

T.C.
ADİYAMAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ ve SPOR ANABİLİM DALI

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYİNİN E-ÖĞRENME VE
BAŞARI MOTİVASYONU ÜZERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUAMMER YILDIZ

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ESRA BAYRAK AYAŞ

ADİYAMAN, 2024

ÖZET

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYİNİN E-ÖĞRENME ve BAŞARI MOTİVASYONU ÜZERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Muammer YILDIZ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Adıyaman Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eylül/2024, Sayfa:52

Danışman: Doç. Dr. Esra BAYRAK AYAS

Araştırmanın amacını, Spor lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve bu bağımlılık düzeyinin öğrencilerin e-öğrenme ve motivasyonları üzerinde nasıl bir etki oluşturduğunu belirlemek oluşturmaktadır. Bu araştırma evrenini Kahramanmaraş ve Adıyaman illerinde bulunan lise düzeyindeki okullar oluştururken, örneklemi ise bu illerde öğrenim gören spor lisesi öğrencileri oluşturmaktadır. Bu araştırmamız toplamda gönüllü olarak 372 öğrenci katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak dört bölümden oluşan ölçek kullanılmıştır. Ölçekte katılımcıların demografik özelliklerini tanımlamaya yönelik sorular; Tiryaki ve ark. (1997) tarafından Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik analizini yapmış oldukları Spora Özgü Başarı Motivasyonu Ölçeği (SÖBMÖ), Irmak ve Erdoğan (2016) tarafından Türkçe formunun geçerlilik ve güvenirlik analizini yapmış oldukları Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) ve Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından geliştirilen Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği (SEÖYTÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS istatistik paket programı kullanılmış ve anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ alınmıştır. Öncelikle verilerin analizinde tanımlayıcı istatistikler (frekans, yüzde, ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerler) yapılmıştır. Daha sonra normallik testlerinden olan Shapiro Wilk-W testi yapılarak, verilerin basıklık ve çarpıklık değerleri tespit edilmiştir. Normallik sınaması sonucunda, ikili ilişkisiz grupların karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t-Testi, ikiden fazla ilişkisiz grupların karşılaştırılmasında Tek Yönlü Varyans Analizi ANOVA kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi incelemek, Dijital Oyun Bağımlılığı ile Spora Özgü Başarı Motivasyonu arasındaki ilişkiyi incelemek ve Spora Özgü Başarı Motivasyonu ile Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır. Sonuç olarak; Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum ve Spora Özgü Başarı Motivasyonu arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür. Ancak Spora Özgü Başarı Motivasyonu ile Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum arasında pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu saptanmıştır. ($r = .291$, $p < .001$)

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Bağımlılık, E-öğrenme, Motivasyon

ABSTRACT

E-LEARNING AND SUCCESS OF DIGITAL GAME ADDICTION LEVEL EXAMINING THE EFFECT ON MOTIVATION

Muammer YILDIZ

Department of Physical Education and Sports

Adıyaman University, Graduate Education Institute, September/2024, Page:52

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Esra BAYRAK AYAŞ

The aim of the study is to determine the digital game addiction levels of sports high school students and to determine how this addiction level affects the students' e-learning and motivation. The universe of our study consists of high school level schools in Kahramanmaraş and Adıyaman provinces. The sample consists of sports high school students studying in these provinces. A total of 372 students participated in our study voluntarily. A questionnaire consisting of four sections was used as the data collection tool in the study. In the scale, questions to define the demographic characteristics of the participants, the Sports Specific Achievement Motivation Scale (SÖBMÖ), the validity and reliability analysis of the Turkish form of which was conducted by Tiryaki et al. (1997), the Digital Game Addiction Scale (DOBÖ-7), the validity and reliability analysis of the Turkish form of which was conducted by Irmak and Erdoğan (2016), and the Attitude Towards E-Learning in Sport Scale (SEÖYTÖ) developed by Bozkurt and Tamer (2020) were used. The data was analyzed using the SPSS statistical package program and the significance level was taken as $p < 0.05$. First of all, descriptive statistics (frequency, percentage, mean, standard deviation, minimum and maximum values) were performed in the analysis of the data. Then, Shapiro Wilk-W test, which is one of the normality tests, was performed to determine the kurtosis and skewness values of the data. As a result of the normality test, independent samples t-Test was used to compare binary unrelated groups, and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) was used to compare more than two unrelated groups. Pearson Correlation analysis was performed to examine the relationship between digital game addiction and attitude towards e-learning in sports, to examine the relationship between Digital Game Addiction and Sport-Specific Achievement Motivation, and to examine the relationship between Sport-Specific Achievement Motivation and Attitude Towards E-Learning in Sports. As a result; It was observed that there was a negative relationship between Digital Game Addiction Level and Attitude Towards E-Learning in Sports and Sport-Specific Achievement Motivation. However, it was determined that there was a positive relationship between Sport-Specific Achievement Motivation and Attitude Towards E-Learning in Sports.

Keywords: Digital game, Addiction, E-learning, Motivation

TEŞEKKÜR

Çalışmalarında emeğini ve desteğini esirgemeyen değerli hocam danışmanım Doç. Dr. Esra BAYRAK AYAŞ'a, fikir ve değerlendirmeleri ile katkı sağlayan değerli hocalarım Doç. Dr. Fatih MURATHAN ve Doç. Dr. Mehmet KARTAL'a, teknik boyutta desteğini gördüğüm değerli arkadaşım Serdar ZİNCİR'e teşekkürlerimi sunarım.

Hayatıma değer katan ve çalışmalarım boyunca sabırla manevi desteğini esirgemeyen değerli eşim ve çocuklarıma sonsuz sevgi ve teşekkürlerimi sunarım.



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Adıyaman Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Muammer YILDIZ

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	x
SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi ve Bilim Hayatına Getireceği Katkılar	2
1.3. Literatür Özeti	2
2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI.....	4
2.1. Dijital Teknoloji.....	4
2.2. Dijital Oyun	4
2.2.1. Spor ve e-Spor	5
2.2.1.1. E-sporun tarihsel gelişimi	7
2.2.1.2. E-spor ekonomisi	7
2.2.1.3. E-sporcu.....	8
2.2.1.4. E-spor türleri.....	8
2.2.1.5. Türkiye ve Dünya’da e-spor	9
2.2.2. Dijital oyunların Dünya ve Türkiye’deki tarihsel gelişimi	9
2.2.3. Dijital oyunların olumlu etkileri.....	10
2.2.4. Dijital oyunların olumsuz etkileri.....	11
2.3. Bağımlılık.....	12
2.3.1. Fiziksel bağımlılık	13
2.3.2. Psikolojik bağımlılık	13
2.3.2.1. Dijital oyun bağımlılığı.....	14
<i>Dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörler</i>	14
<i>Teknolojik faktörler</i>	14
<i>Kişilik özellikleri</i>	14

<i>Demografik faktörler</i>	<i>15</i>
<i>Çevresel faktörler.....</i>	<i>15</i>
<i>Psikolojik faktörler</i>	<i>16</i>
<i>Sosyo-ekonomik faktörler</i>	<i>16</i>
<i>Dijital oyun bağımlılığının belirtileri</i>	<i>16</i>
3. E-ÖĞRENME	17
3.1. E-Öğrenmenin Tanımı.....	17
3.2. E-Öğrenmenin Tarihçesi	18
3.3. E-Öğrenmenin Faydaları ve Sınırlılıkları.....	19
3.4. E-Öğrenmeye Hazırbulunuşluk	20
3.5. E-Öğrenme Stilleri.....	20
3.5.1. Görsel öğrenme	20
3.5.2. İşitsel öğrenme	20
3.5.3. Sosyal öğrenme.....	21
3.5.4. Bağımsız öğrenme	21
3.6. Türkiye’de E-Öğrenme	22
4. MOTİVASYON.....	23
4.1. Motivasyon Türleri	23
4.1.1. İçsel motivasyon	23
4.1.2. Dışsal motivasyon.....	23
4.1.3. Başarı motivasyonu.....	24
4.1.3.1. Başarı motivasyonunu etkileyen faktörler	24
4.1.4. Sporda motivasyon.....	25
4.1.5. Sporda başarı motivasyonu	25
5. MATERYAL ve METOT	27
5.1. Araştırmanın Modeli	27
5.2. Evren ve Örneklem.....	27
5.3. Veri Toplama Araçları	27
5.4. Kişisel Bilgi Formu	28
5.5. Veri ToplamaFormu.....	28
5.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi.....	29
6. BULGULAR ve ANALİZ	30
7. TARTIŞMA ve SONUÇ.....	40

KAYNAKÇA.....45

EKLER

ÖZGEÇMİŞ



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 6.1. Çalışma grubunun kişisel bilgilerine yönelik f ve % değerleri.....	30
Tablo 6.2. Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılık ölçeği ve sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden almış oldukları puan değerleri.....	31
Tablo 6.3. Araştırmaya katılan grubun spora özgü başarı motivasyon ölçeği ve alt boyutlarından almış oldukları puan değerleri.....	31
Tablo 6.4. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	32
Tablo 6.5. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	32
Tablo 6.6. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	33
Tablo 6.7. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	33
Tablo 6.8. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	34
Tablo 6.9. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğine ilişkin t-testi sonucu.....	34
Tablo 6.10. Araştırmaya katılan grubun “sınıf” değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	34

Tablo 6.11. Araştırmaya katılan grubun sınıf değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	35
Tablo 6.12. Araştırmaya katılan grubun branş değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	35
Tablo 6.13. Araştırmaya katılan grubun branş değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	36
Tablo 6.14. Araştırmaya katılan grubun teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları...	36
Tablo 6.15. Araştırmaya katılan grubun ile teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	37
Tablo 6.16. Araştırmaya katılan grubun interneti hangi amaç için kullandıklarına dair değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları.....	37
Tablo 6.17. Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılığı ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar.....	38
Tablo 6.18. Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılığı ile spora özgü başarı motivasyonu arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar.....	38
Tablo 6.19. Araştırmaya katılan grubun spora özgü başarı motivasyonu ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar.....	39

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

3D	: 3 Boyutlu
DOBÖ	: Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği
FPS	: First Person Shooter
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
PC	: Personal Computer
RTS	: Real-Time Strategy
SEÖYTÖ	: Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği
SÖBMÖ	: Spora Özgü Başarı Motivasyonu Ölçeği
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
TV	: Televizyon
vb.	: Ve benzeri
VCR	: Videocassette Recorder
yy.	: Yüzyıl

1. GİRİŞ

İnsanoğlu var olduğu günden beri ihtiyaçları doğrultusunda, hep daha iyiye ulaşmak için çalışmıştır. Sürekli icatlar yapmış ve bu icatları geliştirmiştir. Bu sayede teknoloji oluşmuş, teknolojinin daha da gelişmesiyle dijital teknoloji dönemine geçilmiştir. Dijital teknoloji artık hayatımızın her alanında vardır. Ulaşımda, iletişimde, eğitimde, sağlıkta, inşaatta, turizmde eğlence sektöründe vs. dijital teknolojiyi hayatımızın hemen hemen her alanında kullandığımız için motivasyonumuzu etkiler. Motivasyonumuz ise hep daha iyiye daha mükemmele ulaşmak olduğu için dijital teknoloji sürekli gelişmektedir ve gelişmeye devam etmektedir. Yani dijital teknoloji ve motivasyon iç içedir ve birbirini beslemektedir.

Teknolojinin hayatımızın her alanında yer aldığını daha önce de belirtmiştik. Teknoloji oyun sektöründe de yer almakta ve bu durum yeni oluşturulan oyun yazılımlarıyla da her geçen gün daha da gelişmektedir. Oyunlar geleneksel formlarından günümüze kadar insanların yaşamının bir parçası olmuştur. Oyunlar teknoloji ve internet gibi önemli çağdaş faktörlerin etkisiyle bugünkü alışlagelmiş halinden farklılık göstermektedir. Bu değişimlerin bir sonucu olarak gelişen teknoloji, oyun oynama aracı olarak kullanılmakta ve oyun oynama davranışı neredeyse en çok tercih edilen boş zaman değerlendirme davranışı olarak görülmektedir (Can ve Tekkurşun Demir, 2020: 365).

Günümüz dünyasında eğitim ve öğretim daha da önem kazanmaktadır. İşletmeler, eğitim kurumları ve uluslar, bilgi toplumunun en önemli kaynağı olan insan sermayesinin kalitesini artırmak için yoğun bir şekilde çalışmaktadır. Ancak teknoloji alanındaki gelişmeler eğitim ve öğretim alanına yeni araç ve teknikleri de beraberinde getirmektedir. Başta internet olmak üzere genel amaçlı birçok teknolojinin eğitimde kullanılması, e-öğrenme adı verilen ve hızla gelişen bir öğrenme yönteminin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Aslan, 2006: 121).

İçinde bulunduğumuz dönem “bilgi çağı” olarak isimlendirilmektedir. Bu çağın anahtar kelimelerini küreselleşme ve dijital teknoloji oluşturmaktadır. Bu kavramlar üretim, tüketim, düşünsel ve duygusal dünyalarımızı etkilemektedir (Şahin, 2003: 121). Özellikle oyun sektörünün dijitalleşmesi bazı bilim adamlarını ikiye bölmektedir. Bir grup bilim adamı olumlu etkilerinden bahsederken, diğer grup ise olumsuz etkilerinin olduğunu savunmaktadır. Varolan literatürde genellikle hep olumsuz yönlerinden bahsedilse de yerinde ve zamanında kullanıldığında olumlu etkilerinin olduğu çalışmalarda mevcuttur. Ancak bu olumsuz etkilerden kurtulabilmek kişinin elinde olan bir durumdur.

1.1. Araştırmanın Amacı

Spor lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve bu bağımlılık düzeyinin öğrencilerin e-öğrenme ve motivasyonları üzerinde nasıl bir etki oluşturduğunu belirlemek araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi ve Bilim Hayatına Getireceği Katkılar

Konu alanı ile ilgili gerçekleştirilecek olan dijital oyun bağımlılık düzeyi, e-öğrenme ve başarı motivasyonunun birlikte yer aldığı araştırma türüne rastlanmamıştır. Bu bakımdan dijital oyun bağımlılığının ne düzeyde olduğu ve e-öğrenme ve başarı motivasyonunu nasıl etkileyeceği ve etki aşamasında değişkenlerin yönünün belirlenmesi noktasında bu çalışmanın özgün değerinin oluşması beklenmektedir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin genel anlamda yüksek olacağı hipotezi ile e-öğrenme ve başarı motivasyonları arasında ne yönde ilişkisinin olduğu tespit edilmeye çalışılması açısından bu araştırma önemli görülmektedir.

Bu çalışmanın sonucunda ailelere dijital oyun bağımlılığı konusuna dikkat çekerek belirtilen süreler çerçevesinde dijital oyunların oynanmasına izin verilmesi gerektiğinin önemi vurgulanacaktır. Bu durumun önüne geçilmediği takdirde öğrencilerin hem e-öğrenme hem de başarı motivasyonları üzerinde olumsuz durumlara yol açabileceğine dikkat çekerek aileleri bu konuda bilgilendirmeye çalışılacaktır.

1.3. Literatür Özeti

Literatürde dijital teknoloji kullanımına yönelik olumsuz etkilerinden birinin beyindeki ödül-ceza sistemini bozduğu ve bunun sonucunda ise bağımlılığa neden olduğudur (Mustafaoğlu vd. 2018: 229). Ancak literatürde ise haftalık 41 saatin dijital oyun oynayarak geçirilmesinin bireylerde bağımlılık oluşturduğu belirtilmektedir (Wan ve Chiou, 2013: 417; Ayaş, 2020: 88). Bu sonuçlar şunu göstermektedir. Ölçülü bir şekilde kullanıldığında el- göz koordinasyonu gibi faktörlere olumlu etkisi olduğunu ancak sürenin aşılması durumunda bağımlılığın oluşmasının kaçınılmaz bir durum olduğunu göstermektedir.

Motivasyon ise güdüleme olarak da ifade edilmektedir. Latince “motive” kelimesinde gelmektedir. Motivasyon, insanı harekete geçiren ve hareketlerinin yönünü belirleyen ihtiyaç ve korkulardır. Bir başka tanımda ise bireyi belirli durumlarda, belirli davranışlara yönelten etken olarak ifade edilmektedir (Fındıkçı, 2009: 371).

İlgili literatür incelendiğinde de konu ile benzer çalışmaların olduğuna rastlanmıştır. Can ve Tekkurşun (2020), yapmış oldukları çalışmalarında sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları ve dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin farkındalık düzeylerini inceleyerek dijital oyun bağımlılığının yaş ve cinsiyet gibi değişkenler açısından nasıl bir değişim gösterdiğini araştırmışlardır (Can ve Tekkurşun Demir, 2020: 364). Şahin (2003) ise çalışmasında küreselleşme ve dijital teknolojiyi irdeleyerek eğitim alanındaki uygulamalarını belirlemeye çalışmıştır (Şahin, 2003: 441). Mustafaoğlu ve arkadaşları (2018), dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkilerini tartışarak dijital teknolojinin kullanım sıklığına göre çocuklarda ortaya çıkabilecek olumsuz etkilere dikkat çekmiştir (Mustafaoğlu vd. 2018: 229). Aslan (2006), yapmış olduğu çalışmada e-öğrenme kavramı, e-öğrenme sistemleri çatısı ve uygulamaları ile sistemin etkin bir biçimde işleyebilmesi için gerekli olan öğrenme yönetim sistemini değerlendirmiştir (Aslan, 2006: 121). Ayrıca e-öğrenmenin avantaj ve dezavantajlarından da çalışmanın içeriğinde yer vermiştir. Fındıkçı (2009), insan kaynakları yönetiminin dinamiklerini incelemiş ve çalışmasında çalışanların performans ve motivasyonunu etkileyen değişkenleri araştırmıştır (Fındıkçı, 2009: 371). Dönmezer (1982), bireyin motivasyonunu etkileyen en önemli kavram olan iletişim üzerinde durmuş ve bireyin toplumdaki yerini sosyolojik açıdan ele almıştır (Dönmezer, 1982: 18). Literatürde Ayaş, tarafından 2020 yılında yayınlamış olduğu iki çalışmada yer almaktadır. Bunlardan ilki e-spor oyuncularında öğrenmeye yönelik tutumların katılım motivasyon düzeyleri ile karşılaştırılması, ikincisi ise lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi isimli çalışmalardır.

2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

2.1. Dijital Teknoloji

Teknolojiyi, genel olarak hayatımızı düzenlemek için kullandığımız araçlar olarak tanımlayabiliriz. Teknolojinin tanımları zamana ve mekana göre değişken olabilmektedir. Bu duruma şu şekilde bir örnek verebiliriz. Antik Yunanistan'da teknoloji "uygulamalı sanat" olarak adlandırılırken, 20. yüzyılda araçların bileşimini, iş süreçlerini ve hatta çalışma hayatını kapsayan daha geniş bir anlam kazanmıştır. Teknoloji, makine ve cihazların imalatı hakkında bilimsel bilgiye dayalı birikimdir (Günay, 2017: 163). Hepimiz teknolojinin günümüz dünyasında giderek daha önemli hale geldiğini biliyoruz. "İletişim çağı" olarak adlandırılan bu çağda, teknoloji her alanın temelidir (Özocak, 2022: 1). Dijital teknoloji artık öğrenci deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle, akademik araştırmalar doğal olarak çeşitli dijital teknolojilerin öğrenci öğrenimini etkinleştirme, ilerletme ve hatta "iyileştirme" potansiyeline doğru odaklanmıştır (Bloom, Sadun, ve Van Reenen, 2016: 61). Dijital teknolojiler, dünya çapında modern eğitim sunumunun ve uygulamasının giderek daha önemli bir parçası haline gelmekte ve eğitimin geleceğine ilişkin kamuoyu algısının merkezinde yer almaktadır. Pandemi sürecinde dijital öğretim kaynaklarının yaygınlaşması, dijital teknolojinin eğitimsel önemini artırmıştır (Facer ve Selwyn, 2021: 2).

2.2. Dijital Oyun

Oyun, insanların belirli bir yer ve zamanda gönüllü olarak katıldıkları, normal etkinlikleri dışında fiziksel, zihinsel, eğlence, sağlık, eğitim ve benzeri amaçlarla belirli kurallara ve kısıtlamalara tabi olan etkinlikler bütünüdür. Sosyalleşmeyi ve duygusal olgunluğu, yeterliliği ve zekayı desteklemektedir. Dikkat, beceri ve şansa dayalı, herhangi bir maddi kazanç beklentisi olmayan, katılımcı ve seyircilere heyecan ve keyif veren etkinliklerdir (Heper, 2012: 25).

Oyunlar, video oyunları ve bilgisayar oyunları gibi dijital medya araçları kullanılarak oynanmaktadır. Bu ortamlar Dijital Oyunlar başlığı altında değerlendirilmektedir. Ekonomik sorunların yaşandığı, gerçek ve sanal kimliklerin tartışıldığı günümüzde bilgi toplumunda yaşayan bireyler kitle iletişiminden farklı bir arayış içindedirler. Dijital oyun ortamları, kullanıcıların gerçek yaşam olaylarının aksine sanal deneyimler kazanmalarına olanak tanıyarak fikir edinmelerini sağlamaktadır (Yengin, 2011: 20). Çocukları, günümüz

video ve bilgisayar oyunlarına çeken ve bağlayan etkenin ne olduğu tartışılır bir etkindir. Kimisine göre bu etken şiddet kimisine göre konusu olabilmektedir. İnsanoğlunda var olan zorla birşeylerin öğretilmesi durumu çocuklarda da aynı şekilde işlemektedir. Modern bilgisayar ve video oyunları öğrencilere her saniye öğrenme fırsatı sunmaktadır (Prensky, 2003: 2).

Dijital ortam, insan yaşamının her aşamasına hızla nüfuz eden bir teknolojidir. Bireyler dijital ortamlar aracılığıyla bilgiye erişebilir, bilgiyi paylaşabilir ve saklayabilir. Ayrıca eskiden fiziksel mekanda gerçekleşen oyunlar gibi çeşitli aktiviteler artık tamamen dijital ortamda gerçekleştiriliyor. Literatür taramasına göre, oyun ortamlarının gözetimsiz bırakıldığı takdirde çocuklar için zararlı olduğuna inanılmaktadır. Ancak eğitici içeriklerle tasarlanan oyunlar çocukların zihinsel gelişimlerine büyük katkı sağlayacaktır (Çakmak, 2016: 431). Dijital oyunların eğlenceli, ilgi çekici ve popüler olması nedeniyle bazı kurumlar, bireylerin motivasyonlarını ve performanslarını artırabileceği beklentisiyle bu oyunları ciddi bileşenler olarak görmekte ve bu oyunları kurumsal faaliyetlere entegre etmeye çalışmaktadırlar (Liu, Li ve Santhanam, 2013: 111).

2.2.1. Spor ve e-spor

Araştırmacılar, “spor” kelimesinin kökenlerinin "dağılmak, ayrılmak, eğlence, zevk almak" anlamına gelen Latince "disportare and desport" kelimelerinin köklerinin ilk hecesinin düşmesine dayandığını ve 17. yy.'dan sonra "spor" haline geldiğini ifade etmektedirler (Keten, 1993: 8). Bireysel veya takım olarak, belli kurallar çerçevesinde, belli bir yer ve zamanda, sürekli değişim göstererek gerçekleştirilen ve belirli bir amaca hizmet eden organize insan davranışları spor olarak ifade edilmektedir (Metheny, 2013: 59).

Spor, insanların farklı amaçlar için belirli kurallar dahilinde yaptıkları fiziksel aktivitelerdir. Diğer bir ifadeyle bireylerin boş zamanların basketbol, yüzme, futbol gibi aktivitelerle geçirmek ya da profesyonel bir şekilde bu aktivitelere katılmalarını spor tanımının bir parçasını oluşturmaktadır. Bu faaliyetler, belirli bir amaca hizmet ettikleri için sporun kapsamı dahilindedir ve her sektörün kuralları dikkate alınmaktadır (Yüksel, Hekim ve Gürkan, 2014: 330).

İnsanın fikir ve ruh unsurlarıyla birliğini oluşturan bedenini, belirli bir amaç için eğitme fikri, insanın evrendeki varlığı kadar eski bir olgudur. Canlılığın en önemli göstergesi olan hareket, beden eğitiminin de en önemli aracıdır (Alpman, 1972: 8). Spor, dünyadaki farklı kültürleri, dilleri ve halkları birleştiren önemli bir olgudur. Spor bilimini öğrenmek ve

öğretmek, spor bilimini oluşturan kavramların anlaşılmasıyla başlar. Spor biliminin temel kavramları iyi anlaşılmadan ve aralarındaki ilişkiler sağlam temellere oturtulmadan spor hakkında fikir sahibi olmamız imkansızdır (Heper, 2012: 3).

Teknoloji alanındaki hızlı gelişim sadece spor alanını değil tüm alanları etkilemekte ve yeni gelişmeleri beraberinde getirmektedir. Rekabetçi video ve bilgisayar oyunları oynamak ve izlemek, elektronik spor (e-spor) kavramını doğurmuştur. E-spor hem fiziksel hem de zihinsel yönleri içermektedir. Ancak en önemli özellikleri sanal ortamda veya bilgisayar ortamında oynanması, çağdaş sporlara göre tesis ve ekipman için çok büyük paralar gerektirmemesi, dünyanın her yerinde uygulanabilmesi, bireysel ve takımlar halinde oynanabilmesi ve müsabakanın türüne göre ekipman gerektirmesidir (Mustafaoğlu, 2018: 84). Küreselleşmenin ve teknolojik gelişmenin etkisi, spor endüstrisinde ve diğer birçok alanda yenilik ve harekete yol açmıştır. Bu yeniliklerden en önemlisi, spor endüstrisi içerisinde kendine has özellikleri olan ve gelişme trendleri çerçevesinde ölçeği değerlendirildiğinde yeni bir ekonomi olarak adlandırılabilen e-spor alanıdır. E-spor, hem piyasa değeri bakımından hem de katılımcı sayısı bakımından patlayıcı bir büyüme yaşamaktadır (Demir ve Sertbaş, 2020: 74).

Çağımızda, modern teknolojinin gelişimi o kadar hızlı ilerlemektedir ki takip edilmesi gerçekten zor bir hal almaktadır. Bu gelişmeler günlük hayatımızın her alanını etkilediği gibi spor alanını da etkileyerek bu alanda yeni gelişmelere yol açmaktadır. Elektronik sporlar veya kısaca e-spor böyle bir gelişmedir. E-spor da günümüzde hızla gelişmekte ve özellikle gençler arasında popüler hale gelmektedir. Bu hızlı yükseliş ve artan popülerlik, e-sporlar hakkında daha fazla araştırma yapılmasını gerektirmiştir (Ayaş, 2020: 83).

E-sporun resmi bir tanımı bulunmamakla birlikte e-spor (elektronik spor) terimi genellikle profesyonel oyuncular arasında organize ve rekabetçi video oyunlarını ifade etmektedir. Bir kavramın e-spor tanımına uyması için üç kriteri (organizasyonel, rekabetçi ve profesyonel) karşılanması gerektiği vurgulanmıştır (Mangeloja, 2019: 34).

2.2.1.1. E-spor'un tarihsel gelişimi

Bilgisayar oyunlarının gelişim tarihinin incelenmesi, ilk bilgisayar oyunlarının 1958'de New York'taki Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda fizikçi Willie Hinbotham tarafından ilk etkileşimli dijital oyunun geliştirilmesiyle başladığını gösteriyor. Bir tür masa tenisi olan bu oyun, bir osiloskop (elektriksel bir ölçüm ve gözlem cihazı) ile izlenebilir.

Ayrıca oyun dışına, oyuncunun isteyip istemediğini görebileceği, istemezse geçebileceği unsurlar yerleştirilerek oyun 3 boyutlu hale getirilmiştir (Uysal, 2005: 13).

İlk oyunlar, hem grafik olarak hem de hareket eksenleri olarak iki boyutlu olarak tasarlanmıştır. Steve Russell tarafından 1962'de MIT'de geliştirilen ve ilk video oyunlarından biri olarak kabul edilen Spacewar, böyle bir oyundur. Sabit, değişmeyen bir ekranda, iki oyuncu uzay gemilerini kontrol ediyor ve merkez gezegene dokunmadan birbirlerini vuruyorlardı. 1972'de Atari tarafından piyasaya sürülen Pong gibi oyunlar da bu şekilde bir oyundu. Sabit bir bakış açısı ve kamera açısı varsayılarak, oyuncu değişmeyen bir 2B alanda tek bir ekranda hareket eder ve basit geometrik şekilleri manipüle etmekteydi. (Kara, 2018: 37).

2.2.1.2. E-spor ekonomisi

E-spor ekonomisi, esporla ilgili ekonomik faaliyet ve ticareti ifade etmektedir. E-spor, profesyonel oyuncuların bilgisayar oyunlarında yarıştığı bir endüstridir. E-spor son yıllarda çok büyük bir sektör haline gelmekte ve hızla büyümeye devam etmektedir. E-spor ekonomisi, oyuncu geliri, sponsorluk ve reklam geliri, medya hakları, ekipman ve donanım satışları ve organizasyonel ve idari hizmetler dahil olmak üzere çeşitli faktörleri içermektedir. E-spor ekonomisi gün geçtikçe büyüyen bir alan haline gelmektedir. Büyük e-spor organizasyonları, yayıncılar, takımlar, oyuncular, sponsorlar, medya şirketleri ve ekipman üreticileri arasındaki iş faaliyetleri ve işbirlikleri e-spor ekonomisini şekillendirmektedir.

2.2.1.3. E-sporcu

Ülkemizde amatör ve profesyonel anlamda e-spora gösterilen büyük ilgiye rağmen bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. E-spor oyuncularımızın birçoğu ulusal düzeyde uluslararası müsabakalara katılmasına rağmen e-sporcuların demografik özellikleri, e-spora yönelme nedenleri, antrenman saatleri, ulusal ve uluslararası turnuva katılımları ve ödülleri, sporcu başarısını etkileyen kişisel ve diğer faktörler hakkında dünyada ve ülkemizde çok sınırlı araştırma bulunmaktadır (Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı, 2018: 116). Aslında video oyunları, bazı kişilerin uzmanlaşmak için yarıştığı çeşitli uygulamaları içeren heterojen bir platformdur. Bu rekabetçi yön, ağ oyunlarının oynanma şekline farklı bir boyut kazandırmaktadır. E-sporcu, bu tür rekabet

koşullarında profesyonel olarak video oyunları oynayan kişi olarak tanımlanabilmektedir (Mora ve Héas, 2003: 130).

Bu tanımlamalarla birlikte e-sporcu, elektronik sporlar veya video oyunları ile rekabet eden ve bu alanda profesyonel olarak mücadele eden kişi olarak ifade edilebilmektedir. E-sporcular, video oyunlarında yüksek seviyede yetenek ve beceri gösteren, takım çalışması yapabilen ve genellikle büyük turnuvalarda veya liglerde mücadele eden oyunculardır.

2.2.1.4. E-spor türleri

Elektronik sporlar en basit anlamıyla rekabete dayanan oyunlardır ve birçok farklı oyun türünü içermektedir. Bu oyun türleri şu şekilde sıralanabilmektedir:

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)

FPS (Birinci Şahıs Nişancı)

RTS (Gerçek Zamanlı Strateji)

Kart Koleksiyonu Oyunları (Collectible Card Games)

Dövüşçü Oyunları (Fighter / Beat 'Em Up)

Spor Oyunları (Sports Games) şeklinde tanımlanmıştır (Kartal, 2020: 58).

2.2.1.5. Türkiye ve Dünya'da e-spor

Ülkemizde Beşiktaş'ın ardından 2017 yılında Fenerbahçe'de Super Massive TNG'nin tüm haklarını satın alarak 1907 Fenerbahçe adıyla e-spor arenasına giriş yapmıştır. Aynı zamanda Galatasaray da, Victorias Ace takımının isim haklarını satın alarak e-spor arenasına Galatasaray E-sports adı altında giriş yapmıştır. Modern anlamda bildiğimiz spor kulüplerinin yanı sıra Dark Passage (2003'te kuruldu), HWA Gaming (2008'de kuruldu) ve Super Massive (2016'da kuruldu) Türkiye'nin önde gelen e-spor kulüpleri arasında yer almaktadır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 39).

2.2.2. Dijital oyunların Dünya ve Türkiye'deki tarihsel gelişimi

1962'de Massachusetts Institute of Technology öğrencisi Steve Russell, multi-milyon dolarlık dijital PDP-1 ana bilgisayar üzerinde çalışan ilk etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar'ı geliştirmiştir. 1971'de ise bu oyunun atari versiyonu oluşturulmuştur. Televizyon, 1972'de bir ev televizyonuna bağlanabilen Pong'un icadıyla aktif bir cihaz haline gelerek, ilk ciddi hit oyunu Space Invaders, 1978'de Atari tarafından piyasaya sürülmüştür.

Atari, video oyun endüstrisindeki ilk kullanımların çoğunu icat ederek, jetonla çalışan ilk slot makinesi olan Asteroid'i icat etmiştir. 1981 yılında dijital oyun takipçileri, sırasıyla Namco ve Nintendo tarafından iki ikonik oyun olan Pac-Man ve Donkey Kong'un piyasaya sürüldüğüne tanık olarak, 1982'de Commodore, 64 kişisel bilgisayarını yaklaşık 600 dolara piyasaya sürmüştür. Bu cihaz bir yıl içinde tüm zamanların en çok satan bilgisayarı olmuştur. Piyasadaki fiyatın önemli ölçüde düşmesine neden olmuştur. Bu yeni cihaz ses kasetleri kullanmakta ve kullanıcılara birçok oyun sunmaktaydı.

Bu cihaz ebeveynler tarafından sadece oyun konsolu olmaktan öte bilgisayar olarak da kullanılabildiği için oldukça beğenilmiştir. 1985 yılında Ruslar oyun sektörüne efsanevi Tetris ile katkıda bulunmuşlardır. 1990 yılına gelindiğinde Nintendo, belki de tüm zamanların satış rekorlarını kıran Super Mario III'ü piyasaya sürmüştür. Doom 1994 yılında ve Quake 1996 yılında piyasaya sürülmüş ve 1997'de IBM'in Deep Blue Computer'ı dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u bir satranç oyununda mağlup etmeyi başarmıştır. Wolfenstein-3D'nin ID Software tarafından piyasaya sürülmesiyle birlikte, yeni bir tür FPS (First Person Shooter) oyunu tanıtılmıştır. Bilgisayar Oyunları Dünya Onur Listesi, Wolfenstein-3D'yi tüm bilgisayar oyunu endüstrisi için ortak tasarımcı olarak onurlandırılmıştır. Günümüzde oyun sektörü artık daha iyi grafiklere, sese ve yapay zekaya sahip oyunlar üretmektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005: 17).

Türkiye, hükümetin yıllık milli geliri 1.000 dolar civarındayken serbest piyasa politikalarını uygulamaya koyduğu 1983 yılından bu yana dijital oyunlara, renkli TV'lere, VCR'lere ve benzeri elektronik cihazlara yabancı değildir. Sadece birkaç şanslı kişi ilk oyun konsollarını ve 8-bit bilgisayarlarını satın alabilmiştir. Türkiye'de 1980'lerin başında eğlence seçenekleri sınırlıydı. O dönemde sınırlı yayın süresi içinde yayın yapan tek siyah beyaz ulusal bir televizyon istasyonu mevcuttu. Bu yeni çağın olanakları, "Arcade Salonu"nın (Atari Salonu) doğmasına yol açmıştır. Oyun konsollarına parası yetmeyen çok sayıda çocuk, sigara dumanı içinde gece yarısına kadar bu salonlarda oyunlar oynamıştır. Bu oyun salonlarının dezavantajı, ebeveynlerin Atari kelimesine karşı antipasti duymasına yol açmıştır. Türkiye'de 50 yaş üstü kişilerde hala bu markaya karşı bir ön yargı mevcuttur. Bu endüstrinin potansiyel faydaları birçok girişimciyi cesaretlendirmiştir.

Türkiye'de 1980'lerin ortalarından başlayarak, düşük maliyetli elde taşınan elektronik oyunlar ve Sinclair ZX Spectrum, Vic 20 ve Commodore 64 gibi bazı kişisel bilgisayarlar, dijital oyunların evlere taşınmasını sağlamıştır. Ardından Amiga ve benzeri multimedya

bilgisayarlar, IBM uyumlu PC'ler ve oyun konsolları kullanılmaya başlanmıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2005: 18).

2.2.3. Dijital oyunların olumlu etkileri

Motivasyon, öğrenme sürecinde önemli bir faktördür ve öğrencilerin derslere katılımını desteklemek, eğitimciler için zor bir süreçtir. Dijital oyunlar gibi eğitim teknolojileri, derslerde öğrenme etkinliklerine katılım potansiyelini yükseltebilir. Eğitimde teknolojinin kullanılması, öğrencilerin motivasyonunu destekleyen bir itici güçtür (Fadda vd. 2022: 304). Dijital oyunlar çocukların bilişsel başarılarını geliştirebilir. Yapılan araştırmalar dijital oyunların kullanımının öğrencilerin bilişsel öğrenme sürecini kolaylaştırabileceğini destekleyen ampirik kanıtlar sunmaktadır (Clark, Tanner-Smith ve Killingsworth, 2016: 79).

Bazı dijital oyunlar, öğrencilere çeşitli becerileri geliştirme fırsatı sunabilmektedir. Örneğin, strateji oyunları problem çözme ve analitik düşünme becerilerini teşvik ederken, bulmaca oyunları mantıksal düşünme becerilerini geliştirebilmektedir. Eğitici oyunlar, öğrencilerin matematik, fen bilimleri, tarih gibi derslerle ilgili bilgilerini pekiştirebilmelerine yardımcı olabilir.

Dijital oyunlar, öğrencilerin eğlenmesine ve öğrenmeye karşı olumlu bir tutum geliştirmesine yardımcı olabilir. Eğlenceli oyun deneyimleri, öğrenci motivasyonunu artırabilir ve öğrenme sürecini olumlu yönde etkileyebilir. Dijital oyunların lise öğrencileri üzerinde eğitici, sosyal ve manevi etkileri olabilir. Ancak bu oyunları dengeli bir şekilde kullanmak ve risklerin farkında olmak önemlidir. Ebeveynler ve öğretmenler oyun seçiminde rehberlik etmeli ve öğrencileri, oyunları sağlıklı bir şekilde kullanmaya teşvik etmelidir.

2.2.4. Dijital oyunların olumsuz etkileri

Dijital oyunların olumlu yönlerinin olduğu iddia edilse de genel kamuoyunda olumsuz etkilerinin daha büyük olduğu yönünde bir kanı mevcuttur. Dünya genelinde giderek artan obezite ülkemizde de yaygın ve acınası bir hastalıktır. Kilo vermek isteyen herkesin internette ve dijital oyunlarda geçirdiği süreyi kısıtlamadan başarılı olması imkansızdır (Baltacı vd. 2008: 16). Yapılan çalışmalar, oyunların el-göz koordinasyonu, dikkat ve strateji gelişimi üzerinde olumlu etkileri olduğunu, ancak dijital oyun oynayan bireylerde obezite, kumar ve daha fazlası dahil olmak üzere zihinsel gelişim üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu bildirilmiştir. Göz

problemleri, uyku problemleri, karpal t nel sendromu, d zensiz yemek yeme, kilo alma, duruř bozukluęu ve huzursuzluk gibi sorunlara neden olduęu s ylenmektedir (Kawashima, 2005: 5).

Oyun d nyası i in tasarlanmıř oyun ekipmanlarını g nde 4 saatten fazla kullanan kiřiler aęır kullanıcı olarak kabul edilmektedir. Bu t r kiřiler yemek yemeyi unutabilmekte veya geciktirebilmektedir. Bu durumun sonucunda bu kiřilerde fiziksel aktivite eksiklięinin az olmasından dolayı kas-iskelet sistemi rahatsızlıkları g r lmektedir (Jacobs, Hudak ve McGiffert, 2009: 277).

Dijital oyunlar, řuursuzca oyun oynayan insanlar  zerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır. řiddet temelli oyunlar,  ocuklarda  fke sorunlarına,  zdenetim eksiklięine ve saldırgan davranıřlara yol a maktadır. řiddet i eren oyunlar oynamak,  ocukları g nl k yařamda karřılařtıkları řiddete karřı duyarsızlařtırabilmektedir. Oyun oynayanlarda obsesif-kompulsif bozukluk, davranıř bozuklukları, kendini tanıyamama, saldırgan davranıřlar, empati yoksunluęu, vicdan yoksunluęu ve dięer zararlı durumlar g r lebilir. Cho ve dięerleri (2018), dijital oyun oynamaya karřı g    istekleri olan bireylerin su a karıřma olasılıęının daha y ksek olabileceęini bulmuřtur. Ayrıca d ř k iř performansı, baęımlılara y nelik danıřmanlık hizmetleri, oyun oynama bozukluklarının giderilmesine y nelik saęlık tesisleri gibi alanlar da devletin ekonomik g c n  olumsuz etkilemektedir (Cho vd. 2018: 640).

Arařtırmalar, oyunları eęlence olarak g ren insanların oyun i inde etkileřime girdięini, ancak oyunlara ger ek hayattan  ok deęer veren oyuncuların sosyal olarak olumsuz etkilendięini g stermiřtir. Oyun bozukluęu olan kiřilerin aile  yeleriyle olumlu baęlar kurma, arkadař edinme, akademik bařarı elde etme gibi alanlarda beklenene aykırı davranıřlar sergilediklerini g stermektedir. Oyuncular evde kapalı kalmayı sevdikleri gibi, oyun oynamayı dięer etkinliklere tercih etmektedirler. Bu oyuncularda sosyal iliřkilerde zayıflık ve ders bařarısında d ř ř g zlenmektedir. Oyuncuların oyun oynamanın d ř k akademik performanslara yol a tıęına inanmaması veya bunun farkında olmaması gibi daha da tehlikeli durumlar mevcuttur (B lb l, Tun  ve Aydil, 2018: 99).

Dijital oyunlar, gen ler ve yetiřkinler tarafından yaygın olarak kullanılan pop ler eęlence ara larından biridir. Pek  ok  alıřma dijital oyunların yanı sıra “dijital oyun baęımlılıęı” kavramının  eřitli olumlu etkilerini g stermiřtir. Dijital oyun baęımlılıęı, oyun oynamak i in harcanan zamandan  ok olumsuz sonu larla tanımlanır. Ancak řiddet i eren dijital oyunların kontrols z kullanımı ruh saęlıęını tehdit etse de bu faaliyetler ruhsal sorunların tek nedeni olarak g r lmemelidir. Eęitici ve geliřtirici dijital oyunlar, kontroll  ve belirli bir zaman aralıęı i inde kullanıldıęında ergenlerin zihinsel geliřimine katkı saęlayabilmektedir (Irmak ve Erdoęan, 2016: 1).

Teknolojik araçlar küçük yaşlardan itibaren çocukların ilgisini çekmektedir. Çocukların cep telefonu, tablet, bilgisayar gibi cihazlarla oynarken çevrelerine karşı kayıtsız davrandıkları bilinmektedir. Bu durum, dijital oyunları çocukların yemek yemesini kolaylaştıran ve yaramazlıklarını önleyen bebek bakıcısı görevi gören araçlar olarak gören ebeveynler tarafından bilinçsizce istismar edilmektedir. Bu tutum çocukların bazı sorunlarla karşılaşmasına neden olabilmektedir. Bu sorunlar şu şekilde sıralanabilmektedir. Sanallığı gerçekliğe tercih etme, sanallık ile gerçeği ayırt etmede zorluk, çevrimiçi risklere maruz kalma ve dijital oyunlara bağımlılıktır.

2.3. Bağımlılık

Bağımlılık, bir madde, davranış veya aktiviteye karşı aşırı ve kontrol edilemeyen bir arzu veya ihtiyaç hissiyle karakterize edilen bir durumdur. Bağımlılık, kişinin rutin işlerini etkileyen, olumsuz sonuçlara yol açan ve genellikle zamanla artan bir şekilde kişinin yaşamına dahil olan bir durumdur. Bağımlılık, hem fiziksel hem de psikolojik bileşenler içerebilmektedir. Bağımlılık, bireylerin farkında olmak istemeyebilecekleri ancak göz ardı edilmemesi gereken çok önemli bir konudur. Bir nesneye, kişiye veya varlığa fiziksel veya psikolojik (ruhsal) zarar vermenin kaçınılmaz sonucudur ve karşı konulamaz bir istek olarak tanımlanmaktadır. Bağımlılık, fiziksel ve ruhsal sağlığı ciddi şekilde etkileyen bir hastalıktır (Panova ve Carbonell, 2018: 252).

Bireylerin günlük yaşamlarını, ilişkilerini ve iletişimlerini etkileyecek şekilde ve derecede, bir konu, olay, nesne veya araç üzerinde gereğinden fazla zaman harcaması bir bağımlılık türü olarak değerlendirilebilir (Aktan, 2018: 407). Bağımlılık, çeşitli faktörlerin bir kombinasyonu ile ortaya çıkabilmektedir. Genetik yatkınlık, çevresel etkenler, stres, zihinsel sağlık sorunları ve sosyal faktörler gibi birçok etken bağımlılık riskini artırabilmektedir.

2.3.1. Fiziksel bağımlılık

Fiziksel bağımlılık alışılmış madde tüketimi, tolerans ve yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması olarak tanımlanmaktadır (Karakuş vd. 2021: 158). Fiziksel bağımlılık, bir maddenin sürekli kullanımının vücutta adaptasyonlara yol açması sonucu ortaya çıkmaktadır. Maddeye olan toleransın gelişmesi ve yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, kişinin bağımlılık geliştirdiğini göstermektedir. Örneğin, alkol ve uyuşturucu gibi maddelere fiziksel bağımlılık gelişebilmektedir.

2.3.2. Psikolojik bağımlılık

Psikolojik bağımlılık maddeye duyulan fiziksel istek olarak tanımlanmaktadır (Karakuş vd. 2021: 158). Psikolojik bağımlılık, bir maddeye, davranışa veya aktiviteye karşı sürekli bir dürtü veya arzunun mevcut olmasıyla ilişkilidir. Kişi, maddeyi veya davranışı bırakamama, kendini kontrol edememe ve bunların sonuçlarına rağmen devam etme eğilimi gösterebilmektedir. Örneğin; kumar, alışveriş, internet kullanımı veya video oyunları gibi davranışlar psikolojik bağımlılığa neden olabilmektedir.

2.3.2.1. Dijital oyun bağımlılığı

İnsanlık yaşadığı çağda teknolojik yenilikler sayesinde değişime uğramaktadır. Günümüzde itici bir güç olarak hayatımızın her alanına dahil ettiğimiz "İnternet" bu değişimde önemli bir rol oynamaktadır. İnternet sayesinde kullanıcılar sohbet, oyun, iletişim ve alışveriş gibi hizmetlere kolayca erişebilmektedir (Ayhan ve Köselören, 2019: 1). İnternet nispeten yeni bir teknoloji olmakla birlikte dünyayı etkilemiş ve birçok kullanıcıya fayda sağlamıştır (Young, 2009: 7). Teknoloji gelişirken (örneğin, sosyal temasları artırır), aynı zamanda uyumsuz ve psikopatolojik davranışlar gösterme ihtimalimizi de yükseltmektedir (Stern, 1999: 419).

Covid 19 döneminde insanlar evde kalmaya ve daha fazla zaman geçirmeye çalışmıştır. Bu durum, dijital oyunlar oynayarak daha fazla zaman geçirme eğilimini artırmakta ve bu kişilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini artırmaktadır. Bu riskten kaçınmak için, mevcut çalışmalara uygun olarak, insanlar oyun sürelerini kritik değer altında kalacak şekilde sınırlandırılmalıdır (Ayaş, 2020: 88). Dijital oyun bağımlılığı "duygusal ve/veya sosyal sorunlara neden olsa bile, bir bilgisayarın veya video oyununun aşırı, sürekli ve ısrarlı kullanımı" olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009: 77).

Dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörler

Teknolojik faktörler

Dijital oyun bağımlılığı, bir kişinin dijital oyunlara aşırı düşkünlük geliştirerek sosyal, akademik, iş ve diğer yaşam alanlarında olumsuz etkilenmesi durumudur. Bu tür bağımlılığı etkileyen çeşitli teknolojik faktörler; oyunlara erişilebilirlik, çevrimiçi bağlantı ve sosyal ağlar, sanal ödüller, gerçek dünyadan kaçış, mobil uygulamaların yaygınlaşması gibi faktörlerdir. Teknolojinin de etkisiyle geçmişte oynanan birçok oyun günümüzde artık

oynanmamaktır. Ancak son yıllarda dijitalleşen oyunlara erişim mobil cihazlar ile mümkündür (Sezgin, 2016: 343).

Kişilik özellikleri

Bazı kişilik özellikleri, bireyleri dijital oyunlara daha yatkın hale getirebilmektedir. Örneğin, dürtüsellik, çekingenlik, düşük özgüven veya zayıf duygusal düzenleme yeteneği gibi özellikler, oyun bağımlılığının oluşma riskini artırabilmektedir. Kişilik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada yumuşak başlı bireylerin dijital oyun bağımlılığına eğilimlerinin düşük olduğu ancak nevrotik kişilik özelliklerine sahip bireylerin ise dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Basha, 2021: 155).

Demografik faktörler

Günümüzde kadınlar ve erkekler teknolojiye eşit erişime sahip olsalarda, erkeklerin kadınlara göre bilgisayar kullanma ve dijital cihazları kullanarak oyun oynama olasılıkları daha fazladır. Yapılan akademik çalışmalarda da erkeklerin dijital oyun oynayabilmek için internet kafelere ve oyun salonlarına daha fazla gittikleri hatta dijital oyun oynamayı kadınlara oranla daha sıklıkla tercih ettikleri sonuçlarına varılmıştır (Greenberg vd. 2008: 238; Hazar ve Hazar, 2017: 204; Karaman ve Mazman, 2009: 7). Bu durumun altında yatan temel etken günümüzde her ne kadar kadın ve erkek için eşitlik ifadesi kullanılsada bu durum aslında öyle olmadığını göstermektedir. Çünkü kadınlara yüklenen annelik ve ev hanımlığı gibi çeşitli faktörler onların erkeklerden daha sınırlı zaman dilimlerinin olduğunu göstermektedir. Bu durumda kadınlar kendilerine kalan zaman dilimin çok az kısmını dijital oyunlara ayırabilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle akıllı telefonlar ve tabletler gibi cihazlarla oyunlara erişim mümkündür.

Günümüz dünyasında çocuklar, oyun oynayabilecekleri alanların sınırlı olması, parklara ulaşım sorunu gibi sebeplerden dolayı dijital oyunlara yönelmektedir. Yani Dijital oyunların çocuklar tarafından tercih edilme nedenlerinin başında can sıkıntısı yer almaktadır. Dijital oyunlar oynanırken yetişkinlere oranlar ergenlerin kendilerini kaptırma ihtimali daha fazla olduğundan bunun sonucunda da planlanan etkinlikleri erteleme veya ihmal etme olasılıklarının yetişkinlerden daha fazladır (Gentile, 2009: 598; Horzum, Ayas ve Balta, 2008: 77).

Çevresel faktörler

Sosyal çevredeki önemli figürler, özellikle aile üyeleri veya yakın arkadaşlar, oyun bağımlılığını teşvik edici davranışlar sergilerse, bu davranışlar diğer bireylere örnek olmakta ve oyun bağımlılığını arttırmaktadır. Yetişkin nüfusun dijital oyunlara karşı olan ilgi ve merakı yakın çevredeki çocukları da etkilemekte ve bu durum dijital oyunlara olan ilgi ve merakı arttırmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002: 15).

Psikolojik faktörler

Dijital oyun bağımlılığı, birçok farklı psikolojik etkenin bir araya gelmesiyle şekillenir ve her birey için farklılık göstermektedir. Kişilerin duygusal durumları ve psikolojik sağlığı, dijital oyunlarla olan ilişkilerini etkilemede önemli bir rol oynamaktadır. Oyunların keyifli ve dengeli bir şekilde kullanılması, psikolojik sağlığı korumak için önemlidir. Çevrimiçi oyun oynamamanın tatminsizlik hissi yaratma olasılığı daha yüksektir. Dijital oyunlar bağımlıların duygusal tatminsizliğini giderirken bağımlı olmayanları da duygusal olarak tatmin etmektedir (Wan ve Chiou, 2006: 317).

Sosyo-ekonomik faktörler

Dijital oyun bağımlılığı sosyoekonomik faktörlerden de etkilenebilmektedir. Bu faktörler, bir kişinin dijital oyunlara bağımlı olma eğilimini etkilemede önemli bir rol oynayabilir. Bu faktörler gelir düzeyi, boş zaman, eğitim düzeyi, sosyal ve çevresel baskılar, internet erişimi ve teknoloji olabilmektedir. Sosyoekonomik faktörlerin dijital oyun bağımlılığı üzerinde karmaşık ve çeşitli etkileri olmaktadır. Bu nedenle, dijital oyun kullanımı ve bağımlılığı hakkında daha iyi bir anlayış geliştirmek önemlidir. Ebeveynlerin, eğitimcilerin ve toplulukların, bireylerin, özellikle de ergenlerin ve çocukların dengeli bir oyun deneyimi yaşamasını sağlamak için birlikte çalışması önemlidir.

Dijital oyun bağımlılığının belirtileri

Bir bireyin dijital oyun bağımlısı olduğunun belirtileri şu şekilde sıralanabilir. Bağımlılık farkındalığı, oyun oynamayla ilgili kaygıların varlığı, oyun oynadığını gizleme veya doğruyu söylememe, oyun dışı diğer etkinliklere ilgi kaybı, asosyalleşme, kendini savunmaya yönelik tepkiler, öfke, psikolojik çekilme, oyunu kaçış yolu olarak seçme ve olumsuz etkilerine rağmen oyun oynamaya devam etme (Young, 2009: 361).

3. E-ÖĞRENME

3.1. E-Öğrenmenin Tanımı

Öğrenme, birey ve çevrenin etkileşimi sonucu davranışta meydana gelen kalıcı değişiklik olarak ifade edilmektedir. Davranış değişiklikleri, çevre ile bireysel etkileşimler veya öğrenme ve öğretme faaliyetleri yoluyla meydana gelmektedir. Öğrenme-öğretme sürecinde öğrenci öğrenmeye istekli ise istediği davranışı sergileyebilir. Bir öğrencinin olgunluğu, hazırbulunuşluk düzeyi, ilgileri ve ihtiyaçları, tutumları ve değerleri, onların öğrenmeye hazırbulunuşluklarını büyük ölçüde etkilemektedir (Tay ve Akyürek Tay, 2006: 73).

Öğrenme, bireyde nispeten kalıcı bir değişikliğe ve dolayısıyla o bireyin dünyayı nasıl algılayacağına ve durumlar karşısında fiziksel, psikolojik ve sosyal olarak nasıl tepki vereceğini belirleyen çok boyutlu bir süreçtir. Öğrenme süreci, belirli bir zaman ve yerde ekolojik olarak konumlandırıldığı için, öğrencinin doğası ile öğrenmenin nesnesi arasındaki sistematik, dinamik ve etkileşimli ilişkiyi temel almaktadır.

- Öğrenme değişimdir
- Öğrenme kaçınılmazdır, esastır ve her yerde bulunur
- Öğrenmeye direnilebilir
- Öğrenme dezavantajlı olabilir
- Öğrenme, bilinçli ve kasıtlı olduğu kadar zımni ve tesadüfi de olabilir
- Öğrenme, insanlığımız tarafından çerçevelenir
- Öğrenme hem bir süreci hem de bir ürünü ifade eder
- Öğrenme, zamanın farklı noktalarında farklıdır
- Öğrenme etkileşimseldir (Alexander, Schallert ve Reynolds, 2009: 178).

E-öğrenme, elektronik olarak veya dijital bir öğrenme platformuna ağ erişimi yoluyla sağlanan yapılandırılmış bir ders öğrenme deneyimidir. E-öğrenme, zamanı, mekanı ve öğrenmeyi özgürce seçme hakkını kullanma fikrinden yola çıkarak öğrenme kavramında devrim yarattı. Bilgisayar ve iletişim teknolojisi kullanılarak eğitim sürecinde öğretmen ve öğrencilerin fiziksel olarak aynı ortamda bulunmadıkları bir eğitim yöntemidir. Bir öğretmene ihtiyaç duymadan öğrenciler, kendi hızlarında öğrenme aşamalarına izin veren e-öğrenim nesnelerini kullanarak bireyselleştirilmiş eğitimlerini tamamlayabilirler. Zamandan, mekandan ve sınıf ortamından bağımsız olarak insanların bilgiye erişmesini

sağlamak, internet çağının eğitim alanı üzerinde pozitif bir etkiye sahip olduğunu ortaya çıkarmaktadır (Altıparmak, Kurt ve Kapıdere, 2011: 321).

Başarılı e-öğrenme, öğrencinin öğrenme deneyimini, öğretmen stratejilerini, öğretmenlerin planlama ve düşünme süreçlerini ve öğretme/öğrenme bağlamını içeren karmaşık bir sistem içerisinde gerçekleşir. E-öğrenmede öğretmenlerin eğitilmesinin, derslerin planlanmasının ve öğretim stratejilerinin geliştirilmesinin öğrencilerin ne öğrendikleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu aşıkardır bununla birlikte e-öğrenmede teknolojinin sunum şekli de önemli bir yer tutmaktadır (Alexander, 2001: 240). E-öğrenmenin temel avantajı, öğrenme için hayati bir önem taşıyan öğrenci katılımını, devamlılığını ve motivasyonunu artırmasıdır (Mohammadi, Ghorbani ve Hamidi, 2011: 464).

3.2. E-öğrenmenin Tarihçesi

E-öğrenme bilgisayar, internet ve diğer dijital teknolojiler kullanılarak gerçekleşen bir öğrenme sürecidir. E-öğrenme, uzaktan öğrencilere geleneksel sınıf ortamının dışında öğrenme fırsatı sunmaktadır. E-öğrenmenin doğuşu, 1971'de şifreli ağlar üzerinden e-posta ve bilgisayar konferansının icadıyla 1960'ların sonlarında ağ iletişiminin gelişimine kadar meydana gelen bir süreçtir. Tarihsel olarak, bu teknolojik yenilikler, insanların zaman ve mekan farklılıklarına rağmen iletişim kurabilecekleri ve işbirliği yapabilecekleri eşi görülmemiş bir fırsat sunarak sosyal, ekonomik ve özellikle eğitim alanlarında paradigmatik bir değişimin anahtarı haline gelmiştir. “Telekomünikasyon devrimi”, bilgi ekonomisini ortaya çıkararak temelde yeni toplumsal ve ekonomik faaliyet biçimlerini hem etkin hale getirmiş hem de gerekli kılmıştır. Ortaya çıkan talepler ve fırsatlar eğitimi etkilemiş ve dönüştürmüştür (Harasim, 2006: 59).

Bu yüzyılın sonlarında bilgisayar ve internetin ortaya çıkmasıyla birlikte, e-öğrenme araçları ve bilgiyi iletim yöntemleri gelişmiştir. 1980'lerdeki ilk MAC, bireylerin evlerinde bilgisayar bulundurmalarını sağlayarak, belirli konular hakkında bilgi edinmelerini ve belirli beceri setleri geliştirmelerini kolaylaştırmıştır. Ardından, sonraki on yılda, sanal öğrenme ortamları gerçekten gelişmeye başlamış ve insanlar çok sayıda çevrimiçi bilgiye ve e-öğrenme fırsatlarına erişmeye başlamıştır.

2000'lerin başından itibaren, e-öğrenme alanında hızlı bir büyüme yaşanmıştır. Öğrenme yönetim sistemleri ve çevrimiçi eğitim platformları, öğrencilerin dersleri takip etmelerini, materyallere erişmelerini ve ödevlerini tamamlamalarını sağlamıştır. Ayrıca,

web seminerleri, canlı dersler ve uzaktan eğitim araçları gibi yeni teknolojiler geliştirilmiştir. E-öğrenme kavramı ortaya çıkmadan önce 1997 yılının sonlarında öğrenmenin piri olan Elliott Masie, e-öğrenmeyle ilgili "çevrimiçi öğrenme, öğrenmeyi tasarlamak, sunmak, seçmek, yönetmek ve genişletmek için ağ teknolojisinin kullanılmasıdır." tanımını yapmıştır (Cross, 2004: 104).

3.3. E-Öğrenmenin Faydaları ve Sınırlılıkları

Öğrenci merkezli bir anlayışla öğrenmenin hızı ve öğrenme süreci öğrenci tarafından kontrol ve koordine edilir (Yücel, 2006: 129). Bununla birlikte öğrenme materyallerine ve dökümanlarına birden çok kez erişilebildiği için ve hiçbir fiziksel malzemeye ihtiyaç duyulmadığından maliyet avantajı sağlanmaktadır. E-posta, sohbet ve tartışma grupları gibi iletişim uygulamalarının olması öğrenenler arasındaki etkileşimi artırır ve geri bildirimlerin yapılmasını kolaylaştırır (Dikbaş, 2006: 29). Görüntüler, yazma alıştırmaları ve ses gibi değişen öğrenme içeriği, öğrencilerin dikkatli ve motive olmasını sağlar (Cantoni, Cellario ve Porta, 2004: 37). E-öğrenme hem öğrenciler hem de öğretmenler için esneklik sunar. İnternet erişimi varsa, eğitmenler öğrencilerle sohbet edebilir, soru sorabilir ve soruları cevaplayabilir (Cheong, 2001: 341). E-öğrenme, öğrenci merkezli bir yaklaşımı benimser, bu nedenle öğrenciler kendi öğrenimlerinden sorumludur. Öğrenciler, ders çalışma saatlerini iş ve sosyal yaşamlarına uygun olacak şekilde dikkatle planlamalı, herhangi bir soru veya sorunları olduğunda iletişim yöntemleriyle arkadaşlarına ve öğretmenlerine danışabilmeli ve soru sorabilmelidir (Forman, Nyatanga ve Rich, 2002: 79).

Bunun yanında e-öğrenmenin de bazı sınırlılıkları olabilir. Öğrenim materyallerinin öğrenciler tarafından kolayca erişilebilir olmasına ve fiziksel materyallerin ktlılığının maliyetleri düşürmesine rağmen, bu materyallerin, özellikle görseller, animasyonlar ve videolar gibi sanal açıdan zengin içeriklerin geliştirilmesi yüksek maliyete neden olabilmektedir (Cantoni, Cellario ve Porta, 2004: 37). Öğrencilerin maddi imkanları aynı düzeyde olmadığından öğrenme materyallerine erişimde sıkıntılar yaşanabilir. Bu da e-öğrenmeyi sınırlamaktadır. E-öğrenmede mevcut fiziksel bir sınıf ortamı olmadığından ve eğitmen ve diğer öğrencilerle interaktif bir bağ kurulamadığından öğrencilerin motivasyonu negatif yönde etkilenebilir. Öğretmenler öğrencileri etkin şekilde kontrol edemeyebilir.

3.4. E-Öğrenmeye Hazırbulunuşluk

E-öğrenme öğrenci ve öğretmenlerin, fiziksel mesafeye rağmen, öğrenme hızını koordine etmek için eşzamanlı (senkronize) veya zamana bağlı (asen kron) çoklu ortam teknolojilerini kullanarak iletişim kurduğu ve internet veya bilgisayar ağı tabanlı bir platformda sunduğu bir eğitim sürecidir (Vural, 2002: 1). Hazırbulunuşluk, bir kişinin belirli davranışsal kapasitelere ulaşması için ihtiyaç duyduğu fizyolojik ve psikolojik araçlardır.” (Topses, 2003: 5). E-hazır bulunuşluk, bireyin bilişim teknolojilerinin kullanımı konusunda kendini hazır hissetmesi ve olumlu yönde motive olmuş olarak görmesidir (Dada, 2006: 1). E-öğrenmeye hazır bulunuşluk aynı zamanda bir kuruluşun veya bireyin e-öğrenmenin faydalarından istifade etme yeteneği olarak da tanımlanabilmektedir (Lopes, 2007: 59). E-öğrenme materyallerinin kullanımına yönelik teknik bilginin var olması da e-öğrenmeye hazır bulunuşluğun şartları içerisinde gösterilebilir.

3.5. E-Öğrenme Stilleri

3.5.1. Görsel öğrenme

Görsel öğrenme stillerinde öğrenciler bilgiyi resimler, grafikler, videolar ve diğer görsel araçlar aracılığıyla anlamayı tercih ederler. Bu öğrenme stili, görsel yardımcılarını kullanarak bilgileri daha iyi kavramamıza yardımcı olur. Görsel öğrenmede merkezi bir konu, öğretmenlerin ve tasarımcıların görsel öğeleri öğrencilerin bilgileri yakalamalarına ve daha sonra anlamlı bir şekilde kullanmak üzere saklamalarına yardımcı olmak için nasıl organize edip kullandıklarıdır. Görsel öğrenme, görsel olarak çekici görüntülerin ve diğer çizim biçimlerinin kullanıldığı sözel olmayan bir iletişim biçimidir (Aisami, 2015: 541).

3.5.2. İşitsel öğrenme

İşitsel öğrenme stilinde öğrenciler bilgiyi işiterek öğrenmeyi tercih ederler. Sesli ders kayıtları, podcast'ler ve konferanslar gibi işitsel materyalleri kullanarak bilgileri anlamak ve öğrenmek için kulaklarına güvenirler. Bu yöntem işitsel öğrenme, sözcük ilişkilendirme, dersleri kaydetme, video izleme, grup tartışmaları, not alma ve daha fazlası için kullanılabilir (Vaishnav ve Chirayu, 2013: 3).

3.5.3. Sosyal öğrenme

Sosyal öğrenme, öğrencilerin işbirliği yaptığı, bilgiyi paylaştığı ve etkileşime girdiği bir stildir. Bu öğrenme stiline öğrenciler grup projeleri, çevrimiçi tartışma forumları ve işbirliği araçları aracılığıyla bilgi paylaşımına ve tartışmaya teşvik edilir. Sosyal öğrenmede öğrenciler:

- Etkileşimli grup etkinliklerine katılmaktan hoşlanırlar.
- Öğretmenler ve diğer öğrencilerle değer etkileşiminde bulunurlar.
- Grup çalışması gerektiren aktivite ve projeleri severler.
- Öğrenmenin öğretmenler ve öğrencilerin ortak sorumluluğu olduğuna inanırlar.
- Diğer öğrencilere yardım etmekten hoşlanırlar.
- Sohbetleri, sanal sınıflar ve beyaz tahta alıştırmaları gibi eşzamanlı etkinliklere katılarak gerçekleştirirler.
- Grup çalışmalarına katılmaktan ve liderlik etmekten zevk alırlar (Gülbahar ve Alper, 2014: 425).

3.5.4. Bağımsız öğrenme

Bu öğrenme stili ile öğrenciler kendi kendine çalışmayı tercih ederler. Bu tarz, kendi hızında ilerlemek, kendi kaynaklarını edinmek ve öğrenme sürecini kendi başına kontrol etmek isteyenler için uygundur. Öğrenciler çevrimiçi kaynaklar, video dersleri ve etkileşimli öğrenme platformları aracılığıyla bağımsız olarak öğrenirler. Bağımsız öğrenme süreçlerinde öğrenciler en etkili şekilde bağımsız çalışarak öğrenirler. Talimatlara göre bağımsız çalışmayı tercih ederler. Kurstan mümkün olduğu kadar istifade etmekle sorumludurlar. Bağımsız olarak öğrenme yeteneklerine güvenirlir (Gülbahar ve Alper, 2014: 428).

3.6. Türkiye’de E-Öğrenme

20. yüzyılın sonlarından bu yana, bilgi teknolojisinin ve internetin gelişmesi, hem geleneksel hem de uzaktan eğitimde büyük değişikliklere yol açarak, e-öğrenmeyi eğitimin temel öğelerinden biri haline getirdi. E-öğrenme ve internetin eğitim amaçlı kullanımı yaygınlaşırken, üniversiteler de bu alanlardaki gelişmelere paralel olarak kendilerini yeniden konumlandırmışlardır. Türkiye’de 50’ye yakın üniversite uzaktan eğitim programları başlatmıştır. Ayrıca yüz yüze öğretimi desteklemek için internet ortamında yeni araçlar

varlığını sürdürmekte ve öğretimin etkinliğini daha da artırmaktadır (Toplu ve Gökçearsan, 2012: 501).

E-Öğrenme, hem yetişkinlerin hem de çocukların eğitiminde önemi giderek artan bir öğrenme modelidir. Ayrıca gelecekte çeşitli öğrenme modellerinin bir arada kullanılmasıyla öğrenme yapılacak, bilgiye erişim daha hızlı ve verimli olacaktır. Gelecekte, e-öğrenme hayatımızda daha büyük bir yer alacaktır. Öğrenme ve bilgiye erişim sürekli ve kesintisizdir. Türkiye, genç ve dinamik nüfusu ve iletişim teknolojisine yaptığı yatırımlarla sınırlı da olsa e-öğrenmeyi etkin bir şekilde kullanan bir ülkedir. Gelecekte dünyanın önde gelen ve en başarılı e-öğrenme uygulamaları ve yeniliklerinin Türkiye'de hayata geçmesi çok uzun sürmeyecektir (Hançer, 2010: 525).



4. MOTİVASYON

Bireysel başarı birçok faktöre bağlıdır, ancak en önemlilerinden biri motivasyondur. Motivasyon, bir kişinin belirli bir şekilde hareket etmesini sağlayan, bu şekilde davranmaya sevk ederek, onu işi yapmaya hazırlayan içsel durumunun harekete geçirilmesidir. Motivasyon, bireyin belirli bir görevi yerine getirmek için gereken çabayı ve enerjiyi üretmesine rehberlik eden süreç ve aynı zamanda bir kişiyi istenen nitelik ve nicelikte görevleri gerçekleştirmeye yönlendiren süreç olarak tanımlanmaktadır (Güney, 2013, s. 353). Motivasyon, dürtü ve irade ile karakterize edilen davranışın altında yatan nedenleri ifade etmektedir. Motivasyon, birbiriyle yakından ilişkili inançlar, algılar, değerler, ilgi alanları ve eylemlerden oluşan birtakım öğeleri içermektedir (Lai, 2011: 2).

4.1. Motivasyon Türleri

Motivasyon türleri genel olarak içsel motivasyon, dışsal motivasyon, başarı motivasyonu, sporda motivasyon ve sporda başarı motivasyonu şeklinde sıralanmaktadır.

4.1.1. İçsel motivasyon

İçsel motivasyona sahip birey, düşüncesini eyleme dönüştürerek, bu durum ile ilgili hedefler belirler, bu hedeflere ulaşabilmek için ise harekete geçer. İçsel motivasyon yaygın olarak "bir şeyi kendi iyiliği için yapmak" olarak tanımlanır; örneğin bir çocuğun beyzbol oynamasının tek nedeni bunu yapmak istemesidir (Reiss, 2012: 152).

4.1.2. Dışsal motivasyon

Dışsal motivasyon, bir çocuğun bir ebeveyni memnun etmek veya bir şampiyonluk kazanmak için beyzbol oynaması gibi araçsal bir hedefin peşinde koşmayı ifade etmektedir. Öz belirleme teorisine göre, dışsal teşvikler içsel ilgiyi zayıflatmaktadır (Deci ve Ryan, 1985: 12). Beyzbol oynamayı kendi iyiliği için seven bir çocuğa kazanması için para teklif edildiğini varsayalım. Öz-belirleme teorisine göre, dışsal teşvikler (örn. para, zafer) çocuğun beyzboldan aldığı içsel zevki baltalamaktadır. Gelecekte, dışsal teşviklerin yokluğunda çocuğun daha az beyzbol oynaması kaçınılmazdır (Reiss, 2005: 2).

4.1.3. Başarı motivasyonu

Başarı motivasyonu, genellikle kişinin içsel kaynaklarından gelir ve kişisel başarıya ulaşmayı hedefler. Başarı motivasyonu, kişinin kendi yeteneklerine, ilgi alanlarına ve değerlerine dayanır. Kişi, hedeflerini belirler ve bu hedeflere ulaşmak için motive olur. Başarı motivasyonu, kişinin kendini geliştirme, potansiyelini ortaya çıkarma ve kişisel tatmin elde etme amacına hizmet etmektedir.

Başarı motivasyonu, genellikle pozitif duygulara dayanır. Kişi, başarı elde ettiğinde gurur, tatmin, mutluluk ve özgüven gibi olumlu duygular yaşar. Bu da kişiyi daha da motive eder ve daha büyük başarılarla ulaşma yolunda ilerlemesini sağlar. Bu motivasyon, kişinin kendi potansiyelini ortaya çıkarması ve istediği başarıları elde etmesi için önemli bir itici güçtür.

Günümüz toplumunda başarılı bir öğrencinin sahip olması gereken bazı beceriler bulunmaktadır. Bu becerileri şu şekilde sıralayabiliriz.

- Bilgi teknolojisi araçlarını ustalıkla kullanma becerisi.
- Veri toplama, yorumlama ve kullanma becerisi.
- Uygun bilgi teknolojisi kaynaklarıyla çalışabilme becerisi (Tor ve Erden, 2004: 121).

4.1.3.1. Başarı motivasyonunu etkileyen faktörler

- İstikrarlı ve güvenli bir gelecek
- Topluma fayda sağlama
- Yeni şeyler öğrenme
- Tatmin edici boş zaman etkinliklerine katılma (örneğin, rekreasyonel, kültürel)
- Liderlik yapma
- Özel yeteneklerini kullanma
- Önemli kararlara katkıda bulunma
- Hem iş başında hem de iş dışında uyum sağlamak için baskılardan kurtulma
- Arkadaş canlısı ve cana yakın ortaklar
- Yüksek prestij ve sosyal statü
- Yüksek maaş
- İlerleme fırsatı (Jurkiewicz, Brown ve Massey, 1998: 231).

4.1.4. Sporda motivasyon

Motivasyon üzerine yapılan arařtırmalar, motivasyonun zihinsel bir süreç olduėunu vurgulamaktadır. Bu süreç biliřsel ve duygusal bileřenleri ierir. Bu faktörler ile motivasyon arasında doėrudan bir iliřki olmasına raėmen, duyguların tetiklediėi tepkiler de motivasyon başarısını etkiler (İkizler, 1993: 44). Motivasyon kavramını anlamak, gerekleřtirilen faaliyetlerle ilgili olarak iyi performans iin bir ön kořul olarak kabul edilebilir. Spor yapan herkesin motivasyon kelimesini sahiplenmesi ve zihinsel olarak hazırlıklı olması gerekmektedir. Spor ve spor psikolojisi kurallarından oluřan motivasyon, sporcular iin her aıdan ok önemlidir (Terzioėlu, 1992: 9). Spor ortamlarında rekabete dayalı uyaranların ve sporcular üzerindeki baskıların motivasyonla karıřtırıldıėı ařıkardır. Bu durum motivasyon konusunda yanlış anlařımlara yol amaktadır. Uyarılma düzeyi motivasyon hakkında bilgi saėlamaz. Motive edici bir konuřma yapan bir ko sizi motive etmeyebilir (Tiryaki, 2000: 18). Sporda motivasyon, yapılan aktiviteye ve sporcunun o aktivite ile olan iliřkisine göre artar. Motivasyon aynı zamanda spor aktivitelerinin sonularına da baėlıdır (İkizler ve Karagözoėlu, 1997: 8).

4.1.5. Sporda başarı motivasyonu

Sportif etkinliklerin motive edici sunumunun yanı sıra başarı iin motivasyon saėlaması da sporcuların başarısına katkı saėlamaktadır. Aksi halde motivasyon tek başına yeterli deėildir (Arslanoėlu, 2005: 66). Başarı motivasyonu teoremi, insanların katıldıkları spor etkinliklerinde neden bunu yapmaya devam ettiklerini, zamanlarını, abalarını ve nedenlerini ifade etmeye alıřır (Tiryaki, 2000: 19). Bu teoremin prensipleri ařaėıdaki gibidir.

- alıřma programının belirlenmesi
- Başarıya ulařmak iin ne kadar aba harcayacaėının belirlenmesi
- Belirli bir hedefe ulařmak iin ne kadar aba harcanacaėının belirlenmesi
- Hedefe giden yolda zorluk ya da ona ulařamamaya karřı diren (Kökver, 2022: 30)

Başarı motivasyonu kiřinin istek ve beklentilerini geleceėe yönelik bir biimde oluřturmasıyla ilgilidir. İleriye yönelik kurulan hayaller kiřiyi motive etmektedir. Bu güdülenme sporda başarı motivasyonu řeklinde tanımlanmaktadır. Fakat başarı motivasyonunun kiřiler üstünde belirli bir kısıtlılıėı olmakla beraber bu motivasyon ok yüksek seviyelere ıkamamaktadır. Aynı zekâ seviyesine sahip, aynı bölgede yařayan bireylerin motivasyon seviyelerinde farklılık görülebilmektedir. Bireylerin eylemleri ve deneyimleri hakkındaki duyguları motivasyon süreçlerini etkilemektedir. Bu gibi

durumlarda kişilerin motivasyonu bozulabilmektedir. Olumsuz motivasyon, bir sporcunun bir hareketi kolaylıkla yapabileceğini düşünürken, bu hareketi yapamaması durumunda ortaya çıkar. Bu durum başarısızlığa yol açmaktadır (Kökver, 2022: 30).



5. MATERİYAL ve METOT

Bu bölümde tez çalışmasının modeli, evreni, örnekleme, çalışmada kullanılan veri toplama araçları, verilerin elde edilmesi ve analizinde kullanılan istatistik analizlere dair açıklamalar yer almaktadır.

5.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, betimsel istatistik modeli ve var olan bir durumu var olduğu şekliyle tanımlamayı amaçlayan araştırma yaklaşımı biçiminde tanımlanan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

5.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Kahramanmaraş ve Adıyaman ilinde lise düzeyindeki okullarda eğitim gören öğrenciler oluştururken, örneklemini ise spor lisesi öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Adıyaman ve Kahramanmaraş spor lisesi öğrencilerine araştırmacı tarafından toplam 500 ölçek formu öğrencilere dağıtılmış ancak bu anket formlarından 372'si araştırmaya dahil edilmiştir.

5.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin e-öğrenme ve başarı motivasyonu üzerine etkisinin incelenmesi amacıyla araştırmacının hazırladığı kişisel bilgi formu, dijital oyun bağımlılık ölçeği, sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ve spora özgü başarı motivasyon ölçeği kullanılmıştır.

5.4. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, okul, sınıf, spor branşı, interneti hangi amaç için kullandığı ve teknolojik araçları kullanım süresi hakkında bilgi almak için altı soru yer almaktadır.

5.5. Veri Toplama Formu

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin e-öğrenme ve başarı motivasyonu üzerine etkisinin incelendiği bu araştırmada, dört bölümden oluşan veri toplama aracı kullanılmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-21): Lemmens ve arkadaşları tarafından 12-18 yaşları arasındaki ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilen ölçek, toplam 21 madde ve yedi alt boyuttan oluşan beşli likert tipi ölçektir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Irmak ve Erdoğan tarafından Türkçe formunun geçerliliğini ve güvenilirliğini yapmış oldukları Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) kullanılmıştır. Ölçek 7 madde ve tek alt boyuttan oluşan beşli likert tipi bir ölçektir. Ölçeğin Kapsam Geçerlik İndeksi $r=0.92$, Cronbach alfa katsayısı 0.72, madde toplam puan korelasyonları 0.52-0.76 arasında bulmuşlardır. Açıklayıcı faktör analizinde tek boyuttan oluşan ölçek toplam varyansın %56.96'sını açıklamakta ve faktör yükleri 0.52-0.77 arasında değişmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda $\chi^2=14.22$, $p=0.37$, $sd=14$, $RMSEA=0.012$, $AGFI=0.92$, $CFI=0.99$, $GFI=0.96$ ve $SRMR=0.06$ değerleri modelin iyi uyum verdiğini sonucuna varmışlardır (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Sporda E-Öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği (SEÖYTÖ): Bozkurt ve Tamer tarafından geçerlilik ve güvenirlik analizini yapmış oldukları sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 12 madde ve tek alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı (,92) ile incelenmiş ve çıkan güvenirlik katsayıları ölçeğin oldukça güvenilir olduğunu belirlenmiştir (Bozkurt ve Tamer, 2020).

Spora Özgü Başarı Motivasyonu Ölçeği (SÖBMÖ): Willis tarafından 1982 yılında geliştirilen ve Tiryaki ve ark. tarafından ölçeğin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik analizini yapmış oldukları Spora Özgü Başarı Motivasyonu Ölçeği (SÖBMÖ) kullanılmıştır (Willis, 1992; Tiryaki ve ark, 1997). Ölçek toplam 40 maddeden oluşan ve maddeleri “hiçbir zaman”, “çok az”, “bazen”, “oldukça fazla” ve “her zaman” şeklinde ifade edilen beşli likert tipi bir ölçektir. Ölçek Toplamda üç Alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte güç gösterme güdüsü (1,3,5,7,9,10,11,13,21,29,30 ve 35), başarıya ulaşma güdüsü (4,6,8,12,16,18,19,23,24,26,31,32,33,36,38, ve 40) başarısızlıktan kaçınma güdüsü (2,14,15,17,22,25,27,28,34,37, ve 39) maddelerden oluşmaktadır (Tiryaki ve Gödelek, 1997). Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları, 996 üniversite ve lise öğrencisi üzerinde yapılmıştır. Üç alt ölçek için alfa güvenirlik katsayısını $r=0,76$ ile $0,78$ arasında, test tekrar yapıldığında güvenirlik katsayısını ise $r=0,69$ ile $0,75$ arasında bulmuşlardır. Türk sporcularına uyarlanması Tiryaki ve Gödelek tarafından yapılmıştır. Güvenirlik analizleri sonucunda alfa güvenirlik katsayılarını Güç Gösterme Güdüsü alt ölçeği için $r=0,81$, Başarıya Yaklaşma alt ölçeği için $r=0,82$ ve Başarısızlıktan Kaçınma alt ölçeği için $r=0,80$ olarak bulmuşlardır (Tiryaki ve Gödelek, 1997).

5.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi

Araştırmaya ait verilerin alınmasından sonra, SPSS programı kullanılarak, verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için “Shapiro Wilk-W testi” testi yapılmış olup verilerin normal dağılım gösterdiği varsayımı sağlanmıştır. Araştırmaya dahil olan öğrencilerin öncelikle genel kişisel özelliklerine ilişkin veriler, frekans (f) ve yüzde (%) oranları hesaplanarak analiz edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği, sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ve spora özgü başarı motivasyon ölçeği ile alt boyutlarından aldıkları puanların aritmetik ortalaması ve standart sapma değerleri hesap edilmiştir. Daha sonra öğrencilere yöneltilen kişisel özelliklerine ilişkin sorular ile ölçeklerden aldıkları puanlar ile ikili grupların karşılaştırılmasında t- testi, ikiden fazla ve ilişkisiz grupların karşılaştırılmasında tek yönlü varyans analizi, oluşan farklılıkların tespitinde ise Tukey testinden faydalanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ve spora özgü başarı motivasyonu arasındaki ilişkiyi incelemek için ise Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır. Analizler sonucunda anlamlılık değeri $p < 0,05$ şeklinde değerlendirmeye alınmıştır. İstatistik verilerin değerlendirmesi aşamasında konu ile ilgili uzman araştırmacılardan destek alınmıştır.

6. BULGULAR ve ANALİZ

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilere ait cinsiyet, okul, sınıf, spor branşı, interneti hangi amaç için kullandığı ve teknolojik araçları kullanım süresi hakkında bilgi almak için yöneltilen soruların karşılığında elde edilen bilgilerin değerlendirilmesine yer verilmiştir. Ayrıca bu bölümde öğrencilerin Dijital oyun bağımlılık ölçeği, sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ve spora özgü başarı motivasyon ölçeklerinden aldıkları puan değerlerine de yer verilmiştir. Buna ek olarak ölçeklerin genel toplamaları ile kişisel bilgilerin analizi sonucunda elde edilen istatistiksel veriler de yer almaktadır.

Tablo 6.1. Çalışma grubunun kişisel bilgilerine yönelik f ve % değerleri

		F	%
Cinsiyet	Erkek	245	65,9
	Kadın	127	34,1
Sınıf	9. Sınıf	143	38,4
	10. Sınıf	88	23,7
	11. Sınıf	91	24,5
	12. Sınıf	50	13,4
Okulunuz	Kahramanmaraş Spor Lisesi	170	45,7
	Adıyaman Spor Lisesi	202	54,3
Spor Branşınız	Takım Sporları	273	73,4
	Bireysel Sporlar	84	22,6
	Diğer	15	4,0
İnterneti Hangi Amaç İçin Kullanıyorsunuz	Bilgi Edinme(araştırma)	51	13,7
	Ders Çalışma	48	12,9
	Eğlence-oyun	57	15,3
	Sosyal Medya	191	51,3
	İletişim	25	6,7
Teknolojik Araç Kullanım Süreniz	1-2 Saat	150	40,3
	3-4 Saat	163	43,8
	5-6 Saat	41	11,0
	7 ve üzeri	18	4,8

N= 372

Tablo 6.1’de araştırmayı oluşturan gurubun %65,9’unun erkek, %34,1’inin ise kadındır. Araştırmaya en fazla %38,4 ile 9. Sınıf ve %54,3 ile de Adıyaman spor lisesi katılım sağlamıştır. Araştırma gurubunun branşlarına baktığımızda %73,4 ile takım sporu cevabını verdikleri görülmektedir. Tablo tekrar incelendiğinde interneti en fazla %51,3 ile sosyal medya için kullandıklarını ve %43,8 ile de teknolojik araçları 3-4 saat aralığında kullandıklarına dair bilgi vermişlerdir.

Tablo 6.2’de Araştırmaya katılan gurubun Dijital oyun bağımlılık ölçeği ve sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden almış oldukları puan ortalamalarının istatistiksel sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.2. *Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılık ölçeği ve sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden almış oldukları puan değerleri*

Ölçekler	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği	372	7,00	35,00	15,46	5,79
Sporda E- Öğrenmeye Yönelik T.Ö.	372	12,00	60,00	42,48	10,73

Tablo 6.2’de araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ve sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden almış oldukları puan değerleri görülmektedir. Tablo incelendiğinde dijital oyun bağımlılık ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 35 iken en düşük 7’dir. Spor lisesi öğrencilerinin ölçekten almış oldukları puan ise 15,46’dır. Bu durumda öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük düzeyde olduğu yargısına varılmaktadır. Tablo tekrar incelendiğinde sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 60 iken en düşük 12’dir. Spor lisesi öğrencilerinin ölçekten almış oldukları puan ise 42,48’dir. Bu durumda öğrencilerin sporda e-öğrenmeye yönelik tutum düzeylerinin yüksek olduğu yargısına varılmaktadır.

Tablo 6.3’te Araştırmaya katılan gurubun spora özgü başarı motivasyon ölçeği ve alt boyutlarından almış oldukları puan ortalamalarının istatistiksel sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.3. *Araştırmaya katılan grubun spora özgü başarı motivasyon ölçeği ve alt boyutlarından almış oldukları puan değerleri*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Spora özgü başarı motivasyon ölçeği	372	83,00	190,00	137,56	16,25

Tablo 6.3. (Devam) Araştırmaya katılan grubun spora özgü başarı motivasyon ölçeği ve alt boyutlarından almış oldukları puan değerleri

Güç gösterme güdüsü alt boyutu

Başarıya ulaşma güdüsü alt boyutu	372	22,00	57,00	40,80	6,33
Başarısızlıktan kaçınma güdüsü alt boyutu	372	34,00	79,00	59,51	7,37
	372	15,00	53,00	32,75	7,91

Tablo 6.3'te araştırmaya katılan spor lisesi öğrencilerinin spora özgü başarı motivasyon ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin puan değerlerinin yer aldığı görülmektedir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 190 iken en düşük puan 83'dür. Öğrencilerin ölçekten almış oldukları puan ise 137,56'dır. Bu durumda öğrencilerin spora özgü başarı motivasyon düzeylerinin düşük düzeyde olduğu yargısına varılmaktadır.

Tablo 6.4. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Erkek	245	136,53	16,86	-1,76	,07
Kadın	127	139,54	14,86		

p>0,05

Tablo 6.4'te görüldüğü üzere sporda spora özgü başarı motivasyon ölçeğinden elde edilen puan ile cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde cinsiyet değişkeni ile spora özgü başarı motivasyonu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

Tablo 6.5'te öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.5. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Erkek	245	16,36	5,82	4,38	,00*
Kadın	127	13,72	5,32		

P<0,05

Tablo 6.5'te görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puan ile cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Bu anlamlı farklılığın hangi grupta lehine olduğuna baktığımızda erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kadınlardan fazla olduğu görülmektedir ($p < 0,05$, $x = 16,36$).

Tablo 6.6'da öğrencilerin sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ile cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.6. Araştırmaya katılan grubun cinsiyet değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Erkek	245	42,02	11,00	-1,69	,24
Kadın	127	43,36	10,17		

$P > 0,05$

Tablo 6.6'da görüldüğü üzere sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden elde edilen puan ile cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde cinsiyet ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasında istatistiksel olarak anlamsal farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo 6.7'de öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonu ölçeği ile okul değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.7. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Kahramanmaraş Spor L.	170	140,53	15,00	3,30	,00*
Adıyaman Spor Lisesi	202	135,06	16,86		

$P < 0,05$

Tablo 6.7'de görüldüğü üzere spora özgü başarı motivasyonu ölçeğinden elde edilen puan ile okul değişkeni açısından incelendiğinde okul değişkeni ile spora özgü başarı motivasyonu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanmıştır. Bu anlamlı farklılığın hangi grupta lehine olduğuna baktığımızda Kahramanmaraş Spor Lisesi'nde öğrenim gören öğrencilerin spora özgü başarı motivasyon düzeylerinin Adıyaman spor lisesinde öğrenim gören öğrencilerden fazla olduğu görülmektedir ($p < 0,05$, $x = 140,53$).

Tablo 6.8’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile okul değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.8. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Kahraman Maraş Spor L.	170	15,05	5,43	-1,26	,20
Adıyaman Spor Lisesi	202	15,80	6,06		

P>0,05

Tablo 6.8’de görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puan ile okul değişkeni açısından incelendiğinde okul değişkeni ile dijital oyun bağımlılık arasında istatistiksel olarak anlamsal farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo 6.9’da öğrencilerin sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ile okul değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.9. Araştırmaya katılan grubun okul değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğine ilişkin t-testi sonucu

Değişkenler	N	X	Ss	t	p
Kahraman Maraş Spor L.	170	43,54	11,07	1,75	,08
Adıyaman Spor Lisesi	202	41,58	10,38		

P>0,05

Tablo 6.9’da görüldüğü üzere sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden elde edilen puan ile okul değişkeni açısından incelendiğinde okul değişkeni ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo 6.10’da öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile sınıf değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.10. Araştırmaya katılan grubun “sınıf” değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
9. sınıf	143	14,09	5,06	4,83	,00	9. sınıf-10.sınıf*

Tablo 6.10. (Devam) Araştırmaya katılan grubun “sınıf” değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

10. sınıf	88	16,54	5,72	9. sınıf-11. Sınıf*
11. sınıf	91	16,50	6,20	
12. sınıf	50	15,58	6,40	

P<0,05

Tablo 6.10’da görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanlar sınıf değişkeni açısından incelendiğinde sınıflar arasında istatistiksel olarak anlamsal farklılığa rastlanmıştır. Bu anlamlı farkın 9. sınıf ile 10. sınıf arasında 10. Sınıf lehine ve 9. sınıf ile 11. sınıf arasında 11. sınıf lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.11’de öğrencilerin sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ile sınıf değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.11. Araştırmaya katılan grubun sınıf değişkeni ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
9. sınıf	143	44,06	10,93	2,84	,03	9. sınıf*-10.sınıf
10. sınıf	88	40,22	9,07			
11. sınıf	91	41,49	10,36			
12. sınıf	50	43,70	12,76			

P<0,05

Tablo 6.11’de görüldüğü üzere sporda e- öğrenmeye yönelik tutum ölçeğinden elde edilen puanlar sınıf değişkeni açısından incelendiğinde sınıflar arasında istatistiksel olarak anlamsal farklılığa rastlanmıştır. Bu anlamlı farkın 9. sınıf ile 10. sınıf arasında 9. Sınıf lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.12’de öğrencilerin spora özgü başarı motivasyon ölçeği ile branş değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.12. Araştırmaya katılan grubun branş değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
Takım sporları	273	138,97	15,04	8,29	,00	TS*- Diğer

Tablo 6.12. (Devam) Araştırmaya katılan grubun branş değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Bireysel sporlar	84	135,64	17,87	BS*- Diğer
Diğer	15	122,60	20,21	

P<0,05

Tablo 6.12’de görüldüğü üzere spora özgü başarı motivasyon ölçeğinden elde edilen puanlar branş değişkeni açısından incelendiğinde branşlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olduğu görülmüştür. Bu anlamlı farkın takım sporları ile diğer arasında takım sporları lehine, bireysel sporlar ile diğer arasında bireysel sporlar lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.13’te öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile branş değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.13. Araştırmaya katılan grubun branş değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
Takım sporları	273	15,23	5,48	4,64	,01	TS- Diğer*
Bireysel sporlar	84	15,41	6,15			BS- Diğer*
Diğer	15	19,86	7,67			

P<0,05

Tablo 6.13’te görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanlar branş değişkeni açısından incelendiğinde branşlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir. Bu anlamlı farkın takım sporları ile diğer arasında diğer lehine, bireysel sporlar ile diğer arasında diğer lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.14’te öğrencilerin spora özgü başarı motivasyon ölçeği ile teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.14. Araştırmaya katılan grubun teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
1-2 saat	150	136,72	14,30	4,48	,00	1-2 saat-5-6 saat*
3-4 saat	163	136,62	17,12			3-4 saat-5-6 saat*

Tablo 6.14. (Devam) Araştırmaya katılan grubun teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni ile spora özgü başarı motivasyon ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

5-6 saat	41	146,04	17,38	
7 ve üzeri	18	133,77	16,21	5-6 saat*- 7 saat ve üzeri

P<0,05

Tablo 6.14'te görüldüğü üzere spora özgü başarı motivasyon ölçeğinden elde edilen puanlar teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni açısından incelendiğinde teknolojik araçları kullanım sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir. Bu anlamlı farkın 1-2 saat ile 5-6 saat arasında 5-6 saat lehine, 3-4 saat ile 5-6 saat arasında 5-6 saat lehine, 5-6 saat ile 7 saat ve üzeri arasında 5-6 saat lehine, olduğu görülmüştür.

Tablo 6.15'te öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.15. Araştırmaya katılan grubun ile teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
1-2 saat	150	13,74	5,29			1-2 saat-3-4 saat*
3-4 saat	163	15,82	5,58	12,27	,00	1-2 saat-5-6 saat*
5-6 saat	41	18,85	5,96			1-2 saat- 7 saat ve üzeri*
7 ve üzeri	18	18,77	6,26			3-4 saat- 5-6 saat*

P<0,05

Tablo 6.15'te görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanlar teknolojik araçları kullanım sıklığı değişkeni açısından incelendiğinde teknolojik araçları kullanım sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir. Bu anlamlı farkın 1-2 saat ile 3-4 saat arasında 3-4 saat lehine, 1-2 saat ile 5-6 saat arasında 5-6 saat lehine, 1-2 saat ile 7 saat ve üzeri arasında 7 saat lehine, 3-4 saat ile 5-6 saati arasında 5-6 saat lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.16'da öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ölçeği ile teknolojik araçları hangi amaç için kullandıklarına dair değişkenine göre Anova sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.16. Araştırmaya katılan grubun interneti hangi amaç için kullandıklarına dair değişkeni ile dijital oyun bağımlılık ölçeği arasında yapılan anova testi sonuçları

Değişkenler	N	X	Ss	F	p	Fark
Bilgi edinme (1)	51	12,76	5,31			2-3*
Ders çalışma (2)	48	12,64	5,13			2-4*
Eğlence-oyun (3)	57	16,96	5,39	8,52	,00	3*-1
Sosyal medya (4)	191	16,42	5,76			4*-1
İletişim (5)	25	15,60	5,75			

P<0,05

Tablo 6.16’da görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanlar interneti hangi amaç için kullandıkları değişkeni açısından incelendiğinde interneti kullanım amaçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmiştir. Bu anlamlı farkın ders çalışma ile eğlence-oyun arasında eğlence-oyun lehine, ders çalışma ile sosyal medya arasında sosyal medya lehine, eğlence-oyun ile bilgi edinme arasında eğlence-oyun lehine, sosyal medya ile bilgi edinme arasında sosyal medya lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 6.17’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.17. Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılığı ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar

Değişkenler	n	M	SD	1	2
1. Dijital oyun bağımlılığı	372	15,46	5,79		-1,00
2. Sporda e- öğrenmeye yönelik tutum	372	42,48	10,73	-1,00	

p>.0,05

Yapılan Pearson Korelasyon Analizi sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasında negatif yönde bir ilişki olduğu bulunmuştur, $r = -1,00$ $p>.0,05$.

Tablo 6.18’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile spora özgü başarı motivasyonu arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.18. Araştırmaya katılan grubun dijital oyun bağımlılığı ile spora özgü başarı motivasyonu arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar

Değişkenler	n	M	SD	1	2
1. Dijital oyun bağımlılığı	372	15,46	5,79		.080
2. Spora özgü başarı motivasyonu	372	137,56	16,25	.080	

$p>.0,05$

Yapılan Pearson Korelasyon Analizi sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı ile spora özgü başarı motivasyonu arasında negatif yönde bir ilişki olduğu bulunmuştur, $r = .080$, $p>.0,05$.

Tablo 6.19’da öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonu ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçları verilmiştir.

Tablo 6.19. Araştırmaya katılan grubun spora özgü başarı motivasyonu ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek amacıyla yapılan pearson korelasyon analizine ait sonuçlar

Değişkenler	n	M	SD	1	2
1. Spora özgü başarı motivasyon	372	137,56	16,25		.291**
2. Sporda e- öğrenmeye yönelik tutum	372	42,48	10,73	.291	

* $p<.0,5$. ** $p<.01$.

Yapılan Pearson Korelasyon Analizi sonucuna göre spora özgü başarı motivasyonu ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasında anlamlı ve olumlu bir ilişki olduğu bulunmuştur, $r = .291$, $p<.001$.

7. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırma sonuçlarına göre araştırmaya katılanların çoğunluğu erkek öğrencilerden oluştuğu gibi yine katılımcıların büyük bir oranının takım sporları ile ilgilendikleri sonucuna varılmıştır. Yapılan analizler sonucunda katılımcıların internet genellikle sosyal medyada vakit geçirmek için kullandıkları tespit edilmiştir. Yine katılımcıların yaklaşık yarısı günde 3-4 saat aralığında teknolojik araçlarla meşgul olduğu bilgisini vermişlerdir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu sonucuna ulaşılrken öğrencilerin e-öğrenmeye yönelik tutum düzeylerinin yüksek olduğu yargısına varılmıştır. Yaptığımız araştırmaya göre araştırmaya katılan öğrencilerin başarı motivasyonu düzeylerinin düşük olduğu sonucunda da varılmıştır.

Cinsiyetin spora özgü başarı motivasyonuna etkisine bakıldığında, spora özgü başarı motivasyonunun cinsiyet değişkeninden etkilenmediği sonucuna ulaşılmıştır. Literatür taraması sonucunda çalışmamızın bu sonucuna eş değer sonuçlara rastlanıldığı gibi tam tersi sonuçlarada rastlanmıştır. Çalışmamızın sonucunu destekler nitelikte olan çalışmalarda da cinsiyetle spora özgü başarı motivasyonu arasında bir bağın olmadığı sonuçlara rastlanılmıştır (Engür, 2002; Karadağ, 2023; Seçen, 2005). Ancak mevcut literatürde çalışmamızın sonuçlarının aksine sonuçlarında olduğu görülmüştür. Bu çalışmalarda da cinsiyetin, spora özgü başarı motivasyonunu etkilediği sonuçlar görülmüştür (Balkis, 2019; Can vd. 2010; Eroğlu, 2007; Kirel, 1999; Zorlu vd. 2020).

Yapılan bu çalışmada erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kadınlardan yüksek çıkmıştır. İlgili litaratür incelendiğinde bazı dijital oyun bağımlılık düzeylerinin ölçülen çalışmalar incelendiğinde erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kadınlardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Akkaya, 2020; Aslan, 2022; Ekici, 2022; Göldağ, 2018; Soyöz-Semerci ve Balcı, 2020). Ancak yapılan incelemeler sonucunda kadınların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin erkeklerden daha yüksek olduğu sonuçların olduğu çalışmalara rastlanılmamıştır.

Bu araştırmaya göre cinsiyetin sporda e-öğrenmeye yönelik tutum üzerinde her hangi bir etkiye sahip olmadığı sonucuna varılmıştır. Alanyazın incelendiğinde cinsiyet değişkeninin sporda e-öğrenmeye yönelik tutumu etkilemediği şeklindeki benzer bulguların yer aldığı çalışmarın olduğu görülmüştür (Demirkaya, 2021; Özdemir ve Aydoğan, 2021; Uysal, 2022). Bu durum çalışmamızın sonuçlarını destekler niteliktedir. Ancak çalışmada bulduğumuz sonuçların aksine cinsiyetle sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasında

anlamli bir iliski bulunduğunu belirten alıřmalarada ilgili literatür incelenirken rastlanılmıřtır (Sağın vd. 2023). (Bkz.Tablo 6.6)

Bu arařtırma iki ayrı kurumda gerekleřtirilmiř olup bu arařtırmaya katılan Kahramanmarař Spor Lisesi öđrencilerinin Adıyaman Spor Lisesi öđrencilerine göre spora öđgü bařarı motivasyonu düzeylerinin daha yüksek olduđu gözlemlenmiřtir. (Bkz.Tablo 6.7)

Bu arařtırma gerekleřtirildiđi Adıyaman Spor Lisesi ve Kahramanmarař Spor Lisesi öđrencileri arasında dijital oyunlara bađımlılık düzeyi aısından herhangi bir fark olmadıđı anlařılmıřtır. (Bkz.Tablo 6.8)

Bu arařtırmaya göre sporda e-öđrenmeye yönelik tutum bu arařtırmada gerekleřtirildiđi okullar bazında incelendiđinde iki okul öđrencileri arasında herhangi bir fark olmadıđı anlařılmıřtır. (Bkz.Tablo 6.9)

Bu arařtırma dijital oyun bađımlık düzeyi sınıflar aısından incelenmiřtir. 9. Sınıf ve 10. Sınıf öđrencileri karřılařtırıldıđında 10. Sınıf öđrencilerinin dijital oyun bađımlılık düzeyinin 9. Sınıf öđrencilerine göre yüksek düzeyde olduđu ve 11. Sınıf öđrencilerinin dijital oyun bađımlılık düzeylerinin de 9. Sınıf öđrencilerine göre yüksek düzeyde olduđu sonucuna ulařılmıř olup incelenen diđer alıřmalarda sınıf bazında bir arařtırmadan ziyade ođunlukla yař bazında arařtırmaların yapıldıđı gözlemlenmiřtir. Sınıf bazında yapılan arařtırmaların alanyazında taranması sonucu Bilgin (2015) ve Eryılmaz ve ukurluöz'ün (2018) alıřmalarında, yaptıđımız alıřmaların aksine, sınıf düzeyinin öđrencilerin dijital oyun bađımlılıđı üzerinde anlamli bir etkisinin bulunmadıđı sonucuna ulařılmıřtır (Bilgin, 2015; Eryılmaz ve ukurluöz, 2018). (Bkz.Tablo 6.10)

Bu arařtırmaya göre sporda e-öđrenmeye yönelik tutum, öđrencilerin öđrenim gördüđu sınıfa göre deđiřmektedir. 9. Sınıf öđrencileri arasında sporda e-öđrenmeye yönelik eđilimin daha yüksek olduđu anlařılmıřtır. (Bkz.Tablo 6.11) Konuyla ilgili alanyazın incelendiđinde ođunlukla yař deđiřkeni ile sporda e-öđrenmeye yönelik tutum arasındaki iliškinin incelendiđi görölmüřtür. Yaptıđımız alanyazın taramasına göre yaptıđımız alıřmaya benzer olarak Demirkaya (2021), yař deđiřkeni ile sporda e-öđrenmeye yönelik tutum arasında anlamli bir iliski olduđu sonucuna ulařmıřken, alıřma sonuçlarımızın aksine Uysal (2022), ve Bozkurt (2021) yařın sporda e-öđrenmeye yönelik tutumu etkilemediđi sonucuna ulařmıřlardır (Bozkurt, 2021; Demirkaya, 2021; Uysal, 2022). Ayař Bayrak'ın (2020) yapmıř olduđu alıřmada ise e-sporcuların öđrenmeye yönelik tutumları ile e-spora katılım motivasyon durumları arasında dođru bir orantı olduđunu yani öđrenmeye yönelik tutum düzeyi arttıka motivasyon düzeyinin de arttıđı sonucuna varmıřtır (Ayař, 2020).

Diğer spor türleriyle karşılaştırıldığında takım sporu yapan öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonlarının daha yüksek olduğu ve diğer spor türlerine göre bireysel spor yapan öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonu düzeylerinin daha yüksek olduğu bu araştırmada bulguları arasındadır. (Bkz.Tablo 6.12) Elde edilen bulguların aksine Karadağ (2023), çalışmasında takım sporu yapan öğrencilerin başarı motivasyonu düzeyleri ile ilgili anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır (Karadağ, 2023). İncelenen diğer çalışmaların birçoğunda, yapılan araştırmaların bireysel ya da takım sporu yapanların spora özgü başarı motivasyon düzeylerini incelemekten ziyade bazı demografik değişkenler ve spor branşlarına göre spora özgü başarı motivasyon düzeylerinin incelendiği görülmüştür.

Bu araştırma sonuçlarına göre diğer spor dallarıyla kıyaslandığında takım sporları yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu ve diğer spor türleriyle kıyaslandığında bireysel spor yapan öğrencilerin de bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. (Bkz.Tablo 6.13) Yapılan araştırmalara göre alanyazında takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile bireysel sporlarla ilgilenen öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında bir karşılaştırma yapılmadığı gözlemlendiğinden çalışmamızdakine benzer ya da çalışmamızdakinden farklı sonuçlara rastlanmamıştır. Yapılan alanyazın taramasına göre daha çok öğrencilerin spor branşları ve demografik veriler (yaş, cinsiyet, ailenin gelir durumu, anne-baba eğitim durumu vs.) ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelendiği gözlemlenmiştir.

Bu araştırma sonuçlarına göre spor lisesi öğrencilerinden günlük dijital teknoloji kullanım süresi 5-6 saat arasında olan öğrencilerin spora özgü başarı motivasyon düzeyi daha yüksek çıkmıştır. (Bkz.Tablo 6.14)

Yapılan bu çalışma neticesinde çoğunlukla öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonlarını etkileyen demografik verilerle ilişkilerin incelendiği gözlemlenmiştir. Bu araştırmada yer alan günlük dijital teknoloji kullanım süresi ile spora özgü başarı motivasyonu ilişkisini inceleyen farklı çalışmalara rastlanmamıştır.

Bu araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin teknolojik araçları kullanım sıklığı yükseldikçe dijital oyun bağımlılık düzeyinin yükseldiği görülmektedir. (Bkz.Tablo 6.15) Benzer sonuçlara Oral vd. (2019)'un çalışmasında da rastlanmıştır (Oral ve Arabacıoğlu, 2019). Yazarlara göre haftada dijital oyunlara 3 günden fazla süre harcayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri olumlu yönde etkilenmektedir. Aynı şekilde Güllü vd. (2012)'ye göre ilköğretim öğrencilerinde günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça dijital

oyun bağımlılık düzeyi de yükselmektedir (Güllü vd. 2012). Can ve Tekkurşun, (2020)'nin çalışmalarına göre ise günlük interneti kullanım süresinin dijital oyun bağımlılık düzeyini pozitif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmış olup bulunan sonuç çalışmamızı desteklemektedir (Can ve Tekkurşun Demir, 2020).

Bu araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin interneti kullanım amacına göre incelendiğinde interneti sosyal medya ve eğlence-oyun amaçlarına yönelik kullanan öğrencilerin, bilgi edinme ders çalışma ve iletişim amacıyla kullanan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. (Bkz.Tablo 6.16) Oral vd. (2019)'un çalışmasına göre ise öğrenciler interneti en çok ödevlere yardımcı olma ve eğlence amaçlarıyla kullandığı sonucuna ulaşmıştır. Oral vd. (2019)'un öğrencilerin interneti kullanım amaçlarının dijital oyun bağımlılık düzeylerini etkileyip etkilemediğine ilişkin bir araştırma yapmadığı gözlemlenmiştir (Oral ve Arabacıoğlu, 2019).

Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyi ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasında negatif yönlü güçlü bir ilişki mevcuttur. (Bkz.Tablo 6.17) Başka bir ifadeyle dijital oyun bağımlılık düzeyi yükseldikçe sporda e- öğrenmeye yönelik tutum olumsuz yönde etkilenmektedir. Benzer şekilde Demir Tekkurşun, (2022)'nin çalışmasına göre spora ilişkin tutumla dijital oyun oynama motivasyonu arasında negatif yönde bir ilişki bulunmaktadır (Demir Tekkurşun, 2022).

Araştırma sonuçlarına göre öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılık düzeyi ile spora özgü başarı motivasyonu arasında pozitif yönlü güçlü bir ilişki bulunmaktadır. (Bkz.Tablo 6.18) Başka bir ifadeyle dijital oyun bağımlılık düzeyi yükseldikçe, spora özgü başarı motivasyonu olumlu yönde etkilenmektedir. Atak (2020), yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin sosyal becerileri etkileme yönünü incelemiş ve dijital oyun bağımlılık düzeyinin sosyal becerileri negatif yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır (Atak, 2020). Bilgin (2015) yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin iletişim becerilerini negatif yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır (Bilgin, 2015). Sağlam (2011)'in çalışmasına göre ise bilgisayar oyunları oynayan öğrencilerin sosyalleşme yönünü ele alarak oyun bağımlısı öğrencilerin sosyalleşme düzeylerinin, oynamayanlara göre düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır (Sağlam, 2011). Savcı ve Aysan (2017), çalışmalarında internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağımlılığı nasıl ve ne derece etkilediği üzerinde durarak sosyal bağımlılığı en çok etkileyen faktörün internet bağımlılığı olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Savcı ve Aysan, 2017).

Araştırma sonuçlarına göre araştırmaya katılan öğrenciler arasında spora özgü başarı motivasyonu ve sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasında negatif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre öğrencilerin spora özgü başarı motivasyonu yükseldikçe sporda e- öğrenmeye yönelik tutumları negatif yönde etkilenmektedir. (Bkz.Tablo 6.19) Alanyazın incelendiğinde e-öğrenme ile ilgili fazla sayıda çalışma bulunmaktadır ancak sporda e- öğrenmeye yönelik tutum konusunda çok fazla çalışma bulunmaktadır. Bozkurt (2021) yaptığı çalışmada sporda e-öğrenmeye yönelik tutumun bazı demografik değişkenler ile akademik erteleme ve duygusal zeka arasındaki ilişkileri incelemiş ve cinsiyet ve yaş ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığını tespit etmiştir (Bozkurt, 2021). Bozkurt (2021)'in aksine Söyler ve Altungül (2023) cinsiyet ile sporda e- öğrenmeye yönelik tutum arasında anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmişlerdir (Söyler ve Altungül, 2023).

Bu araştırmada yer alan dijital oyun bağımlılık düzeyi ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişki, dijital oyun bağımlılık düzeyi ile spora özgü başarı motivasyonu arasındaki ilişki ve spora özgü başarı motivasyonu ile sporda e-öğrenmeye yönelik tutum arasındaki ilişki alanyazında ilk defa çalışmamızda incelenmiştir. Bu araştırmada bu yönüyle literature katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Dijital teknoloji günümüzde gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda dijital oyun oynama alışkanlığı öğrenciler arasında azımsanmayacak derecede yaygındır. Ebeveynler ve eğitim görevlileri, öğrencilerin bu dijital alışkanlıkların kontrollü ve bilinçli şekilde kullanılmasına rehberlik etmelidir. Bu şekilde dijital oyun alışkanlığının faydalı bir faaliyete dönüştürülmesine katkı sağlayarak öğrencilerin başarı motivasyonunu yükseltmesine yardımcı olmalıdır.