede olduğunu dile getirmiş ve bu süreci altı kısımda ele almışlardır. Bu altı kısmı şu şekilde açıklamışlardır:

1. Kodlama: Mevcut durumu anlamak için çevresel ipuçlarının varlığından haberdar olma.
2. Yorum: Mevcut durumla ilgili ipuçları saptandıktan sonra buna karşılık gösterdiği tutum.
3. Tepki arama: Bu kısımda uygun tepkiler analiz edilir.
4. Tepki değerlendirme: Analiz edilen tepkiler sonuçları bakımından değerlendirilmekte ve kesin karara ulaşılmakta.
5. Seçilen tepkinin eyleme geçirilmesi: Tepkiler karşısında tutumunu belirlemede.
6. Davranışta bulunma: Son aşamada diğer geçilen aşamalar değerlendirilmekte ve artık davranışa dönüştürülmektedir. Yapılan davranış ise başkaca kişiler tarafından değerlendirilmektedir (Hortaçsu, 2003).

2.4.2. Sosyal Davranış

Sosyal davranış, kişinin etrafındaki başkaca insanlarla etki içerisinde olmasıyla meydana gelen sosyal etkileşim sürecidir. Birbirleriyle uyum içerisinde olma, ekibe ayak uydurma davranışı gösterme ve sosyal düzeni sağlama bu süreç sayesinde gerçekleşir (Kağıtçıbaşı, 2012). Davranışlar, dış faktörlerden kaynaklı yani fiziksel ve toplumsal çevreden etkilenirken bir yandan da kişinin kendi iç dünyasından kaynaklı sebeplere bağlı olarak değişim gösterebilmektedir. İçsel etmenlere örnek

olarak sevgi, ilgi, ihtiyaç, endişe gibi davranışlar sıralanabilir. Bu gibi faktörler fizyolojik olduğu gibi psikolojik de olabilmektedir ve tüm bu faktörlere güdü adı verilmektedir. Güdü, insanların ihtiyacı olan şeylere ulaşabilmesinde harekete geçmelerini sağlamaktadır. Güdüler davranışların şekillenmesinde etkili olup, yukarıda da bahsedildiği gibi iki gruba ayrılmaktadır. Bunlardan ilki birincil ihtiyaçları yani yeme-içme, uyuma gibi ihtiyaçları içerisinde barındıran fizyolojik güdüler; diğeri ise saygınlık, cinsel ilişki, güven gibi ihtiyaçları kapsayan psikolojik güdülerdir. Sosyal davranışlar olumlu ya da olumsuz olabilmektedir.

2.4.2.1. Olumlu Sosyal (Prososyal) Davranış

Bu alanda yapılan çalışmalar incelendiğinde, olumlu sosyal davranışın genel itibarıyla başkaca birine fayda sağlamak amacıyla yapılan iyilik ve paylaşma duygusu içeren beklentisiz davranışlar olarak tanımlandığı görülmüştür. Bu davranışın içsel olarak meydana gelen özgecilik anlayışı ile oluştuğu belirtilmiştir. Özgecilik, beklenti olmadan başka birine yapılan iyilik olarak tanımlanmaktadır. Özgecilikte ben anlayışından uzak bir tavırın sergilendiği söylenmiştir. Özgecilikte olduğu gibi empatinin de prososyal davranışlara olumlu yönde etkisinin olduğu dile getirilmiştir (Eisenberg, 2006).

Glassman ve Hadad'ın (2018) belirttiği üzere; özgecilik, iş birliği yapmayı, yardım etmeyi ve paylaşmayı kapsamaktadır. Prososyal davranışlar insanın dünya ile irtibatı başladığından itibaren çevre ile ilgili olan etki neticesinde değişim göstermekte ve gelişmektedir. Bebeklerin dünyaya geldikleri ilk günlerde bağlanma duygusuna sarıldıkları görülmüştür. Bu bağlanma duygusu anne babaların tutum ve davranışına göre değişim gösterdiği; bebeklerin ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayan anne babaların bebekle güvenli bir bağ kurduğunu, bu ihtiyacı karşılayamayan anne babaların ise içtenlikten uzak güvensiz bir bağ kurulduğu söylenmiştir (Hastings et al., 2007). Çocuklar, ebeveynlerinin dışında çevresinde bulunan diğer şahıslardan da olumlu sosyal davranış kazanabilmektedir. Çocukların kardeş ya da arkadaşlarıyla kurdukları oyun alanları prososyal davranışların tecrübe edildiği alanlar olabilmektedir. Kardeş ve arkadaşlarıyla bir arada bulunması çocuğun birçok duyguyu paylaşmasını sağlayacak ve olumlu sosyal davranışları ortaya çıkarabilecek imkan verecektir. Bu alanlarda çıkan anlaşmazlıkların sonucunda çocuklar uzlaşma sağlamak için çeşitli yollar bulmak zorunda kalacaklardır. Bu sayede çocuklar davranışlarını tecrübe edebilecek ve de prososyal

davranışların oluşmasını sağlayabilecektir (Kasten, 2017). Prososyal davranışlar ile ilgili araştırmalara bakıldığında kadın olanların erkek olanlara göre daha fazla bu davranışı sergiledikleri görülmüştür. Şen 2009 yılında yaptığı çalışmada okul öncesi çocukların davranışlarını incelemiş ve kadın olan çocukların daha fazla prososyal davranış sergilediğini belirtmiştir. Bir başka çalışmada Altay ve Güre (2012)' de aynı şekilde çalışmasına dahil ettiği bireylerin kadın cinsiyetli olanları daha fazla olumlu sosyal davranış içerisinde bulunduğunu tespit etmiştir.

2.4.2.1.1. Prososyal Davranışların Temelleri

Başkalarına karşı davranışlar genellikle, belirli bir ilişkinin zihinsel bir model ile yönetilmesini içermektedir. Bu zihinsel model, zihni çerçeveleme sürecinin bir parçası veya öncelikli bir hedef tarafından harekete geçirilen bilişsel süreçlerin sonucu da olabilir. Sosyal ilişkilerin vazgeçilmez unsurlarından olan ve toplumun bir arada yaşaması için önemli olan olumlu sosyal davranışlar, başkaca biri ya da gruba fayda sağlamak amacıyla, bir ödül beklentisi olmadan isteyerek gerçekleştirilen davranışlar bütünü olarak tarif edilmektedir (Çetin ve Samur, 2018). Diğer bir ifadeyle prososyal davranışlar, herhangi bir karşılık beklenmeden başkalarına fayda sağlamak için yapılan, yardımcı olma, paylaşma, katkıda bulunma gibi gönüllü davranışlardır. Bu davranış formlarında herhangi karşılık beklenmemekte tamamen karşı tarafın faydası düşünülerek yapılmaktadır. Öyle ki, bu davranışlar gönüllü yapılmayan ve başkasına yardım amacı gütmeyen tüm diğer davranışları prososyal kavramının dışına itmekte ve tamamen bireylerin ve toplumun faydasını gözetmektedir. Prososyallik toplumsallaşmanın bir parçasıdır. Toplumsallaşma ise bireyin yaşamını sürdürebilmesi için gerekli olan bir süreçtir. Toplumun bir arada ve uyum içinde yaşaması prososyal davranışların o toplumda ne derece ön planda olduğuna bağlıdır. Yardım davranışları bireylerdeki olumsuz duyguları tolere ederek sosyal yaşamı daha elverişli hale getirir (Özdemir, 2010). Çağdaş sosyobiolojik teoriler, evrimsel koşullar içerisinde bireyin kendisinde bulunan yaşam arzusuyla başkalarına yardımcı olduğunu ve bu sayede yaşam döngüsü içerisinde kendisine bir yer edindiğini savunmaktadır. Prososyal davranışlar her ne kadar karşılık beklenmeden yapılsa da biyolojik açıdan bakıldığında bireye ait bir yaşama tutunma çabası olarak görülmektedir (Helwing and Turiel, 2010). Araştırmacılar tarafından bu davranışın temellerinin bireyin yaşamının ilk yıllarında görülmeye başlandığı ifade edilmektedir. Prososyal davranışların ilk belirtilerine örnek olarak; bir bebeğin,

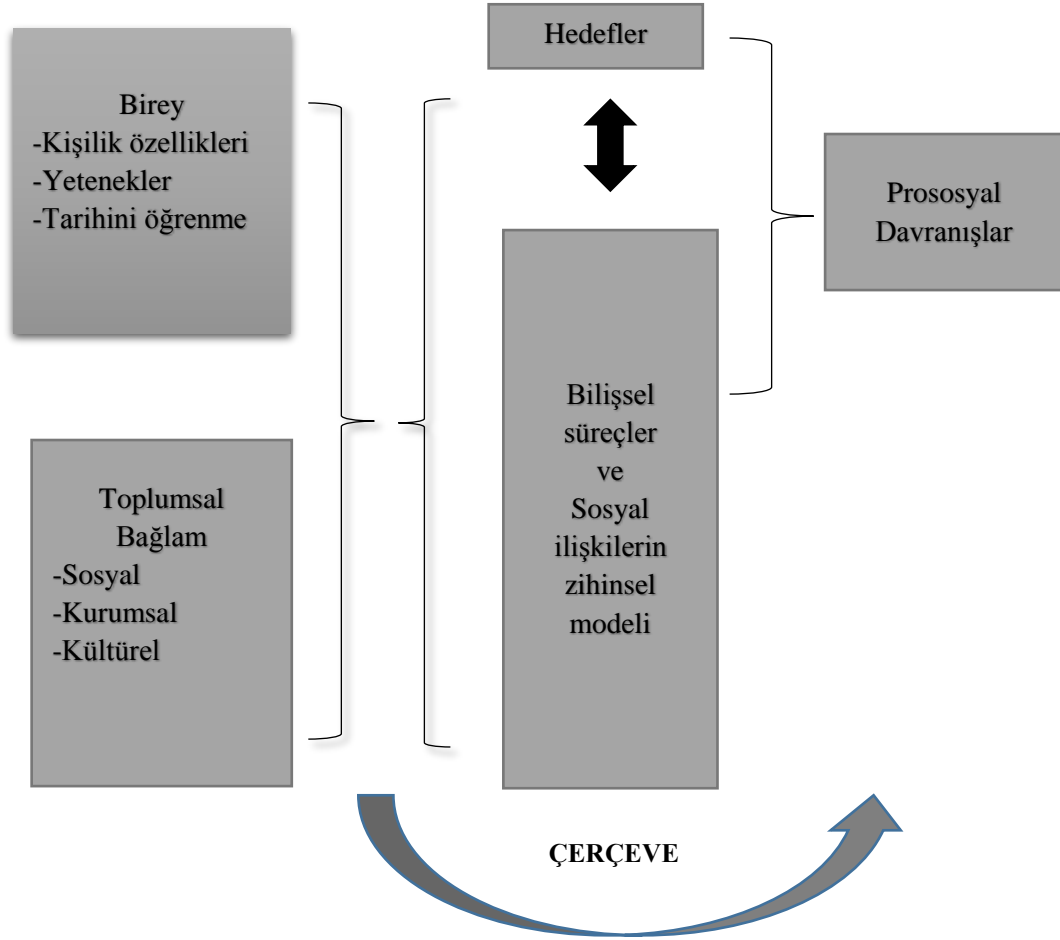
ağlayan başka bir bebek gördüğünde, ağlayarak tepki vermesi gösterilmektedir. Rousseau, insan doğasının temelde iyi olduğunu, bireyin başkalarına karşı doğuştan getirdiği bir hassasiyeti bulunduğunu ifade etmiştir. Bireyler bu duyarlılıklarını geliştirdikleri takdirde başkalarına karşı güçlü bir ahlaki sorumluluk ve yaygın bir ilgi de geliştirebilmektedirler (Somer, 2015). Prososyal davranışların biyolojik veya genetik özelliklerine bakıldığında, karşıt kültür araştırmalarını da ele almak gerekmektedir. Davranışların genetiği kültürden kültüre geçen öğrenme türünün özelliği ile bağlantılı olmaktadır. Bununla beraber yine karşıt kültür araştırmaları sosyal toplum içerisinde benzerliklerle beraber farklılıklarında ortaya çıkabileceğini savunmakta ve bu farklılıkların kişisel karakteristiklerle belirlendiğini ifade etmektedir. Genetikten gelen sosyal davranış özelliklerinin kişisel özelliklerle şekillendiği savunulmaktadır (Özdemir, 2010).

2.4.2.1.2. Prososyal Davranış Türleri

Prososyal davranışlar sosyal yaşamda çok farklı türlerde sergilenebilmektedir ve bu nedenle araştırmacılar da prososyal davranış türleri hakkında farklı görüşler ortaya koyabilmektedir. Alan yazında prososyal davranışları genellikle empati, yardım etme, iş birliği yapma, paylaşma ve özgecilik gibi sınıflandırmış ve hatta sportmenlik kavramı da bu sınıflandırma içerisinde yerini almıştır. Lindenberg (1988) prososyal davranışları iş birliği, adalet, fedakârlık, güvenilirlik ve saygılı olmak olarak beşe ayırmıştır. Bu davranışların hepsi de başkalarına yarar sağlayan davranışlardır ve gerçekleştirildiği anda toplumsal olarak kabul görmektedirler. Karşılıklı dayanışmaya dayanan ilişkilerin bu beş çeşit davranışa dahil olması muhtemeldir. Güçlü dayanışma ilişkileri (yakın dostluklar gibi) zayıf dayanışma ilişkilerinden (komşular arasındaki ilişki gibi) beklenenden çok daha fazla fedakârlığı içermektedir. Ancak fırsatçı bir ilişki, herhangi bir olumlu davranış içermemektedir (Fetchenhauer et al., 2006).

Bir başka araştırmada, Carlo ve Randall (2001) prososyal davranışları dörde ayırmışlardır: özgeci, itaatkâr, duygusal ve kamusal. Özgeci prososyal davranış başkalarına yardım etme ile paralel gelişen ve sempatiye dayanan, ayrıca gönüllü yapılan yardımları kapsamaktadır. İtaatkâr prososyal davranış, karşı tarafın veya bir başkasının ricası ile yapılan yardımlardan ibaret sayılmaktadır. Duygusal prososyal davranış, duygusal uyarıcılar ile harekete geçen yardım etme davranışı olarak tanımlanmaktadır. Başkaları karşısında saygınlık, itibar kazanma ve değer görme gibi

güdülerle sergilenen yardım davranışları da kamusal prososyal davranış olarak açıklanmaktadır (Fetchenhauer et al., 2006). Linderberg (2006) prososyal davranışların belirleyicilerini aşağıdaki şekilde göstermiştir.



Şekil 2.2. Prososyal davranışların belirleyicileri (Lindenbergl, 2006)

Beatty' e (1998) göre prososyal davranışlar; başkalarının kendilerini nasıl hissettiğini anlayabilmekle ilgili olan empati, sahip olduğu herhangi bir şeyi başkasına verebilmek ile ilgili olan paylaşma, sıra beklemek ya da anlaşmak anlamına gelen iş birliği ve bir kişinin yardıma ihtiyacı olan kişilere yardım etme davranışlarını kapsamaktadır. Ayrıca hediye verme ve cömertlik davranışlarını da prososyal davranışlar kapsamında belirtmektedir. (Akt. Tukay, 2019)

Empati

Prososyal davranışlar kapsamında değerlendirilen empati; bireyin kendisini diğer bireylerin yerine koyarak, onların duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışma durumudur (Goleman, 2003). Hoffman (1984) empatinin tipik olarak bireyin başka

birinin içsel durumlarının bilişsel olarak farkında olması ve / veya bireyin kendini başka birinin yerine koyması ve duygularını tecrübe etmesi ile tanımlandığını belirtmektedir. Lazarus (1991), empatiyi “Ben bir duygu olarak düşünmüyorum; bunun yerine, duygusal bir kapasite ve bir süreç olarak görülmelidir” diye açıklamaktadır. Aynı şekilde, Wispe (1986), empatiyi “kendi kendini tanıyan bir kimsenin, herhangi bir yargılama yapmadan başka bir benliğin olumlu ve olumsuz deneyimlerini anlama çabası” olarak ifade etmektedir. Araştırmacılar, empati tanımlarına bazı kombinasyonları da dahil etmişlerdir: Bir başkasının duygularının farkında olma, bu duyguları paylaşma ve diğerlerine yardım etme dürtüsüne sahip olması gibi (Goldstein and Michaels, 1985; Stout and Leckenby, 1986).

Yardım etme

Prososyal bir davranış olarak yardım etme sosyal yaşamda bireyler arasında sıklıkla görülebilen davranışlardan biri olmaktadır. Bu davranış türü, bir görev ya da zorunluluk olmaksızın diğer bireylere yardım etmeye veya bir işle ilgili herhangi bir sorunun ortaya çıkmasını önlemeye yönelik yapılan gönüllü davranışları içermektedir (Van Dyne at al., 1994). Bireylerin eğitim ve özellikle çalışma hayatlarında birçok insanla birlikte hareket etmek ve birbirine bağımlı şekilde işlerini yürütmek zorunda olmaları, ayrıca çeşitli fiziksel ve sosyal aktivitelere katılımları, yardım etme davranışının toplumsal yaşamda önemini ortaya koymaktadır.

Özgecilik

Araştırmacılar spesifik olarak özgeciliği, “dış kaynaklardan ödülleri beklemeden başka birine fayda sağlamak için gerçekleştirilen davranış” olarak tanımlamaktadırlar (Underwood and Moore, 1982). Krebs (1982), özgeciliği “bir başkası adına kendi refahını feda etmeye istekli” olarak tanımlamaktadır. Yine bazı araştırmacılar özgecilik ve diğer yardımcı davranış türleri arasında kavramsal bir ayrımın ancak motivasyon temelleri göz önüne alındığında yapılabileceğini savunmaktadırlar. Bar-Tal ve Raviv’in tanımlaması, özgeci davranışta üç kritik boyutu içermektedir: niyet, motivasyon ve sonuç. En yüksek derecede bir tür yardım eylemi olan özgecilik; bir beklenti olmaksızın ahlaki mahkûmiyet sonucu bir insana fayda sağlamak için kendi isteği doğrultusunda yürütülen gönüllü ve kasıtlı davranış olarak tanımlanmaktadır (Dovidio, 1984).

Sportmenlik

Sportmenlik davranışı da yine prososyal davranışlar kapsamında değerlendirilmektedir. Sporun giderek yaygınlaşması ve geniş kitlelerce

benimsenmesi ve sosyal bir olgu olması, davranışsal değerlendirmeler açısından önem arz etmektedir. Sportmen birey, sportif aktivite esnasında işler kendi lehine gitmese dahi olumlu tavır ve tutumlarını kaybetmeden, takımı için mücadele eden fakat gerektiğinde takımı lehine kendi menfaatlerinden vazgeçebilen, rakibiyle empati kurabilen ve saygısını yitirmeyen sporcular olarak tanımlanmakta ve bu sportmenlik kavramı da prososyal bir davranış olarak değerlendirilmektedir.

2.4.2.1.3. Prososyal Davranışları Etkileyen Etkenler

Erken yaşlarda ortaya çıkan prososyal davranışlar, bireylerin gelişimlerinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Çalışmalar, olumlu sosyal davranışların hayatın ilk yirmi senesinde artar bir şekilde gelişim gösterdiğini, fakat okul öncesi çağlarda en önemli gelişmenin meydana geldiğini ve prososyal davranışların erken yetişkinlik çağında kısmen azalsa da yine de arttığını ortaya koymuştur (Eisenberg et al., 1996). Bebekler dünyaya geldikten kısa bir zaman sonra, empati diyebileceğimiz ağlama ya da sıkıntıya tepkiler verir veya en azından duygusal bulaşıcılık gibi prososyal davranışlara öncülük eder (Vaish et al., 2009). Prososyal davranışları etkileyen ve bu davranışların gelişimlerini sağlayan yaş, cinsiyet, aile, kültür gibi faktörlerdir. Cinsiyet açısından değerlendirildiğinde, kızların erkeklere göre daha fazla prososyal oldukları yapılan araştırmalarda ortaya koyulmuştur. Olumlu sosyal davranışın nasıl ölçüldüğü ve ne şekilde tanımlandığı kadın ve erkekler arasında oluşan farkın belirlenmesinde etkili olduğu söylenebilir (Eisenberg et al., 2015). Öte yandan bir diğer faktör olan aile çocuğa nasıl yaklaşırsa çocukta da o yönde prososyal davranışların görüleceği ve bu davranışlarında benzer şekilde gelişeceğine dair sağlam görüşler vardır (Kahraman, 2012). Prososyal davranışlar toplumun değerlerine göre kültürler arası farklılık gösterir; bu farklılıklar ilk sosyalleşmede dahi etki gösterebilir. Batı Afrika ve benzeri kültürlerde olumlu sosyal davranışların toplumun bir arada tutulmasına ve paylaşımda bulunmasına katkı sağladığı düşünüldüğü için bu davranışlar bebeklik çağından itibaren desteklenmeye başlanıldığı belirtilmiştir (Eggum et al., 2011).

2.4.2.2. Antisosyal Davranış

Anti sosyal davranış, organizasyona, çalışanlarına veya paydaşlarına zarar veren veya verme amacına yönelik davranışlardır (Robinson and Greenberg 1998). Günümüzde sergilenen bazı davranışlar istendik, beklendik davranışlar olurken bazıları da istenmeyen, doğru karşılanmayan davranışlardır. Araştırmacılar bu

davranışları sosyal davranış, antisosyal davranış, prososyal davranış, istendik davranış v.b. farklı adlar altında incelemiştir. Zararlı olan yaygın anti sosyal davranışlar; yalan söylemek, dedikodu yapmak, işe gelmeme olarak düşünülebilir. Anti sosyal davranışlar, örgütün etik ikliminden ve / veya örgütteki gruplardan ve davranışlardan etkilenen bireysel davranışlardır. Anti sosyal davranışlar üç boyutta açıklanmıştır (Robinson and O'leary-Kelly, 1998).

1. Çekme-Seçme-Yıpranma Bakış Açısı

En basit tanımıyla bu boyut, kişilerin örgütteki genel davranışları inceleyerek örgüt koşullarına göre davranışlarını şekillendirdiği ve belirlediği görüşüne dayanır. Anti sosyal davranış sergileme eğilimine sahip kişiler bu davranışları sergilerlerse bu gruplara dahil olma (çekme), bu gruplar tarafından seçilmeye (seçme) daha yaklaşmış olacaktırlar. Birçok birey, bazı davranış ve yaklaşımlarını örgütteki sosyal ortama adapte olabilmek için bu sosyal ortama uygun hale getirmeye çalışmaktadır. Bu değişikliği gerçekleştirebilen kişiler örgütte daha uzun süre çalışabilirler, uyum sağlayamayanlar ise daha kısa bir sürede ayrılmak durumunda kalabilirler. Örgüt içindeki çalışma gruplarında görev yapan bireyler benzer anti sosyal yaklaşımlar ve davranışlar açısından daha homojen bir tutum sergilerler, çünkü benzer koşullarda çalışmakta ve benzer deneyimler elde etmekte yani birlikte ortak örgüt ortamına uyum sağlamaya çalışmaktadırlar.

2. Sosyal Bilgi Süreci Teorisi

Bu teori, çalışma gruplarındaki anti sosyal davranışların, bireylerin davranışlarını etkilediğini ve zamanla da bireylerin benzer anti sosyal davranışları sergilediğini ifade eder. Bu teoriye göre, bireyler içinde buldukları örgütün sosyal ortam bilgisinden faydalanarak, olay hakkında yorum yapabilecek, uygun davranışlar geliştirecek ve bu davranışların neticeleriyle ilgili beklentileri anlayacaklardır. Sosyal içerikler, bireylerin iş ortamıyla ilgili his ve düşüncelerini etkileyerek davranışlarına karar vermelerini sağlayan ve yönlendiren çok önemli bir faktördür. Anti sosyal davranışlara bu perspektiften bakarsak, ortak sosyal ortamlarda çalışan gruplara dahil bireyler benzer tür ve düzeydeki anti sosyal davranışların sosyal ortamlarında kabul olduğuna dair benzer ipuçları algılayarak davranışlarını belirlerler.

3. Sosyal Öğrenme Teorisi

Sosyal öğrenme teorisi O'Leary Kelly ve arkadaşları tarafından anti sosyal davranışları cesaretlendiren faktörleri değerlendirmek için kullanılmıştır. Burada önemli bir faktör çalışma ortamındaki davranışlarıyla öne çıkan rol modellerin

bulunması. Sosyal öğrenme teorisi, anti sosyal davranışlarıyla rol model olmuş bireylerin de çalışma gruplarına dahil olabileceğini belirtmiştir. Bu gruptaki kişilerin de rol modellerden etkilenerek benzer anti sosyal davranışları sergileyebileceğini ifade etmiştir. Kişiler gruplar halinde çalıştıklarında, bunu diğer grupları rol model olarak etkileme fırsatı olarak kullanırlar. Bu üç teoriye dayanarak, inançlar, davranışlar ve yaklaşımlar açısından sosyal çevrelerini inceleyen gruptaki bireylerin sıklıkla gruptaki öne çıkan bireyleri rol model aldıkları söylenebilir (Robinson and O'leary-Kelly, 1998). Bu yaklaşımlara dayanarak; antisosyal davranışları önlemek için bireysel boyutta çalışmalar yapmak ve girişimlerde bulunmak yetersiz kalabilir, çalışma gruplarına da odaklanmak gerekir. Yani antisosyal davranışların bir örgütte yalnızca yaygın olup olmadığına bakarken, bulaşıcılık özelliğini de dikkate almak ve bu doğrultuda önlemler planlamak gerekir. Antisosyal davranışlar örgüt norm ve kurallarına karşı gösterilen gönüllü davranışlardır ve bu süreçte organizasyonun iyi halini ve diğer örgüt üyelerini tehdit eder (Robinson and Bennet, 1995). Anti sosyal davranışlar iki boyutlu bir tipoloji olarak ifade edilmiştir. Bir ekseninde belirlenen anti sosyal davranışların hedefi organizasyonel ve kişiler arası boyuttur. Bu boyutun aralığı örgüt üyelerinden başlayarak tüm örgüte zarar vermeye kadardır (hırsızlık gibi). İkinci boyuttaki tipolojide ise antisosyal davranışın şiddeti ufak boyuttan ciddi boyutlara kadar çeşitlilik gösterir.

2.4.2.2.1. Antisosyal Davranışların Temelleri

Antisosyal davranışlar, bireylerin temel hak ve hürriyetlerini veya sosyal kuralları ihlal eden davranış ve eylemlerden oluşmaktadır. Bu eylem ve davranışlara; insana zarar vermek, mala zarar vermek, genel kabul gören kurallara karşı çıkmak gibi davranışlar örnek verilebilir. Araştırmalar incelendiğinde (Loeber and Schmaling, 1985; Rutter at al., 1998; Coie and Dodge, 1998), antisosyal davranışlar, diğer bireylerin temel hak ve sosyal normların ihlal edilmesini içeren aile, akran, okul ve sosyal çevre gibi birimleri olumsuz olarak etkilemeye yönelik gerçekleştirilen bütün davranışlar olarak tanımlandığı görülmüştür. Bu eylemler, insanlara bedenen ya da madden zarara uğratma beklentisiyle yasadışı davranışları, okuldan kaçma veya bir spor müsabakasında rakibine kasten zarar verme gibi genel kabul görmüş kurallara ve otoriteye meydan okumayı içermektedir. Antisosyal davranış örnekleri; özel eşyaya ve mülke zarar verme, fiziksel saldırı, kavga, kasıtlı

yangın çıkarma, hırsızlık, gasp, madde kullanımı, adam öldürme, devlet malına zarar gibi davranışlar olarak sıralanabilir. Antisosyal davranışlar saldırganlık, otoritenin ve sosyal normların ve diğer istenmeyen davranışlar olarak ifade edilen, sosyal kabul gören davranış kalıplarının sürekli ihlalleri ile karakterize edilen davranış türleridir. Antisosyal davranış, fiziksel veya zihinsel zarara ya da mal kaybına ya da başkalarına zarar veren eylemler olarak tanımlanabilir. Ceza hukuku ihlallerini teşkil eden veya diğer kişilerin refahını azaltmayı amaçlayan davranışlardır (Dodge at al., 2008). Bir diğer tanımda antisosyal davranışlar, saldırganlık ve suçluluk davranışları, bireyin kendi davranışlarını bazı otorite figürlerinin beklentilerine (örn. ebeveyn veya öğretmen), toplumsal normlara uygun hale getirememesi veya diğer bireylerin haklarına saygı gösterilmemesi olarak açıklanmaktadır. Bu davranışlar; otorite figürlerine muhalefetten (örn. karşıtlık, uygunsuzluk, meydan okuma, tartışmacılık gibi), toplumsal normların (evden kaçmak gibi) karşıtlığına, başkalarının haklarının ciddi şekilde ihlal edilmesine kadar (örn. saldırı, tecavüz, vandalizm, çalma) uzanan davranış örüntüleridir (Frick, 2012). Birçok çalışma, genlerin ve / veya çevrenin antisosyal davranışların oluşumundaki önemini ortaya koymaktadır. Antisosyal davranış, aile içerisinde toplanma eğilimi gösterir. Aslında, bireydeki antisosyal davranışların yanı sıra en büyük risk faktörlerinden biri de ailede bir antisosyallik öyküsüdür (Herndon and Lacono, 2005). Antisosyal babanın sahip olduğu çocuğun davranış bozukluğu, antisosyal olmayan babanın çocuğundan daha fazla antisosyal davranış sergilediği yapılan araştırmalarda ortaya koyulmuştur.

Antisosyalite, hem genlerin hem de çevrenin etkisi altında olmakta ve bu davranışlara sahip aileler çocuklarının da antisosyal davranışlar sergilemelerine dolaylı da olsa katkı sağlamaktadırlar (Blazei et al., 2008). Schulsinger evlatlık verilmiş 57 antisosyal çocuğun aile ve akrabaları üzerine yaptığı çalışmada, antisosyal çocukların öz babalarında, evlatlık verildikleri babalar ve kontrol gruplarının öz babalarına göre daha fazla antisosyal davranış gösterdiklerini saptamıştır (Özmenler, 1995). Erken çocukluk döneminde antisosyal davranışların gelişimi üzerine yapılan araştırmalar, kronik antisosyal davranışlar için erken çevresel risk faktörlerini anlamada yardımcı olmuştur (Tremblay, 2010). Bu risk faktörlerinin çoğu hamileliğin başlangıcında tanımlanabilmiştir: Annenin ergenlik döneminde davranış sorunları, annenin kötü eğitimi, depresif yapısı, hamilelikte sigara içmesi, anne ve baba arasındaki işlevsel olmayan ilişkiler ve düşük aile geliri gibi etkenler çocuğun da antisosyal davranışlar ortaya koymasına kalıtımsal etki

oluşturmaktadır. Ayrıca genetik faktörlerin, erken çocukluk döneminde gözlenen antisosyal davranış farklılıklarına güçlü bir şekilde etkisi gözlemlenmiştir (Lacourse et al., 2014). Aile yapıları hem çocukluk hem de ergenlik döneminde, bireyin davranış biçimine etki edebildiği, davranış bozukluğu olan ailelerin, olmayan ailelere oranla daha fazla antisosyal davranışlar gösterdikleri ya da suç işledikleri araştırmalarda açıklanmaktadır. Bu çalışmalar, antisosyal davranışın ebeveynlerden çocuğa geçtiğini açıkça göstermektedir. Ancak, gösteremedikleri şey bu kalıtsal iletinin aktarılmasıdır (Frick et al., 1992).

2.4.2.2.2. Antisosyal Davranışların Çeşitleri

Anti sosyal davranışlar toplum için acil olarak ortadan kaldırılması gereken davranışlardır. Ailelerin bu konuda tek başlarına girişimde bulunmaları uzun süreli bir değişikliği sağlamaya yetmeyebilir. Bu yüzden daha geniş çaplı ve herkesin taşın altına elini koyacağı programlar düzenlenmelidir. Böyle bir süreçte ailelerin tedavi maksatlı yaptıkları çalışmalar; yalnızca o anı düzeltmeye yönelik olabilir, davranış nedenleri ve kaynakları incelenmediği sürece sürdürülebilirliğinin sağlanması çok olası değildir. Toplumlarda çeşitli etik olmayan tutumlar ve anti sosyal davranışlar meydana gelmektedir. Etik dışı davranışlar birçok araştırmacı tarafından incelenmiş; bu araştırmaların Uzkesici tarafından 1999 senesinde yapılan ve yöneticilerin dahil edildiği araştırmada rüşvet alma, çevreyi kirletme ve bilgi kaçakçılığı ülkemizde en çok rastlanan etik dışı davranışlar olarak ortaya çıkmıştır. Anti sosyal davranışlar incelendiğinde, temelde iki ayrı boyutta yaşandığı ortaya çıkmıştır.

1. Sosyo-Kültürel ve Ekonomik Boyutta Davranışlar

Bu davranışlar kişinin yetiştiği sosyo-kültürel ortamın ve çevresinin etkisinin davranışlarına yansımalarıdır.

- a. Ayrımcılık
- b. Kayırma
- c. Yolsuzluk
- d. Rüşvet

2. Psikolojik Türler

Bütün tutum ve davranışlar toplumsal öğelerden kaynaklı olduğu kadar kişisel öğelerden de kaynaklı değişim gösterdiği kesindir. Bunalım, sinir, korku gibi birçok öğe bireylerde farklı tepki ve hareket tarzlarını oluşturmaktadır. Bunlar psikolojik etmenler olarak değerlendirilmektedir.

- a. Yıldırma ve Korkutma
- b. Bencillik
- c. İşkence
- d. Şiddet- Baskı
- e. Bedensel ve Cinsel Taciz
- f. Dogmatik Davranma

Tüm bu anti sosyal davranışları ortadan kaldırma sürecinde yöneticiler aşağıdaki kriterlere uygun olarak girişimde bulunmalıdırlar (Gül, 2006).

1. İş-Değer Bağlantısını Kurma: Olgular üzerinde duran bu bağlantı, olguların toplum tarafından iyi olduğunu düşünmesini sağlayacak ve istenilen hazzı erişme yolunu gösterecek özellikte olmasıdır.
2. Başarı ve Verimliliği Etkilemesi: Anti sosyal davranışları ortadan kaldırarak örgütler başarılarını ve çalışanların performansını artıracaklardır. Örgütün doğru ve yanlış davranış kurallarını toplumun yargı ve beklentileri doğrultusunda sunarak çalışanları tarafından kabul edilmesini kolaylaştırır.
3. Sorumlulukların Üstlenilmesi: Anti sosyal davranışları ortadan kaldırabilmek için örgüt ilkelerinin eylemsel boyuta dökülmesi gerekmektedir. Bunun için örgütteki her bireyin bu doğrultuda beklentileri öngörerek sorumluluklarını yerine getirmesi önemli bir araçtır.
4. Arzulanın Olması: Anti sosyal davranışlar birçok birey tarafından ya da toplumun büyük bir çoğunluğunda sergileniyor olsa da bu davranışın kendisine yapılmasını olumlu karşılayacak bireylerin olmadığı görülmektedir. Bunun sebebi çocukluk yaşlardan itibaren insanlara anti sosyal davranışların kötü olduğunun benimsetilmiş olmasıdır. Bu nedenle örgütler antisosyal davranışla mücadele ederken bu durumu örgüt genelinde özellikle vurgulamalıdır.
5. Yerel Değerlere Önem Vermek: Örgütler, örgütlenme gösterdikleri alanlarda orada yaşayan toplumun yıllardır paylaşımında buldukları değerlere saygı gösterme mecburiyetindedirler. Çünkü o bölgenin kabul etmiş olduğu değerler o toplumun etik ve etik dışı davranışlarını tanımlamaktadır. Örgütlerin bu davranışları doğru biçimde analiz etmesi anti sosyal davranışların azalmasına, çalışanlar ve yetkililerin istenilen seviyede ölçütleri kabullenmesine katkı sağlayacaktır.
6. Rekabet Avantajı: Örgütler için mühim konulardan biri de rakip meselesidir. Bundan dolayı rekabet oldukça önemlidir. Rekabet kriterleri iki yönlü bir baskıyla meydana gelmektedir. Bir yandan kanunlar diğer yandan toplumun değerleri ve

yargılar rekabet yarışına yön vermektedir. Örgütlerin yarış halinde oldukları rakiplerini karalaması veya kötülemesi etik dışı davranış olarak kabul edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında etik dışı rekabet yarışında olanlar topluma yanlış yön vererek başka bir etik dışı davranışa dahil olmaktadır. Bu yüzden rekabet ortamında etik dışı davranışlardan kaçınmak örgüte rekabet avantajı getirecektir.

2.4.2.2.3. Antisosyal Davranışlarda Psikososyal Faktörler

Davranışçı kuramın temelinde davranışların tamamen çevrenin bir fonksiyonu olduğu varsayımı vardır. Liderliğini Skinner'ın üstlendiği radikal davranışçılıkta bütün davranışlar hazza yönelme, acı ve elem veren şeylerden kaçınmak için yapılır. Belirtilen iddiaya göre çevrenin bireye yönelttiği ceza ve ödül vesilesiyle birey davranışı kazanır veya davranıştan uzaklaşır. Aynı zamanda Floyd Allport' a göre de davranışın şekillenmesinde çevrenin etkisi büyüktür (Tutar, 2016). Antisosyal davranış bozukluğunun nedenleriyle ilgili yapılan araştırmalar ve öne sürülen görüşler genellikle fizyolojik ve psikososyal faktörler üzerinde durmaktadır. Yapılan çalışmalar daha çok bu davranış bozukluğuna sahip olan bireylerin düşük sosyo-ekonomik düzeyden gelen ailelerin çocukları oldukları ve kendi benzerleri ile bir grupta toplanarak belirli bir alt kültürü temsil etmeleri üzerinde durmaktadır (Aromäki et al., 1999; Çuhadaroğlu, 2004). Antisosyal davranış gösteren bireylerin birinci derecede biyolojik akrabalarında genel topluma oranla daha sık rastlanmaktadır. Bu da antisosyal davranışların nedenlerinden birinin genetik aktarım olduğunu düşündürmektedir. Bireyin çevre ile olan etkileşimiyle birlikte geliştirmiş olduğu tepkilerin yapılanmış düzenlere çevrilmesiyle meydana gelir (Aromäki et al. , 1999). Antisosyal davranışların nedenlerinin araştırılmasında genellikle öne çıkan psiko-sosyal ve biyolojik sebepler olmaktadır. Bu sebepler üzerinde gerçekleştirilen araştırmalar aile ve çocukluk yaşamları üzerinde odaklanmıştır. Antisosyal davranış üzerinde yapılan bir çalışmada araştırmacı, antisosyal kişiliğe sahip bireylerin psiko-sosyal ve biyolojik açıdan normal kabul edilen bireylere istinaden farklı özelliklere sahip olduklarını belirtmiştir (Çuhadaroğlu, 2004). Antisosyal davranışlar genellikle ciddi davranış bozuklukları bağlamında ya da yetişkinlerde kişilik bozukluklarının bir özelliği olarak görülmektedir (Herpertz et al., 2008). Antisosyal ve agresif davranışlar sergileyen özellikle ergenlerin yaklaşık 1/3'ü kadarı, ilerleyen zamanlarda akıl sağlığı kliniklerine katılmaktadırlar (Rogers at al., 1997).

Antisosyal davranış, bireyin duygularla başa çıkamamasıyla ilişkili bir

durumdur çünkü arařtırmalar öfke ya da korkunun yoğun duygularını yařayan bireylerin antisosyal davranıřları ortaya koyma risklerinin yüksek olduđunu göstermektedir. Antisosyal davranıřların bazı özelliklerinin antisosyal kiřiliđi ya da kiřinin kontrolü dıřındaki durumlara bir yanıtı olması muhtemel olduđu için, bireyin hem davranıřsal hem de kiřilik özelliklerini antisosyal davranıř tanımına dahil etmek, bu davranıřların açıklanabilmesinde önemlidir (Clarke, 2011). Arařtırmalar antisosyal davranıřlarla bađlantılı faktörleri; genellikle çocuđun nöropsikolojik ve biliřsel bozuklukları, ayrıca ebeveynlerin yanlış kararları, yetersiz çocuk yetiřtirme uygulamaları, aile içi řiddet ve yoksulluk gibi diđer çevresel etkenleri göstermektedir. Stimülasyon eksikliđi de dâhil olmak üzere yetersiz ebeveynlik, ailenin duygusal destek eksikliđi, ebeveyn psikopatolojisi, aşırı sert çocuk yönetimi, mantıksız ebeveyn beklentileri ve tutarsız, düzensiz veya uygunsuz bir disiplin gibi ailesel faktörler de çocukta antisosyal davranıřların ortaya çıkmasına etkendir. İliřkili çevresel faktörler arasında yetersiz sađlık hizmetleri, durumsal stres ve ebeveynlerin evlilik uyumsuzluđı da bulunmaktadır (Bird et al., 2001). Ayrıca hiperaktivite ve dikkat eksikliđinin eřlik ettiđi antisosyal davranıřlar erken veya orta çocukluk döneminde başlayıp yetiřkinliđe dođru artma olasılıđı yüksektir. Güçlü bir genetik bileřen ve biliřsel bozulma, sosyal iřlev bozukluđu ve zayıf akran iliřkileri ile de güçlü bir bađı vardır (Moffitt, 1990; Feehan et al., 1993). Antisosyal davranıř problemleri, beynin geliřim problemlerine ve kendi kendine kontrol sorunlarına yol açmaktadır. Düşük sosyoekonomik çevredeki erkek ve kadınlarda son zamanlarda yapılan uzun süreli çalıřmalar, çocukluk döneminde kronik fiziksel saldırganlık sorunları olanların, aynı yoksun ekonomik geçmiře sahip bireyler ile karşılaştırıldıđında, saldırganlık problemleri olmayan bireylere göre farklı beyin fonksiyonlarına sahip olduklarını ve sosyoekonomik çevrenin bu faktörlere etkisini açıkça ortaya koymaktadır (Guillemin et al., 2014).

2.4.2.2.4. Antisosyal Davranıřları Önleme

Antisosyal davranıřlarda bulunan bireyler, özellikle gençlik ve öncesi yıllarda, gelecekte suçlu olmalarını engellemek için duyulan psiko-sosyal desteđin zamanında verilmesi önemlidir. Bu bireyler, genel olarak toplum için, suçlulukları ve antisosyal davranıř eğilimleri devam ederse ilerleyen zamanlarda potansiyel olarak ciddi problemler ortaya çıkmaktadır (Farrington, 2002). Arařtırmalar, bireylerin 11-12 yaşlarındayken, bazılarının oldukça yüksek seviyelerde suç ve antisosyal

davranışlara yöneldiği için, etkili müdahalelerin dikkate alınması gerektiğini göstermektedir (McCrystal et al., 2006). Ayrıca, bu gençlerin ulaştığı gelişim aşamasına özgü olan ve ayrıca suç düzeylerinin sonraki yıllarda sabitleştiği ve hatta arttığı gözlenmekte ve bu nedenle gelişim aşamasında önleyici bir dizi stratejinin geliştirilmesine önem verilmelidir (Gilvarry et al., 2001). Antisosyal davranış riski altındaki özellikle genç bireylerin, bu risk faktörlerinin tespit edilmesi antisosyal davranışlarının nasıl önlenebileceğinin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Bu gençlerin yaşadığı risk seviyelerinin yanı sıra hem genel hem de özel eğitim ortamlarında çözüm için öngörüler sunar. Aynı zamanda bu şekilde, suçluluğa ve antisosyal davranışa yönelik tasarlanmış müdahaleler, bireysel öğrenme gereksinimlerine daha özel olarak da uyarlanabilir (McCrystal and McAloney, 2011). Bu yaklaşımlar, yüksek riskli gençler tarafından bu tür davranışlar hakkında karar vermek için bilinçli karar verme stratejileri geliştirmek konusunda doğru bilgi sağlayabilecek, suçlu davranışlar üzerine kolayca anlaşılabilir bir materyalden oluşabilir (Angold et al., 1998). Bu tür programların sunulması becerilere dayalı müdahaleleri içermelidir; bu gençlerin karşılaştığı diğer sosyal ve sağlık sorunlarını ele alma girişimleriyle birlikte sunulan kültürel olarak ilgili unsurlardan oluşmaktadır. Ayrıca, programların etkili olabilmeleri için uygun niteliklere sahip bireyler tarafından verilmeli ve bireyin akran grupları, aile ve içinde yaşadıkları genel yaşam tarzı ortamı ile ilgili konuları içermelidir. Değişen bir sosyal ortamın ne olabileceği konusundaki değerlerini değerlendirmek için düzenli olarak standartlaştırılmalı ve izlenmelidir. Müdahalelerin etkili olabilmesi için, hedef grubun bireysel ihtiyaçlarına gösterilen özel dikkat ile "suç" gibi sadece sonuçsal bir davranışa odaklanmak yerine, birey bir bütüncül yaklaşımla değerlendirilmeli ve niceliksel bir veri toplamının yeterli olmayacağı göz önüne alınarak daha geniş kapsamlı araştırmalar yapılmalıdır.

3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

3.1. Dijital Oyunlarla İlgili Çalışmalar

- 2000 yılında Anderson ve Dill tarafından yapılan çalışmada, şiddet içeren pc oyunları ile saldırgan davranışlar arasında bir ilişki olup olmadığını incelemişlerdir. Bu bağlamda iki araştırma çalışması yapmışlardır. Yapmış oldukları ilk araştırma çalışmasının sonucunda, oynanan şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oyuncuların gerçek hayatlarında saldırgan davranış ve suça yatkınlık davranışı sergilemeleri ile alakalı olarak pozitif yönlü bir ilişki olduğu şeklinde bulgular elde etmişlerdir. Yapmış oldukları ikinci araştırma çalışmasında ise, laboratuvar ortamında şiddet içeren bilgisayar oyununa maruz kalan katılımcıların davranışlarını incelemişlerdir. Yapılan bu çalışmanın sonucunda ise oyuncuların saldırgan düşünce ve davranışlarında artış olduğu tespit edilmiştir.

- 2003 yılında Hong ve Liu tarafından yapılan çalışmada, seçtikleri bir oyun için iki grup (acemi ve uzman) belirleyerek ortaokul öğrencilerinin oyun süreçlerini gözlemlemişlerdir. Çalışmanın bulgularına bakıldığında; uzman oyuncu grubundaki bireyler daha fazla stratejik düşünme yollarını kullanırken, acemi gruptakilerin ise deneme-yanılma yoluna daha fazla başvurdukları sonucu elde edilmiştir.

- 2010 yılında Kars tarafından yapılan çalışmada, şiddet içeren oyunların saldırganlığa neden olup olmadığını incelemişlerdir. Araştırma kapsamında 9-11 yaş aralığında 184 tane 4 ve 5. sınıfa devam eden öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının kapsamında; şiddet içeren pc oyunları oynamayan çocukların, saldırganlık bunalımı (saldırganlıktan duyulan rahatsızlık) bu içerikteki oyunları oynayan çocuklardan yüksek bulunmuştur. Ayrıca şiddet içeren pc oyunları oynayan çocukların antisosyal saldırganlık düzeylerinin, oynamayanlara göre daha yüksek olduğu yönünde bulgular elde edilmiştir. Ek olarak erkek olanların kadın olanlara oranla daha çok pc oyunu oynadıkları ve yine erkek olanların kadınlara oranla daha fazla şiddet içeren pc oyunları oynadığı tespit edilmiştir.

- 2010 yılında Yılmaz tarafından yapılan çalışmada, bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimleri incelemişlerdir. Çalışmada farklı değişkenler kullanılarak yapılan inceleme kapsamında 416 (6. ve 7. Sınıf) öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde; bilgisayar bağımlılığı konusunda erkelerin, kadın öğrencilere istinaden daha yüksek ortalamaya sahip

olduđu ve bilgisayar kullanım süresinin artmasının bağımlılık eğilimini arttırdığını tespit etmişlerdir.

- 2010 yılında Mehroof ve Griffiths tarafından yapılan çalışmada, İngiltere’de üniversiteye giden 123 öğrencinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; nörotizm, duyu arayışı, saldırganlık, durumluk ve sürekli kaygı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulduklarını görmekteyiz. Çalışmanın sonucunda inceledikleri kişilik özelliklerinin (traits) çevrimiçi oyun bağımlılığına, gelişimine ve sürdürülmesinde etkili olabileceğini söylemişlerdir.

- 2011 yılında Gentile ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, iki yıllık boylamsal bir çalışma yapmak amacıyla ilkokul ve ortaokul düzeyinde öğrenim gören 3034 öğrenciye ulaşımlardır. Yapılan bu çalışma patolojik oyun oynama ve internet bağımlılığı olgularının; yaygınlaşması, süresi, risk faktörleri, önleyici faktörleriyle bağımlılık geliştiren ve bağımlılıktan kurtulan bireylerin yaşadıkları sonuçları ortaya koymayı amaçlamışlardır. Çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; sosyal becerilerin düşük düzeyde olması ve dürtüsellik özelliklerinin yüksek düzeyde olması, patolojik oyun bağımlılığının gelişiminde risk faktörleri olarak tespit edilmiştir. Bağımlılığın sonuçları olarak ise depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve okul başarısının düşük olması şeklinde belirlenmiştir.

- 2011 yılında Van Rooij ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, Hollanda’da öğrenim gören 13-15 yaş aralığındaki öğrencilere ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmanın sonucunda az sayıda öğrencinin oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmada çalışmaya katılan tüm öğrencilerin bağımlılıkla oluşabilecek çeşitli problemler yaşadıkları tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin psikososyal sağlıklarının azalmasıyla birlikte ilişkilerinin daha az belirgin hale geldiğini tespit edilmiştir.

- 2011 yılında Pala ve Erdem tarafından yapılan çalışmada, üniversite seviyesindeki öğrenciler araştırmaya dahil edilmiş ve dijital oyun tercihleri çeşitli değişkenlere açısından incelemişlerdir. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde; cinsiyet ile oyun tercihleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilirken erkek olanların gerçek ve tüm zamanlı oyunları yakın oranlarda tercih ettiği kadınların ise tercihini tüm zamanlı oyunlardan yana kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

- 2011 yılında Horzum tarafından yapılan çalışmada, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyine göre incelenmiştir. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde söz konusu bu değişkenlerin anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Ayrıca evde bilgisayar bulunma durumuna göre ise anlamlı bir fark göstermediği tespit edilmiştir.

- 2012 yılında Ayas tarafından yapılan çalışmada, ortaöğretime devam eden 365 öğrenciye ulaşımlardır. Yapılan araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde; internet bağımlılık düzeyi ile oyun bağımlılık düzeyi arasında, bilgisayar oyun bağımlılığıyla utangaçlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmiştir.

- 2012 yılında Akçay ve Özcebe tarafından yapılan çalışmada, 4-6 yaş aralığında kreşe devam eden çocuklar üzerine inceleme yapılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde; bilgisayar oyunu oynayan çocukların durumu ile ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama durumu arasında ve bu çocukların yaşları arasında anlamlı bir ilişkinin bulunduğunu söylemişlerdir. Ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama sıklığına göre çocuklarda da benzer şekilde bilgisayar oyunu oynama sıklığının görüldüğü tespit edilmiştir.

- 2013 yılında Kim ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada, çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunları bağımlılarına yönelik inceleme yapılmıştır. Çalışmada öyküleme yöntemiyle verilen yazma ve konuşma kursunun, oyun bağımlılığı ve dil becerilerinin gelişimine etkisine bakmışlardır. Çalışma kapsamında oyunlarla ilişkilendirilmiş olan dil kursunun oyuncuların konuşma ve yazma becerilerini geliştirdiğini tespit etmişlerdir.

- 2013 yılında Burak tarafından yapılan çalışmada, bilgisayar oyunlarının saldırganlığa neden olup olmadığını incelemişlerdir. Yapılan bu araştırma kapsamında 4 ve 5. sınıf öğrencisi olan 484 kişiye ulaşılmıştır. Bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde, öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynama eğilimlerinin artış göstermesiyle saldırganlık düzeylerinde de benzer oranda artış görüldüğü tespit edilmiştir.

- 2013 yılında Çakır tarafından yapılan çalışmada, ortaokul öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları için nasıl bir düşünce yapısına sahip oldukları araştırılmıştır.

Yapılan bu araştırma kapsamında 215 veliye ulaşılmıştır. Yapılan araştırma çalışması bulguları incelendiğinde katılımcı aileler; çocuklarının bilgisayar oyunları ile erken yaşlarda karşılaştıkları çocuklarının bilgisayar oynamasıyla ilgili endişelendikleri oyunların çocuklarının başarısını olumsuz yönde etkilediği ve çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amacıyla kural koydukları tespit edilmiştir.

- 2014 yılında Brunborg ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, Norveç'te 13-17 yaş aralığında ki 1928 çocuğa ulaşarak, bilgisayar oyun bağımlılığı ve depresyon ilişkisini incelemişlerdir. Yapılan inceleme sonucunda düşük akademik başarı ve davranış problemleri arasında pozitif yönlü ilişki olduğunu tespit etmişlerdir. Oyunlarda harcanan zamanın ise, üzerinde çalışılan olumsuz sonuçlarla ilişkisini bulamamışlardır.

- 2014 yılında Madran ve Çakılcı tarafından yapılan çalışmada, çevrimiçi çok oyunculu şiddet içerikli video oyun bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık puanları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma kapsamında, yaşları 18-40 arası olan, bir seneden daha fazla çok oyunculu çevrimiçi bilgisayar oyunları oynayan 205 kişiye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde katılan bireylerin saldırganlık puanlarıyla çevrimiçi video oyun bağımlılık düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan Erkeklerin, kadınlara göre fiziksel saldırganlık puanları anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Çalışmada bağımlılık düzeyleri ise cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamıştır. Bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında ise negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca yapılan bu çalışmada, bağımlılığın, sosyal izolasyon ve kontrol gücünün alt boyutlarının saldırganlık puanlarını yordadığı tespit edilmiştir.

- 2014 yılında Koçak ve Köse tarafından yapılan çalışmada, sosyallik ve bilgisayar oyunu oynama arasında ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma kapsamında 7 ve 8. sınıf öğrencisi 365 kişiye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma gün içerisinde 2 saat üzeri bilgisayar oyunu oynayanların sosyalleşme konusunda yani ilişkilerinde sorunlar yaşadıkları sonucu elde edilmiştir.

- 2015 yılında Arslan ve arkadaşları lise ve üzeri seviyede olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını bazı değişkenlere göre incelemişlerdir. Araştırma çalışması kapsamında 325 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulguları incelendiğinde; erkeklerin kadınlara göre, ebeveyle yüksek eğitilmiş olanların

olmayanlara göre liseli öğrencilerin üniversiteli öğrencilere göre anlamlı bir düzeyde daha yüksek bağımlılığa sahip oldukları saptanmıştır.

- 2015 yılında Hyun ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, online oyun bağımlılığının gelişmesine neden olan faktörlerin tespit edilmesine yönelik inceleme yapmışlardır. Bu bağlamda oyun bağımlısı 263 kişi ve kontrol grubunu oluşturan 155 kişiye ulaşılmıştır. Olası risk faktörleri olarak 4 grup belirlenmiştir. Bunlar; bireysel faktörler (yaş ve cinsiyet), bilişsel faktörler (zeka), psikopatolojik faktörler (depresyon, anksiyete, dehb, dürtüsellik) ve sosyal etkileşim faktörleridir (aile ortamı, kendine güven). Yapılan bu çalışmanın bulguları değerlendirildiğinde; psikopatolojik faktörler olan dehb ve depresif ruh hali oyun bağımlılığında en güçlü risk faktörleri olarak bulunulmuştur. Ayrıca bireysel ve sosyal etkileşim faktörlerinin de online bilgisayar oyun bağımlılığı gelişimine etki ettiği tespit edilmiştir.

Özetle açıklamak gerekirse; bilgisayar oyun bağımlılığının son yıllarda artış göstermesi, bireylerin yaşamlarını kısa ve uzun vadede etkilemesi ve ölüme kadar giden riskleri olması nedeniyle araştırmacıların dikkatini çeken güncel bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatüre bakıldığında özellikle çocuk ve gençler üzerinde yapılan araştırmalar olduğu görülmektedir. Bu araştırmaların sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının kişinin gelişimi üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği tespit edilerek vurgulanmıştır. Ancak çağımız şartlarında artık dijital oyun oynamayı engellemek yerine, zararlarına en az indirmenin hangi yollarla sağlanabileceğine çözümler aranmalıdır. Yapılan bu araştırmanın da bu konuda çözüm üretmeye çalışan araştırmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

3.2. Sporda Sosyal Davranışlar ile İlgili Çalışmalar

-Algılanan güdüsel iklimin ve koçun karakter oluşturma yetkinliğinin, sporcuların prososyal ve antisosyal davranışları ile ilişkisini incelemeyi amaçlayan çalışma Boardley ve Kavussanu (2009) tarafından yapılmıştır. Çalışmaya yaşları 15 ila 64 arasında değişen çim hokeyi ve netbol sporlarından toplam 379 sporcu katılmıştır. Yapısal eşitlik modellemesi, ustalık ikliminin takım arkadaşlarına ve rakibe karşı antisosyal davranış ile negatif, prososyal davranışlar ile ise pozitif ilişkisi olduğunu göstermiştir. Performans iklimi ile takım arkadaşlarına yönelik antisosyal davranış arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Algılanan karakter geliştirme yetkinliği ile rakiplere karşı prososyal davranış arasında pozitif bir ilişki bulunurken takım arkadaşlarına karşı antisosyal davranışlar ile rakip takım

oyuncularına karşı antisosyal davranış arasında negatif ilişki bulunmuştur.

-Kavussanu'nun (2006) futbolda hedef yöneliminin ve algılanan güdüsel iklimin prososyal ve antisosyal davranış ile ilişkilerinin belirlenmesini amaçladığı çalışmaya yaşları 12-17 arasında değişen spor deneyimi ortalama 5.61 yıl olan 325 erkek futbolcu katılmıştır. Regresyon analizleri, sporcularda görev yöneliminin ve algılanan ustalık iklimin prososyal davranışın olumlu yordayıcısı olduğunu, ego yöneliminin ve algılanan performans ikliminin antisosyal davranışın pozitif yordayıcı olduğunu ortaya koymuştur. Benzer şekilde Sage ve arkadaşları (2007) yaşları 16 ila 40 yıl arasında değişen 210 erkek futbolcu üzerinde görev ve ego hedef yönelimi ile ahlaki kimliğin futbolda prososyal ve antisosyal davranış üzerine etkilerini araştırmışlardır. Araştırmanın bulgularında ego yöneliminin antisosyal davranışın pozitif yordayıcısı olduğu, görev yöneliminin ise prososyal davranışların pozitif yordayıcısı olduğu bulunmuştur. Ahlaki kimliği içselleştirme davranışı ise antisosyal davranışların negatif yordayıcısı olarak bulunmuştur.

-Futbolda prososyal ve antisosyal davranışlar ile hedef yönelimleri ve güdüsel iklim ilişkilerini inceleyen bir diğer araştırmada Kavussanu ve arkadaşları (2006) tarafından yapılmıştır. Çalışmanın örneklemini yaş ortalaması 14.59 ve spor deneyimi ortalama 5.61 yıl olan yaşları 13 ve 17 arasında değişen 320 futbol oyuncusu oluşturmuştur. Bulgular, sporcular tarafından algılanan ustalık ikliminin, sporcularda prososyal davranışın pozitif, antisosyal davranışların ise negatif yordayıcısı olduğu ortaya koymuştur. Algılanan performans ikliminin sporcularda antisosyal davranışların pozitif, prososyal davranışların ise negatif yordayıcısı olduğu ortaya konulmuştur. Ego yönelimli hedefler ise antisosyal davranışların pozitif bir öngörücüsü olarak ortaya çıkarken görev yönelimli hedefler prososyal davranışların pozitif bir öngörücüsü olarak ortaya çıkmıştır.

-Algılanan güdüsel iklim ile antisosyal ve prososyal davranış arasındaki bir başka çalışma ise Hodge ve Lonsdale (2011) tarafından yapılmıştır. Çalışmada algılanan güdüsel iklimin yanı sıra koçluk stilleri ve ahlaktan ayrılma davranışları ile prososyal ve antisosyal davranışlar arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Çalışmaya Yeni Zelanda'daki bir üniversiteden 175 kadın ve 114 erkek olmak üzere 292 sporcu katılmıştır. Bulgular, özerklik destekleyici koçluk stilinin takım arkadaşları ve rakiplerine karşı antisosyal davranış ile zayıf negatif ilişkilere sahip olduğunu göstermiştir. Ahlaktan ayrılma davranışları ile hem takım arkadaşları hem de rakipler için antisosyal davranışlar arasında güçlü bir pozitif ilişki bulunmuştur. Özerk

olmayan motivasyon ile ahlaktan ayrılma davranışı arasında ise orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur. Kontrollü motivasyon ile takım arkadaşlarına yönelik antisosyal davranış ve rakibe karşı antisosyal davranış arasında pozitif ilişki bulunmuştur. Kontrollü motivasyon ve takım arkadaşlarına karşı antisosyal davranış arasındaki ilişkinin gücü az ve rakiplere yönelik antisosyal davranış ile olan ilişkinin gücü orta derece olarak bulunmuştur. Özerk motivasyon ile takım arkadaşlarına karşı prososyal davranış arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmasına rağmen rakiplere karşı prososyal davranış ile ilişki bulunamamıştır.

-Al-Yaaribi ve Kavussanu (2018) ise genç erkek futbolcuların prososyal ve antisosyal davranışları ile algıladıkları motivasyonel iklimleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmada algılanan ustalık iklimi ile takımdaşa olumlu sosyal davranışlar arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmişlerdir.

-Sage ve Kavussanu (2007) daha önceki çalışmalardan farklı bir model kullanarak deneysel bir çalışma yapmıştır. Çalışmada ego yönelimli grup, görev yönelimli grup ve kontrol grubu olmak üzere 3 ayrı grup yer almıştır. Araştırma sırasında görev yönelimli gruba kişisel iyileştirme üzerine yoğunlaşmayı ve böylece görev katılımını kolaylaştırmayı sağlayan, ego yönelimli gruba başarılı olmak için rakiplerden daha iyi performans sergilemesi gerektiği ile ilgili, kontrol gruba ise performanslarını ve güdülenmelerini etkilemeyecek öğrenmeye dayalı olgusal bilgiler sunulmuştur. Çalışmaya 45 erkek ve 45 kadından oluşan 90 sporcu öğrenci katılmıştır. Çalışmanın bulgularında görev yönelimli gruba atanan oyuncuların prososyal davranış puanları, ego yönelimli ve kontrol gruba atanan oyuncuların prososyal davranış puanlarından daha yüksek bulunmuştur. Ego yönelimli gruptaki bireylerin ise antisosyal davranış puanları, görev yönelimli ve kontrol gruba atanan oyuncuların antisosyal puanlarından daha yüksek bulunmuştur. Cinsiyet açısından, kadınların erkeklerden daha fazla prososyal davranış sergilediği belirtilmiştir.

-Hadley (2015) genç basketbolcular ile yaptığı çalışmada, mükemmeliyetçilik ile sporda prososyal ve antisosyal davranışlar ilişkisini incelemiş ve sağlıklı mükemmeliyetçilik ile prososyal davranışlar, sağlıksız mükemmeliyetçilik ile antisosyal davranışlar arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunduğunu tespit etmişlerdir.

-Mükemmeliyetçilik ile sporda antisosyal davranışlar arasındaki ilişkiyi araştıran bir başka çalışmada Grugan (2017), takım sporları ile uğraşan sporcuların sosyal düzene yönelik mükemmeliyetçilik algıları ile antisosyal davranışları arasında

pozitif bir ilişkiyi ortaya koymuştur. Bu çalışmalardan birinde Micai ve arkadaşları, (2015) daha önceki çalışmalardan farklı olarak sporda reaktif ve proaktif saldırganlığın yanı sıra yürütücü ve yürütücü olmayan bilişsel işlev ve antisosyal davranış arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Yapılan bu çalışmaya bir İngiliz üniversitesinden, yaş ortalaması 21.15 ve spordaki deneyimleri ortalama 8.60 yıl olan Amerikan futbolu, basketbol, hokey, netbol, ragbi, futbol ve voleybol gibi çeşitli takım sporlarında oynayan 25 erkek ve 28 kadın sporcu katılmıştır. Bulgularda antisosyal davranış ile saldırganlık arasında orta düzeyde pozitif ilişki olduğunu ortaya konulmuştur. Antisosyal davranış, saldırganlık ve yürütücü biliş arasındaki ilişkiye bakıldığında, daha fazla antisosyal ve saldırgan davranışlarda bulunan erkeklerin, bilişsel test bataryasının yürütücü işlev bileşenleri üzerinde daha fazla hata eğilimli performans gösterdikleri görülmüştür.

Prososyal ve antisosyal davranışlar ile ilişkisi kurulan bir değişkende başarısızlık korkusudur. Sagar ve arkadaşları (2011) ortalama yaşı 20.11 yıl olan, 176 erkek ve 155 kız sporcu öğrencinin katıldığı çalışmalarında, sporcu öğrencilerin başarısızlık korkuları ile antisosyal davranışları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışmanın bulgularına bakıldığında başarısızlık korkusu ile antisosyal davranışlar arasında orta derecede pozitif ilişki bulunmuştur. Ayrıca başarısızlık korkusu ve spor deneyimi, sporcuların antisosyal davranışlarını pozitif yönde öngörmüş ve bu öngörülerin gücü erkek ve kadınlar arasında farklılık göstermemiştir.

-Prososyal ve antisosyal davranışlar ile ilişkisi ele alınan diğer değişkenlerde tükenmişlik ve görev uyumu değişkenleridir. Al-Yaaribi ve Kavussanu (2017) sporcuların takımdaşa prososyal ve antisosyal davranışlarının görev uyumu ve tükenmişlik değişkenlerini öngörüp öngörmediğini inceledikleri çalışmanın sonucunda takımdaşa prososyal davranışın görev uyumu ile pozitif, tükenmişlik ile ise negatif ilişkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmadan elde edilen bir diğer bulguda ise takımdaşa antisosyal davranışın görev uyumu ile negatif, tükenmişlik ile pozitif ilişkili olduğu ortaya konulmuştur.

-Bir başka çalışmada ise Al-yaaribi, Kavussanu ve Ring (2018), üniversiteli öğrencilerin takımdaşa prososyal ve antisosyal davranışlarının duygulara, dikkate ve performansa etkilerini deneysel olarak incelemişlerdir. Bu çalışmanın sonucunda prososyal grupta yer alan sporcuların antisosyal ve kontrol gruplarında yer alan sporculardan daha fazla mutluluk bildirdiği ve daha iyi performans gösterdiği ortaya

konulmuştur. Antisosyal grupta yer alan sporcular ise, prososyal grupta yer alan sporculara göre daha fazla kaygı, diğer iki gruptan daha fazla öfke ve daha az dikkat bildirmiştir.

-Prososyal ve antisosyal davranışlar ile ilişkisi kurulan bir diğer değişken de empati beceri düzeyidir. Balçıklı ve Yıldırım (2018) elit düzeydeki hokeycileri dahil ettikleri çalışmalarında, bu sporcuların empati düzeyleri ve olumlu sosyal davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma sonuçları incelendiğinde kadınların erkeklere oranla daha fazla empati gösterdikleri, olumlu sosyal davranışta ise cinsiyet açısından herhangi bir farklılığa rastlanılmadığını belirtmişlerdir.

-Alemdağ (2018) ise futbolcuların sosyal davranışlarını çeşitli değişkenler açısından incelediği çalışmada genç futbolcuların prososyal davranış puanlarının yüksek, antisosyal davranış puanlarının ise düşük seviyede bulunduğunu tespit etmiştir. Çalışmadan çıkarılan bir diğer sonuç ise futbolcuların tecrübeleri arttıkça olumlu sosyal davranış sergiledikleri, antisosyal davranışlardan kaçındıkları görülmüştür.

3.3. Oyun ve Oyun Davranışı ile İlgili Çalışmalar

Çalışmanın bu kısmında oyun ve oyun davranışı ile ilgili gerçekleştirilmiş olan çalışmalara ve çıkan sonuçlara kısaca yer verilmiştir.

-Coplan ve Rubin 1998 yılında yaptıkları çalışmalarında okul öncesi çocuklarda oyun davranışı incelemiş ve bu çalışmanın neticesinde oyun davranışı ile ilgili bir ölçek meydana getirmişlerdir. Bu çalışmanın sonuçları incelendiğinde itiş-kakış oyunları diye grupladıkları oyunları erkek çocukların kadın çocuklara göre daha fazla oynadıklarını söylemişlerdir.

-Anılan, Girmen, Öztürk ve Koçkar 2003 yılında yapmış oldukları çalışmalarında çocuk oyunlarını ile geleneksel oyunların eğitime ve sosyal gelişime katkısını incelemeyi hedeflemişlerdir. İncelemeleri sonucunda birçok psiko-motor becerinin oyun sayesinde gelişim gösterdiği ve bunun yanı sıra çocuğun sosyal gelişimine de katkı sağladığını belirtmişlerdir.

-Taylı (2007) yapmış olduğu araştırmasında kardeş değişkeni açısından oyun davranışlarını incelemiştir. Çalışmasında çocuklara oyunlar oynatıp, onların davranışlarını gözlemleyerek tespitlerde bulunmuştur. Bu tespitlere göre; kardeşi olan çocukların daha fazla iş birliği gerektiren oyunlar oynadıkları, kardeşi olmayanların ise daha fazla bireysel oyuna yöneldiklerini tespit etmiştir.

-Karaman (2009) okul öncesi çocuklarda bilişsel üslup ve oyunlar arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamışlardır. Alan bağımsız bilişsel üslup sahibi çocukların alana bağımlı bilişsel üslup sahibi çocuklara oranla daha fazla dramatik oyun oynadıklarını tespit etmiştir.

-Metin Aslan 2013 yılında gerçekleştirmiş olduğu çalışmada çocukların oyun davranışını incelemeyi amaçlamış ve çalışmasına 55 çocuk dahil etmiştir. Fiziksel zorbalık davranışı ile tek başına oyun oynama davranışı arasında negatif yönde bir ilişki tespit etmiş yani bu davranışlardan birisinin artması durumunda diğer davranışta bir azalmanın olacağını ifade etmiştir.

-Aslan ve Tuğrul (2014), çocukların oyun içerisindeki davranışlarını incelemiş ve sonuç olarak; fiziksel zorbalık puanları büyük olan çocukların zorla alma davranışını daha çok sergilediklerini söylemişlerdir. Zorla alma ifadesinin yanına çekerek alma ifadesini de eklemişlerdir. Aynı zamanda bu çocuklarda gruptan dışlama davranışının da sık sık görüldüğünü eklemişlerdir. Bu durumu “Sen çık, oyunumuzu bozuyorsun.” gibi ifadeler kullanarak dile getirdiklerini belirtmişlerdir.

-Koçyiğit ve Başara Baydilek (2015) küçük yaş çocukların oyun kavramını nasıl tanımladıklarını belirlemek için yapmış oldukları çalışmalarında; bir aktivitenin oyun olarak kabul edilebilmesi için eğlenceli olmasına, oyun içeriğinde oyuncak olmasına ve oyuncak ile temas olmasına bağlamışlardır.

-Singer, Nederend, Penninx, Tajik ve Boom 2014 yılında yaptıkları çalışmalarında oyun oynayan küçük yaş çocukları ve onların öğretmenlerini incelemişlerdir. Öğretmenin sınıf içerisinde gezinmesiyle tek başına hareket eden veya sorun teşkil eden çocuklarda oyuna katılım düzeyinin olumlu yönde arttığı sonucuna varmışlardır.

-Özyürek ve Kılınç (2015) çocukların öğrenme merkezlerinin serbest oyun davranışlarına etkisini incelemişlerdir. Bu davranışları öğretmenlerden görüş alarak gerçekleştirmişlerdir. Çocukların gün içerisinde bir saatten daha fazla oyun oynamalarına müsaade ettiklerini, herhangi bir geçiş sağlamadan öğretmenler tarafından çocukların öğrenme merkezine yöneltildiği ve son olarak bu çocukların cinsiyet faktörüne göre merkez tercih ettiklerini ifade etmişlerdir.

-Üstündağ (2017) ortaokul kaynaştırma öğrencilerini dahil ettiği çalışmada, eğitsel oyunların özkavram düzeylerine etkisini incelemiştir. Çalışmada kaynaştırma öğrencilerine 11 hafta boyunca planlanmış eğitsel oyunlar oynatarak özkavram düzeylerinde bir değişim olup olmadığını ölçmeyi amaçlamıştır.

Çalışmasının sonucunda; eğitsel oyunların kaynaştırma öğrencilerinin özkavram düzeylerini olumlu yönde etkilediğini tespit etmiştir.

-Marcelo 2016 yılında gerçekleştirmiş olduğu çalışmasına 250 çocuk dahil etmiş ve oyun üzerinde araştırmalar yapmıştır. Yaşları büyük olan çocukların kendilerinden küçük olanlara oranla daha organize hareket ettikleri ve daha karmaşık oyunlar oynadıklarını belirtmiştir. Kadın olan çocukların rol ve taklit içerikli oyunlarda daha az saldırgan tavır sergiledikleri ve olumsuz duygu ifadelerini daha az kullandıklarını tespit etmiştir.

-Singer (2017), çok küçük yaşta çocukların oyun katılımları ile duygusal güvenlikleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Buna göre; tek ya da iki yönlü etkileşim ile katılım derecesi arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiş ancak oyun katılımcısı gibi eğitimci rolü ve katılım derecesi arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanılmamıştır.

4. MATERYAL VE YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmanın bu kısmında araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama araçlarının geçerlik ve güvenirlik çalışmaları, verilerin analizi ve yorumlanmasına yönelik bilgiler yer almıştır.

4.2. Araştırmanın Hipotezleri ve Modeli

Yapılan bu çalışmada mevcut durumu tespit etmek amaçlandığından tarama modeli türlerinden olan ilişkisel tarama modeli tercih edilmiştir. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan şey, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları, herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez. Tarama modelinin bir türü olan ilişkisel tarama modeli ise, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2015).

Hipotezler:

1. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
2. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
3. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
4. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları yaşa göre farklılık göstermekte midir?
5. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları yaşa göre farklılık göstermekte midir?
6. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları yaşa göre farklılık göstermekte midir?
7. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları gelir durumuna göre farklılık göstermekte midir?
8. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları gelir durumuna göre farklılık göstermekte midir?

9. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları gelir durumuna göre farklılık göstermekte midir?
10. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları kardeş sayısına göre farklılık göstermekte midir?
11. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları kardeş sayısına göre farklılık göstermekte midir?
12. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları kardeş sayısına göre farklılık göstermekte midir?
13. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ailenin kaçınıcı çocuğu olduğuna göre farklılık göstermekte midir?
14. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları ailenin kaçınıcı çocuğu olduğuna göre farklılık göstermekte midir?
15. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları ailenin kaçınıcı çocuğu olduğuna göre farklılık göstermekte midir?
16. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları spor branşına göre farklılık göstermekte midir?
17. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları spor branşına göre farklılık göstermekte midir?
18. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları spor branşına göre farklılık göstermekte midir?
19. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları spor yapma sürelerine göre farklılık göstermekte midir?
20. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları spor yapma sürelerine göre farklılık göstermekte midir?
21. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları spor yapma sürelerine göre farklılık göstermekte midir?
22. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları oynadıkları dijital oyun türüne göre farklılık göstermekte midir?
23. Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları oynadıkları dijital oyun türüne göre farklılık göstermekte midir?
24. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları oynadıkları dijital oyun türüne göre farklılık göstermekte midir?
25. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile oyunsallık tutumları arasında nasıl bir ilişki vardır?

26. Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile sporda prososyal ve antisosyal davranışları arasında nasıl bir ilişki vardır?

27. Spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları ile oyunsallık tutumları arasında nasıl bir ilişki vardır?

4.3. Kullanılan Ölçekler

Bu tez çalışmasında üç adet ölçek kullanılmıştır.

4.3.1. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği

Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019), tarafından geliştirilen ölçekte Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda 18 maddeden oluşan üç alt boyutlu bir yapı elde edilmiştir. Ölçek, Bilişsel (5 madde), Duyuşsal (5 madde) ve Davranışsal (8 madde) alt boyutlarından oluşmaktadır. Ölçeğin 2, 3, 5, 6, 7, 10 numaralı maddeleri ters puanlanmıştır. Açıklayıcı Faktör Analizinin ardından Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmış ve DFA'ya göre elde edilen ölçeğe ait yapının uyum indekslerinin kabul edilebilir aralıkta olduğuna yönelik kanıt sağlanmıştır. Daha sonra ölçeğin madde ve güvenilirlik analizleri yapılmıştır. Bu bağlamda, Bilişsel'in açıkladığı varyans oranı 42,68 ve Cronbach Alpha 0,90'dır. Duyuşsal'ın açıkladığı varyans oranı 16,83 ve Cronbach Alpha 0,81'dir. Davranışsal'ın açıkladığı varyans oranı 5,59 ve Cronbach Alpha 0,91'dir. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans oranı % 65,11 ve Cronbach Alfa değeri 0,82'dir.

4.3.2. Oyunsallık Ölçeği

Hazar (2014), tarafından geliştirilen Oyunsallık Ölçeği aynı dergide iki kez yayınlanmış olup ilk yayında 23 madde ikinci yayında (güncel) 25 madde olarak yer almıştır. Alt faktörler; oyun tutkusu, risk alma, sosyal uyum, oyun oynama arzusu ve zevk alma olarak adlandırılmıştır. Oyunsallık Ölçeğinin güvenilirliği için Cronbach Alfa değeri 0,86 olarak hesaplanmıştır. “Ölçek geliştirmede, alfa katsayısının 0,60 ile 0,79 aralığında olmasının oldukça güvenilirdir (Alpar, 2010). Bu bilgiden hareketle ölçeğin oldukça yüksek düzeyde güvenilirliğe sahip olduğu görülmüştür.

4.3.3. Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği

Sporcuların prososyal ve antisosyal davranışlarını belirlemek amacı ile Kavussanu ve Boardley (2009) tarafından geliştirilen ve Türkçe'ye uyarlaması Sezen (2013) tarafından yapılan “Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranışlar Ölçeği”

kullanılmıştır (Ek 4). Ölçek takımdaşa prososyal davranışlar, rakibe prososyal davranışlar, takımdaşa antisosyal davranışlar ve rakibe antisosyal davranışlar olmak üzere 4 alt ölçek ve 20 maddeden meydana gelmektedir. Ölçek beşli likert tipinde olup hiç, nadiren, bazen, sıklıkla, oldukça sık yargılarından oluşmaktadır. Ölçeğin 2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20 numaralı maddeleri ters puanlanmıştır. Alt ölçek Cronbach alfa değerleri takım arkadaşlarına karşı prososyal davranışlar için 0,70, rakiplerine karşı prososyal davranışlar için 0,72, takım arkadaşlarına karşı antisosyal davranışlar için 0,72 ve rakiplerine karşı antisosyal davranışlar için 0,75'dir (Sezen, 2013). Takım arkadaşlarına ve rakiplerine karşı prososyal davranışlar alt boyutları puanlarının artması sporcuların olumlu davranışlarını yansıtırken, takım arkadaşlarına ve rakiplerine karşı antisosyal davranışlar alt boyutları puanlarının artması sporcuların olumsuz davranışlarını yansıtmaktadır (Sezen, 2013). Bu çalışmanın örneklemini için iç tutarlılık katsayısı 0,61 (takımdaşa prososyal davranışlar) ile 0,82 (rakibe antisosyal davranışlar) arasında değişmektedir.

4.4. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evrenini, 2019-2020 ve 2020-2021 eğitim öğretim yılında Ankara ilinde bulunan liselerde spor yapan kız ve erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem hacmi için literatürde çeşitli pratik kurallar vardır. Bunlardan biri Tavşancıl (2014)'ın "ölçek çalışmalarında örneklem hacmi her ölçek maddesinin minimum 5 katı olmalıdır" önerisi dikkate alınmıştır. Bu nedenle araştırmada kullandığımız 18 maddeden oluşan Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği, 25 maddeden oluşan Oyunsallık Ölçeği ve 20 maddeden oluşan Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeğinin, toplamda 63 maddeden oluşması, ilgili kurala göre de minimum 315 katılımcı (63×5) olması gerektiği görülmüş, olası problemleri ortadan kaldırmak için ise toplamda 1050 öğrenci araştırmaya dahil edilmiştir. Toplanan verilerden 947 öğrenci anketi araştırma için kullanılabilir bulunmuştur.

4.5. Verilerin Toplanması

Öncelikle katılımcılara araştırmacı tarafından geliştirilen 8 sorudan oluşan demografik bilgi anketi sunulmuş, bununla birlikte araştırmada Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen 18 maddeden oluşan " Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği (Ek 1), M.Hazar (2014) tarafından geliştirilen 25 maddeden oluşan Oyunsallık Ölçeğini (Ek 2) ve Kavussanu and Boardley (2009) tarafından geliştirilen Türkçeye uyarlaması Sezen, G. (2013) tarafından yapılan 20 maddelik

Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Tutum Ölçeği (Ek 3) online link olarak oluşturulmuştur. Anketler gönderilmeden önce okul yöneticileri ile iletişime geçilmiş daha sonra beden eğitimi öğretmenleri ile irtibat sağlanarak öğrencilere dijital form ulaştırılmıştır.

4.6. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Demografik Özellikler Tablosunda yüzde ve frekans oranları kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılıma uygunluğunu tespit edebilmek için çarpıklık basıklık değerleri incelenmiştir. Çarpıklık basıklık değerleri için +2 ile -2 aralığı normal dağılımlı kabul edilmiştir (Kline, 2011). Buna göre Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği skor puanı ile bu ölçeğe ait alt boyutların skor puanlarının normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Oyunsallık Ölçeği skor puanı ile bu ölçeğe ait alt boyutların da yine aynı şekilde normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Son olarak Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Tutum Ölçeği skor puanı ile bu ölçeğin alt boyutlarının skor puanlarına bakıldığında ise sadece Takım Arkadaşlarına Prososyal Davranış alt boyutunun normal dağılım göstermediği görülmüştür.

Normal dağılım gösteren boyutlarda, ikili gruplar arasındaki farklılıkları tespit edebilmek için Bağımsız İki Örneklem T-testi analiz yöntemi kullanılmıştır. Normal dağılım göstermeyen boyutlarda ikili gruplar için nonparametrik testlerden Mann Whitney-U Testi kullanılmış, anlamlı farklılıklara sebep olan grupların tespiti ise grup ortalamaları karşılaştırılarak karar verilmiştir. İki'den daha fazla gruplar arasındaki farklılıkları tespit edebilmek için normal dağılım gösteren boyutlarda tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve anlamlı farklılıklara sebep olan grupların tespiti için Post-Hoc LSD Testi kullanılmıştır. Normal dağılım göstermeyen boyutlarda ikiden daha fazla gruplar arasındaki farklılıkları tespit edebilmek için nonparametrik testlerden Kruskal Wallis-H Testi, anlamlı farklılıklara sebep olan grupların tespiti için Dunnett's C Testi kullanılmıştır. Tablolarda "*" ile işaretlenen değerler Mann Whitney-U Testi, Kruskal Wallis-H Testi ve Dunnett's C Testine ait değerlerdir. Yapılan analizlerde anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olarak kabul edilmiştir. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeğinin, Oyunsallık Tutum Ölçeği ve Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiyi düzeyini belirlemek amacıyla Korelasyon Analizi yapılması gerekmiş, çoklu normallik sağladığı için Pearson Korelasyon Analizi uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22.0 paket

programı kullanılmıştır.

5. BULGULAR

Bu bölümde araştırma verilerinin analizi ve yorumlanmasına yönelik bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 5.1. Öğrencilerin demografik özellikleri

CİNSİYET	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
Kadın	502	53
Erkek	445	47
Toplam	947	100
AYLIK GELİR DÜZEYİ (TL)	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
Çok düşük (0-2000)	153	16,2
Düşük (2001-4000)	330	34,8
Orta (4001-6000)	264	27,9
Yüksek (6001-8000)	91	9,6
Çok Yüksek (8000 üzeri)	109	11,5
Toplam	947	100
KARDEŞ SAYISI	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
Yok	63	6,7
1	260	27,5
2	226	23,9
3	243	25,7
4 ve üzeri	155	16,2
Toplam	947	100
AİLEDE KAÇINCI ÇOCUK OLDUĞU	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
1.	393	41,5
2.	333	35,2
3.	152	16
4. ve üzeri	69	7,3
Toplam	947	100
YAŞ	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
13-14	158	16,7
15-16	494	52,2
17-18	273	28,8
18 Üzeri	22	2,3
Toplam	947	100
SPOR YAPMA SÜRELERİ	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
1 yıldan daha az	139	14,7
1-2 yıl	86	9
3-4 yıl	280	29,6
5 yıl ve üzeri	442	46,7
Toplam	947	100
SPOR BRANŞI	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
Futbol	231	24,9
Basketbol	82	13,8
Voleybol	277	15,1
Dövüş Sporları	123	39,8
Diğer	234	6,4
Toplam	947	100
OYNADIĞI OYUN TÜRÜ	KİŞİ SAYISI	ORAN (%)
Savaş Oyunları	197	20,8
Spor Oyunları	395	41,7
Diğer	355	37,5
Toplam	947	100

Araştırmada kullanılmış olan demografik sorulara öğrenciler tarafından verilen cevaplara göre homojen bir dağılım olduğu gözlenmektedir. Sadece yaş değişkeninde 18 yaş üzeri katılımcının düşük olduğu bunun sebebinin de 18 yaşına kadar bitirmesi gerektiği lise eğitimini bitirememiş olan öğrencilerinin sayısının Türkiye genelinde düşük olmasına dayandırılmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı 2018 yılında yaptığı değişiklikle lise öğrencilerinin 22 yaşına kadar bu eğitimini örgün olarak bitirmesine izin verilmiştir.

Tablo 5.2. Cinsiyet değişkenine göre dijital oyun oynama tutum ölçeği analiz sonuçları

		Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	Kadın	502	13,92	4,16	-7,05	,001
		Erkek	445	15,85	4,23		
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Duyuşsal	Kadın	502	14,23	5,10	-8,38	,001
		Erkek	445	16,87	4,49		
	Davranışsal	Kadın	502	19,32	8,07	-8,51	,001
		Erkek	445	23,79	8,05		

Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmuştur($p < 0,05$). Buna göre bu ölçeğe ait tüm alt boyutlarda “kadın” olanların ortalamasının “erkek” olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama tutum ölçek skoruna bakıldığında benzer şekilde kadın olanların erkek olanlara göre ortalamasının daha küçük olduğu görülmektedir.

Tablo 5.3. Cinsiyet değişkenine göre oyunsallık tutum ölçeği analiz sonuçları

		Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	Kadın	502	17,10	6,06	-4,55	0,001
		Erkek	445	18,83	5,58		
	Risk Alma	Kadın	502	13,56	4,39	-1,65	0,09
		Erkek	445	14,04	4,46		
	Sosyal Uyum	Kadın	502	22,34	5,41	-1,55	0,12
		Erkek	445	22,86	4,98		
	Oyun Oynama Arzusu	Kadın	502	11,36	3,64	-4,89	0,001
		Erkek	445	12,55	3,80		
	Zevk Alma	Kadın	502	13,90	3,41	-2,41	0,01
		Erkek	445	14,48	3,29		

Oyunsallık ölçeğinin risk alma ($t = -1,656$, $p > 0,05$) ve sosyal uyum ($t = -1,557$, $p > 0,05$) alt boyutunda anlamlı farklılık görülmemiştir. Oyun tutkusu, oyun oynama arzusu ve zevk alma alt boyutunda ise kadın olanların ortalamasının erkek olanların

ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir. Oyunsallık tutum ölçek skoruna bakıldığında kadın olanların ortalamasının erkek olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.4. Cinsiyet değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeği analiz sonuçları

		Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t - Mann Whitney U*	p
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşına Prososyal	Kadın	502	16,96	3,32	0,95*	0,62*
		Erkek	445	1,47	9,49		
	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Kadın	502	19,71	3,81	8,70	0,001
		Erkek	445	17,11	5,33		
	Rakibe Prososyal Davranış	Kadın	502	11,52	3,29	-2,15	0,03
		Erkek	445	11,97	2,99		
	Rakibe Antisosyal Davranış	Kadın	502	30,58	6,45	9,40	0,001
		Erkek	445	26,16	7,99		

(*) işareti Mann Whitney U testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır (U=,951*, p>0.05). Takım arkadaşına antisosyal davranış ve rakibine antisosyal davranış alt boyutunda kadın olanların ortalamasının erkek olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Rakibe prososyal davranış alt boyutunda ise kadın olanların ortalamasının erkek olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir. Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek skoruna bakıldığında ise kadın olanların ortalamasının erkek olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.5. Cinsiyet değişkenine göre toplam ölçek skor analiz sonuçları

	Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	Kadın	502	47,48	15,35	-9,23	0,001
	Erkek	445	56,52	14,66		
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	Kadın	502	76,92	20,04	-3,89	0,001
	Erkek	445	81,80	18,41		
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	Kadın	502	72,72	13,41	8,26	0,001
	Erkek	445	78,29	10,49		

Kullanılan ölçeklerin skorlarına bakıldığında tüm ölçeklerde cinsiyet değişkeninde anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Buna göre tüm skorlarda kadın olanların ortalamasının erkek olanların ortalamasından istatistiksel olarak daha küçük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.6. Yaş deęişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

	Yaş	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeęi Alt Boyutları	13-14	158	14,32	4,42	2,22	0,08	-
	15-16	494	15,09	4,22			
	Bilişsel 17-18	273	14,76	4,34			
	18üzeri	22	13,36	4,31			
	Toplam	947	14,82	4,30			
	13-14	158	14,96	5,05	3,05	0,02	15-16,17-18>18 üzeri
	15-16	494	15,80	4,97			
	Duyuşsal 17-18	273	15,37	5,03			
	18üzeri	22	13,04	4,07			
	Toplam	947	15,47	5,00			
	13-14	158	20,15	8,39	6,51	0,001	15-16,17-18>13-14>18 üzeri
	15-16	494	21,83	7,83			
	Davranışsal 17-18	273	21,94	9,14			
	18üzeri	22	14,90	6,16			
	Toplam	947	21,42	8,36			

Dijital oyun oynama tutumları yaş deęişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında bilişsel alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır (F= 2.228; p>0.05). Duyuşsal ve davranışsal alt boyutuna bakıldığında ise her ikisinde de anlamlı farklılıklar görülmüştür. Bu duruma göre duyuşsal alt boyutunda 15-16, 17-18 yaşında olanların 18 üzeri olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduęu saptanmıştır. Davranışsal alt boyutuna bakıldığında ise 15-16, 17-18 yaşında olanların hem 13-14 yaş hem de 18 üzeri olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduęu aynı zamanda 13-14 yaş olanların da 18 üzeri olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduęu tespit edilmiştir. Karşılaştırılan dięer yaş grupları arasında bir farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo 5.7. Yaş deęişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

		Yaş	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeęi Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	13-14	158	16,97	4,89	2,34	0,07	-
		15-16	494	17,94	5,73			
		17-18	273	18,48	6,54			
		18üzeri	22	17,09	7,29			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	13-14	158	12,62	3,74	4,94	0,002	15-16,17-18>13,14
		15-16	494	13,91	4,44			
		17-18	273	14,27	4,67			
		18üzeri	22	13,45	4,32			
		Toplam	947	13,79	4,43			
	Sosyal Uyum	13-14	158	22,94	4,14	5,62	0,001	13-14,15-16>17-18,18 üzeri
		15-16	494	23,05	4,97			
		17-18	273	21,74	5,97			
		18üzeri	22	20,13	5,84			
		Toplam	947	22,58	5,22			
	Oyun Oynama Arzusu	13-14	158	11,41	3,16	1,21	0,30	-
		15-16	494	11,99	3,64			
		17-18	273	12,09	4,23			
		18üzeri	22	11,72	4,10			
		Toplam	947	11,92	3,76			
Zevk Alma	13-14	158	14,21	3,13	,77	0,511	-	
	15-16	494	14,32	3,50				
	17-18	273	13,93	4,20				
	18üzeri	22	13,72	3,83				
	Toplam	947	14,17	3,66				

Oyunsallık tutumları yaş deęişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında oyun tutkusu, oyun oynama arzusu, zevk alma alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır (F= 2.349, 1.215, 771; p>0.05). Risk alma alt boyutunda 15-16, 17-18 yaş olanların 13-14 yaş olanlara oranla ortalmalarının daha büyük olduęu tespit edilmiştir. Sosyal uyum alt boyutuna bakıldığında ise 13-14, 15-16 yaş olanların ortalaması 17-18, 18 üzeri olanlara oranla daha büyük olduęu görülmüştür.

Tablo 5.8. Yaş deęişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

		Yaş	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett 's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeęi Alt Boyutları	Takım Arkadaşına Prososyal Davranış	13-14	158	11,79	3,08	3,95*	0,13*	-
		15-16	494	11,76	3,07			
		17-18	273	11,63	3,34			
		18üzeri	22	11,90	3,51			
		Toplam	947	11,73	3,16			

Tablo 5.8. (devam)

		Yaş	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	P	LSD – Dunnett’s C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	13-14	158	19,90	3,84	7,12	0,001	13-14>15- 16>17,18
		15-16	494	18,46	4,62			
		17-18	273	17,72	5,39			
		18üzeri	22	18,54	3,81			
		Toplam	947	18,49	4,77			
	Rakibe Prososyal Davranış	13-14	158	11,79	3,08	,14	0,93	-
		15-16	494	11,76	3,07			
		17-18	273	11,63	3,34			
		18üzeri	22	11,90	3,51			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	13-14	158	30,81	6,29	7,62	0,001	13- 14>15,16>17, 18
		15-16	494	28,41	7,18			
		17-18	273	27,27	8,49			
		18üzeri	22	29,31	7,90			
		Toplam	947	28,50	7,54			

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett’s C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranışları yaş değişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında takım arkadaşına prososyal davranış ve rakibe prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır ($W= 3.958$; $p>0.05$), ($F= ,144$; $p>0.05$). Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutuna 13-14 yaş olanların 15-16 ve 17-18 yaş olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu, 15-16 yaş olanların ise 17-18 yaş olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu saptanmıştır. Rakibe antisosyal davranış alt boyutuna bakıldığında ise yine aynı şekilde 13-14 yaş olanların 15-16 ve 17-18 yaş olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu, 15-16 yaş olanların ise 17-18 yaş olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.9. Yaş değişkenine göre toplam ölçek skor analiz sonuçları

		Yaş	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	13-14	158	49,44	16,17	5,13	0,002	13-14>13- 14>18üzeri / 13-14,15-16,17- 18>18 üzeri	
	15-16	494	52,73	15,12				
	17-18	273	52,07	16,30				
	18üzeri	22	41,31	11,86				
	Toplam	947	51,73	15,69				
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	13-14	158	76,56	14,94	1,65	0,17	-	
	15-16	494	80,04	18,58				
	17-18	273	79,58	22,64				
	18üzeri	22	75,04	22,71				
	Toplam	947	79,21	19,43				

Tablo 5.9. (devam)

	Yaş	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	13-14	158	79,55	11,22	9,31	0,001	17-18>15-16>13-14
	15-16	494	75,90	11,71			
	17-18	273	73,13	13,61			
	18üzeri	22	75,45	11,73			
	Toplam	947	75,70	12,37			

Kullanılan ölçelerin toplam ölçek skorlarına yaş değişkenine göre bakıldığında oyunsallık tutum ölçeğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Dijital oyun oynama tutum ölçek skoruna göre 15-16 yaş olanların 13-14 ve 18 üzeri yaş olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu aynı zamanda 18 üzeri yaş olanların 13-14,17-18 yaş olanlara göre ortalmalarının daha küçük olduğu görülmüştür. Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek skoruna bakıldığında ise 17-18 yaş olanların ortalamasının 15-16 ve 13-14 yaş olanlara göre daha büyük olduğu, 15-16 yaş olanların ise 13-14 yaş olanlardan daha büyük bir ortalamaya sahip oldukları tespit edilmiştir.

Tablo 5.10. Gelir durumu değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

	Gelir Durumu	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Bilişsel	Çok düşük	153	14,14	4,15	4,51	0,001	Orta,yüksek>düşük,çok düşük
	Düşük	330	14,31	4,08			
	Orta	264	15,49	4,23			
	Yüksek	91	15,50	4,85			
	Çok Yüksek	109	15,17	4,59			
	Toplam	947	14,82	4,30			
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Çok düşük	153	14,21	5,27	3,84	0,004	Çok yüksek, yüksek,orta, düşük>çok düşük
	Düşük	330	15,35	4,83			
	Orta	264	15,85	4,88			
	Yüksek	91	15,98	5,23			
	Çok yüksek	109	16,28	4,97			
	Toplam	947	15,47	5,00			
Davranışsal	Çok düşük	153	19,72	8,37	4,94	0,001	Çok yüksek, yüksek,orta>düşük,çok düşük
	Düşük	330	20,66	8,29			
	Orta	264	22,29	8,30			
	Yüksek	91	21,95	8,63			
	Çok Yüksek	109	23,56	7,87			
	Toplam	947	21,42	8,36			

Dijital oyun oynama tutumları gelir durumu değişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında ölçeğin tüm alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre bilişsel alt boyutunda orta ve yüksek geliri olanların düşük ve çok düşük

geliri olanlara göre ortalmalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Duyuşsal alt boyutunda çok yüksek, yüksek, orta, düşük geliri olanların çok düşük geliri olanlara göre ortalmalarının daha büyük olduğu görülmüştür.

Tablo 5.11. Gelir durumu değişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

		Gelir Durumu	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	Çok düşük	153	16,92	6,43	2,36	0,05	-
		Düşük	330	17,60	5,68			
		Orta	264	18,52	5,65			
		Yüksek	91	18,27	6,33			
		Çok yüksek	109	18,50	5,82			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	Çok düşük	153	13,16	4,65	2,51	0,04	Orta>düşük,çok düşük
		Düşük	330	13,56	4,13			
		Orta	264	14,39	4,68			
		Yüksek	91	13,45	4,31			
		Çok yüksek	109	14,17	4,31			
		Toplam	947	13,79	4,43			
	Sosyal Uyum	Çok düşük	153	21,03	6,45	6,22	0,001	Çok yüksek,yüksek,orta ,düşük>çok düşük
		Düşük	330	22,55	5,06			
		Orta	264	23,60	4,59			
		Yüksek	91	22,87	4,85			
		Çok yüksek	109	22,18	4,98			
		Toplam	947	22,58	5,22			
	Oyun Oynama Arzusu	Çok düşük	153	11,38	4,09	2,81	0,02	Orta>düşük,çok düşük
		Düşük	330	11,70	3,76			
Orta		264	12,50	3,62				
Yüksek		91	11,67	3,82				
Çok yüksek		109	12,11	3,42				
Toplam		947	11,92	3,76				
Zevk Alma	Çok düşük	153	13,48	4,31	3,41	0,009	Orta>düşük,çok düşük	
	Düşük	330	13,98	3,53				
	Orta	264	14,74	3,51				
	Yüksek	91	14,03	3,52				
	Çok yüksek	109	14,48	3,39				
	Toplam	947	14,17	3,66				

Oyunsallık tutumları gelir durumu değişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında sadece oyun tutkusu alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır ($F= 2.365$; $p>0.05$). Risk alma alt boyutunda orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Sosyal uyum alt boyutunda çok düşük geliri olanların çok yüksek, yüksek, orta ve düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha küçük olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda orta geliri olanların çok yüksek, düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Oyun oynama arzusu alt boyutuna bakıldığında orta

arası geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Son olarak zevk alma alt boyutu incelendiğinde yine oyun oynama arzusundaki sonuçlar gibi orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.12. Gelir durumu değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

		Gelir Durumu	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşına Prososyal Davranış	Çok düşük	153	16,28	3,76	0,001*	0,002*	Orta>düşük, çok düşük
		Düşük	330	16,73	3,25			
		Orta	264	17,48	3,10			
		Yüksek	91	17,52	2,90			
		Çok yüksek	109	16,90	3,49			
		Toplam	947	16,96	3,32			
	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Çok düşük	153	19,47	4,60	5,55	0,001	Çok düşük, düşük>orta, çok yüksek
		Düşük	330	18,96	4,16			
		Orta	264	17,90	5,21			
		Yüksek	91	18,41	4,71			
		Çok yüksek	109	17,19	5,26			
		Toplam	947	18,49	4,77			
	Rakibe Prososyal Davranış	Çok düşük	153	11,41	3,35	1,21	0,30	-
		Düşük	330	11,64	3,12			
		Orta	264	11,87	3,17			
		Yüksek	91	12,26	2,96			
		Çok yüksek	109	11,69	3,14			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	Çok düşük	153	29,75	7,45	3,49	0,008	Çok düşük, düşük>orta, çok yüksek
		Düşük	330	29,16	6,98			
Orta		264	27,67	7,82				
Yüksek		91	28,06	7,67				
Çok yüksek		109	27,13	8,17				
Toplam		947	28,50	7,54				

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutlarını incelendiğinde sadece rakibe prososyal davranış alt boyutu anlamlı farklılığa sebep olmamıştır (F= 1.218; p>0.05). Takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutunda ise düşük ve çok düşük geliri olanların orta ve çok yüksek geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Son olarak rakibe antisosyal

davranış alt boyutuna bakıldığında çok düşük ve düşük geliri olanların orta ve çok yüksek geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu saptanmıştır.

Tablo 5.13. Gelir durumu değişkenine göre toplam ölçek skor sonuçları

	Gelir Durumu	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	Çok düşük	153	48,08	15,66	5,273	0,001	Çok yüksek, yüksek, orta>düşük, çok düşük
	Düşük	330	50,33	15,21			
	Orta	264	53,64	15,48			
	Yüksek	91	53,45	16,91			
	Çok yüksek	109	55,02	15,37			
	Toplam	947	51,73	15,69			
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	Çok düşük	153	74,91	22,55	4,197	0,002	Orta>düşük, çok düşük
	Düşük	330	78,19	18,74			
	Orta	264	82,54	18,44			
	Yüksek	91	79,07	19,45			
	Çok yüksek	109	80,39	17,93			
	Toplam	947	79,21	19,43			
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	Çok düşük	153	76,93	12,25	2,405	0,04	Orta>düşük, çokdüşük
	Düşük	330	76,50	11,61			
	Orta	264	74,93	12,64			
	Yüksek	91	76,27	12,20			
	Çok yüksek	109	48,08	13,86			
	Toplam	947	50,33	12,37			

Ölçeklerin toplam skorlarına bakıldığında gelir durumu değişkenine göre kullanılan ölçeklerin tümünde anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama tutum ölçek skoruna göre çok yüksek, yüksek ve orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Oyunsallık tutum ölçek skorunda orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Yine aynı boyutta çok yüksek geliri olanların çok düşük geliri olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu saptanmıştır. Son olarak sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek skoruna bakıldığında orta geliri olanların düşük ve çok düşük geliri olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.14. Kardeş sayısı değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

		Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	Yok	63	14,92	5,02	3,10	0,01	1>2,3,4 ve fazlası
		1	260	15,48	4,41			
		2	226	14,72	4,45			
		3	243	14,73	4,16			
		4 ve fazlası	155	13,98	3,62			
		Toplam	947	14,82	4,30			
	Duyuşsal	Yok	63	15,09	5,65	1,78	0,13	-
		1	260	16,03	4,95			
		2	226	15,46	5,19			
		3	243	15,46	5,03			
		4 ve fazlası	155	14,72	4,38			
		Toplam	947	15,47	5,00			
	Davranışsal	Yok	63	21,33	8,04	2,06	0,08	-
		1	260	22,38	7,91			
		2	226	21,26	8,56			
3		243	21,50	8,71				
4 ve fazlası		155	19,96	8,25				
Toplam		947	21,42	8,36				

Dijital oyun oynama tutumları kardeş sayısı değişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında ölçeğin yalnızca bilişsel alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır (F= 3.104; p<0.05). Buna göre 1 kardeşi olanların 2, 3, 4 ve fazlası kardeşi olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.15. Oyunsallık tutumları kardeş sayısı değişkenine göre analiz sonuçları

		Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	Yok	63	17,88	6,54	0,30	0,87	-
		1	260	18,21	5,26			
		2	226	17,64	6,19			
		3	243	17,82	6,02			
		4 ve fazlası	155	18,00	6,06			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	Yok	63	13,68	4,36	0,06	0,99	-
		1	260	13,78	4,26			
		2	226	13,81	4,71			
		3	243	13,72	4,49			
	4 ve fazlası	155	13,92	4,26				
	Toplam	947	13,79	4,43				

Tablo 5.15. (devam)

	Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Sosyal Uyum	Yok	63	23,28	4,53	3,25	0,01	1> 2, 4 ve fazlası
	1	260	23,33	4,88			
	2	226	21,95	5,49			
	3	243	22,66	5,16			
	4 ve fazlası	155	21,86	5,53			
	Toplam	947	22,58	5,22			
Oyun Oynama Arzusu	Yok	63	11,93	3,81	0,23	0,92	-
	1	260	12,04	3,21			
	2	226	11,72	4,16			
	3	243	11,97	3,91			
	4 ve fazlası	155	11,91	3,78			
	Toplam	947	11,92	3,76			
Zevk Alma	Yok	63	14,11	3,71	,77	0,54	-
	1	260	14,41	3,36			
	2	226	13,85	4,03			
	3	243	14,15	3,54			
	4 ve fazlası	155	14,31	3,78			
	Toplam	947	14,17	3,66			

Oyunsallık tutumları alt boyutları incelendiğinde sadece sosyal uyum alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır (F= 3.250; p<0.05). Buna göre 1 kardeşi olanların 2, 4 ve fazlası kardeşi olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür.

Tablo 5.16. Kardeş sayısı değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

	Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett 's C*	
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Yok	63	17,52	3,25	0,001*	0,001*	1>3,4 ve fazlası	
	Takım Arkadaşına Prososyal Davranış	1	260	17,61				2,76
		2	226	16,82				3,44
		3	243	16,81				3,01
		4 ve fazlası	155	16,09				4,17
	Toplam	947	16,96	3,32				
Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Yok	63	19,38	4,05	1,71	0,14	-	
	1	260	17,96	5,08				
	2	226	18,39	4,76				
	3	243	18,65	4,58				
	4 ve fazlası	155	18,89	4,75				
	Toplam	947	18,49	4,77				

Tablo 5.16. (devam)

		Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett 's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Rakibe Prososyal Davranış	Yok	63	12,33	3,16	1,27	0,27	-
		1	260	11,84	3,06			
		2	226	11,84	3,18			
		3	243	11,58	3,10			
		4 ve fazlası	155	11,40	3,37			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	Yok	63	29,53	6,62	1,05	0,37	-
		1	260	27,85	8,00			
		2	226	28,32	7,38			
		3	243	28,95	7,46			
		4 ve fazlası	155	28,72	7,46			
		Toplam	947	28,50	7,54			

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutları incelendiğinde sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür. (W= ,0001; p<0.05). Buna göre 1 kardeşi olanların 3, 4 ve fazlası kardeşi olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.17. Kardeş sayısı değişkenine göre toplam ölçek skorları analiz sonuçları

		Kardeş Sayısı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	Yok	63	51,34	17,23	2,76	0,02	1>4 ve fazlası	
	1	260	53,90	15,39				
	2	226	51,46	16,47				
	3	243	51,70	15,71				
	4 ve fazlası	155	48,67	13,84				
	Toplam	947	51,73	15,69				
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	Yok	63	79,57	19,94	0,47	0,75	-	
	1	260	80,43	17,23				
	2	226	78,04	21,16				
	3	243	79,13	19,45				
	4 ve fazlası	155	78,87	20,19				
	Toplam	947	79,21	19,43				
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	Yok	63	78,77	11,72	1,20	0,30	-	
	1	260	75,28	12,95				
	2	226	75,39	11,93				
	3	243	76,02	12,29				
	4 ve fazlası	155	75,12	12,35				
	Toplam	947	51,34	12,37				

Ölçeklerin toplam skorları incelendiğinde kardeş sayısı değişkenine göre kullanılan ölçeklerin sadece dijital oyun oynama tutum ölçek skorunda anlamlı

farklılık tespit edilmiştir ($F= 2.761$; $p<0.05$). Buna göre 1 kardeşi olanların 4 ve fazlası kardeşi olanların ortalamasından daha büyük olduğu saptanmıştır.

Tablo 5.18. Ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

		Kaçınıcı Çocuk	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	1.	393	14,68	4,21	3,40	0,01	2.>1.,4.ve sonrası
		2.	333	15,31	4,44			
		3.	152	14,65	4,03			
		4.ve sonrası	69	13,65	4,47			
		Toplam	947	14,82	4,30			
	Duyuşsal	1.	393	15,30	5,00	2,01	0,11	-
		2.	333	15,93	5,15			
		3.	152	15,34	4,64			
		4.ve sonrası	69	14,50	4,93			
		Toplam	947	15,47	5,00			
Davranışsal	1.	393	21,60	8,16	1,76	0,15	-	
	2.	333	21,93	8,52				
	3.	152	20,51	8,13				
	4.ve sonrası	69	19,97	9,06				
	Toplam	947	21,42	8,36				

Dijital oyun oynama tutumları kaçınıcı çocuk olduğu değişkenine göre analiz sonuçlarına bakıldığında ölçeğin yalnızca bilişsel alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır ($F= 3.400$; $p<0.05$). Bu duruma göre ailesinde 2. çocuk olanların 1. ve 4. ve sonrası olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu görülmüştür.

Tablo 5.19. Ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu değişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

		Kaçınıcı Çocuk	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	1.	393	17,89	5,75	0,10	0,95	-
		2.	333	18,04	6,13			
		3.	152	17,78	5,79			
		4.ve sonrası	69	17,72	5,91			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	1.	393	13,58	4,28	0,82	0,48	-
		2.	333	14,08	4,68			
		3.	152	13,65	4,43			
		4.ve sonrası	69	13,88	3,97			
		Toplam	947	13,79	4,43			
Sosyal Uyum	1.	393	22,58	5,03	1,87	0,13	-	
	2.	333	22,95	5,40				
	3.	152	21,75	5,54				
	4.ve sonrası	69	22,69	4,43				
	Toplam	947	22,58	5,22				

Tablo 5.19. (devam)

		Kaçıncı Çocuk	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyun Oynama Arzusu	1.	393	11,90	3,54	0,64	0,58		
	2.	333	12,10	3,90				
	3.	152	11,60	4,10				
	4.ve sonrası	69	11,84	3,59				
	Toplam	947	11,92	3,76				
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	1.	393	14,28	3,46	0,74	0,52		
	2.	333	14,20	3,91				
	3.	152	13,78	3,87				
	4.ve sonrası	69	14,33	3,06				
	Toplam	947	14,17	3,66				

Oyunsallık tutumları kaçınıcı çocuk olduğu değişkenine göre alt boyutları incelendiğinde herhangi bir alt boyutunda anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 5.20. Ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

		Kaçıncı Çocuk	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*
Takım Arkadaşına Prososyal Davranış	1.	393	17,18	3,18	4,09*	0,007*	1.,2.>3.	
	2.	333	17,07	3,18				
	3.	152	16,11	3,98				
	4.ve sonrası	69	17,11	2,91				
	Toplam	947	16,96	3,32				
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	1.	393	18,51	4,79	0,84	0,46		
	2.	333	18,28	4,98				
	3.	152	18,51	4,60				
	4.ve sonrası	69	19,28	3,85				
	Toplam	947	18,49	4,77				
Rakibe Prososyal Davranış	1.	393	11,64	3,26	1,54	0,20		
	2.	333	11,88	3,12				
	3.	152	11,40	3,01				
	4.ve sonrası	69	12,26	3,09				
	Toplam	947	11,73	3,16				
Rakibe Antisosyal Davranış	1.	393	28,40	7,54	0,65	0,57		
	2.	333	28,22	7,82				
	3.	152	29,19	7,39				
	4.ve sonrası	69	28,91	6,51				
	Toplam	947	28,50	7,54				

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutları incelendiğinde sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür. (W= 4.091; p<0.05). Ailede 1. ve 2. çocuk olanların 3. çocuk olanlara

göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.21. Ailenin kaçıncı çocuğu olduğu değişkenine göre toplam ölçek skor sonuçları

	Kaçıncı Çocuk	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	1.	393	51,59	15,32	2,49	0,05	-
	2.	333	53,19	16,43			
	3.	152	50,52	14,39			
	4.ve sonrası	69	48,13	16,28			
	Toplam	947	51,73	15,69			
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	1.	393	79,00	18,51	0,69	0,55	-
	2.	333	80,22	20,51			
	3.	152	77,53	20,45			
	4.ve sonrası	69	79,28	16,86			
	Toplam	947	79,21	19,43			
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	1.	393	75,75	12,35	0,64	0,58	-
	2.	333	75,47	12,60			
	3.	152	75,23	12,09			
	4.ve sonrası	69	77,57	12,08			
	Toplam	947	75,70	12,37			

Ölçeklerin toplam skorlarına bakıldığında kaçıncı çocuk olduğu değişkenine göre kullanılan ölçeklerin hiçbirinde anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 5.22. Spor branşı değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

	Spor Branşı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Futbol	231	15,02	4,12	2,45	0,04	Basketbol > futbol, voleybol, dövüş sporları, diğer branşlar
	Basketbol	82	15,98	4,98			
	Voleybol	277	14,54	4,22			
	Dövüş sporları	123	14,26	4,51			
	Diğer branşlar	234	14,86	4,15			
	Toplam	947	14,82	4,30			
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Futbol	231	15,87	4,67	2,70	0,02	Basketbol > voleybol, dövüş sporları
	Basketbol	82	16,51	5,21			
	Voleybol	277	15,03	5,08			
	Dövüş sporları	123	14,66	5,30			
	Diğer branşlar	234	15,66	4,91			
	Toplam	947	15,47	5,00			
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Futbol	231	22,52	8,48	3,27	0,01	Futbol, basketbol > voleybol
	Basketbol	82	22,80	8,36			
	Voleybol	277	20,20	7,87			
	Dövüş sporları	123	20,78	8,98			
	Diğer branşlar	234	21,63	8,31			
	Toplam	947	21,42	8,36			

Dijital oyun oynama tutumları spor branşı değişkenine göre alt boyutlarına bakıldığında tüm alt boyutlarında anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre bilişsel alt boyutunda branşı basketbol olanların futbol, voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalmalarının daha büyük olduğu görülmüştür. Duyuşsal alt boyutunda yine branşı basketbol olanların branşı voleybol ve dövüş sporları olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Davranışsal alt boyutunda ise branşı futbol ve basketbol olanların branşı voleybol olanlara göre ortalmalarının daha büyük olduğu saptanmıştır.

Tablo 5.23. Spor branşı değişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

	Spor Branşı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD	
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	Futbol	231	19,25	5,69	8,59	0,001	Futbol, basketbol > voleybol > dövüş sporları, diğer branşlar
		Basketbol	82	19,51	6,43			
		Voleybol	277	17,89	5,83			
		Dövüş sporları	123	16,48	5,73			
		Diğer branşlar	234	16,81	5,69			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	Futbol	231	14,61	4,42	7,17	0,001	Futbol, basketbol > dövüş sporları, diğer branşlar
		Basketbol	82	14,59	4,84			
		Voleybol	277	14,05	4,41			
		Dövüş sporları	123	13,20	4,10			
		Diğer branşlar	234	12,70	4,23			
		Toplam	947	13,79	4,43			
Sosyal Uyum	Futbol	231	23,34	5,11	5,94	0,001	Futbol, basketbol, voleybol > diğer branşlar	
	Basketbol	82	23,51	4,24				
	Voleybol	277	22,94	5,39				
	Dövüş sporları	123	22,13	4,91				
	Diğer branşlar	234	21,32	5,36				
	Toplam	947	22,58	5,22				
Oyun Oynama Arzusu	Futbol	231	12,57	3,75	9,02	0,001	Futbol, basketbol, voleybol > dövüş sporları, diğer branşlar	
	Basketbol	82	13,30	4,09				
	Voleybol	277	12,02	3,61				
	Dövüş sporları	123	11,02	3,65				
	Diğer branşlar	234	11,14	3,64				
	Toplam	947	11,92	3,76				
							Basketbol > voleybol	

Tablo 5.23. (devam)

		Spor Branşı	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Zevk Alma	Futbol	231	14,84	3,56	5,85	0,001	Futbol, basketbol, voleybol > diğer branşlar
		Basketbol	82	14,69	3,36			
		Voleybol	277	14,33	3,78			
		Dövüş sporları	123	13,78	3,50			Futbol > dövüş sporları
		Diğer branşlar	234	13,35	3,67			
		Toplam	947	14,17	3,66			

Oyunsallık tutumları spor branşı değişkenine göre alt boyutlarına bakıldığında tüm alt boyutlarında anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre oyun tutkusu alt boyutunda branşları futbol ve basketbol olanların branşları voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu aynı zamanda branşı voleybol olanların branşı dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Risk alma alt boyutunda branşı futbol ve basketbol olanların branşı dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu aynı zamanda branşı voleybol olanların branşı diğer branşlar olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Sosyal uyum alt boyutunda branşı futbol, basketbol, voleybol olanların branşı diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu bunun yanı sıra yine branşı futbol olanların branşı dövüş sporları olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Oyun oynama arzusu alt boyutunda branşı futbol, basketbol, voleybol olanların branşı dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu bunun yanı sıra yine branşı basketbol olanların branşı voleybol olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu saptanmıştır. Son olarak zevk alma alt boyutu incelendiğinde branşı futbol, basketbol, voleybol olanların branşı diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu bunun yanı sıra yine branşı futbol olanların branşı dövüş sporları olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 5.24. Spor branşı değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

	Spor Branşı	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*	
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşına Prososyal Davranış	Futbol	231	17,26	3,09	8,62*	0,001*	Futbol, basketbol, voleybol, dövüş sporları > diğer branşlar
		Basketbol	82	17,60	2,70			
		Voleybol	277	17,12	3,40			
		Dövüş sporları	123	17,60	2,91			
		Diğer branşlar	234	15,91	3,61			
		Toplam	947	16,96	3,32			
	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Futbol	231	17,73	4,93	2,74	0,02	Futbol > voleybol, dövüş sporları, diğer branşlar
		Basketbol	82	17,86	4,60			
		Voleybol	277	18,92	4,82			
		Dövüş sporları	123	18,82	4,43			
		Diğer branşlar	234	18,77	4,70			
		Toplam	947	18,49	4,77			
	Rakibe Prososyal Davranış	Futbol	231	11,67	3,26	2,62	0,03	Basketbol > futbol, voleybol, dövüş sporları, diğer branşlar
		Basketbol	82	12,69	2,31			
		Voleybol	277	11,59	3,20			
		Dövüş sporları	123	12,00	3,19			
		Diğer branşlar	234	11,49	3,20			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	Futbol	231	26,95	8,05	4,30	0,002	Futbol > voleybol, dövüş sporları, diğer branşlar
		Basketbol	82	27,68	7,14			
Voleybol		277	29,10	7,14				
Dövüş sporları		123	28,62	7,65				
Diğer branşlar		234	29,55	7,36				
Toplam		947	28,50	7,54				

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğine spor branşı değişkenine göre alt boyutlarına bakıldığında alt boyutların tümünde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Buna göre takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda branşı futbol, basketbol, voleybol, dövüş sporları olanların branşı diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu görülmüştür. Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutunda branşı futbol olanların branşı voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Rakibe prososyal davranış alt boyutunda branşı basketbol olanların branşı futbol, voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre daha büyük ortalamaya sahip

oldukları sonucuna varılmıştır. Son olarak rakibe antisosyal davranış alt boyutunda branşı futbol olanların branşı voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.25. Spor branşı değişkenine göre toplam ölçek skor sonuçları

	Spor Branşı	n	\bar{x}	Ss	F	P	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	Futbol	231	53,42	14,93	3,39	0,009	Futbol,basketbol > voleybol,dövüş sporları
	Basketbol	82	55,30	17,24			
	Voleybol	277	49,78	15,18			
	Dövüş sporları	123	49,71	16,67			
	Diğer branşlar	234	52,17	15,59			
Toplam	947	51,73	15,69				
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	Futbol	231	83,54	18,98	10,21	0,001	Futbol > voleybol,dövüş sporları,diğer branşlar
	Basketbol	82	84,57	20,16			
	Voleybol	277	80,09	19,72			
	Dövüş sporları	123	75,06	17,85			
	Diğer branşlar	234	74,21	18,58			
Toplam	947	79,21	19,43				
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	Futbol	231	73,62	12,50	2,51	0,04	Voleybol, dövüş sporları > futbol
	Basketbol	82	75,85	11,89			
	Voleybol	277	76,75	11,45			
	Dövüş sporları	123	77,06	12,99			
	Diğer branşlar	234	75,74	12,95			
Toplam	947	75,70	12,37				

Toplam ölçek skorları spor branşı değişkenine göre incelendiğinde kullanılan tüm ölçeklerde anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Dijital oyun oynama tutum ölçek skoruna göre branşı futbol ve basketbol olanların branşları voleybol ve dövüş sporları olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu görülmüştür. Oyunsallık tutum ölçek skoru incelendiğinde branşı futbol olanların branşları voleybol, dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu aynı zamanda branşları basketbol ve voleybol olanlarında branşları dövüş sporları ve diğer branşlar olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Son olarak sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek skoruna bakıldığında branşı voleybol ve dövüş sporu olanların branşı futbol olanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu sonucuna erişilmiştir.

Tablo 5.26. Spor yapma süresi değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	1 yıldan az	139	14,40	4,53	0,57	0,63	-
		1-2	86	14,94	3,80			
		3-4	280	14,96	4,12			
		5 yıl ve üzeri	442	14,85	4,43			
		Toplam	947	14,82	4,30			
	Duyuşsal	1 yıldan az	139	14,58	5,02	2,60	0,05	-
		1-2	86	15,74	5,16			
		3-4	280	15,99	4,74			
		5 yıl ve üzeri	442	15,37	5,10			
		Toplam	947	15,47	5,00			
Davranışsal	1 yıldan az	139	20,05	8,15	2,79	0,03	3-4 > 1 yıldan az	
	1-2	86	20,76	7,85				
	3-4	280	22,43	8,48				
	5 yıl ve üzeri	442	21,34	8,40				
	Toplam	947	21,42	8,36				

Dijital oyun oynama tutumları alt boyutlarını spor yapma süreleri değişkenine göre sonuçları incelendiğinde yalnızca davranışsal alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır (F= 2.796; p<0.05). Buna göre 3-4 yıl arası spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.27. Spor yapma süresi değişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	1 yıldan az	139	15,57	15,57	11,13	0,001	5 yıl ve üzeri, 3-4, 1-2 > 1 yıldan az
		1-2	86	17,29	17,29			
		3-4	280	18,97	18,97			
		5 yıl ve üzeri	442	18,10	18,10			
		Toplam	947	17,91	17,91			
	Risk Alma	1 yıldan az	139	12,03	12,03	9,62	0,001	5 yıl ve üzeri, 3-4, 1-2 > 1 yıldan az
		1-2	86	13,39	13,39			
		3-4	280	14,10	14,10			
		5 yıl ve üzeri	442	14,22	14,22			
		Toplam	947	13,79	13,79			
	Sosyal Uyum	1 yıldan az	139	21,69	21,69	2,48	0,05	-
		1-2	86	22,03	22,03			
		3-4	280	23,06	23,06			
		5 yıl ve üzeri	442	22,67	22,67			
		Toplam	947	22,58	22,58			
Oyun Oynama Arzusu	1 yıldan az	139	10,88	10,88	5,81	0,001	5 yıl ve üzeri, 3-4 > 1 yıldan az	
	1-2	86	11,61	11,61				
	3-4	280	12,47	12,47				
	5 yıl ve üzeri	442	11,95	11,95				
	Toplam	947	11,92	11,92				

Tablo 5.27. (devam)

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Zevk Alma	1 yıldan az	139	13,59	13,59	2,69	0,04	3-4 > 1 yıldan az
		1-2	86	14,22	14,22			
		3-4	280	14,62	14,62			
		5 yıl ve üzeri	442	14,07	14,07			
		Toplam	947	14,17	14,17			

Oyunsallık tutum alt boyutlarını spor yapma süreleri değişkenine göre incelendiğinde sadece sosyal uyum alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Buna göre oyun tutkusu alt boyutunda 5 yıl ve üzeri, 3-4, 1-2 yıl spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu aynı zamanda 3-4 yıl spor yapanların 1-2 yıl spor yapanlardan ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Risk alma alt boyutuna bakıldığında yine 5 yıl ve üzeri, 3-4, 1-2 yıl spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu saptanmıştır. Oyun oynama arzusu alt boyut incelendiğinde 5 yıl ve üzeri ve 3-4 yıl spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Son olarak zevk alma alt boyutu incelendiğinde 3-4 yıl spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 5.28. Spor yapma süresi değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşı Prososyal Davranış	1 yıldan az	139	15,46	3,96	21,51*	0,001*	5 yıl ve üzeri, 3-4 > 1-2, 1 yıldan az
		1-2	86	15,45	3,90			
		3-4	280	17,36	2,79			
		5 yıl ve üzeri	442	17,47	3,05			
		Toplam	947	16,96	3,32			
	Takım Arkadaşı Antisosyal Davranış	1 yıldan az	139	20,07	3,75	11,27	0,001	1 yıldan az > 3-4, 3-4, 1-2, 1 yıldan az > 5 yıl ve üzeri
		1-2	86	19,63	4,72			
		3-4	280	18,61	4,38			
		5 yıl ve üzeri	442	17,69	5,13			
		Toplam	947	18,49	4,77			

Tablo 5.28. (devam)

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Rakibe Prososyal Davranış	1 yıldan az	139	10,97	3,50	5,91	0,001	5 yıl ve üzeri > 1-2, 1 yıldan az
		1-2	86	11,05	3,27			
		3-4	280	11,78	3,07			
		5 yıl ve üzeri	442	12,08	3,03			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	1 yıldan az	139	31,51	6,34	20,18	0,001	3-4,1-2, 1 yıldan az > 5 yıl ve üzeri 1 yıldan az > 3-4,1-2
		1-2	86	31,45	6,45			
		3-4	280	28,75	7,01			
		5 yıl ve üzeri	442	26,83	7,94			
		Toplam	947	28,50	7,54			

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış alt boyutlarını spor yapma süreleri değişkenine göre incelendiğinde tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Buna göre takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda 5 yıl ve üzeri ve 3-4 yıl spor yapanların 1-2 ve 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutuna 1 yıldan az spor yapanların 3-4 yıl spor yapanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu aynı zamanda 3-4, 1-2, 1 yıldan az spor yapanların 5 yıl ve üzeri spor yapanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu saptanmıştır.

Tablo 5.29. Spor yapma süresi değişkenine göre toplam ölçek skor sonuçları

		Spor Yapma Süresi	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru		1 yıldan az	139	49,05	15,45	2,43	0,06	-
		1-2	86	51,45	14,67			
		3-4	280	53,39	15,40			
		5 yıl ve üzeri	442	51,57	16,05			
		Toplam	947	51,73	15,69			
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru		1 yıldan az	139	72,35	17,64	8,46	0,001	3-4 > 1-2, 1 yıldan az 5 yıl ve üzeri > 1 yıldan az
		1-2	86	77,31	20,43			
		3-4	280	82,07	18,11			
		5 yıl ve üzeri	442	79,93	20,09			
		Toplam	947	79,21	19,43			
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru		1 yıldan az	139	78,02	11,04	5,27	0,001	5 yıl ve üzeri > 3-4, 1 -2, 1 yıldan az
		1-2	86	77,60	10,91			
		3-4	280	76,51	11,89			
		5 yıl ve üzeri	442	74,09	13,13			
		Toplam	947	75,70	12,37			

Toplam ölçek skorları spor yapma süreleri değişkenine göre incelendiğinde

sadece dijital oyun oynama tutum ölçeğinde anlamlı farklılığa rastlanmamıştır (F= 2.443; p>0.05). Anlamlı farklılığa rastlanan oyunsallık tutum ölçek skoruna bakıldığında 3-4 yıl spor yapanların 1-2 ve 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu aynı zamanda 5 yıl ve üzeri spor yapanların 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu saptanmıştır. Son olarak sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek toplam skoru incelendiğinde 5 yıl ve üzeri spor yapanların 3-4, 1-2 ve 1 yıldan az spor yapanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.30. Oynadıkları dijital oyun değişkenine göre dijital oyun oynama tutumları analiz sonuçları

		Oynadıkları Dijital Oyun	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	Spor oyunları	197	13,89	3,94	54,90	0,001	Silahlı-savaş oyunları > spor oyunları,diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	16,46	4,12			
		Diğer oyunlar	355	13,52	4,10			
		Toplam	947	14,82	4,30			
	Duyuşsal	Spor oyunları	197	14,36	4,90	76,44	0,001	Silahlı-savaş oyunları > spor oyunları,diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	17,66	4,27			
		Diğer oyunlar	355	13,66	4,89			
		Toplam	947	15,47	5,00			
	Davranışsal	Spor oyunları	197	19,74	8,42	59,17	0,001	Silahlı-savaş oyunları > spor oyunları,diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	24,69	7,69			
		Diğer oyunlar	355	18,72	7,80			
		Toplam	947	21,42	8,36			

Dijital oyun oynama tutumları alt boyutlarını oynadıkları dijital oyun değişkenine göre incelendiğinde tüm alt boyutlarında anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre bilişsel alt boyutunda silahlı-savaş oyunları oynayanların spor oyunları ve diğer oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Duyuşsal ve davranışsal alt boyutları incelendiğinde ise yine aynı şekilde silahlı-savaş oyunları oynayanların spor oyunları ve diğer oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 5.31. Oynadıkları dijital oyun değişkenine göre oyunsallık tutumları analiz sonuçları

	Oynadıkları Dijital Oyun	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD	
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	Spor oyunları	197	18,02	6,47	4,29	0,01	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	18,48	5,52			
		Diğer oyunlar	355	17,23	5,92			
		Toplam	947	17,91	5,90			
	Risk Alma	Spor oyunları	197	13,68	4,81	2,64	0,07	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	14,16	4,33			
		Diğer oyunlar	355	13,43	4,29			
		Toplam	947	13,79	4,43			
	Sosyal Uyum	Spor oyunları	197	22,02	6,25	5,45	0,004	Silahlı-savaş oyunları > spor oyunları, diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	23,24	4,55			
		Diğer oyunlar	355	22,17	5,22			
		Toplam	947	22,58	5,22			
	Oyun Oynama Arzusu	Spor oyunları	197	12,04	4,28	2,81	0,06	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	12,19	3,41			
		Diğer oyunlar	355	11,55	3,81			
		Toplam	947	11,92	3,76			
	Zevk Alma	Spor oyunları	197	14,29	4,15	2,69	0,06	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	14,43	3,14			
Diğer oyunlar		355	13,82	3,90				
Toplam		947	14,17	3,66				

Oyunsallık tutumları alt boyutlarına oynadıkları dijital oyun değişkenine göre bakıldığında tüm alt boyutlarında anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre oyun tutkusu alt boyutunda silahlı-savaş oyunları oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Yine aynı durum risk alma, oyun oynama arzusu ve zevk alma alt boyutlarında da mevcuttur, yani silahlı-savaş oyunları oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Sosyal uyum alt boyutunda ise silahlı-savaş oyunları oynayanların hem spor oyunları oynayanlardan hem de diğer oyunları oynayanlardan daha büyük ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 5.32. Oynadıkları dijital oyun değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranış analiz sonuçları

		Oynadıkları Dijital Oyun	n	\bar{x}	Ss	F - Kruskal Wallis H*	p	LSD – Dunnett's C*
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları	Takım Arkadaşı Prososyal Davranış	Spor oyunları	231	17,26	3,09	4,19*	*0,06	-
		Silahlı-savaş oyunları	82	17,60	2,70			
		Diğer oyunlar	234	15,91	3,61			
		Toplam	947	16,96	3,32			
	Takım Arkadaşı Antisosyal Davranış	Spor oyunları	197	18,41	5,16	11,20	0,001	Diğer oyunlar> spor oyunları> silahlı-savaş oyunları
		Silahlı-savaş oyunları	395	17,74	4,84			
		Diğer oyunlar	355	19,37	4,31			
		Toplam	947	18,49	4,77			
	Rakibe Prososyal Davranış	Spor oyunları	197	11,70	3,27	3,85	0,02	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
		Silahlı-savaş oyunları	395	12,05	3,05			
		Diğer oyunlar	355	11,41	3,19			
		Toplam	947	11,73	3,16			
	Rakibe Antisosyal Davranış	Spor oyunları	197	28,56	7,90	15,21	0,001	Diğer oyunlar > spor oyunları > silahlı-savaş oyunları
		Silahlı-savaş oyunları	395	27,07	7,62			
		Diğer oyunlar	355	30,07	6,93			
		Toplam	947	28,50	7,54			

(*) işareti Kruskal Wallis H ve Dunnett's C testi olduğunu göstermektedir.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış alt boyutlarını oynadıkları dijital oyun değişkenine göre incelendiğinde sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır ($W= 4.191$; $p>0.05$). Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutu incelendiğinde spor oyunları oynayanların silahlı-savaş oyunları oynayanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu, diğer oyunları oynayanların ise hem spor oyunları hem de silahlı- savaş oyunları oynayanlardan daha büyük ortalamaya sahip oldukları tespit edilmiştir. Rakibe prososyal davranış alt boyutunda silahlı-savaş oyunları oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre ortalamalarının daha büyük olduğu görülmüştür. Son olarak rakibe antisosyal davranış alt boyutuna bakıldığında diğer oyunları oynayanların silahlı-savaş oyunları ve spor oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu aynı zamanda spor oyunu oynayanların silahlı-savaş oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.33. Oynadıkları dijital oyun değişkenine göre toplam ölçek skor sonuçları

	Oynadıkları Dijital Oyun	n	\bar{x}	Ss	F	p	LSD
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçek Skoru	Spor oyunları	197	48,00	14,84	82,42	0,001	Silahlı-savaş oyunları > spor oyunları,diğer oyunlar
	Silahlı-savaş oyunları	395	58,82	13,86			
	Diğer oyunlar	355	45,91	14,97			
	Toplam	947	51,73	15,69			
Oyunsallık Tutum Ölçek Skoru	Spor oyunları	197	79,08	22,63	4,72	0,009	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
	Silahlı-savaş oyunları	395	81,31	16,93			
	Diğer oyunlar	355	76,96	19,92			
	Toplam	947	79,21	19,43			
Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçek Skoru	Spor oyunları	197	75,45	12,58	6,26	0,002	Silahlı-savaş oyunları > diğer oyunlar
	Silahlı-savaş oyunları	395	74,26	12,79			
	Diğer oyunlar	355	77,44	11,58			
	Toplam	947	75,70	12,37			

Toplam ölçek skorlarına oynadıkları dijital oyun değişkenine göre bakıldığında kullanılan tüm ölçeklerde anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Buna göre dijital oyun oynama tutum ölçek skoruna göre silahlı-savaş oyunları oynayanların spor oyunları ve diğer oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu tespit edilmiştir. Oyunsallık tutum ölçek skoruna bakıldığında silahlı-savaş oyunu oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu görülmüştür. Son olarak sporda prososyal ve antisosyal davranış toplam ölçek skoru incelendiğinde silahlı-savaş oyunu oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre ortalamasının daha büyük olduğu sonucuna varılmıştır.

Dijital oyun oynama tutum ölçeği ile oyunsallık tutum ölçeğinin alt boyutları ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişki düzeyini belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılması için çoklu normallik sağlandığından dolayı pearson korelasyon analizi yapıp, sonuçlar aşağıdaki tablolarda sunulmuştur. Tablolarda çıkan sonuçların korelasyon katsayısının yorumlanmasında iki değişken arasında hesaplanan korelasyon (r) değeri: $r < 0.20$ ve sıfıra yakın değerler ilişkinin olmadığı ya da çok zayıf ilişkiyi işaret eder. $0.20-0.39$ arasında ise zayıf ilişki, $0.40-0.59$ arasında ise orta düzeyde ilişki, $0.60-0.79$ arasında ise yüksek düzeyde ilişki, $0.80-1.0$ ise çok yüksek ilişki olduğu yorumu yapılır (Glickman, 1982).

Tablo 5.34. Korelasyon katsayısının yorumlanmasında iki değişken arasında hesaplanan korelasyon (r) değeri ilişki düzey göstergeleri

r	İlişki Düzeyi
0-0.20	Çok zayıf
0.20-0.39	Zayıf
0.40-0.59	Orta
0.60-0.79	Yüksek
0.80-1.0	Çok yüksek

Tablo 5.35. Dijital oyun oynama ve oyunsallık ölçeklerinin alt boyutları toplam puanları ilişkiler

Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları		Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları				
		Oyun Tutkusu	Risk Alma	Sosyal Uyum	Oynama Arzusu	Zevk Alma
Bilişsel	r-değeri	0,221	0,112	0,131	0,248	0,226
	p-değeri	<0,001	0,001	<0,001	<0,001	<0,001
Duyuşsal	r-değeri	0,296	0,152	0,182	0,332	0,317
	p-değeri	<0,001	0,001	<0,001	<0,001	<0,001
Davranışsal	r-değeri	0,415	0,264	0,233	0,441	0,370
	p-değeri	<0,001	0,001	<0,001	<0,001	<0,001

Dijital oyun oynama tutum ölçeğinin ve oyunsallık tutum ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkileri ölçmek adına uygulanan Pearson Korelasyon Analizi sonucunda dijital oyun oynama tutum ölçeğinin tüm alt boyutları ile oyunsallık tutum ölçeğinin “Risk Alma” alt boyutu arası anlamlı ilişki bulunamamış, diğer tüm alt boyutlar arasında anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Buna göre “Bilişsel” alt boyut ile “Oyun Tutkusu, Oynama Arzusu ve Zevk Alma” alt boyutları arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Yine “Duyuşsal” alt boyut ile “Oyun Tutkusu, Oynama Arzusu ve Zevk Alma” alt boyutları arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. “Davranışsal” alt boyutu ile hem “Oyun Tutkusu” hem de “Oynama Arzusu” alt boyutları arasında orta şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Son olarak “Davranışsal” alt boyut ile “Sosyal Uyum” ve “Zevk Alma” alt boyutları arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 5.36. Dijital oyun oynama ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçekleri toplam puanları ilişkiler

Ölçeklerin Alt Boyutları Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları			Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları			
			Takım Arkadaşına Prososyal davranış	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Rakibe Prososyal Davranış	Rakibe Antisosyal Davranış
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Bilişsel	r-değeri	0,005	-0,222	-0,060	-0,230
		p-değeri	0,882	<0,001	0,066	<0,001
	Duyuşsal	r-değeri	0,322	-0,222	-0,038	-0,226
		p-değeri	0,321	<0,001	0,243	<0,001
	Davranışsal	r-değeri	0,084	-0,314	0,024	-0,321
		p-değeri	0,010	<0,001	0,455	<0,001

Dijital oyun oynama tutum ölçeğinin ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkileri ölçmek adına uygulanan pearson korelasyon analizi sonucunda; dijital oyun oynama tutum ölçeğinin tüm alt boyutları ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin hem “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış” hem de “Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiş, diğer alt boyutlara bakıldığında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Bu anlamlı farklılıklara göre dijital oyun oynama tutum ölçeğinin “Bilişsel, Duyuşsal ve Davranışsal” alt boyutları ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış ve Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Tablo 5.37. Oyunsallık ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçekleri toplam puanları ilişkiler

Ölçeklerin Alt Boyutları Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları			Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları			
			Takım Arkadaşına Prososyal davranış	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Rakibe Prososyal Davranış	Rakibe Antisosyal Davranış
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Oyun Tutkusu	r-değeri	0,216	-0,264	0,111	-0,265
		p-değeri	0,001	0,001	0,001	0,001

Tablo 5.37. (devam)

Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutları						
Ölçeklerin Alt Boyutları Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları		Takım Arkadaşına Prososyal davranış	Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış	Rakibe Prososyal Davranış	Rakibe Antisosyal Davranış	
Oyunsallık Tutum Ölçeği Alt Boyutları	Risk Alma	r-değeri	0,178	-0,264	0,081	-0,260
		p-değeri	<0,001	<0,001	0,012	<0,001
	Sosyal Uyum	r-değeri	0,505	-0,088	0,341	-0,060
		p-değeri	<0,001	0,007	<0,001	0,067
	Oynama Arzusu	r-değeri	0,226	-0,295	0,092	-0,285
		p-değeri	<0,001	<0,001	0,004	<0,001
	Zevk Alma	r-değeri	0,316	-0,200	0,156	-0,192
		p-değeri	<0,001	<0,001	<0,001	<0,001

Oyunsallık tutum ölçeğinin ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkileri ölçmek adına uygulanan Pearson Korelasyon Analizi sonucunda oyunsallık tutum ölçeğinin “Risk Alma” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutu hariç diğer alt boyutlarında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre “Risk Alma” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış” alt boyutu arasında çok zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilirken “Risk Alma” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış ve Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Oyunsallık tutum ölçeğinin “Sosyal Uyum” alt boyutuna bakıldığında sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış ve Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilirken diğer alt boyutlar arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir. “Sosyal Uyum” alt boyutu ile “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış” alt boyutları arasında orta şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunurken “Sosyal Uyum” alt boyutu ile “Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette,

pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Oyunsallık tutum ölçeğinin “Oynama Arzusu” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutu hariç diğer alt boyutlarında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre “Oynama Arzusu” alt boyutu ile “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış” alt boyutu arasında çok zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki saptanırken yine “Oynama Arzusu” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış ve Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Son olarak oyunsallık tutum ölçeğinin “Zevk Alma” alt boyutu ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin tüm alt boyutlarında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre “Zevk Alma” alt boyutu ile “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış” alt boyutu arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu görülürken “Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutunda çok zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. “Zevk Alma” alt boyutu ile “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış” alt boyutu arasında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilirken “Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutunda çok zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 5.38. Dijital oyun oynama, oyunsallık ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçekleri toplam puanları ilişkiler

Ölçekler	Oyunsallık	Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış
Dijital Oyun	r-değeri	0,374
	p-değeri	<0,001
Oyunsallık	r-değeri	-
	p-değeri	<0,001

Kullanılan ölçeklerin arasındaki pearson kolerasyon analizlerine bakıldığında kullanılan ölçeklerin tümünde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Bu duruma göre dijital oyun oynama tutum ölçeği ile oyunsallık ölçeği arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunurken yine dijital oyun oynama tutum ölçeği ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeği arasında ise zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Oyunsallık ve sporda prososyal ve antisosyal

davranış ölçeğinin arasındaki ilişki incelendiğinde ise çok zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

6. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda elde edilen bulgular tartışılmış ve sonuçlara demografik başlıklar altında değinilmiştir.

❖ **Cinsiyet:** Araştırmada kullanılan üç ölçekte de cinsiyet değişkeninde anlamlı farklılıklar bulunmuş, ilk olarak erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre dijital oyun oynama tutumlarının tüm alt boyutlarında ortalamalarının daha yüksek olduğu yani daha fazla dijital oyun oynama eğilimde oldukları görülmüştür. Bu sonuçlar göz önüne alındığında kadın olan öğrenciler erkek öğrencilere göre dijital oyunlardan biraz daha uzak kaldıkları görüşü ortaya çıkmıştır. Bunun sebebinin ise erkek cinsiyetli bireylerin toplumda daha rahat hareket etmeleri ve dijital araçlara erişimlerinin daha kolay olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Örneğin; bir evde kullanılacak tek bir dijital oyun aletinin olması durumunda bunu kullanacak ilk kişinin erkek cinsiyetli olması neredeyse kaçınılmaz hale gelmiştir. Evde dijital oyun oynayacak bir aletin olmaması durumunda bile erkek cinsiyetli bireyin dışarıdan bunu temin etmesi kadın olan bireye göre çok daha kolay olacaktır. Horzum, 2011 yılında yapmış olduğu çalışmasında dijital oyun oynama tutumlarını çeşitli değişkenler açısından incelemiş ve buna göre; erkek cinsiyetli bireylerin bağımlılık seviyelerinin kadın cinsiyetlilere oranla anlamlı seviyede yüksek olduğunu tespit etmiştir. Araştırmasından çıkan sonucun literatürde yer alan diğer çalışmalarla büyük oranda paralellik gösterdiğini söylerken, bilgisayar oyunlarının erkek oyunu olduğunun kabul görmesi ve oyun salonlarına daha çok erkek çocukların gitmesini bu sonuçların nedenleri arasında göstermektedir. Ayrıca Li ve Kirkup (2007) çalışmalarında erkek olanların kadın olanlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynama tutumu gösterdikleri tespitinde bulunmuşlardır. Erboy ve Akar (2010) araştırmaları sonucunda dijital oyun bağımlılık düzeyleri erkek olanların kadın olanlara göre daha yüksek olduğunu söylemişlerdir. Gentile ve arkadaşları (2011) yine benzer bir sonuçla erkek olanların video oyun bağımlılığının kadınlara oranla daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Derin (2013) yapmış olduğu çalışmada erkek olanların internet bağımlılıklarının kadın olanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu söylemişlerdir. İlgili bir çok araştırmaya da bakıldığında erkek bireylerin kadın bireylere göre dijital oyun oynama konusunda daha istekli oldukları ve bu tutumu daha fazla sergiledikleri görülmüştür.

Oyunsallık ölçeğinin sonuçlarına bakıldığında ölçeğin oyun tutkusu, oyun oynama arzusu ve zevk alma alt boyutunda erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre oynunsallık tutumlarının daha yüksek olduğu yani daha fazla fiziksel aktivite içeren oyun oynama eğilimde oldukları tespit edilmiştir. Hazar ve arkadaşları (2017) yapmış oldukları araştırmada, öğrencilerin oynunsallık durumlarını belirlemek amacıyla baktıkları cinsiyet değişkeninde erkeklerin kadınlara göre daha fazla bu tutumu sergilediklerini belirtmişlerdir. Bu durumun yani erkek olanların daha fazla oynunsallık eğilimi göstermelerinin temel nedeni olarak; erkeklerin kadınlara göre ister okul içi olsun isterse okul dışı yapılan faaliyetlere daha rahat katılabildiklerini savunmuşlardır. Koca (2006) yaptığı açıklamasında, ataerkil toplumlarda cinsiyete göre rollerin oluştuğu, bu rollere göre de sporun yalnızca erkeklerin yapması gereken bir faaliyet olarak görüldüğü ve böylece kadınların spor konusunda arka plana atıldığını belirtmiştir. Yine ailelerin çocuklarını spora yönlendirirken cinsiyet ayrımı yaptığı, erkeklerin erkekliklerini ispatlama ve güçlendirme düşüncesiyle spora yöneldiği, kadınların ise beden ve cinsel kimlik açısından zarara uğrayacağı düşüncesiyle uzak tutulduğunu belirtmiştir. Bu düşüncenin de ülkemizde genel geçer bir algıya sebep olduğundan erkeklerin kadınlara göre daha fazla spora katıldıkları görülmüştür. Açıklamalardan ve çıkan sonuçtan hareketle her iki cins tarafından da ihtiyaç duyulan oyun oynama durumunun kadınların aleyhine sonuçlandığı anlaşılmaktadır.

Sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçek sonuçları incelendiğinde erkek öğrencilerin ortalamalarının kadın olan öğrencilere göre daha büyük bir ortalamaya sahip oldukları görülmüş yani erkeklerin daha fazla prososyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Bu durum ilgili çalışmaların geneline bakıldığında farklı bir sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Ancak Yakut (2012), yapmış olduğu çalışmada bu çalışmaya benzer bir sonuca ulaşarak kadın olanların erkek olanlara göre şiddet eğilimi seviyelerinin daha yüksek olduğu belirtmiştir. İlgili diğer çalışmalardan farklılaşan ve bu çalışma ile paralellik gösteren durumu araştırmacı, kadınların ailede ve sosyal çevrede baskı altında bulunmalarına ve zaman zaman şiddete maruz kalmalarına bağlanmıştır. Yine son zamanlarda yapılan güncel bir çalışmada, Acar ve arkadaşları (2021) kadın ve erkek futbolcuların sporda prososyal ve antisosyal davranışlarını incelemiş, kadın olanların erkek olanlara oranla daha fazla antisosyal davranış sergilediklerini tespit etmişlerdir. Bu çalışma ve yukarıda yer verilen

çalışmalardan farklı sonuçlara ulaşan Özgür ve diğerleri (2011), Sağlam ve İkiz (2017) araştırmalarında erkek olanların kadın olanlara göre şiddet eğilim seviyesinin anlamlı bir şekilde yüksek bulunduğunu söylemişlerdir. Karataş (2008) yapmış olduğu araştırmasında erkek olanların fiziksel saldırganlık düzeylerinin kadın olanlara göre anlamlı bir şekilde yüksek bulunduğunu tespit etmişlerdir. Ulusoy (2008) ise bilgisayar kullanan erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre saldırganlık düzeylerin daha yüksek olduğu yani, erkeklerin daha fazla saldırganlık eğilimi gösterdikleri sonucuna ulaşmışlardır. Atak (2020) yaptığı çalışmasında cinsiyet ile sosyal beceri arasında anlamlı bir farklılığın meydana gelmediğini tespit etmiştir. Ancak farklılığın olmamasına rağmen kadınların erkeklere oranla daha yüksek puanlara sahip olduklarını belirtmiştir. Akkuş 2005 yılında yaptığı çalışmasında kadın öğrencilerin erkek öğrencilere oranla daha yüksek sosyal beceri puanına sahip olduklarını beyan etmiştir. Riggio, Coffaro ve Tucker (1989) araştırmalarında cinsiyet değişkenini incelediklerinde, sosyal beceri konusunda kadın öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha farklı olduklarını söylemişlerdir. Duran, Çeliköz ve Topaloğlu (2013)'nun ortaokul öğrencilerini dahil ettiği çalışmasında, kadın öğrencilerin erkek öğrencilere göre sosyalleşme düzeylerinin daha yüksek olduğu tespitinde bulunmuştur. Şahan (2007) üniversite öğrencilerinin sosyalleşme sürecince spor aktivitelerinin rolünü bulmak amacıyla yaptığı çalışmada kadınların erkeklere göre sosyalleşme düzeylerini daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Elde edilen sonuçlara bakıldığında yukarıda bahsedilen çalışmaların tam tersi bir sonuca ulaşıldığı yani kadın olan öğrencilerin daha olumsuz davranışlar sergiledikleri görülmüştür. Bu durumda araştırmaların farklı örneklem gruplarından oluşmasından kaynaklı olabileceği düşünülmüştür.

Genel itibarıyla bakıldığında spor yapan erkek öğrencilerin spor yapan kadın öğrencilere göre daha fazla dijital oyun oynama eğilimi ve daha fazla oyunsallık tutumu sergiledikleri görülmüştür. Erkek öğrencilerin oyun oynama ihtiyacını hem sanal ortamda hem de gerçek ortamda kadın öğrencilere göre daha fazla giderdikleri tespit edilmiştir. Araştırma bulguları kadın olan öğrencilerin erkek cinsiyetli öğrencilere göre daha fazla antisosyal davranış sergilediklerini göstermiştir. Bu sonuçların ortaya çıkmasının sebepleri arasında çalışmanın yapıldığı okul düzeyinin lise olması da gösterilebilir. Çünkü lise çağındaki kadın öğrencilerin erkek öğrencilerden biraz daha farklı davranışlar sergileyebildikleri ve ergen dönemlerini

daha farklı geçirmelerinden kaynaklı agresif tavırlara yöneldikleri düşünülebilir.

❖ **Yaş:** Araştırmada kullanılan ölçeklere bakıldığında yaş değişkeninde anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. İlk olarak dijital oyun oynama tutumları incelendiğinde sadece bilişsel alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Diğer alt boyutları olan duyuşsal ve davranışsal alt boyutunda ise genel itibarıyla aynı sonuçlara ulaşılmıştır. Yani yaşları 15-16, 17-18 olanların 13-14 yaş ve 18 üzeri yaşında olanlara göre daha fazla bu davranışı sergiledikleri görülmüştür. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) yapmış oldukları çalışmada, dijital oyunları ilk olarak oynamanın ilköğretimde olan çocuklarda ortaöğretimde olan çocuklara göre daha erken yaşta gerçekleştiğini savunmuşlardır. Ek olarak, ortaokula giden çocukların ilkokuldakilere oranla dijital oyun oynamak için daha fazla zaman harcadıkları savunulmuştur. Akçay ve Özcebe (2012) yaptıkları çalışmada araştırmaya dahil ettikleri kişilerin, dijital oyun oynama tutumları ile okul-yaş aralığında anlamlı bir ilişki tespit etmiş ve bu kişilerin yaşları arttıkça dijital oyunları oynama alışkanlıklarının yükseldiğini bildirmişlerdir. İlgili bir diğer çalışmaya bakıldığında dijital oyun oynama yaşının bir hayli düştüğü savunulmuş, buna göre; Toran ve arkadaşları (2016) araştırmaları sonucunda dijital oyunları oynama hususuna yaş açısından bakıldığında giderek azalan bir yaş grafiğinin olduğu yani daha küçük yaşlarda oynanmaya başlandığı ve aileler tarafından bu küçük yaşın yaklaşık olarak 1-4 yaş arasında olduğu görüşü bildirilmiştir. Bu görüşe dayanak olarak da çocukların artık gerçek oyun alanlarından çok sanal oyun alanlarına aileler tarafından yönlendirilmesini ve sanal oyun alanlarına erişimin daha kolay olmasını göstermişlerdir. Müller ve arkadaşları (2014), “Avrupa’daki gençlerde düzenli oyun davranışı ve internet oyun bozukluğu” başlığı altında yapmış oldukları çalışmalarında; Almanya, Yunanistan, İzlanda, Hollanda, Polonya, Romanya ve İspanya’dan yaşları 14-17 arasında değişen 12,938 katılımcıyı araştırmalarına dahil etmişlerdir. Yaş değişkenine göre bağımlılık düzeyleriyle yaş değişkeni arasında doğrusal bir ilişkinin bulunduğu sonucuna varmışlardır. Festl, Scharkow ve Quandt (2016) gerçekleştirmiş oldukları araştırmalarında, ergenler, gençler ve yetişkinlerde bilgisayar problemi konulu başlık altında; 14-18 yaş aralığında 580 ergen, 19-39 yaş aralığında 1866 genç yetişkin ve 40 yaş üstü 1936 yetişkini çalışmalarına dahil etmişlerdir. Araştırma neticesinde video oyunu bağımlılığıyla yaş değişkeni arasında ters orantılı bir ilişkinin bulunduğunu ve gençlerin daha fazla süreyle video oyunu oynadıkları sonucuna

ulaşmışlardır. Yaşın bağımlılıkla ilişkisinin olduğu yönünde sonuçlar ortaya koyan Donati ve arkadaşları 2015 yılında gerçekleştirmiş oldukları çalışmalarında; 13-18 yaş aralığında bulunan 701 erkek ergeni araştırmaya dahil etmişlerdir. Araştırma sonucuna göre yaş değişkeni ve video oyunu bağımlılığı arasında herhangi bir ilişki bulamadıklarını belirtmişlerdir. Yapılan çalışmalara bakıldığında bazı araştırmalar yaş değişkeninin dijital oyun oynama tutumunda etkisinin olduğunu söylerken bazı araştırmacılar bu durumun bir etkiye sahip olmadığını savunmuşlardır. Araştırma bulguları incelendiğinde 13-14 yaş grubunun daha az dijital oyun oynamasının sebebi liseye geçiş dönemlerinden kaynaklı olabileceği düşünülebilir. Yani liseye başlama heyecanının ve acemiliğin verdiği duyguyla hareket ederek biraz daha yaşça büyüklerine göre dijital oyun oynamaktan uzak durdukları söylenebilir. 18 yaş üzeri olan lise öğrencilerinin ise dijital oyun oynama tutumlarının daha düşük seviyede olmasının sebepleri arasında yapılan çalışmalara da bakılarak yaş büyüdükçe tutumun azalma durumu gösterilebilir.

Spor yapan öğrencilerin oyunsallık tutumları yaş değişkenine göre incelendiğinde oyunsallık ölçeğinin risk alma alt boyutunda 13-14 yaş grubunda olan öğrencilerin ortalamalarının karşılaştırılan diğer yaş gruplarına göre daha düşük olduğu yani 13-14 yaş öğrencilerin oyun içinde daha az risk aldıkları görülmüştür. Bu durumun 20 yaşına doğru ilerleyen çocukların bu yaşa en yakın seviyelerde ve 20 yaşında gençlik heyecanının vermiş olduğu cesareten kaynaklandığı düşünülebilir. Şentuna (2020), ergenlik döneminin sonrasına doğru daha fazla risk alma eğiliminin olduğunu, sigara içme alışkanlığının geç ergenlik döneminde daha sık görüldüğünü, madde kullanımında da özellikle 20'li yaşlarda daha arttığı açıkça ifade edildiğini belirtmiştir. Öçalan (2019) yapılan analiz çalışması sonucunda; oyunsallık ölçeğinin geneli ile oyun tutkusu, sosyal uyum, oyun isteği ve kazanma arzusu yaşa göre anlamlı farklılık gösterirken, risk alma alt boyutu yaşa göre anlamlı farklılık göstermediğini belirtmiştir. Bu durum oyunsallık ölçeğinin geneline ve alt boyutlarına bakıldığında bu araştırma bulgularından farklı sonuçlar göstermiştir. Risk alma alt boyutuna yaş değişkenine göre bakıldığında anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Hazar ve arkadaşları (2017) yaptıkları çalışmalarında, araştırmaya katılan öğrencilerin yaş değişkenine göre oyunsallık tutumları incelendiğinde; anlamlı düzeyde farklılığın bulunduğunu söylemişlerdir. Bu durumda 12 yaşında olanların 13 ve 14 yaşında olanlara göre daha büyük ortalamaya sahip oldukları, 13 yaşında

olanların ise 14 yaşında olanlara göre daha büyük ortalamaya sahip olduklarını tespit etmişlerdir. 14 yaşında olanların daha az oyunsallık tutumu göstermelerini de ergenlik dönemine geçişten kaynaklı bir durum olduğunu savunmuşlardır. Aksoy ve Çiftçi (2014), oyunun bebeklik dönemiyle başladığını, çocukluk dönemiyle en yüksek seviyelere eriştiğini, ergenlik döneminde azalmaya başladığını ve son olarak da yetişkinlik döneminde bitmeyip devam ettiği açıklamasında bulunmuşlardır. Fiziksel aktivite içeren oyunların bireyin hayatı boyunca var olduğu, farklı şekillerde devam ettiği ve yaş değişkeninin bu durumu bazen etkilese de tamamen bitirmediği söylenebilir.

Son olarak katılımcıların sporda prososyal ve antisosyal davranışlarına yaş değişkenine göre bakıldığında prososyal davranışlarda anlamlı farklılığa rastlanılmazken antisosyal davranışlarda farklılıklar görülmüştür. Buna göre hem takım arkadaşına hem de rakibe antisosyal davranış konusunda 13-14 yaş grubu öğrencilerin bu davranışı daha fazla sergiledikleri görülmüştür. Diğer yandan 15-16 yaş aralığında olanların 17-18 yaş aralığında olan öğrencilere göre daha fazla antisosyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Yani öğrencilerin yaşı büyüdükçe daha az antisosyal davranış sergiledikleri araştırma sonuçlarında ortaya konulmuştur. Efiltili (2006) lise öğrencilerini dahil ettiği çalışmasında öğrencilerin saldırganlık düzeylerini sınıf değişkeni açısından incelemiştir. Çalışması sonucunda; 9. sınıfa giden öğrencilerin 10. sınıfa giden öğrencilere göre saldırganlık puan ortalamalarının daha büyük olduğunu tespit etmiştir. Özgür, Yörükoğlu ve Baysan Arabacı (2011) yine ortaöğretim öğrencilerini dahil ettikleri çalışmalarında, öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerini sınıf değişkeni açısından incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre, 11. sınıfa giden öğrencilerin 9. ve 10. sınıfa giden öğrencilere göre daha fazla şiddet eğilimi gösterdiklerini söylemişlerdir. Başaran (2008) ve Bostancı, Oda, Şebin ve Erail (2017) lise öğrencileri üzerinde yapmış oldukları çalışmalarında saldırganlık düzeylerinin yaş değişkeni açısından anlamlı bir farklılığa sebep olmadığını tespit etmişlerdir. Tuncer Uçar (2016) ise aynı şekilde lise öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinde yaş değişkeninin anlamlı bir farklılık ortaya çıkarmadığını belirtmiştir. Alemdağ (2018) yaptığı çalışmada genç futbolcuların sporda sosyal davranışlarını incelemiştir. Araştırmasının sonuçlarına göre yaş değişkeni ile rakibe prososyal davranış, rakibe antisosyal davranış ve takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutları arasında anlamlı düzeyde bir farklılığın olduğunu tespit etmiştir. Çıkan

sonular bu alıřma sonularıyla paralellik gstermektedir. Arařtırmacı sonularının byle olmasını, gen futbolcuların yařları ilerledike prososyal davranıřlarında bir artıřın meydana gelmesine ve tam aksi olan antisosyal davranıřlarında ise bir azalmanın ortaya ıkmasına baėlamaktadır. Kavussanu ve arkadaşları (2006) yaptıėı alıřmalarında, bu alıřmadan ıkan sonulardan farklı olarak, futbolda yařla birlikte antisosyal davranıřların seviyesinde bir artıřın olduėunu tespit ettiklerini sylemiřlerdir. alıřmalar genel olarak incelediėinde antisosyal davranıřların yař bydke azaldıėı fakat tamamen yařa baėlı olarak bir yol izlenilmesinin tam sonuca ulařtırmayacaėı grř ortaya ıkmıřtır.

Genel itibarıyla alıřma sonularına yař deėiřkeni aısından bakıldıėında 13-14 yař grubunda olan spor yapan lise ėrencilerinin daha az dijital oyun oynayıp daha fazla antisosyal davranıř sergiledikleri grlmřtr. Bu durum gznnde bulundurularak istenmeyen bir davranıř biiminin oluřması tamamen dijital oyun oynama tutumuna baėlanmasıyla ilgili bir dřnce olacaėı ve ėrencilerin sadece fiziksel aktivite ieren oyunlar oynayarak antisosyal davranıřların engellenemeyeceėi ortaya ıkmıřtır.

❖ **Aile Gelir Dzeyi:** Kullanılan lekler aile gelir dzeyine gre incelediėinde leklerin neredeyse btn alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiřtir. ncelikle spor yapan lise ėrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarına bakıldıėında leėin tm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar grlmřtr. Bu duruma gre ok dřk ile dřk gelire sahip olan ėrencilerin daha az dijital oyun oynama tutumu sergiledikleri tespit edilmiřtir. Sonuların bu Őekilde ıkmasının ailenin maddi imkanlarının yetersiz olmasından kaynaklanabileceėi, dijital oyun oynama aracına eriřimin saėlanamamasından dolayı bu ėrencilerde bu tutumun daha az grldė dřnlmřtr. Bu arařtırmaya benzer bir sonu olarak Horzum'un 2011 yılında yaptıėı alıřmada dijital oyun oynama tutumlarını sosyoekonomik seviyeleri aısından arařtırdıėında, yksek sosyoekonomik seviyeye sahip ocukların alt ve orta seviye sosyoekonomik durumda olanlara oranla oyun baėımlılıėı hususunda daha yksek dzeyde davranıř sergilediklerini tespit etmiřtir. Deniz (2021) ise dijital oyun baėımlılıėı ile ilgili yaptıėı alıřmasında aile gelir dzeyini deėiřkenini istatistiksel olarak anlamlı bulmamıřtır.

Spor yapan ėrencilerin oyunsallık tutumları aile gelir dzeyi deėiřkenine gre incelediėinde oyun tutkusu alt boyutu hari diėer alt boyutlarında anlamlı farklılıėa

rastlanmıştır. Buna göre orta gelire sahip olan ailelerin çocukları daha fazla oyunsallık tutumu gösterdikleri tespit edilmiştir. Diğer taraftan çok düşük ile düşük gelire sahip olan ailelerin çocukları ise daha az oyunsallık tutumu içerisinde oldukları görülmüştür. Gelir durumunun oyunsallık tutumuna etkisinin geçim sıkıntısı yaşayan çocuklarda olumsuz yönde olduğu ve bu durumun ailenin yaşadığı stresten kaynaklı olabileceği düşünülmektedir. Yani oyun konusunu geçim sıkıntısından dolayı ikinci plana attıkları söylenebilir. Yan'ın (2007) aktardığına göre: Arjantin'de çocuklar üzerinde yapılan bir araştırmada şehir merkezlerinde yaşayan çocukların kenar mahallelerde yaşayan çocuklara oranla fiziksel uygunlukları açısından sosyoekonomik düzeyin daha olumlu yansımaları sebep olduğu tespit edilmiştir. Perez ve arkadaşları (1991) yaptıkları çalışmada; çocukların fiziksel uygunluğunun sosyoekonomik faktörlerden önemli derecede etkilendiğini ve sosyoekonomik düzeyleri yüksek olan çocukların sportif etkinliklere daha fazla katılım gösterdiklerini belirtmişlerdir. Yine Yan'ın (2007) aktardığına göre: Goslin ve Burder (1986), bu konu üzerinde yapmış oldukları çalışmalarında, sosyoekonomik düzeyin düzenli spor yapma oranı üzerinde etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Tekelioğlu (1999) ise yukarıda yer verilen araştırmacıların aksine düşük sosyoekonomik düzeye sahip çocukların yüksek sosyoekonomik düzeye sahip olanlara oranla daha fazla sokağa çıkma imkanına sahip olduklarını, böylece daha fazla fiziksel etkinlik içerisinde buldukları ve motor becerilerini geliştirme imkanına eriştiklerini dile getirmiştir. İlgili araştırmalara bakıldığında çocuklar üzerinde aile gelir düzeylerinin etkisi olduğuna, bu durumda oyunsallık tutumlarına yansıdığına kanaat getirilmiştir. Bazı araştırmacılar düşük seviyede gelire sahip öğrencilerin fiziksel aktivitelere katılımının daha fazla olduğu söylese de araştırma sonuçlarına bakıldığında düşük gelire sahip öğrencilerin (4000 altı gelire sahip) daha az oyunsallık tutumu gösterdikleri tespit edilmiştir.

Son olarak spor yapan öğrencilerin sporda prososyal ve antisosyal davranışları aile gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde oyunsallık tutumu ile benzer hatta aynı sonuçlara ulaşılmıştır. Ölçeğin sadece rakibe prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Sonuçlar incelendiğinde çok düşük ve düşük gelire sahip ailelerin öğrencileri daha fazla antisosyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Diğer taraftan orta gelire sahip olan ailelerin öğrencilerinin daha fazla prososyal davranış sergilediği görülmüştür. Aile, çocuğun toplumsallaşmasında

temel kurumlardan biridir. Aile, yapı ve fonksiyonları zaman içinde değişebilmektedir. Birey neslinin sürekliliğini sürdüren, sosyalleşmenin ilk olarak gözüktüğü, üyelerinin hissel olarak tatmin oldukları, toplumun manevi ve maddi değerlerinin nesilden nesile iletildiği, yaşamsal, ruhsal, iktisadi ve hukuki fonksiyonları olan toplumsal kurumlardandır (Önal, 1990). Ailelerin kültürel, ekonomik ve sosyal hâlleri, çocuğun sosyalleşmesini etkileyerek şekillendirmektedir. Kültürel açıdan olgun bireyler ile sıradan olaylar ve gereksinimleri ifade edebilecek düzeyde bir kelime hazinesiyle konuşan bir ailede yetişen bireyi özellikle sosyalleşme süreci benzerlik göstermemektedir. Bundan dolayı aile, çocuğun sosyalleşmesinde çok önemli bir etkidir (Akyüz, 1991). Yapılan açıklamalara göre ailenin sosyal davranış üzerinde etkili olduğu ifade edilmiştir. Bu durum ailenin gelir durumunun da önemli bir etken olduğuna işaret eder. Uçar (2016), lise öğrencilerini dahil ettiği çalışmada aile gelir düzeyi düşük olan öğrencilerde şiddet eğilim düzeylerinin daha yüksek bulunduğunu belirtmiştir. Bir başka çalışmada Atak 2020 yılında yaptığı çalışmada okul değişkeninin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini araştırmıştır. Ankara ilinde yaptığı çalışmada Yenimahalle ilçesinde bulunan bir ortaokulda okuyan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin Kahramankazan ilçesinde bulunan bir ortaokulda okuyan öğrencilere oranla daha yüksek seviyelerde bulunduğunu tespit etmiştir. Araştırmadan çıkan sonucu çeşitli değişkenlere bağlamış ve örnek olarak çevre, ebeveyn eğitim düzeyi ve aile gelir düzeyini göstermiştir. Kılıç (2019), yapmış olduğu yüksek lisans tez çalışmada; çocukların aile gelir düzeyleriyle sportmenlik davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiş ve anlamlı bir farklılığın bulunmadığını tespit etmiştir. Benzer şekilde Kayışoğlu ve arkadaşları (2015) çalışmalarında aile gelirine göre öğrencilerin sportmenlik algılarının farklılık göstermediğini belirtmiştir. Bir başka çalışmada ise Ekmekçi (2020) bu çalışmadan çıkan sonuçlardan farklı olarak; gerçekleştirmiş olduğu çalışmada sporcuların gelirle ilgili sportmenlik davranışları arasında anlamlı bir farklılığın bulunmadığını tespit etmiş ve gelir düzeyinin sportmenlik tutumunu etkilediği görüşüne karşı çıkmıştır. Korkmaz ve Deniz (2018), fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyo-ekonomik düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada, bireylerin ekonomik durumlarını fiziksel aktiviteye katılımında etkisinin olmadığını ifade etmişlerdir. Fakat katılımcıların ekonomik durumlarının iyi olması durumunda ilgilendikleri spor branşlarında değişiklikler olduğunu vurgulamışlardır.

Genel itibarıyla araştırma sonuçları aile gelir düzeyi değişkeni açısından incelendiğinde, ilgili araştırmalar ve açıklamalar doğrultusunda gelir düzeyinin davranışlar üzerinde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Bu duruma istinaden düşük gelirin istenmedik davranışların (antisosyal) ortaya çıkmasında etkili olduğu ifade edilebilir.

❖ **Kardeş Sayısı:** Kullanılan ölçeklerin sonuçları kardeş sayısı değişkenine göre incelendiğinde ölçeklerin sadece birer alt boyutunda anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Dijital oyun tutumlarına bakıldığında sadece bilişsel alt boyutunda anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır. Buna göre kardeş sayısı 1 olanların kardeş sayısı 2, 3 ve 4'ün üzerinde olanlara göre dijital oyun oynama tutumu bilişsel alt boyutunda daha yüksek bir tutuma sahip oldukları tespit edilmiştir. Bu sonuca sebep olarak, kardeş sayısının artması durumunda dijital oyun aletine erişimin zorlaşması ve böylece bu tutumun daha sergilenmesi gösterilebilir. Solak 2012 yılında gerçekleştirdiği çalışmasında, lise öğrencilerinin dijital oyunları oynamasıyla beraber saldırganlık ve yalnızlık tutumlarında ne tür değişikliklerin meydana geldiğini araştırmıştır. Araştırmanın sonucunda kardeş sayısı ile bilgisayar oyunu tutumu arasında anlamlı bir farklılık görülmediğini belirtmiştir. Hazar (2016), yapmış olduğu doktora çalışmasında; deney grubu öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine ait ön-test/son-test puanlarının kardeş sayısına göre farklılık gösterip göstermediğini incelemiştir. Sonuçlara baktığında kardeş sayısı değişkeninin dijital oyun bağımlılığına etkisi olmadığını tespit etmiştir. Bir diğer çalışmada Aydoğdu (2015) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından incelediğinde, çocukların kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını ifade etmiştir. İlgili çalışmalara da bakıldığında kardeş sayısı değişkeninin dijital oyun tutumuna etkisinin olmadığı, bu çalışmada sadece 1 kardeşi olanların yalnızca bilişsel alt boyutunda farklı bir tutum sergiledikleri tespit edilmiştir. Yukarıda da bahsedildiği üzere bu tutuma genel itibarıyla bakıldığında kardeş sayısı değişkeninin dijital oyun oynama tutumu üzerinde etkisinin olmadığı görülmüştür.

Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları incelendiğinde ölçeğin sadece sosyal uyum alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Ölçeğe genel itibarıyla kardeş sayısı değişkenine göre bakıldığında ise anlamlı farklılığın olmadığı saptanmıştır. Çıkan sonuçlara göre sadece 1 kardeşi olanların 3 ve 4'ten fazla kardeşi olanlara göre oyun içerisinde daha sosyal oldukları tespit edilmiştir. Ölçeğe genel

olarak bakıldığında kardeş sayısının öğrencilerin oyunsallık tutumları üzerinde etkisinin olmadığı sonucuna varılmıştır. Korkmaz ve Deniz (2018) yapmış olduğu araştırma sonucunda, ailedeki çocuk sayısının artışı ile fiziksel aktivite arasında ters yönde anlamlı farklılık olduğunu, yani çocuk sayısının artmasıyla fiziksel aktivite seviyesinin azaldığını ifade etmişlerdir. Akköse (2020), yapmış olduğu tez çalışmasında; kardeş sayısına göre dijital oyun oynama motivasyonunun, başarı - canlanma ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığını belirtmiştir. Sonuç olarak oyunsallık tutumlarının kardeş sayısı değişkenine göre farklılık göstermediği anlaşılmaktadır.

Son olarak spor yapan öğrencilerin sporda prososyal ve antisosyal davranış tutumları kardeş sayısı değişkenine göre incelendiğinde, ölçeğin sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Ölçeğe bütün olarak bakıldığında ise anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Yani ölçek sonuçları genel itibarıyla incelendiğinde kardeş sayısı değişkeninin sporda prososyal ve antisosyal davranışlarına etkisinin olmadığı saptanmıştır. Köse 2013 yılında gerçekleştirdiği araştırmasında ergenlerin dijital oyun oynama durumu ile sosyalleşme durumları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmanın sonucunda bu tür oyunların ilişkileri olumlu ve olumsuz etkileyebildiği ve aile ilişkilerinin de bu etki içerisinde olduğunu belirtmiştir. Ogelman ve Sarıkaya (2014), farklı yaş dönemleri olsa bile çocuk sayısı arttıkça çocuklarda görülen istenmeyen bazı davranışların arttığı ve bunun nedeninin ailelerin çocuklarına yaklaşım tarzlarının, cinsiyet farklılıklarının, çocukların ortamlarını diğer kardeşleri ile paylaşmak zorunda olmaları durumundan kaynaklandığı belirtilmektedir. Sarıdede (2018), ortaöğretimde öğrenim görmekte olan 556 öğrenci üzerinde çalışmasını gerçekleştirmiştir. Çalışmasında öğrencilerin beden eğitimi dersine olan tutumlarını incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda; erkek öğrencilerin tutum puanları, kız öğrencilerden ve okul takımında yer alan öğrencilerin puanları okul takımında yer almayan öğrencilerden yüksek bulunmuştur. Çalışmada, ebeveyn eğitim durumları, gelir düzeyi ve kardeş sayısı değişkenlerinde ise tutum ile ilgili anlamlı bir farklılığa rastlanılmadığını bildirilmiştir. Uluişik (2015), lisede öğrenim gören çocukların stres ve saldırganlık düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemek amacıyla 365 lise öğrencisi üzerinde çalışmasını gerçekleştirmiştir. Çalışma sonucunda; öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, spora katılım biçimi,

ilgilendikleri spor türü, öğrenim gördükleri okul türü, anne ve baba eğitim durumları ile ailenin ekonomik gelir düzeyi değişkenlerinde anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin kardeş sayıları ve öğrenim gördükleri okullarda spor malzemesi bulunma durumlarının ise öğrencilerin saldırganlık düzeylerini etkilemediği bildirilmiştir. Ogelman ve Sarıkaya (2014) “Aile ilişkileri çocukların cinsiyetinden, doğum sırasından ve kardeş sayılarından etkilenmektedir. Aileler çoğaldıkça ana-baba-çocuk iletişimde eksilme görülürken, çocuklar arasındaki iletişimde yükselme görülmemektedir. Kardeşlerin mevcudiyeti iş birliği, rekabet ve saldırganlık gibi davranışlar çocukların sosyalleşmesinden kaynaklanmaktadır.” görüşünde bulunmuşlardır. Olcay (2008) ise yapmış olduğu yüksek lisans tez çalışmasında ailede kardeş sayısının artmasıyla birlikte antisosyal davranışlarda da bir artışın meydana geldiğini ve bu artışın sebebinin ailelerin çocuklarına yaklaşım tarzının değişmesi, cinsiyete göre davranışın değişmesi ve çocukların kardeş sayısı arttıkça buldukları ortamı paylaşmak zorunda kalmalarından kaynakladığını belirtmiştir. Yılmaz (2019) ise “Kardeşler arasındaki yarışmacı, saldırganlık tutumları, kardeş sayıları ve kardeşler arasındaki cinsiyet farklılıkları paylaşımcı olmamalarından dolayı sportmenlik davranışlarını olumsuz etkileyeceği düşünülebilir” diye ifade edilerek, araştırması sonucunda daha az kardeşi olanların sportmenlik davranışlarının daha yüksek çıkmasını bu nedene bağladığını belirtmiştir.

Genel itibarıyla ilgili araştırmalara ve açıklamalara bakıldığında çocukların sosyal davranışlarının şekillenmesinde aile ilişkilerinin önemli bir yer tuttuğunu, bazı çalışmalarda kardeş sayısının buna etki etmediği bazı çalışmalarda ise çocuklarda oluşan paylaşım sorunundan kaynaklı bir olumsuzluğun ortaya çıktığı görülmüştür. Çalışma sonuçlarına bakıldığında ise kardeş sayısının sporda prososyal ve antisosyal davranışlarına etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. Aile fert sayısının artmasının çocukların sosyal davranışlarını olumlu veya olumsuz yönde etkilemeyeceği bir gerçek olsa da aile fert sayısının azalma durumunda da aynı durumun söz konusu olduğu tespit edilmiştir.

❖ **Ailenin Kaçınıcı Çocuğu Olduğu:** Araştırma sonuçları incelediğinde çocuğun ailesinin kaçınıcı çocuğu olduğunun ne dijital oyun oynama tutumuna ne de diğer incelediğimiz tutumlara yani oyunsallık ve sporda prososyal ve antisosyal davranışlarına herhangi bir etkisinin olmadığı saptanmıştır. Sadece sporda prososyal

ve antisosyal davranış ölçeği alt boyutlarından takım arkadaşına prososyal davranış boyutunda anlamlı farklılık çıkmış fakat bu farklılıkta ölçek geneline bakıldığında bulunamamıştır. Ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu değişkenine, ailede her bir çocuk artışında ebeveynlerin farklı tecrübeler kazanması ve yukarıda bahsedilen bazı araştırmacıların dile getirdiği çocuk sayısının artmasıyla ailenin çocuklara yaklaşım tarzının değişebileceği düşüncesiyle inceleme gereği duyulmuş fakat anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır. Alanyazınları incelediğinde de daha önce bu değişken üzerinden herhangi bir çalışma yapılmadığı görülmüştür. Daha önce bu değişken üzerinden herhangi bir çalışma yapılmamış olması çalışmaya değer katmıştır.

❖ **Yaptığı Spor Branşı:** Bu değişkene bakıldığında kullanılan tüm ölçeklerin alt boyutlarında anlamlı farklılıklar görülmüştür. İlk olarak dijital oyun oynama tutumu incelendiğinde, branş tercihini basketboldan yana kullanan lise öğrencilerinin karşılaştırılan diğer branşlara göre daha fazla dijital oyun oynama tutumu sergiledikleri görülmüştür. Daha sonra bu tutumda basketbol branşını futbol branşının takip ettiği tespit edilmiştir. Alanyazınlarına bakıldığında Akköse (2020) yapmış olduğu tez çalışmasında dijital oyun oynama motivasyonunda başarı-canlanma ve merak- sosyal kabul alt boyutlarında spor branşına göre herhangi bir anlamlı farklılık bulunmadığını tespit etmiştir. Ancak oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık bulunduğunu belirtmiştir. Bu anlamlı farklılığın, branşı olmayanlar, futbol ve kick-boks ile voleybol arasında branşı olmayanlar, futbol ve kick boks lehine olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda, literatür kapsamında dijital oyun oynama motivasyonunun spor branşı değişkenine göre inceleyen herhangi bir araştırmaya rastlanmadığını ve dolayısıyla elde edilen bulguların literatür hususunda önem arz ettiğini vurgulamıştır. Bu çalışmada dijital oyun oynama tutumlarını spor branşı değişkeni açısından daha geniş bir şekilde incelemiş olunması bu alan ile ilgili yapılacak çalışmalara literatür açısından zenginlik katacak olması önemli bir gelişmedir.

Çalışmada kullanılan oyunsallık tutum ölçeğine bakıldığında, yine dijital oyun tutumunda olduğu gibi futbol ve basketbol branşlarının ilk sırada yer aldıkları görülmüştür. Yani branş tercihlerini futbol ve basketboldan yana kullanan lise öğrencilerinin daha fazla oyunsallık tutumu sergiledikleri tespit edilmiştir. Bu durumun futbol ve basketbolun sokaklarda rahatça oynanabilemesine ve çok fazla maddi şartlar gerektirmemesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Fiziksel aktivite

içeren bir oyun oynatılmak istenen çocuğa, futbol topunun verilmesiyle bu işin çabuk bir şekilde başlayacağı kaçınılmaz bir gerçektir. Akköse (2020) araştırmasında, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun bireysel nedenler alt boyutunda spor branşına göre anlamlı farklılık olduğunu tespit etmiştir. Bu durumun spor branşı olmayanlar ile futbol, voleybol, basketbol ve yüzme branşları lehine olduğunu belirtmiştir. Nedensizlik alt boyutunda da anlamlı farklılık tespit etmiştir. Buna göre branşı olmayanlar ile voleybol ve basketbol arasında branşı olmayanlar lehine anlamlı farklılık tespit etmiştir. Yıldırım (2017) öğrencilerin spora ve fiziksel aktiviteye katılımlarının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirdiği araştırmasında, gençlerin belirledikleri hedefe erişmek için onlara en uygun etkinlik içerisinde mevcut yeteneklerini daha ileri taşımak ve yeni ilgi alanlarını ortaya çıkarmak için yapmış oldukları aktiviteyi sürdürmeye çalıştıklarını bulgu olarak ortaya çıkarmıştır. Araştırmanın diğer bir bulgusu olarak, öğrencilerin çevresel nedenlere göre, bireysel nedenlerden etkilendiklerini vurgulamışlardır. İlgili çalışmalara ve açıklamalara bakıldığında literatürde spor branşı değişkeninin fiziksel aktiviteye katılım veya oyunsallık açısından çok fazla incelenmediği tespit edilmiştir.

Son olarak spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışları incelendiğinde, takım arkadaşına prososyal davranış sergileme alt boyutunda diğer branşları tercih eden öğrencilerin karşılaştığımız futbol, basketbol, voleybol ve dövüş sporları branşlarını tercih eden öğrencilere göre bu davranışı daha az sergiledikleri görülmüştür. Bu durumun muhtemelen diğer diye gruplandırılan branşların bireysel sporları daha fazla içermesinden kaynaklandığı düşünülmüştür. Yani takım oyunu oynamadıkları için bu davranışlarının daha az geliştiği sonucu çıkarılabilir. Takım arkadaşına antisosyal davranış sergileme tutumlarına bakıldığında bu kez futbol branşının karşılaştırılan branşlardan bir adım öne çıktığı görülmüştür. Bu durumun futbol oyununun biraz daha agresif, stresli ve sert oynanmasına elverişli olduğundan öğrencilerin bu branşta daha antisosyal davranabilecekleri düşünülmüştür. Spor yapan lise öğrencilerinin rakibe prososyal davranış tutumları incelendiğinde basketbol branşını tercih eden öğrencilerin diğer karşılaştırılan branşlardan daha önde oldukları tespit edilmiştir. Basketbol oyununu tercih eden bu öğrencilerin daha fazla rakibe prososyal davranış sergilemelerinin sebebinin dolaylı olarak ekonomik sebeplerden kaynaklandığı düşünülmektedir. Yani basketbol branşını tercih eden öğrencilerin futbol gibi herkes tarafından değil de spor

salonlarına gidebilecek maddi imkana sahip olanlar tarafından tercih edildiği görüşü savunulmaktadır. Araştırma sonuçlarına da gelir durumu değişkenini göre bakıldığında ekonomik açıdan düşük gelire sahip olan öğrencilerin daha az prososyal davranış sergiledikleri tespit edilmişti. Aynı zamanda Korkmaz ve Deniz (2018) fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyo-ekonomik düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada, bireylerin ekonomik durumlarını fiziksel aktiviteye katılımında etkisinin olmadığını ifade etmişlerdir. Fakat katılımcıların ekonomik durumlarının iyi olması durumunda ilgilendikleri spor branşlarında değişiklikler olduğunu vurgulamışlardır. Diğer bir sebep olarak basketbol oyununda aşırı sertliğe müsaade edilmeyip, televizyon ekranlarına da bu durumun çok az yansıtılmasından dolayı basketbol branşını tercih eden öğrencilerin daha fazla prososyal davranış sergiledikleri düşünülmüştür. Rakibe antisosyal davranış alt boyutu tutumları incelendiğinde, branş tercihinin futboldan yana kullanan öğrencilerin daha fazla antisosyal davranış sergiledikleri görülmüştür. Bu durumda yine basketbol branşında olduğu gibi fakat bu kez tam tersi olarak ekonomik durumdan kaynaklı geliri düşük olan öğrencilerin futbol branşını seçmesiyle bu öğrencilerin daha fazla antisosyal davranış gösterdiği düşünülmüştür. Aynı zamanda futbolda bazı maçların saha içerisinde boks maçlarını aratmamasından kaynaklı antisosyal davranışa bir eğilim sağladığı ön görülmüştür. Bu durumların ekonomik düzey ile ilişkilendirilmesinin önemli sebebi; gelir seviyeleri düşük ailelerin yaşadığı birçok muhit, mahalle veya semte karşılaşacağımız sahne futbol oynayan çocukları görmektir. Kolay kolay basketbol veya diğer branşlarda oyun oynayan çocukları görmek mümkün olmayacaktır. Düşük gelirli olduklarından dolayı mahalle çocukları tarafından bir top parası bulunmuşsa alınacak bu top futbol topu olacaktır. Akbuğa (2018), okul takımında oynayan 592 ortaöğretim öğrencisi üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada, oyuncuların ahlaki karar alma tutumlarını incelemiştir. Çalışma sonucunda, araştırmaya dahil olan öğrencilerin genel ahlaki karar alma tutumlarının orta seviyelerde bulunduğunu belirtmiştir. Yine öğrencilerin ahlaki karar alma tutumları ile cinsiyet, spor branşı ve spor yapma süresi değişkenleri arasında anlamlı farklılıkların tespit edildiğini belirtmiştir. Kafalı ve diğerleri (2017), basketbol, hentbol ve atletizm branşlarında spor yapan 253 sporcu üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmalarında, sporcuların cinsiyet, yaş, medeni hal, eğitim durumu ve spor branşlarına göre saldırganlık düzeylerini karşılaştırmayı amaçlamışlardır. Çalışma sonucunda, erkek sporcuların kadın sporculara göre bireysel sporlarla uğraşan

sporcuların ise takım sporlarıyla uğraşan sporculara göre daha saldırgan tutumlara sahip oldukları tespit etmişlerdir. Moiratidou (2017), 645 sporcuyla gerçekleştirdiği çalışmasında, sporcuların ahlaki yeterliklerini araştırmıştır. Çalışma sonucunda, bireysel ve daha az temas gerektiren spor branşlarında spora katılım gösteren sporcuların ahlaki yeterlik düzeylerinin takım sporu ve yoğun temas gerektiren spor branşlarında spora katılım gösteren sporculara göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Singh ve arkadaşları 2013 yılında yapmış oldukları çalışmalarında, spor yapanların ahlaki tutumlarını incelemişlerdir. Spor yapanları bireysel spor ve dövüş sporu yapanlar olarak iki grupta ele almıştır. Çalışma sonucunda, ahlaki tutumların yapılan spor branşına göre farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. Çıkan bu sonucun sebebini sporcuların yaptığı sporun yapısında mevcut olan ahlaki tutumları farklı algılamalarına bağlamıştır. Megha (2017) üniversiteler arası spor yarışmalarına katılan 60 öğrencinin ahlaki düzeylerini katıldıkları spor branşına göre karşılaştırmıştır. Çalışmasına; bireysel sporlara katılan 20 sporcu, takım sporlarına katılan 20 sporcu ve dövüş sporlarına katılan 20 sporcuyu dahil etmiştir. Çalışma sonucunda, farklı spor branşlarına katılan sporcu öğrencilerin ahlaki düzeylerinde anlamlı bir farklılık olmadığını bildirmiştir. Koç ve Güllü (2017) çalışmasında spor tiplerini; bireysel yarışma sporları, top ile yapılan takım sporları ve fiziksel temasın olmadığı sporlar olmak üzere üçe ayırmıştır. Yaptığı analiz sonucunda spor tipleri değişkeni açısından; fiziksel temasın olmadığı spor branşlarına katılan öğrencilerin toplam sportmenlik puanlarının, bireysel yarışma sporları ve top ile yapılan takım sporları branşlarına katılan öğrencilerin toplam sportmenlik puanlarından yüksek olduğunu tespit etmiştir. Gürpınar ve Kurşun 2013 yılında basketbol oynayan ve futbol oynayan sporcuların sportmenlik tutumlarını çeşitli değişkenler açısından incelemişlerdir. Çalışmaları sonucunda basketbol oynayanların futbol oynayanlara oranla daha sportmen olduklarını tespit etmişlerdir. Esentürk ve diğerleri (2015) ise futbol ile voleybol branşlarını karşılaştırmışlar ve ortalamalarında anlamlı bir farklılık tespit ettiklerini bildirmişlerdir. Farkın ise voleybol branşına katılan öğrencilerin ortalama puanlarının, futbol branşına katılan öğrencilerin ortalama puanlarından yüksek olmasından kaynaklandığını tespit etmişlerdir. İlgili çalışmalar ve açıklamalar incelendiğinde bazı araştırmacıların spor branşı değişkenine göre sosyal davranışta anlamlı bir farklılık olmadığını söylese de genel itibarıyla bakıldığında anlamlı bir farklılığın bulunduğu tespit edilmiştir. Bu farkı bazı araştırmacılar takım sporları ve bireysel sporları karşılaştırarak ortaya koymuş bazı

arařtırmacılar ise temaslı ve temassız sporlar olarak karşılařtırmayı tercih etmişlerdir. Yine bu konuda bazı arařtırmacılar takım sporu ile uğrařanların daha fazla prososyal davranıř sergileyip antisosyal davranıřtan kaçındığını söylese de bazı arařtırmacılar bireysel sporlar ile uğrařanların daha fazla prososyal davranıř sergileyip antisosyal davranıřtan kaçındığını vurgulamışlardır. Bu çalıřma sonuçları incelendiğinde branř tercihleri günümüzde en fazla tercih edilen dört branř futbol, basketbol, voleybol ve dövüř sporları olarak gruplanmış son olarak bireysel ve daha az tercih edilen spor branřlarını da dahil etmek için diđer branřlar adı altında bir tercih seçeneđi oluşturulmuřtur. Yapılan çalıřmaya bakıldıđında bu řekilde bir gruplama ile daha önce karşılařtırma yapılmadıđı görülmüřtür. Bazı arařtırmacıların voleybol ile futbol branřını karşılařtırdıđı ve sonucunda bu çalıřma ile benzer sonuca ulařarak voleybol oynayanların futbol oynayanlara göre daha fazla prososyal davranıř sergiledikleri görülmüřtür. Sonuç olarak basketbol branřını tercih eden öğrencilerin daha fazla prososyal davranıř sergileyip, daha fazla antisosyal davranıřlardan kaçındıđı tespit edilmiştir.

❖ **Spor Yapma Süreleri:** Arařtırma sonuçlarına öğrencilerin spor yapma süreleri dikkate alınarak bakıldıđında kullanılan ölçeklerden dijital oyun oynama tutum ölçeđinin sadece bir alt boyutunda anlamlı farklılıđa rastlanmış, bu ölçeđe genel itibarıyla bakıldıđında ise anlamlı farklılık tespit edilememiřtir. Yani öğrencilerin spor yapma sürelerinin dijital oyun oynama tutumları üzerinde etkisinin olmadığı sonucuna ulařılmıştır. İkinci ve arkadaşları 2016 yılında yaptıkları çalıřmalarında yukarıda çıkan sonuçları destekleyerek ortaöđretim öğrencileri üzerinde yaptıkları çalıřmada düzenli spor yapmanın dijital oyun oynama tutumları üzerinde etkiye sahip olmadığını savunmuşlardır. Bu çalıřma ile benzer sonuca ulařan İkinci ve arkadaşları çalıřmalarını lise seviyesindeki öğrenciler üzerinde yapmış olması bu çalıřmadan çıkan sonuçları odak grubu açısından destekler niteliktedir. Aksel (2018) yapmış olduđu çalıřmasında ise düzenli spor yapan ve düzenli spor yapmayan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarını incelemiřtir. Çalıřmasının sonucunda bu duruma karşı çıkarak düzenli spor yapmayan öğrencilerin daha fazla dijital oyun oynama tutumu sergilediklerini tespit etmiştir. Lee ve Kim (2015) çalıřmalarında dijital oyun bađımlılıđını düzenli spor aktivitesi yapılarak ařılabileceđini tespit etmişlerdir.

Oyunsallık tutumlarına bakıldıđında ölçeđin tüm alt boyutlarında anlamlı

farklılıklar tespit edilmiştir. Buna göre oyun tutkusu alt boyutunda 1 yıldan daha az spor yapanların bu tutumu daha az gösterdikleri tespit edilmiştir. Aynı durum ölçeğin diğer alt boyutlarında da bu şekilde aksettiği saptanmıştır. Yani risk alma, sosyal uyum, oyun oynama arzusu ve zevk alma alt boyutlarında da 1 yıldan az spor yapan öğrencilerin bu tutumları daha az sergiledikleri görülmüştür. Ölçeğin toplam skoruna da bakıldığında bu durumun aynı şekilde devam ettiği görülmüştür. Ulukan (2020) farklı okullarda öğrenim gören lise öğrencilerinin, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını incelemiştir. Araştırmanın sonucunda; spor yapan öğrencilerin spor yapmayan öğrencilere göre fiziksel aktivite motivasyonlarının daha yüksek olduğunu ifade etmiştir. Hazar ve diğerleri (2017) çocukların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada; katılımcıların spor yapma durumuna göre, fiziksel aktivite düzeylerine ait toplam puan ortalamaları düzenli olarak spor yapan öğrencilerin ortalamasının, yapmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bu farkın anlamlı olduğunu vurgulamışlardır. Şahin ve diğerleri (2017) yaptıkları araştırmada, katılımcıların aktif spor yapma durumlarına göre fiziksel aktivite düzeyleri incelendiğinde; aktif spor yapanların toplam aktivite düzeyi fazla iken, spor yapmayanların oturma sürelerinin daha fazla olduğunu vurgulamışlardır. Alanyazınlara bakıldığında çalışmaların neredeyse tümünde spor yapanların yapmayanlara oranla daha fazla fiziksel aktivitede bulunduğu görülmüştür. Buna istinaden çalışma sonuçlarıyla alanyazınların örtüştüğü görülmektedir. Bu çalışmada da 1 yıldan az spor yapanlar yani spor ile tanışma seviyesinde olan öğrencilerin daha az fiziksel aktivite içeren oyun (oyunsallık) tutumu sergiledikleri tespit edilmiştir.

Son olarak öğrencilerin sporda prososyal ve antisosyal davranışları incelendiğinde ölçeğin tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Bu duruma göre takım arkadaşlarına prososyal davranış alt boyutunda 3-4 yıl ve 5 yıl üzeri spor yapanların daha fazla prososyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Takım arkadaşına antisosyal davranış alt boyutunda ise 5 yıl üzeri spor yapanların daha az bu davranışı sergiledikleri, 1 yıldan az spor yapanların ise bu davranışı 1-2, 2-3 ve 3-4 yıl arası spor yapanlardan daha fazla sergiledikleri tespit edilmiştir. Ölçeğin rakip boyutuna bakıldığında spor yapan lise öğrencilerinin rakibe prososyal davranışlarında yine 5 yıl üzeri spor yapanların rakibine daha fazla prososyal davranış sergiledikleri, 1 yıldan az spor yapanların ise karşılaştırılan diğer spor

yapma sürelerinden daha az bu davranışı sergiledikleri görülmüştür. Rakibe antisosyal davranış boyutuna bakıldığında ise yine aynı durum söz konusu olmuştur. Ölçeğe genel itibarıyla bakıldığında da yukarıda bahsedildiği gibi 5 yıl üzeri spor yapanların antisosyal davranıştan kaçınıp prososyal davranışları daha fazla sergiledikleri görülmüştür. 1 yıldan az spor yapanların ise 1-2, 2-3 ve 3-4 yıl arası spor yapanlara göre daha fazla antisosyal davranış sergileyip daha az prososyal davranış gösterdikleri tespit edilmiştir. İlgili çalışmalara bakıldığında İkizler ve Tekin (2004) fanatizme sebep olan faktörleri incelemeyi amaçladıkları çalışmalarında, sporcuların spor yapma sürelerinin yani spor yılının sportmenlik davranışları üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığını savunmuşlardır. Yoncalık ve Gündoğdu 2007 yılında Dursun ise 2019 yılında yapmış oldukları çalışmalarında spor yılı değişkeninin kullanılan ölçeğin hem kurallara saygı hem de yönetime saygı alt boyutunda anlamlı farklılıklara sebep olduğunu tespit etmişlerdir. Gürpınar 2014 yılında yaptığı çalışmasında ortaöğretim öğrencilerinin sporda ahlaktan uzaklaşma durumlarını araştırmış ve spor açısından beklenmedik bir sonuç olan; spor yaşı ilerledikçe sporda ahlaktan uzaklaşma tutumunun arttığını belirtmiştir. Arslan ve arkadaşları 2018 yılında basketbol oynayan ve güreş yapan erkek sporcuların ahlaki tutumlarını araştırmış ve Gürpınar (2014)'ın ulaştığı sonuca benzer şekilde spor yaşının ilerledikçe sporda ahlaktan uzaklaşma tutumunun arttığını belirtmiştir. Shields ve Bredemeier (2007) gerçekleştirmiş oldukları incelemelerinde daha tecrübeli olan erkek beyzbol oyuncularının oyun içerisinde daha çok hileli davranış sergilediklerini tespit etmişlerdir. Kavussanu, Seal ve Phillips (2006) spor yaşının artmasıyla sosyal davranışlarının azaldığını belirtmişlerdir. Son olarak Öztürk 2018 yılında diğer araştırmacılardan farklı olarak bilek güreşi yapan sporcuları incelemiş ve bu sporcuların da spor tecrübeleri arttıkça sporda ahlaktan uzaklaşma tutumlarının paralel olarak arttığını belirtmiştir. Alanyazınları incelendiğinde bazı araştırmacılar spor yapma süresinin sosyal davranış üzerinde etkili olmadığını söylerken bazı araştırmacılar ise etkili olduğunu savunmuşlardır. Yine bazı araştırmacılar olumlu yönde etki uyandırdığını belirtirken bazıları tam tersini belirtmişlerdir. Çalışma sonuçlarına bakıldığında spor yapma süresinin sosyal davranış üzerinde etkili olduğu özellikle 5 yıl üzeri spor yapanların daha yüksek seviyelerde prososyal davranışları sergileyip antisosyal davranıştan kaçındıkları görülmüştür. Çavdar (2019) yapmış olduğu araştırmasında sporcuların spor yapma düzeyi ile sportmenlik tutumlarını incelemiştir. Araştırması neticesinde sporculuk deneyiminde profesyonel boyutlara

erişen sporcularda, sportmenlik tutumlarının yüksek seviyelerde bulunduğunu tespit etmiştir. Bu durumun profesyonel sporcuların daha fazla yarışmaya katılması, daha fazla tecrübe kazanması ve uğraştığı spor branşında en iyi olma çabasıyla hareket etmesinden kaynaklandığını belirtmiştir. Bu sonucunda yapılan bu çalışmayı desteklediği görülmüştür. Spor yapma süresinin artmasıyla birlikte öğrencilerin sporun ruhunu ve amacını daha iyi kavramış olmaları ve bununla birlikte rakibine ve takım arkadaşına nasıl davranması gerektiğini tamamen bilmelerine bağlı olarak öğrencilerde prososyal davranışların geliştiği düşünülmüştür.

❖**Oynadığı Dijital Oyun Türü:** Araştırmada kullanılan ölçekleri spor yapan lise öğrencilerinin oynadığı dijital oyun türüne göre incelendiğinde ölçeklerin neredeyse bütün alt boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmiş, sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Bu duruma göre öncelikle dijital oyun tutumları incelendiğinde ölçeğin tüm alt boyutlarında silahlı-savaş oyunları oynayan öğrencilerin daha fazla dijital oyun oynama tutumu sergiledikleri görülmüştür. Silahlı-savaş oyunlarını tercih eden öğrencilerin daha fazla dijital oyun oynama sebebinin silahlı-savaş oyunlarının macera içerikli yani süreleyici olmasından kaynaklı daha fazla bağımlılık yaptığı düşünülmürken diğer oyunları veya spor oyunlarını tercih edenlerin ise daha kısa sürede hedefe ulaştıkları için daha az dijital oyun oynadıkları düşünülmüştür. Silahlı-savaş oyunlarının genellikle seviye seviye ilerlemesinden dolayı neredeyse hiç bitmeyecekmiş gibi bir izlenim yaratmasıyla bireyleri uzun zaman ekran başında tutmayı kolaylıkla başarmıştır. Taylan, Kara ve Durğun (2017), ortaöğretim ve ortaokul öğrencilerini dahil ettikleri çalışmada bilişim teknoloji oyunlarını oynama tutumları ve tercih edilen oyun türlerini araştırmayı hedeflemişlerdir. Araştırmaları sonucunda öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun aksiyon oyunlarını tercih ettikleri, aksiyon oyunlarından sonra ise en fazla tercih edilen oyun türünün spor oyunları olduğunu söylemişlerdir. Aynı zamanda Peker, İskender ve Ada (2010) oyun bağımlılığı konusunda gerçekleştirmiş oldukları çalışmada, çevrimiçi olarak oynanan oyunlar arasında savaş oyunlarının başı çektiğini yani daha fazla bağımlılığa sebep olduğunu tespit etmişlerdir. Yine bir başka çalışmada Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005), üniversite düzeyindeki öğrencilerin oyun tercihlerini incelemişlerdir. Yapılan inceleme neticesinde; üniversite öğrencilerinin tercihlerinin daha çok aksiyon, strateji ve yarış oyunları

türünde olduğunu, oyun temalarının ise serüven ve keşif oyunları şeklinde olduğunu tespit etmişlerdir.

Spor yapan lise öğrencilerinin oyunsallık tutumları oynadıkları dijital oyun türü değişkenine göre incelendiğinde silahlı-savaş oyunu oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre daha fazla bu tutumu sergiledikleri tespit edilmiştir. Ölçeğin tüm alt boyutlarında da aynı durum söz konusu olmuştur. Alanyazınlar incelendiğinde daha önce oynanan dijital oyun türü değişkenine göre oyunsallık veya fiziksel aktiviteye katılım tutumlarını incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmada bu değişkenin incelenmiş olması benzer konularda yapılacak olan çalışmalara yenilik katacaktır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgulara göre silahlı-savaş oyunu oynayanların diğer oyunları oynayanlara göre daha fazla oyunsallık tutumu göstermesinin sebebi; silahlı-savaş oyunlarının aksiyon içerikli olduğu için bireyleri harekete geçirdiği ve sadece mental olarak değil oyun içerisinde fiziksel bir çaba gerektirdiğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Yani bilgisayar ortamında satranç oyunu oynayan bir öğrencinin savaş oyunu oynayan bir öğrenciye göre çok daha az fiziksel çabada bulunduğu bir gerçektir. Bu durum sayesinde silahlı-savaş oyunları oynayanların her an bir tehlikeyle karşılaşacakmış gibi tetikte bulunması aynı zamanda fiziksel aktiviteyede hazır bulunmasına katkı sağladığı düşünülmüştür. Bu hareketlilik sayesinde silahlı-savaş oyunu oynayanların diğer oyunları tercih edenlere göre dijital oyun oynamalarından kalan zaman dışında daha fazla oyunsallık tutumu sergiledikleri görüşü bu çalışmadan çıkarılabilecek sonuçlar arasında gösterilebilir.

Son olarak spor yapan lise öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türü değişkenine göre sporda prososyal ve antisosyal davranışları incelendiğinde sadece takım arkadaşına prososyal davranış alt boyutunda anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Takım arkadaşına antisosyal davranış tutumları incelendiğinde diğer oyunları tercih edenlerin daha fazla antisosyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Spor oyunlarını oynayanların ise silahlı-savaş oyunları oynamayı tercih edenlere göre daha fazla takım arkadaşına antisosyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Ölçeğin rakibe olan tutum kısmına bakıldığında rakibe prososyal davranış alt boyutunda silahlı-savaş oyunu oynamayı tercih edenlerin diğer oyunları tercih eden öğrencilere göre daha fazla prososyal davranış sergiledikleri saptanmıştır. Rakibe antisosyal davranış alt boyutuna bakıldığında diğer oyunları oynamayı tercih eden öğrencilerin

daha fazla rakibe antisosyal davranışta buldukları tespit edilmiştir. Yine spor oyunları oynamayı tercih eden öğrencilerin silahlı-savaş oyunları oynamayı tercih eden öğrencilere göre daha fazla rakibe antisosyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir. Çalışma sonuçlarına spor yapan lise öğrencilerinin sporda prososyal ve antisosyal davranışlarına oynadıkları dijital oyun değişkenine göre bakıldığında silahlı-savaş oyunu oynayan öğrencilerin daha fazla prososyal davranış sergileyip daha fazla antisosyal davranıştan kaçındıkları tespit edilmiştir. Bu durumun silahlı-savaş oyunu oynayan öğrencilerin bu oyunlar sayesinde saldırganlık tutumlarından uzaklaşıp, rahatladıkları ve bu davranışın sonuçlarını oyun içerisinde görek antisosyal davranışlardan kaçındıkları düşünülmektedir. Alanyazınlar incelendiğinde ulaşılan sonuca genel itibarıyla karşıt görüşler savunulduğu görülmüştür. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etki durumunun kimi zaman faydalı kimi zaman da zararlı olduğunu belirtmek mümkündür. Bilişim ve teknoloji oyunları çocuklara bazen istedik davranışlar kazandırdığı gibi bazen de istenmedik davranışlar ve hastalıklara da sebebiyet verebilir. Faydaları konusunda el-göz koordinasyonu, ince motor hareketleri gelişimi, şekiller üzerinde yorum yapabilme gibi birçok fayda sağladığı da söylenebilir. Zararları konusunda ise gelişimlerinin gerilemesi, obezite, davranış bozukluğu, duygu sapması gibi problemler yaşanabilmektedir. Psikolojik açıdan bakıldığında ise çocuklarda şiddete yönelim, kendini ifade etme zorluğu, antisosyal davranışlar ve endişe sorunları gözlenmektedir (Horzum, 2011). Ulusoy (2008), ergenlerin bilgisayar kullanımı ve saldırganlık ilişkilerini incelediğinde, bilgisayar kullananların kullanmayanlara göre saldırganlık seviyelerinin yüksek olduğu ve ayrıca savaş oyunları oynayan ergenlerin karşılaştırılan diğer gruplara göre daha büyük ortalamaya sahip olduğu sonucuna erişmiştir. Bilgi (2005), çocukların oynadıkları dijital oyun türüne göre sosyal davranışlarını incelemiş ve bu incelemeleri sonucunda savaş-strateji türünde oyun oynayan çocukların daha fazla antisosyal saldırganlık tutumu sergilediklerini tespit etmiştir. Çankaya ve Ergin (2015)' in yayınladığı bildiriye göre öğrencilerin tercih ettikleri dijital oyun türü ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişkinin bulunduğunu tespit etmişlerdir. Ferguson ve arkadaşları 2008 yılında yaptıkları çalışmalarında oynanılan oyun türünün saldırganlık davranışları üzerinde etkisini incelemişlerdir. İncelemeleri sonucunda şiddet içerikli dijital oyun oynayan çocukların bu oyunları ne kadar çok oynarsa o kadar çok saldırgan ve agresif tutum sergilediklerini tespit etmişlerdir. Çetinkaya (1991), şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan bireylerin saldırganlık

düzeylerinin daha düşük seviyelerde olduğunu belirtmiştir. Diğer çalışmalara tamamen karşı çıkan Çetinkaya bu görüşünün Engelleme Saldırganlık Kuramı ile örtüştüğünü belirtmiştir. Bu kurama göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanların engellenmiş duygularını oyundaki karaktere yansıtarak dışa vurmasıyla bireyin saldırganlık tutumunda bir azalmanın olacağını savunmuştur. Kirsh (2006) ise bu duruma karşı çıkarak bireyin şiddet içerikli oyunlar oynamasıyla saldırganlık tutumunun artacağı, oyun içerisinde birçok engelleme durumuyla karşılaşacağından bu engellenmişliğin bireyde saldırganlık tutumunu tetikleyeceğini belirtmiştir. Bu çalışma sonuçlarına bakıldığında da Çetinkaya'nın (1991) belirtmiş olduğu gibi "Şiddet içerikli bilgisayar oyun oynamanın, kişinin engellenmişlik duygularını oyun karakterleri aracılığıyla dışa vurmasına neden olacağını ve bu şekilde kişinin saldırganlık eğiliminde azalma olacağı" görüşünü destekler niteliktedir.

Dijital oyun tutumu ve oyunsallık tutumu arasındaki ilişki: Araştırma sonuçlarına spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ve oyunsallık tutumları arasında nasıl bir ilişki olduğunu saptamak amacıyla bakıldığında; dijital oyun tutum ölçeğinin alt boyutları ile oyunsallık ölçeğinin alt boyutları arasında genel olarak zayıf şiddette ve anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Ancak "Davranışsal" alt boyutu ile hem "Oyun Tutkusu" hem de "Oynama Arzusu" alt boyutları arasında orta şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.. Kullanılan iki ölçek arasındaki ilişkiye de genel olarak bakıldığında yukarıda bahsedilen alt boyutlarda olduğu gibi zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişkinin var olduğunu ortaya çıkmıştır. Yani spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları arttıkça oyunsallık tutumlarında da bir artışın olduğu saptanmıştır. Bu durumun ister çocuk olsun ister genç isterse yetişkin bireylerin oyun oynama arzularını hem fiziksel hem de dijital ortamda gidermeye çalışmasından kaynaklandığı söylenebilir. Oyun insanların her yaşında kendine yer bulmuş, sadece yaşa göre bazen fiziksel bazen de zihinsel açıdan farklılıklar göstermiştir. Literatür çalışmaları incelendiğinde çocukların oyun konusunda tutumlarının değiştiğini ve artık doğal oyun ortamlarında oynamak yerine sanal ortamlarda dijital oyunlar oynadıkları birçok araştırmacı tarafından dile getirilmiştir. Kaya (2013), insanların artık doğal yaşam alanlarından uzaklaştığını ve bu durumdan da oyun alanlarının da etkilendiğini böylece doğal ortamlarından sanal ortamlara taşındıklarını belirtmiştir. Çocukların parklarda, bahçelerde ya da sokaklarda

oyun oynamak yerine dijital oyun salonlarında veya internet kafelerde oyun oynadıklarını ve bu sebepten dolayı fiziksel hareket düzeylerinin azaldığını belirtmiştir. Kars (2010), teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocuklarda oyun oynama tutumunun değiştiğini, artık çocukların serbest zamanlarında dijital oyun oynayarak bu ihtiyacını giderdiğini belirtmiştir. Karayağız ve Bolışık (2009), bilgisayar kullanımında çok fazla zaman harcayan çocukların oyun oynama ve sportif faaliyetlere katılım göstermede geri kaldıklarını tespit etmiştir. Davis (2001) çocukların veya yetişkinlerin internet bağımlılığı problemini aşmaları için alternatif etkinlik olarak farklı türde fiziksel etkinliklere katılımını sağlamanın fayda getireceğini bildirmiştir. Ayan ve Memiş (2012) yapmış oldukları çalışmada, erken çocukluk döneminde oyun alışkanlıklarının önemine değinirken, Ulaş ve Ayan (2016) yapmış oldukları çalışmada ise tüm yaş grubu çocukların çocuk oyun alanlarında zaman geçirmesinin, dijital oyun bağımlılığının önüne geçilmesine katkı sağlayacağına değinmişlerdir. Yapılan bir araştırmada da ortaöğretim 12., 11., 10., ve 9. sınıf öğrencilerinin spor aktivitelerine katılım isteklerinin üst düzeyde olduğu belirlenmiştir. Bu öğretim çağındaki bireylerin egzersiz yapmaya katılım isteklerinin artması dijital oyuna olan yönelimlerinin azalmasına ve bununla beraber dijital oyundan uzaklaşmalarına sebep olduğu düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Çağımızda spor aktiviteleri ve rekreatif egzersizlere bireylerin daha az ilgi göstermesinin nedenleri arasında; akademik başarıya daha fazla zaman ayırma, yoğun sınav sistemine uyum sağlama ve daha iyi bir eğitim alma isteği gösterilebilir. Bu nedenlerden ötürü ortaöğretim çağındaki öğrenciler egzersiz yapmaya zaman ayırma fırsatı bulamadıkları bilinmektedir (Demir ve Cicioğlu, 2018). Alanyazınlar incelendiğinde genel itibarıyla dijital oyun oynayanların fiziksel aktivitelerden uzak kaldığı görüşü benimsenmiştir. Ancak çalışma sonuçları bu duruma karşı çıkmaktadır. Artık istesek de istemesek de hayatımızın bir parçası olan dijital oyunlar, fiziksel aktiviteye engel teşkil etmemektedir. Hatta araştırma sonucunda dijital oyunları oynayan öğrencilerin fiziksel aktiviteye de bir o kadar katıldıkları yani birbirini pozitif yönde etkileyen iki oyun oynama şekli olduğu ortaya çıkmıştır. Kısacası öğrencilerin dijital oyun oynamasının azalmasıyla fiziksel aktiviteye katılımının artmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun tutumu ve sporda prososyal ve antisosyal davranışları arasındaki ilişki: Araştırma sonuçlarına spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun

oynama tutumları ve sporda prososyal ve antisosyal davranışları arasında nasıl bir ilişki olduğunu saptamak amacıyla bakıldığında; “Bilişsel, Duyuşsal ve Davranışsal” alt boyutları ile sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeğinin “Takım Arkadaşına Antisosyal Davranış ve Rakibe Antisosyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Diğer alt boyutlarda ise anlamlı bir ilişki saptanmamıştır. Ölçeğe genel olarak bakıldığında zayıf şiddette, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Yani spor yapan öğrencilerin dijital oyun oynama tutumu arttıkça sporda prososyal ve antisosyal davranışlarında azalma olacağı, aynı şekilde sporda prososyal ve antisosyal davranışları arttıkça dijital oyun oynama tutumlarında azalma olacağı tespit edilmiştir. Koçak ve Köse (2014) gerçekleştirmiş oldukları araştırmalarında dijital oyun bağımlısı çocukların sosyalleşme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ortaya çıkarmışlardır. Araştırmalarından çıkan bu sonucun bu çalışmada elde edilen sonuç ile yani dijital oyun bağımlılığı ile sosyal davranışlar arasında negatif yönlü bir ilişkinin olduğuyla örtüşmektedir. Ergür 2015 yılında yaptığı araştırmasında Koçak ve Köse ile aynı sonuca ulaşmış ve dijital oyun bağımlılığı ile sosyalleşme tutumu arasında yüksek düzeyde bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. Ergür ek olarak oyun türü tercihini şiddet içerikli oyunlardan yana kullananlarda benlik saygılarının sürekli bir düşüş halinde olduğunu belirtmiştir. Yükselgün 2008 yılında Çakılcı ise 2013 yılında yaptıkları araştırmalarla yukarıda bahsedilen sonuçlara destek vermişlerdir. Hauge ve Gentile (2003) yapmış oldukları çalışmalarında; bilgisayar oyunu bağımlısı olan ergenlerin daha fazla kavgaya karıştıkları, daha fazla saldırgan tutum sergiledikleri, akran ve öğretmenleriyle fazlasıyla sözlü münakaşa yaşadıkları ve ders notlarının istenilen seviyelerde olmadığı sonucuna varmışlardır. Kim ve arkadaşları (2008) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin bulunduğunu tespit etmişlerdir. Ulusoy (2008) ise düzenli bir şekilde bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık tutumlarının diğer çocuklara göre daha yüksek seviyelerde olduğunu vurgulamıştır. Araştırma sonuçlarına göre ilgili alan çalışmalarına da bakıldığında dijital oyun oynama tutumu arttıkça sporda prososyal davranış tutumlarında azalma olacağı, aynı şekilde sporda prososyal davranışları arttıkça dijital oyun oynama tutumlarında azalma olacağı genelgeçer bir kanı olarak ortaya çıktığı görülmüştür. Ancak zayıf düzeyde bir ilişki oluşmasının sebebinin, bu araştırma sonuçlarına da bakarak tamamen dijital oyun oynamak ile alakalı değil de öğrencinin oynadığı dijital oyun türüne ve yaptığı spor

branşına göre deęişiklik gösterebileceęi düşünölmektedir. Öęrencinin dijital oyun oynamasının önüne geçilerek sporda prososyal davranışının artacağını düşünmenin yanlış bir tutum olacağı ya da sporda prososyal davranış sergileyen bir öęrencinin dijital oyunu daha az oynayacağını söylemenin kesin bir yargı olarak ortaya çıkmadığı görölmüştür.

Sporda prososyal ve antisosyal davranışları ve oyunsallık tutumu arasındaki ilişki: Son olarak araştırma sonuçlarına spor yapan lise öęrencilerinin oyunsallık tutumları ve sporda prososyal ve antisosyal davranışları arasında nasıl bir ilişki olduğunu saptamak amacıyla bakıldığında; “Sosyal Uyum” alt boyutu ile “Takım Arkadaşına Prososyal Davranış” alt boyutları arasında orta şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunurken “Sosyal Uyum” alt boyutu ile “Rakibe Prososyal Davranış” alt boyutları arasında zayıf şiddette, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Diğer alt boyutlar arasında çok zayıf şiddette bir ilişki tespit edilmiştir. Araştırmadan çıkan bu sonuçlara istinaden; öęrencilerin oyunsallık tutumu arttıkça prososyal davranış tutumlarında da bir artışın olduğu, yine oyunsallık tutumlarının artmasıyla antisosyal davranışlarında bir azalma olduğu saptanmıştır. Yani fiziksel aktivite gerektiren oyunları oynayan öęrencilerin daha fazla prososyal davranış sergileyip daha az antisosyal davranış gösterdikleri saptanmıştır. Sokakta arkadaşlarıyla oyun oynayan çocuęun daha fazla prososyal davranış sergilemesi bu araştırma açısından oldukça beklendik bir sonuçtur. Alanyazınları da incelendiğinde daha önce oyunsallık ve sporda prososyal ve antisosyal davranış ölçeęinin bir araştırma içerisinde kullanıldığına rastlanılmamıştır.

6.1. Öneriler

1. Dijital oyunların hayatımızdaki yeri reddedilmeden, öğrencinin sınırlı süreyle oynamasına müsaade edilmelidir.
2. Öğrencilerin tercih ettikleri dijital oyun türlerine dikkat edilmeli ve bu konuda gerekli yönlendirmeler yapılmalıdır.
3. Antisosyal davranış sergileyen kadın öğrencilerin, ergenlik çağına biraz daha erken girmesinden dolayı erkek öğrencilere göre daha öncelikli olarak oyun alışkanlıklarını düzenleyici müdahalelerde bulunulması gerekmektedir.
4. Antisosyal davranış sergileyen öğrencilerin branş tercihlerini ilk önce antisosyal davranışların daha az sergilendiği basketbol branşından yana kullanmaları ve velilerinde bu yönde destek vermeleri gerekmektedir.
5. Sporda devamlılık esas alınmalı ve spor yapma süreci olabildiğince uzun tutulmalıdır.
6. Öğrencilerin dışarıda oyun oynamalarına gerektiğince müsaade edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Acar K., Mor H., Karakaş F., Yılmaz A.K., Arslanoğlu C., Mor A. (2021). Prosocial and antisocial behaviors in Turkish female and male football players. *Journal of Men's Health*. 17 (4). 1-8.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları, 45-46.
- Akbuğa, T. (2018). *Ortaöğretimde Okul Takımlarında Oynayan Öğrencilerin Ahlaki Karar Alma Tutumlarının Araştırılması*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Akçay, D. ve Özcebe H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*. 12 (2). 66-71.
- Akköse, H. N. (2020). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akkuş, Z. (2005). *İlköğretim 5.Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Becerilerinin Özsaygı ve Denetim Odağı İle İlişkisi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aksoy, A.B., H.D. Çiftçi (dr.). (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi, 28-29.
- Akyüz, H. (1991). *Eğitim Sosyolojisinin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma*. İstanbul: MEB Yayınları.
- Alemdağ, S. (2018). Genç futbolcuların prososyal ve antisosyal davranışlarının incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*. 9 (2). 102-109.
- Alpar, R. (2010). *Uygulamalı İstatistik ve Geçerlik Güvenirlik*. Detay Yayıncılık: Ankara, 350.
- Altay, F. B. ve Güre A. (2012). Okul öncesi kuruma (devlet-özel) devam eden çocukların sosyal yeterlik ve olumlu sosyal davranışları ile annelerinin ebeveynlik stilleri arasındaki ilişkiler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. 12 (4). 2699-2718.
- Al-yaaribi, A., Kavussanu, M. and Ring, C. (2018). The effects of prosocial and antisocial behaviors on emotion, attention, and performance during a competitive basketball task. *Journal Of Sport and Exercise Psychology*. 40 (6). 1-9.
- Al-Yaaribi, A. and Kavussanu, M. (2018). Consequences of prosocial and antisocial behaviors adolescent male soccer players: The moderating role of motivational climate. *Psychology of Sport and Exercise*. 37 (1). 91-99.
- Al-Yaaribi, A. and Kavussanu, M. (2017). Teammate prosocial and antisocial behaviors predict task cohesion and burnout: The mediating role of affect. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 11 (1). 1-10.
- Anderson, C.A. and Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78 (4). 772-773.
- Angold, A., Messer, S.C., Stangl, D., Farmer, E.M., Costello, E.J. and Burns, B.J. (1998). Perceived parental burden and service use for child and adolescent psychiatric disorders. *American Journal of Public Health*. 88 (1). 75-80.

- Anılan, H., vd. (haz.). (2003). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri*. OMEP dünya konsey toplantısı ve konferansı kitabı-2. İstanbul: YA-PA Yayınları, 2-10.
- Aromäki, A.S., Lindman, R.E. and Eriksson, C.P. (1999). Testosterone, aggressiveness, and antisocial personality. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*. 25 (2). 113-123.
- Arslan, A., Kırık, A.M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*.8 (8). 34-58.
- Arslan, F., Ziyagil, M.A. ve Bastık, C. (2018). Examination of moral decision-making attitudes of elite male basketball players and wrestlers according to variables of sport experience and mother, father education. *Universal Journal of Educational Research*. 6 (3). 378-385.
- Aslan, Ö.M. ve Tuğrul, B. (2014). Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarında ortaya çıkan zorbalık ve mağdur olma davranışlarının içerik analizi. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*. 7(1). 60-77.
- Atak, F. (2020). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ayan, S. ve Memiş, U.A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*. 14 (2). 143-149.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 8 (36). 806-818.
- Balçıkanlı, G.S. ve Yıldırım, İ. (2018). Elit salon hokeyi oyuncularında empatik beceri ile prososyal davranışlar arasındaki ilişki. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 23 (1). 1-8.
- Baranowski, T., Thompson, D. and Buday, R. (2012). Story immersion of video games for youth health promotion: A review of literature. *The Games for Health Journal: Research Development and Clinical Applications*. 1 (2). 199-204.
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli Tür Liselerde Öğrenim Gören Öğrencilerin Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bee, H. ve D. Boyd (drl.). (2009). *Çocuk gelişim psikolojisi*. Okhan Gündüz (çev.), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Berk, L. (2013). *Çocuk gelişimi*. Ali Dönmez (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bird, H.R., Canino, G.J., Davies, M., Zhang, H., Ramirez, R. and Lahey, B.B. (2001). Prevalence and correlates of antisocial behaviors among three ethnic groups. *Journal of Abnormal Child Psychology*. 29 (6). 465-478.
- Blazei, R. W., Lacono, W.G. and McGue, M. A. T. T. (2008). Father-child transmission of antisocial behavior: The moderating role of father's presence in the home. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*. 47 (4). 406-415.
- Boardley, I.D. and Kavussanu, M. (2009). The influence of social variables and moral disengagement on prosocial and antisocial behaviours in field hockey and netball. *Journal of Sports Sciences*. 27 (8). 843-854.

- Bostancı, Ö., Oda, B., Şebin, K. ve Erail, S. (2017). 11-13 yaş öğrencilerin spor yapma durumlarına göre iyimserlik ile saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 19 (4). 205-217.
- Bozkurt, A. (2014). Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5 (1). 1-21.
- Brunborg, G.S., Mentzoni, R.A. and Frøyland, L.R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*. 3 (1). 27-32.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Clarke, R.M. (2011). *Antisocial behavior: causes, correlations and treatments*. New York: Nova Science Publishers, 75-76.
- Coie, J. D. and K. A. Dodge (eds.). (1998). *Aggression and antisocial behavior*. W. Damon, N. Eisenberg (Ed.). Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development, US: John Wiley & Sons Inc, 779-862.
- Coplan, R.J. ve Rubin, K.H. (1998). Exploring and assessing nonsocial play in the preschool: the development and validation of the preschool play behavior scale. *Social Development*. 7 (1). 72-91.
- Çakılcı, E. (2013). *Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 9 (2). 138-150.
- Çamlıyer, H. (2009). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi Matbaası.
- Çankaya, G. & Ergin, H. (2015). “Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi”. *Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Erken Müdahale Kongresi*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Çavdar, G. (2019). *Kadın Futbolcuların Sportmenlik Yönelimleri ve Sporda Ahlaktan Uzaklaşma Mekanizmalarının Farklı Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Trabzon: Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 43 (1). 265-289.
- Çelik, S. ve Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. *TJSS- The Journal of Social Science*. 3 (5). 46-60.
- Çetin, B.B., Samur, A.Ö. (2018). 60-72 aylık çocukların prososyal davranışları ile anne-babalarının prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 20 (1). 1-17.
- Çetinkaya, H. (1991). *Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Çoban, B. ve B. Nacar (drl.). (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları, 50-52.
- Çuhadaroğlu, A. (2004). *Üniversite Öğrencilerinin Antisosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Samsun:

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*. 17 (2). 187-195.
- Demir, T.G., Cicioğlu, H.İ. (2018). Motivation scale for participation in physical activity (msppa): a study of validity and reliability. Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği (fakmö): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*. 15 (4). 2479-2492.
- Deniz, G. (2021). *Ankara İl Merkezinde Bulunan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Derin, S. (2013). *Lise Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ve Öznel İyi Oluş*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dodge, K.A., Coie, J. D., Lynam, D. (2008). *Aggression and antisocial behavior in youth*. Child and Adolescent Development: An Advanced Course, London: Online Library, 719-720.
- Donati, A.M., Chiesi, F., Ammannato, G. and Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: the number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 18 (2). 275-289.
- Dovidio, J. F. (1984). Helping behavior and altruism: An empirical and conceptual overview. *Advances in Experimental Social Psychology*. 17 (1). 361-427.
- Duran, G., Çeliköz, N. ve Topaloğlu, A. (2013). Ortaokul öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin belirlenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 14 (2). 121-137.
- Dursun, B. (2019). *Kadın Sporcuların Sportmenlik Yönelimlerinin Etik Duruşa Etkisi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Efiliti, E. (2006). *Orta Öğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerin Saldırganlık, Denetim Odağı ve Kişilik Özelliklerinin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi*. Yayımlanmış doktora tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eggum, N. D., Eisenberg, N., Kao, K., Spinrad, T. L., Bolnick, R., Hofer, C. and Fabricius, W. V. (2011). Emotion understanding, theory of mind, and prosocial orientation: Relations over time in early childhood. *The Journal of Positive Psychology*. 6 (1). 4-16.
- Eisenberg, N. (2006). "Prosocial behavior". G. G. Bear ve K. M. Minke (eds.). *Children's needs III: Development, prevention, and intervention* (s.20-21). USA: NASP Publications.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Karbon, M., Murphy, B.C., Wosinski, M., Polazzi, L. and Juhnke, C. (1996). The relations of children's dispositional prosocial behavior to emotionality, regulation, and social functioning. *Child Development*. 67 (3). 974-992.
- Eisenberg, N., et al. (2015). *Prosocial development*. Handbook of Child Psychology and Developmental Science, USA: NASP Publications.
- Ekinci, N.E., Üstün, Ü.D. ve Özer, Ö. (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction, gender and regular sport participation. *Journal Of Education, Culture and Society Poland: Foundation Pro Scientia Publica*. 14 (4). 298-303.
- Ekmekeçi, C. (2020). *Farklı Düzeylerde Spor Yapan Sporcuların Sportmenlik Anlayış*

Düzeyleri ile Yaşam Kaliteleri Arasındaki İlişkinin Araştırılması. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

- Erboy, E. ve Akar-Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*. 1 (11). 39-58.
- Erdoğan, S., vd. (haz.). (2003). Oyun oynamak istediğim yer altı yaşındaki çocukların resimleri üzerine bir inceleme Türkiye örneği. OMEP dünya konsey toplantısı ve konferansı kitabı-2. İstanbul: YA-PA Yayınları.
- Ergür, G. (2015). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Esentürk, O.K., İlhan, E.L. ve Çelik, O.B. (2015). Examination of high school students' sportsmanlike conducts in physical education lessons according to some variability. *Science, Movement and Health*. 15 (2). (s. 627-634) Erişim: 01 Ağustos 2021, <http://www.analefeffs.ro/anale-fefs/2015/i2s/pe-autori/v2/61.pdf>
- Farrington, D. P. (2002). Multiple risk factors for multiple problem violent boys. *Nato Science Series Sub Series I Life and Behavioural Sciences*. 324 (1). 23-34.
- Feehan, M., Mcgee, R. and Williams, S. M. (1993). Mental health disorders from age 15 to age 18 years. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*. 32 (6). 1118-1126.
- Ferguson, C.J., Rueda, S.M. and Cruz, A.M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Crim Justice Behav*. 35 (3). 311-32.
- Festl, R., Scharkow, M. and Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*. 108 (3). 592-599.
- Fetchenhauer, D., et al. (2006). *Solidarity and prosocial behavior: An integration of sociological and psychological perspectives*. USA: Springer Science & Business Media, 27-29.
- Frick, P. J. (2012). *Conduct disorders and severe antisocial behavior*. USA: Springer Science & Business Media, 9-10.
- Frick, P. J., Lahey, B. B., Loeber, R., Stouthamer-Loeber, M., Christ, M. A. G., Hanson, K. (1992). Familial risk factors to oppositional defiant disorder and conduct disorder: parental psychopathology and maternal parenting. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. 60 (1). 49-55.
- Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., and Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 127 (2). 319-329.
- Georges, R.A. (2007). Eğlence ve oyunlar. *Millî Folklor Dergisi*. 74 (1). 129-136.
- Gilvarry, E., et al. (2001). *The substance of young needs: review*. UK: Health Advisory Service, 138-139.
- Glassman, W. E. and Hadad, M. (2018). *Psikolojide yaklaşımlar*. Hande Kaynak, (çev.), Ankara: Nobel Yayınları (2013).
- Glickman, L. (1982). Statistics without tears, a primer for non-mathematicians, by D. Rowntree. *The Mathematical Gazette*. 66 (435), 82-82.
- Goldstein, A.P. and Michaels, G.Y. (1985). *Empathy: Development, training, and consequences*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 8-10.

- Goleman, D. (2003). *What makes a leader*. Organizational Influence Processes, New York: Armonk, 129-130.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 23 (14). 419-435.
- Griffiths, M.D. and Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *Journal Contemp Psychother*. 9 (1). 247-53.
- Griffiths, M. D. (2005). Components, model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Subst Use*. 10 (4). 191-197.
- Griffiths, M.D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*. 1 (27). 3-6.
- Grugan, M.C. (2017). *Multidimensional Perfectionism and Antisocial Behaviour In Team Sport: The Mediating Role of Angry Reactions to Poor Performance*. Unpublished Ph.D. thesis. United Kingdom: York St. John University.
- Guillemin, C., Provençal, N., Suderman, M., Côté, S. M., Vitaro, F., Hallett, M. and Szyf, M. (2014). DNA methylation signature of childhood chronic physical aggression in T cells of both men and women. *PLoS one*. 9 (1). 1-16.
- Gunawardhana, L.P.D. and Palaniappan, S. (2015). Psychology of digital games and its effects to its users. *Creative Education*. 6 (16). 1726-1732.
- Gül, H. (2006). Etik dışı davranışlar ve ussallaştırılması: Devlet hastanelerinde bir uygulama. *Selçuk Üniversitesi Karaman İ.İ.B.F. Dergisi*. 10 (1). 65-79.
- Gürpınar, B. (2014). Sporcu ortaokul ve lise öğrencilerinin spora ait değişkenler açısından ahlaki karar alma tutumları. *Eğitim ve Bilim*. 39 (176), 413-424.
- Gürpınar, B. ve Kurşun, S. (2013). Basketbolcuların ve futbolcuların sportmenlik yönelimleri. *Mediterranean Journal of Humanities*. 1 (2). 171-176.
- Hadley, A. (2015). *Predicting Moral Behaviour In Sport: Individual and Interactive Relationships Involving Motivational Climate, Gender, And Perfectionism*. Unpublished Ph.D. thesis, Lakehead University, Canada.
- Hastings, P.D., et al. (2007). *The socialization of prosocial development*. Handbook of socialization: Theory and research. New York: Guildford Press, 638-664.
- Hauge, M.R. ve Gentile, D.A. (2003). "Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression". *Poster Presented at Society for Research in Child Development Conference*, Tampa, FL.
- Hazar, M. (2014). Üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutum ölçeği (Oyunsallık Ölçeği). *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 8 (1). 166-172.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*. 14 (4). 4321-4332.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi*. Yayımlanmış doktora tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Helwig, C.C. and Turiel, E. (2010). Children's social and moral reasoning. *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development*. 10 (8). 567-583.
- Herndon, R.W. and Lacono, W. G. (2005). Psychiatric disorder in the children of antisocial

- parents. *Psychological Medicine*. 35 (12). 1815-1824.
- Herpertz, S. C., Huebner, T., Marx, I., Vloet, T. D., Fink, G. R., Stoecker, T. and Herpertz-Dahlmann, B. (2008). Emotional processing in male adolescents with childhood-onset conduct disorder. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 49 (7). 781-791.
- Hodge, K. and Lonsdale, C. (2011). Prosocial and antisocial behavior in sport: the role of coaching style, autonomous vs. controlled motivation and moral disengagement. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 33 (1). 527-547.
- Hong, J. C. and Liu, M.C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computers in Human Behavior*. 19 (2). 245-258.
- Hortaçsu, N. (2003). *Çocuklukta ilişkiler: ana baba, kardeş ve arkadaşlar*. Ankara: İmge Kitabevi, 33-38.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159). 56-57.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 3 (30). 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*. 36 (159). 56-68.
- Huizanga, J. (2010). *Homo Ludens*. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 80-81.
- Hyun, G. J., Han, D.H., Lee, Y.S., Kang, K.D., Yoo, S.K., Chung, U.S., and Renshaw, P.F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: Ahierarchical model. *Computers in Human Behavior*. 48 (1). 706-713.
- Irmak, A.Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27 (2). 128-137.
- İkizler, H.C. ve Tekin, A. (2004). Sporda fanatizime neden olan güdüler ve cinsiyet. *Türkiye Kick Boks Federasyonu Spor Bilimleri Dergisi*. 1 (1). 28-38.
- İnal, Y., Çağıltay, K. ve Sancar, H. (2005). "Elektronik oyunlardaki dönüşümlü oynama özelliğinin öğrenci motivasyonuna etkisi: The incredible machine örneği". *TBD Bilişim Kurultayı*, Ankara.
- Kafalı, S., Hünkar, İ., Keçeci, O. ve Demiray, E. (2017). Bireysel spor ve takım sporu yapan sporcuların saldırganlık düzeylerinin araştırılması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 10 (50). 386-390.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2012). *Benlik, aile ve insan gelişimi* (3. Baskı). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G.U. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical And Experimental Health Sciences*. 6 (1). 14-19.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık, 10-11.
- Karahisar, T. (2013). *Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu*. Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları. 107-113.
- Karakaya, Z. (2008). *Dil edinimi okulöncesi dil ve oyun eğitimi*. Samsun: Yazı Yayıncılık, 50-51.
- Karaman, N. G. (2009). Okulöncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş grubu çocukların bilişsel üslupları ile oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ankara*

- Karasar, N. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel Akademik Yayıncılık: Ankara, 30.
- Karataş, Z. (2008). Lise öğrencilerinde öfke ve saldırganlık. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 17 (3). 277-294.
- Karayağız, M.G. ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*. 8 (5). 445-450.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kasten, H. (2017). *4-6 yaş çocuk gelişimi ve gelişim psikolojisinin temel esasları - II*. Zekeriya Çalışkan, Ayşegül Ulutaş ve Mehmet Sağlam, (çev.), Ankara: Anı Yayınları, 40-41.
- Kavussanu, M. (2006). Motivational predictors of prosocial and antisocial behaviour in football. *Journal of Sports Sciences*. 24 (6). 575-588.
- Kavussanu, M., Seal, A.R. and Phillips, D.R. (2006). Observed prosocial and antisocial behaviors in male soccer teams: Age differences across adolescence and the role of motivational variables. *Journal of Applied Sport Psychology*. 18 (4). 326-344.
- Kaya, B.A. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kayıoğlu, N.B., Altınkök, M., Temel, C. ve Yüksel, Y. (2015). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersi sportmenlik davranışlarının incelenmesi: Karabük ili örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research*. 1 (3). 1045- 1056.
- Kılıç, S. (2019). *Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin Kişilik Özellikleri ile Sportmenlik Yönelim Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S.J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*. 23 (1). 212-218.
- Kirsh, S. J. (2006). *Children, Adolescents and Media Violence: A Critical Look at The Research*. London: Sage Publications.
- Kline, R. B. (2011). *Methodology in the Social Science*. Principles and practice of structural equation modeling (3rd ed.). New York, NY, US: Guilford Press.
- Koca, C. (2006). Beden eğitimi ve spor alanında toplumsal cinsiyet ilişkileri. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of Sport Sciences*. 17 (2). 81-99.
- Koç, Y., ve Güllü, M. (2017). Lise öğrencilerinin beden eğitimi dersi sportmenlik davranışlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *SPORMETRE*. 15 (1), (s. 19-30) Erişim: 10 Temmuz 2021, <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/17/2152/22353.pdf>
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 1, 21-32.
- Koçyiğit, S. ve Başara-Baydilek, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 12 (1). 1-26.
- Korkmaz, N.H. ve Deniz, M. (2018). Yetişkinlerin fiziksel aktivite düzeyleri ile sosyoekonomik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sport Sciences*. 8 (3). 46-56.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama*

Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması: Kütahya İli Örneği.
Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Krebs, D. (1982). *Altruism-A rational approach in the development of prosocial behavior.* New York: Academic Press. 53-76.
- Kukul, V. (2013). *Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar, eğitsel dijital oyunlar.* Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Lacourse, E., Boivin, M., Brendgen, M., Petitclerc, A., Girard, A., Vitaro, F., and Tremblay, R.E. (2014). A longitudinal twin study of physical aggression during early childhood: evidence for a developmentally dynamic genome. *Psychological medicine.* 44 (12). 2617-2627.
- Lee, C., Kim, O. (2015). Predictors of online game addiction among korean adolescents. *Addiction Research and Theory.* 25 (1). 58-66.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology.* 12(1). 77-95.
- Li, N. and Kirkup, G. (2007). Gender and cultural differences in internet use: A study of china and the uk. *Computers and Education.* 48 (1). 301-317.
- Lindenberg, S. (2006). Prosocial behavior, solidarity, and framing processes. *In Solidarity and prosocial behavior.* Boston, M.A. Springer. 23-44.
- Loeber, R. and Schmalting, K.B. (1985). Empirical evidence for overt and covert patterns of antisocial conduct problems: A metaanalysis. *Journal of Abnormal Child Psychology.* 13(2) (s. 337-353) Erişim: 11 Temmuz 2021, <https://link.springer.com/article/10.1007/BF00910652>
- Madran, H.A.D. ve Çakılcı, E.F. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry.* 15 (2). 99-107.
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F. and Reis, L.P (2014). Health determinants related to digital game playing: A systematic review. *Journal of HealthScience.* 4 (3). 53-63.
- Marcelo, A.K. (2016). *The Structure and Development of Pretend Play Across Childhood.* Unpublished Ph.D. thesis, Riverside: California University.
- Mccrystal, P., Higgins, K. and Percy, A. (2006). Brief report: School exclusion drug use and delinquency in adolescence. *Journal of Adolescence.* 29 (5). 829-836.
- Mccrystal, P., Mcaloney, K. (2011). Delinquency and antisocial behaviour among high risk young people in adolescence. *Antisocial Behavior: Causes, Correlations and Treatments.* 6 (3). 165-188.
- Megha, S. (2017). Comparative study of morality among sports belonging to individual, combative and team game. *Indian Journal of Physical Education, Sports Medicine & Exercise Science.* 17 (1). 39-40.
- Mehroof, M. and Griffiths, M.D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.* 13 (3). 313-316.
- Metin-Aslan, Ö. (2013). *Anaokuluna devam eden çocukların oyun davranışları ve oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarının incelenmesi.* Basılmamış doktora tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Ankara.
- Micai, M., Kavussanu, M. and Ring, C. (2015). Executive function is associated with antisocial behavior and aggression in athletes. *Journal of Sport and Exercise*

- Psychology*. 37 (1). 469-476.
- Miller, P. H. (2008). *Gelişim psikolojisi kuramları*. Z. Gültekin, (çev.), Ankara: İmge Kitabevi (2002).
- Moffitt, T.E. (1990). Juvenile delinquency and attention deficit disorder: Boys' developmental trajectories from age 3 to age 15. *Child development*. 61(3). 893-910.
- Moiratidou, K. (2017). Determinants of athletes' moral competence: The role of demographic characteristics and sport-related perceptions. *Sport in Society*. 20 (7). 802-815.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Özdinçler, A.R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 5 (2). 1-21.
- Müller, K., W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M.E., Tzavara, C., Richardson, C. and Tsitsika, A. (2014). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in 142 European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 24 (3). 565-574.
- Nazlıgül-Denizci, M., Baş, S., Akyüz, Z. ve Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları: Sistematik bir gözden geçirme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 5 (1). 13-35.
- Ogelman, G.H., Sarıkaya E.H. (2014). 5-6 yaş çocukların sosyal beceri, akran ilişkileri ve okula uyum düzeyleri ile kardeş değişkenleri arasındaki ilişkiler. *Akademik Bakış Dergisi*. 1 (41). 1-27.
- Olca, O. (2008). *Bazı Kişisel Ve Ailesel Değişkenlere Göre Okulöncesi Dönemdeki Çocukların Sosyal Yetenekleri Ve Problem Davranışlarının Analizi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı, Konya.
- Onay, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*. Ankara.
- Öçalan, Z. (2019). *Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Kırıkkale: Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Önal, S. (1990). *Aile Sosyolojisi*. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 29.
- Özdemir, Z. (2010). *Lise Öğrencilerinin Prososyal Davranışlarının; Mizah, Öfke ve Utangaçlık Düzeylerine Göre İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve oyun çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G. ve Baysan-Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*. 2 (2). 53-60.
- Özmenler, K.N. (1995). *Antisosyal kişilik bozukluğunda suç örüntüsüne göre psikososyal özelliklerin incelenmesi*. Uzmanlık Tezi. Ankara: Genelkurmay Başkanlığı Gülhane Askeri Tıp Akademisi.
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, A. (2007). İnternet bağımlılığı. Klinik ve tedavisi. *Internet addiction: clinical aspects and treatment strategies*. *Journal of Dependence*. 8 (13). 36-41.
- Öztürk, V. (2018). *Vücut geliştirme ve bilek güreşi müsabık sporcularının sportif ahlaki*

yaklaşımları ile karakterlerinin incelenmesi. Basılmamış yüksek lisans tezi. Akdeniz Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hareket ve Antrenman Bilimleri Anabilim Dalı, Antalya.

- Özyürek, A. ve Kılınç, N. (2015). Okul öncesi eğitim kurumlarındaki öğrenme merkezlerinin çocukların serbest oyun davranışları üzerine etkisi. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 5 (2). 126-138.
- Pala, F.K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 12 (2). 53-71.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık, 366-380.
- Peker, A., İskender, M., ve Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin on-line oyun bağımlılıkları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 20 (1). 298-316.
- Perez, G.E.N., D'angelo, C.P. and Zabala, R.D. (1991). Physical Fitness in Children and Adolescents from Differing Socioeconomic. *Human Growth, Physical Fitness and Nutrition*. 31 (1). 80-98.
- Riggio, R.E., Tucker, J. and Coffaro, D. (1989). Social skills and empathy. *Personality and Individual Differences*, 10(1), 93-99. Erişim: 15 Nisan 2021, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0191886989901840>
- Robinson S. and Bennett, R. (1995). 'A typology of deviant workplace behaviours: a multidimensional scaling study. *Academy of Management Journal*. 38 (2). 555-72. <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/256693>
- Robinson, S.L. and Oleary-Kelly, A.M. (1998). Monkey see, monkey do: The influence of work groups on the anti social behavior of employees. *Academy of Management Journal*. 41 (1). 658-672 Erişim: 11 Nisan 2021, <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/256963>
- Rogers, R., Johansen, J., Chang, J. and Salekin, R. (1997). Predictors of adolescent psychopathy: Oppositional and conduct-disordered symptoms. *Journal of the American Academy of Psychiatry and Law*. 25 (1). 261-271. Erişim: 09 Nisan 2021 <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.874.8546&rep=rep1&type=pdf>
- Rutter, M., et al. (1998). *Antisocial behavior by young people: A major new review*. London: Cambridge University Press, 6-7.
- Sagar, S.S., Boardley, D. and Kavussanu, M. (2011). Fear of failure and student athletes interpersonal antisocial behaviour in education and sport. *British Journal of Educational Psychology*. 81 (1). 391-408.
- Sage, L. and Kavussanu, M. (2007). The effects of goal involvement on moral behavior in an experimentally manipulated competitive setting. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 29 (2). 190-207.
- Sağlam, A. ve İkiz, F.İ. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*. 16 (3). 1235-1246.
- Santrock, J. W. (2017). *Yaşam boyu gelişim: Gelişim psikolojisi*. G. Yüksel (çev.), Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sarıdede, Ş.K. (2018). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersine İlişkin Tutumlarının İncelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Senemoğlu, N. (2009). *Gelişim, öğrenme ve öğretim*. Ankara: Pegem Yayınları, 55-56.
- Sezen, G. (2013). Sporda Prososyal ve Antisosyal Tutum Ölçeği. *International Journal of*

Humanities and Social Science. 3 (18). 271-276.

- Shields, D.L. and B.L. Bredemeier, (2007). *Advances in sport mortality research*. Handbook of Sport Psychology New York, NY: JohnWiley, 662- 684.
- Singer, E. (2017). Emotional security and play engagement of young children in dutch child centres: A story of explorative research, experiments and educators testing hypotheses. *In Studying Babies and Toddlers*. 20 (1). 207-223.
- Singer, E., Nederend, M., Penninx, L., Tajik, M. and Boom, J. (2014). The teacher's role in supporting young children's level of play engagement. *Early Child Development and Care*. 184 (8). 1233-1249.
- Singh, P.K., Chaurasia, S. and Sharma, S. (2013). Study of morality among players of individual and combative sports. *Golden Research Thoughts*, 3(3). 20-29.
- Smith, P.K. (2003). *Play and peer relations*. An introduction to developmental psychology. Oxford, UK: Blacwell Publishing Ltd.
- Solak, M.Ş. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları ile Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Somer, B. (2015). *4 - 6 Yaş Resimli Çocuk Kitaplarının Prososyal Davranışlar Açısından İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Stout, P. A. and Leckenby, J. D. (1986). Measuring emotional response to advertising. *Journal of Advertising*. 15 (4). 35-42. Erişim: 22 Haziraz 2021 <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00913367.1986.10673036>
- Şahan, H. (2007). *Üniversite Öğrencilerinin Sosyalleşme Sürecince Spor Aktivitelerinin Rolü*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şahin, M., Kırandı, Ö., Atabaş, G., ve Bayraktar, B. (2017). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri (İstanbul Üniversitesi örneği). *Spor Eğitim Dergisi*. 1 (1). 26-33
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Hizmet Anabilim Dalı, Yalova.
- Şen, M. (2009). *3-6 Yaş Grubu Çocukların Sosyal Davranışlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Basılmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara
- Şengül, C. ve Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Davranışsal Bağımlılıklar. Psikiyatride Güncel*. 6 (3). 175-182.
- Şentuna, N. (2020). *Sporun Lise Öğrencilerinin Risk Alma Davranışı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Tavşancıl, E. (2014). *Tutumların Ölçülmesi ve Spss İle Veri Analizi (5. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Taylan, H.H., Kara, H.Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3 (1). 78-87.
- Taylı, A. (2007). Kardeş sahibi olup olmama durumunun okulöncesi dönemdeki sosyal oyuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 7 (1). 112-128.

- Tekeliođlu, A. (1999). *Devlet Okulu Ve Özel Okulda Okuyan 11-13 Yaş Grubu Kız Ve Erkek Çocukların Fiziksel Uygunlukları*. Basılmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara.
- Tekkurşun-Demir, G. ve Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeđi (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6 (1). 1-18.
- Toran. M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*. 24 (5). 2263-2278.
- Torun, F., Akçay, A., ve Çoklar, A.N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*. 3 (1). 25-35.
- Trawick-Smith, J. (2017). *Erken çocukluk döneminde gelişim: Çok kültürlü bir bakış açısı*. B. Akman, (çev.), Ankara: Nobel Yayınları.
- Tremblay, R.E. (2010). Developmental origins of disruptive behaviour problems: the original sin hypothesis, epigenetics and their consequences for prevention. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 51 (4). 341-367.
- Tukay, H. (2019). *Futbolcularda Sosyal Kimlik Bağlamında Prososyal ve Antisosyal Davranışlar*. Basılmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara.
- Tutar, H. (2016). *Sosyal psikoloji: Kavramlar ve kuramlar*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 32-33.
- Uçar, H. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimi: Samsun örneđi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Samsun.
- Ulaş, M. ve Ayan, S. (2016). Çocuk Oyun Alanları Deđerlendirme Ölçeđi: Geçerlik Güvenirlik Çalışması. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 11(2). 10-24.
- Uluşık, V. (2015). *Spor Yapan ve Yapmayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Stres ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi (Burdur İli Örneđi)*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliđi Anabilim Dalı, Burdur.
- Ulukan, M. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ve sürekli umut düzeylerinin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*. 3 (1). 202-218.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Adana.
- Underwood, B., Moore, B. (1982). Perspective-taking and altruism. *Psychological Bulletin*. 91 (1). 143-173. Erişim: 10 Haziran 2021, <https://psycnet.apa.org/record/1982-07715-001>
- Urlu, Y. (2014). *10-12 Yaş Grubu Çocukların Fiziksel Aktivite Düzeylerinin Araştırılması*. Basılmamış Yüksek lisans tezi. Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Balıkesir.
- Üstündađ, S. (2017). *Eđitsel Oyunların Ortaokullarda Öğrenim Gören Kaynaştırma Öğrencilerinin Öz Kavram Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliđi Anabilim Dalı, Bolu.
- Vaish, A., Carpenter, M. and Tomasello, M. (2009). Sympathy through affective perspective

- taking and its relation to prosocial behavior in toddlers. *Developmental Psychology*. 45 (2). 534-543.
- Van Dyne, L., Graham, J. W. and Dienesch, R. M. (1994). Organizational citizenship behavior: Construct redefinition, measurement, and validation. *Academy of Management Journal*. 37 (4). 765-802. Eriřim: 01 Haziran 2021, <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/256600>
- Vanrooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Vermulst, A.A., Van Den Eijnden, R.J. and Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers addiction. *Addiction*. 106 (1). 205-212.
- Vasta, R., Haith, M. M. ve Miller, S. A. (1992). Child psychology: The modern science. *Toronto: John Wiley& Sons, Inc.* Eriřim: 11 Aęustos 2021, <https://psycnet.apa.org/record/1992-97080-000>
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M.B., and Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*. 4 (1). 1-9.
- Yakut, S. (2012). *Lise öğrencilerinde dindarlık-řiddet eğilimi ilişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Isparta.
- Yalçınkaya, T. (2004). *Okul öncesi eğitimde eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınları.
- Yan, Y. (2007). *10-13 Yaş Çocuklarda, Sosyo-Ekonomik Yapının Fiziksel Aktivite ve Fiziksel Uygunluk Düzeyine Etkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yeltepe-Ercan, H. (2013). *Baęımlılık tedavisinde egzersiz tedavisi*. Ankara: Nobel.
- Yıldırım, M. (2017). Üniversite takımlarında mücadele eden sporcuların spora katılım motivasyonlarına etki eden faktörlerin belirlenmesi (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi örneęi). *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 18 (1). 41-51.
- Yılmaz, E. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Sportmenlik Davranışlarının İncelenmesi (Düzce İli Örneęi)*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Düzce: Düzce Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, M.B. (2010). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik baęımlılık gösterme eğilimlerinin farklı deęişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Arařtırmaları Dergisi*. 1 (1). 617-622.
- Yoncalık, O. ve Gündoędu, C. (2007). Sporda ahlaki bir spor olarak doping. *Doęu Anadolu Bölgesi Arařtırmaları Dergisi*. 6 (1). 128-134.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37 (5). 355-372.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*. 48 (4). 402-415.
- Yükselgün, Y. (2008). *İlköğretim Dördüncü ve Beřinci Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Eskişehir.

EKLER

Ek-1. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği

Sayın Katılımcı; Bu ölçek; Dijital oyunları oynama arzu ve isteğini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. <u>Pasif oyunlar (bilgisayar veya masa oyunları) bu çalışmanın alanı içindedir.</u> Hiç Katılmıyorum, Katılmıyorum, Kararsızım, Katılıyorum, Tamamen Katılıyorum cevaplarından size uygun olanı (X) işaretleyiniz. İşaretlenmemiş ifade bulunmamasını rica eder, katılarınız için teşekkür ederim.	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	1	2	3	4	5
2. Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.*	1	2	3	4	5
3. Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.*	1	2	3	4	5
4. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.	1	2	3	4	5
5. Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.*	1	2	3	4	5
6. Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.*	1	2	3	4	5
7. Dijital oyun oynamayı sevmem.*	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. Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkır.*	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. Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacağım birşeyim yok.*	1	2	3	4	5

Ek-2. Oyunsallık Ölçeği

İFADELER	KESİNLİKLE KATILMIYORUM				
	KESİNLİKLE KATILMIYORUM	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILYORUM	KESİNLİKLE KATILYORUM
1. Oyun oynamayı severim.	1	2	3	4	5
2. Oyun oynamak beni heyecandırır.	1	2	3	4	5
3. Oyun oynarken sakatlanmaktan korkmam.	1	2	3	4	5
4. Aç olsam da oyun oynamayı sürdürürüm.	1	2	3	4	5
5. Televizyonda film izlemek yerine oyun oynarım.	1	2	3	4	5
6. Oyun kurallarına uyarım.	1	2	3	4	5
7. Oyun araçlarımı arkadaşlarımla paylaşıyorum.	1	2	3	4	5
8. Oyun oynarken kıyafetlerimin kirlenmesini umursamam.	1	2	3	4	5
9. Uyanır uyanmaz oyun oynamak isterim.	1	2	3	4	5
10. Oyun oynarken yorulduğumun farkına varmam.	1	2	3	4	5
11. Kendi yaşitlarımla oyun oynamaktan zevk alırım.	1	2	3	4	5
12. Yeni bir oyun öğrendiğimde heyecanlanırım.	1	2	3	4	5
13. Oyun oynamaya doymuyorum.	1	2	3	4	5
14. Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynamayı hayal ederim.	1	2	3	4	5
15. Oyun oynamak için görevlerimi aksatırım.	1	2	3	4	5
16. Vaktimin çoğunu oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
17. Oyunu tek başına oynamak yerine arkadaşlarımla oynarım.	1	2	3	4	5
18. Oyun oynarken arkadaşlarımla sakatlanmasına üzülürüm.	1	2	3	4	5
19. Hasta olsam bile oyun oynamak isterim.	1	2	3	4	5
20. Hava koşulları uygun olmasa bile açık alanda oyun oynarım.	1	2	3	4	5
21. Yapay oyun salonlarında oyun oynamaktan zevk alırım.	1	2	3	4	5
22. Oyun denildiği zaman arkadaşlarım aklıma gelir.	1	2	3	4	5
23. Oyun oynadığım zaman günüm iyi geçiyor.	1	2	3	4	5
24. Oyun oynamak bana keyif verir.	1	2	3	4	5
25. Her zaman oyun oynamak isterim.	1	2	3	4	5

Ek-3. Sporda Prososyal ve Antisosyal Davranış Ölçeği

Bu sezonda yarışmalar esnasında, Ben...	HİÇ	NADİREN	BAZEN	SIKLIKLA	OLDUKÇA SIK
Takım arkadaşıma olumlu geribildirim verdim (güzel pas!.., iyi hareket!.. gibi).					
Rakibimi eleştirdim.					
Takım arkadaşım ile tartıştım.					
Yere düşen rakibime yardım ettim.					
Rakibime kasten faul yaptım.					
Rakibim sakatlandığında oyunun durmasını istedim.					
Takım arkadaşıma kötü söz söyledim.					
Takım arkadaşımı cesaretlendirdim.					
Bana yapılan faulün intikamını aldım.					
Sakatlanan rakibime yardım ettim.					
Takım arkadaşımı eleştirdim.					
Takım arkadaşıma yapıcı geribildirim verdim (daha ileride durmalısın!.. gibi).					
Rakibimi öfkelenmeye çalıştım.					
Takım arkadaşıma küfür ettim.					
Takım arkadaşımı iyi oynadığı için tebrik ettim.					
Rakibimi sakatlamaya çalıştım.					
Bilerek rakibimin dikkatini dağıttım.					
Takım arkadaşıma kötü performansından dolayı tepki gösterdim.					
Oyun kurallarına aykırı davrandım.					
Agresif hareketlerimle rakibimin gözünü korkuttum.					

Ek-4. Araştırma İzin Yazısı



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.15148096
Konu : Araştırma izni

20.10.2020

ONDOKUZMAYIS ÜNİVERSİTESİ
(Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 2020/2 nolu Genelgesi.
b) 6.10.2020 Tarih ve 17267 Sayılı Yazınız.

Üniversiteniz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı Doktora Öğrencisi Serhat ÜSTÜNDAĞ' ın " Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının Oyunsallık ve Sporda Olumlu Sosyal ve Anti-Sosyal Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi " konulu tezi kapsamında İlçenize bağlı tüm liselerde online olarak uygulanacak olan veri toplama araçları ilgi (b) Genelge çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda, söz konusu araştırmanın Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ölçme araçlarının; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek, eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde okul ve kurum yöneticilerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Turan AKPINAR
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Ek:

1-Uygulama Araçları (4 sayfa)

2-Uygulanacak ankete dair link

<https://docs.google.com/forms/d/1tm9MOEgy8GYmrh6G9gOquIuYz4Xt9r-6wL.BkmGFAQWg/edit>

Dağıtım:

Gereği:

Ondokuzmayıs Üniversitesi

Bilgi:

B Planı



Adres :
Elektronik Ağ:
e-posta: istatistik06@hotmail.com

Bilgi için:
Tel: 0 (312) 306 89 06

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 1e89-d50c-3b09-9f28-30ca kodu ile teyit edilebilir.

Ek-5. Etik Kurul Raporu



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
05.02.2020	1	2020/27

KARAR NO: 2020/27
Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora öğrencisi Serhat ÜSTÜNDAĞ' ın Doç. Dr. Musa ÇON danışmanlığında "Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının Oyunsallık Ve Sporda Olumlu Sosyal Ve Anti- Sosyal Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi" isimli Doktora Tezine ilişkin anket çalışmasını içeren 4064 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora öğrencisi Serhat ÜSTÜNDAĞ' ın Doç. Dr. Musa ÇON danışmanlığında "Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumlarının Oyunsallık Ve Sporda Olumlu Sosyal Ve Anti- Sosyal Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi" isimli Doktora Tezine ilişkin anket çalışmasının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

ÖZGEÇMİŞ

Serhat ÜSTÜNDAĞ Erzurum Spor Lisesi'ni bitirdikten sonra Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu'ndan 2013 yılında mezun oldu. 2013 yılında Ankara ili Gölbaşı ilçesine beden eğitimi ve spor öğretmeni olarak atandı. 2017 yılında Abant İzzet Baysal Üniversitesi Beden Eğitimi Öğretmenliği Yüksek Lisans Programını bitirdi. Gölbaşı ilçesinde çeşitli okullarda okul müdürlüğü ve müdür yardımcılığı görevinde bulundu. Şu an müdür yardımcısı olarak görevini sürdürmektedir. Orta düzeyde İngilizce bilmektedir. Lisanslı olarak futbol, hentbol ve güreş sporunu yapmış olup, şimdilerde antrenör olarak görev yapmaktadır. Temel ilgi alanlarını, müzik, eğitim ve spor oluşturmaktadır.

İletişim Bilgileri:

Öğrenci no : 17230435

ORCID ID : 00 00000342771332

Yayımlar :

1. Özcan, G. ve Üstündağ, S.(01/09/2017), Eğitsel Oyunlarla İşlenen Beden Eğitimi Dersinin Öğrencilerin Öz-Kavram Düzeyleri Üzerine Etkisi, *Inesjournal*,04 (012), 126-142.
2. Üstündağ, S. ve Özcan, G.(13/10/2018), Eğitsel Oyunların Ortaokullarda Öğrenim Gören Kaynaştırma Öğrencilerinin Öz Kavram Düzeyleri Üzerine Etkisi, *Redfame*,1(6), 183-192.

Kazanılan Ödüller, Teşvikler ve Burslar :

1. Üstün başarı belgesi (MEB),
2. Üstün onur belgesi (Atatürk Üniversitesi).

