

**”PANSİYON ÖĞRENCİLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİNE
YÖNELİK MEMNUNİYETLERİ İLE YALNIZLIK VE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ”**

Mehmet Nuri ALTUN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı**

Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖZTAŞ

AĞRI-2024

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR BİLİM DALI

MEHMET NURİ ALTUN

**”PANSİYON ÖĞRENCİLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİNE
YÖNELİK MEMNUNİYETLERİ İLE YALNIZLIK VE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ”**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ

Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ

ORTAK DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖZTAŞ

AĞRI-2024

	TEZ BEYANNAME DİLEKÇESİ	Doküman No	FR-210
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	1/1

20/12/2024

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi'ne Yönelik Memnuniyetleri ile Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

Mehmet Nuri ALTUN

HAZIRLAYAN	KONTROL EDEN	ONAYLAYAN

	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI		Doküman No	FR-211
			İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
			Revizyon Tarihi	
			Revizyon No	00
			Sayfa No	1/1

**PANSİYON ÖĞRENCİLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİNE
YÖNELİLİ MEMNUNİYETLERİ İLE YALNIZLIK VE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Dr.Öğr.Üyesi Ünal SAKİ danışmanlığında, Mehmet Nuri ALTUN tarafından hazırlanan bu çalışma, 20/12/2024 tarihinde aşağıda isimleri belirtilen jüri tarafından değerlendirilmiş olup Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak **oybirliği** ile kabul edilmiştir.

Başkan : Doç.Dr. Mustafa VAROL İmza :
Üye : Dr.Öğr. Üyesi Ünal SAKİ İmza :
Üye : Dr.Öğr. Üyesi Ahmet YIKILMAZ İmza :
Üye : İmza :
Üye : İmza :

Yukarıdaki sonuç;

Enstitü Yönetim Kurulu .../.../... tarih ve / numaralı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr.İbrahim HAN
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaklardan yapılan bildiriş, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak olarak kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

HAZIRLAYAN	KONTROL EDEN	ONAYLAYAN
-------------------	---------------------	------------------

 AGRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ 2007	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ BENZERLİK RAPORU	Doküman No	FR-213
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	4 / 73

Benzerlik Oranlarına Dair Beyannamedir		
Öğrenci Adı Soyadı	Mehmet Nuri ALTUN	
Numarası	220601011	
Ana Bilim Dalı	Beden Eğitimi Spor Anabilim Dalı	
Bilim Dalı	Beden Eğitimi Spor Eğitimi Anabilim Dalı	
Programı	Beden Eğitimi Ve Spor Eğitimi	
Danışman Unvanı Adı Soyadı	Dr.Öğr.Üyesi Ünal SAKİ	
Tez Başlığı	Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersine Yönelik Memnuniyetleri ile Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki ilişkinin İncelenmesi	
Bölümler	Turnitin Sonucu	En Yüksek Değer
Giriş	% 9	% 25
Kuramsal Temeller/Kavramsal Çerçeve	% 3	% 30
Materyal ve Yöntem	% 27	% 30
Araştırma Bulguları	% 14	% 20
Sonuç/Tartışma/Öneri	% 7	% 20
TEZ (GENEL)	% 20	% 25

.../.../...

Yukarıda bilgileri yazılı tez çalışmasının benzerlik oranları Turnitin raporundan alındığı haliyle yazılmış olup tüm bilgilerin doğru olduğunu, aksi halde doğacak hukuki sorumlulukları kabul ve beyan ederiz.

Mehmet Nuri ALTUN

Dr.Öğr.Üyesi Ünal SAKİ

İmza

İmza

İÇİNDEKİLER

ÖZET	viii
ABSTRACT.....	x
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	xi
TABLolar DİZİNİ	xii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiii

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ	14
1.1. Literatür Taraması	14
1.2. Amaç	15
1.3. Sınırlılıklar.....	15
1.4. Varsayımlar	15
1.5. Problem	16
1.6. Alt Problemler	16
1.7. Metod.....	17

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	18
2.1. Beden Eğitimi ve Spor Kavramı	18
2.2. Beden Eğitimi Dersi	19
2.3. Okullarımızdaki Beden Eğitimi Dersi ve Sporun Genel Amacı	20
2.4. Beden Eğitimi Dersi ve Sporun Önemi	21
2.5. Sporun Tarih İçindeki Yeri ve Gelişimi	23
2.6. Memnuniyet Kavramı ve Tanımı	25
3.1. Yalnızlık Kavramı ve Türleri	25
3.1.1. Duygusal Yalnızlık	27
3.1.2. Sosyal Yalnızlık.....	28
4.1. Oyun Kavramı ve Tarihi.....	28
4.2. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihi	30

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	32
4.4. Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı	35

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM.....	36
3.1. Araştırmanın Modeli	36
3.2. Evren ve Örneklem.....	36
3.3. Veri Toplama Araçları.....	36
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	37
3.3.2. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet Ölçeği	37
3.3.3. UCLA Yalnızlık Ölçeği	37
3.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	37
3.4. Verilerin Analizi.....	38

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR.....	39
4.1. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Kişisel Özelliklerine İlişkin Bulgular	39
4.2. Ölçme Araçlarından Elde Edilen Verilere İlişkin Bulgular	41

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	48
5.1. Tartışma.....	48
5.1.1. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyetleri Ölçeğine Ait Tartışma	48
5.1.2. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri Ölçeğine Ait Tartışma.....	51
5.1.3. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Tartışma.....	53
5.1.4. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyetleri ile Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişki Üzerine Tartışma	55

5.2. Sonuç	55
5.3. Öneriler.....	56
KAYNAKÇA.....	57



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

PANSİYON ÖĞRENCİLERİNİN BEDENEĞİTİMİ VE SPOR DERSİNE YÖNELİK MEMNUNİYETLERİ İLE YALNIZLIK VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Mehmet Nuri ALTUN

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ

Ortak Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖZTAŞ

Araştırmada pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmamızda “Kişisel Bilgi Formu”, Uğraş ve Tatal (2021) tarafından geliştirilen “Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet Ölçeği”, Russell (1996) tarafından geliştirilmiş olan “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ve Irmak ve Erdoğan, (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Çalışmamız da öğrencilerin Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet, UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile alt boyutları arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Korelasyon (r) katsayısı tekniği kullanılmıştır. Çalışmamızın evrenini Ağrı İlinde Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı yatılı lise pansiyonlarında kalan öğrenciler oluşturmuştur. Çalışmamızda ulaşılan bulgulara göre Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği, UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile alt boyutları arasında istatistiksel olarak bir ilişki tespit edilmiştir. Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği toplam puanları ile UCLA Yalnızlık ölçeği toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği toplam puanları ile Dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiş; fakat UCLA Yalnızlık Ölçeği ile Dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak düşük düzeyde pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği alt boyutlarından ders memnuniyeti ile yalnızlık ölçeği puanları arasında anlamlı pozitif yönlü güçlü düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Ders memnuniyeti alt boyutu ile Dijital oyun bağımlılığı

ölçeđi puanları arasında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeđi puanları ile yalnızlık ölçeđi puanlarına bakıldığında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Beden eğitimi, spor, memnuniyet, yalnızlık, Dijital oyun bağımlılığı



ABSTRACT

MASTER’S THESIS

THE RELATIONSHIP BETWEEN PENSION STUDENTS' SATISFACTION WITH PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS COURSE AND THEIR LONELINESS AND DIGITAL GAME ADDICTIONS

This study aimed to examine the relationship between boarding house students' satisfaction with physical education and sports lessons, and their loneliness and digital game addiction. In our study, “Personal Information Form, “Physical Education and Sports Course Satisfaction Scale” developed by Uğraş and Tatal (2021), “UCLA Loneliness Scale” developed by Russell (1996) and “Digital Game Addiction Scale” developed by Irmak and Erdoğan (2015) were used. In our study, the Pearson Correlation (r) coefficient technique was used to determine the relationship between students' satisfaction with physical education and sports lessons, the UCLA Loneliness Scale, and the digital game addiction scale and their sub-dimensions. The population of our study consisted of students staying in boarding high school hostels affiliated with the Directorate of National Education in the Ağrı Province. According to the findings of our study, a statistical relationship was found between the Physical Education and Sports Course Satisfaction Scale, UCLA Loneliness Scale, and Digital Game Addiction Scale and their subdimensions. There was no statistically significant relationship between the total scores on the physical education and sports course satisfaction scales and the total scores on the UCLA loneliness scale. There was no statistically significant relationship between the total scores of the Physical Education and sports course satisfaction scale and the digital game addiction scale; however, there was a statistically low correlation between the UCLA Loneliness Scale and Digital Game Addiction. In addition, a significant positive and strong relationship was found between course satisfaction and loneliness scale scores on the sub-dimensions of the Physical Education and Sports Course Satisfaction Scale. A significant positive and low-level relationship was found between the course satisfaction sub-dimension and digital game addiction scale scores. When the scores of the digital game addiction and loneliness scales were examined, a significant positive low-level relationship was found.

Keywords: Physical education, sport, satisfaction, loneliness, digital game addiction

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimim boyunca, benden bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen, bilgisine her zaman güven ve saygı duyduğum, çalışmalarımın tüm aşamalarında bana her türlü şartı ve her zaman her türlü desteği sunan değerli danışman hocam Sayın Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ'ye teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans sürecimin ders ve seminer dönemlerinde benden desteğini esirgemeyen, bilgi ve tecrübeleri ile bana yol gösteren kıymetli hocam Sayın Dr. Öğr. Üyesi Bayram Ali SİVAZ'a teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım esnasında değerli yardımları için Deniz SAĞLAMTAŞ'a ve Ağrı merkezdeki pansiyonlarda kalan öğrencilere teşekkürlerimi sunarım.

İlkokul eğitimimden bugüne kadar bana emek veren tüm öğretmenlerime, bu süreçlerde karşılığı ödenmeyecek kadar bende hakkı olan annem Şerife ALTUN ve babam Yusuf ALTUN'a yüksek lisans eğitimim sürecindeki en özel ve tek motivasyon kaynağım olan kıymetli eşim Deniz'e, hayatın bize getirdiği tüm sıkıntılara rağmen, içimizdeki umudu ve neşeyi koruyabilmeyi bana öğreten yaşı, bedeni küçük ama yüreği kocaman olan oğlum Dorukhan'a teşekkürlerimi sunarım

20/12/2024

Mehmet Nuri ALTUN

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 4.1. Araştırmada Kullanılan Ölçek Puanlarının Skewness ve Kurtosis Dağılımları	39
Tablo 4.2. Katılımcıların “Cinsiyet” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	39
Tablo 4.3. Katılımcıların “Kardeş Sayısı” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	39
Tablo 4.4. Katılımcıların “Aile Durumu” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	40
Tablo 4.5. Katılımcıların “Sınıf” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	40
Tablo 4.6. Katılımcıların “Haftalık Oyun/Gün” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	40
Tablo 4.7. Katılımcıların “Günlük Oyun/Saat” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları	41
Tablo 4.8. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Cinsiyet” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları	41
Tablo 4.9. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Kardeş Sayısı” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları	42
Tablo 4.10. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Aile Durumu” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları	42
Tablo 4.11. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Sınıf” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları	43
Tablo 4.12. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Haftalık Oyun/Gün” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları	44
Tablo 4.13. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Haftalık Oyun/Saat” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları	45

KISALTMALAR DİZİNİ

Ss	Standart Sapma
%	Yüzdelik Değer
n	Kişi sayısı
x	Ortalama Değer
p	Anlamlılık Düzeyi
t	Bağımsız Örneklem Testi
f	Frekans Değeri
ANOVA	Varyans Analizi
SPSS	Statistical Package For Social Sciences
BESDMÖ	Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet Ölçeği
AR	Agumented Reality (Arttırılmış Gerçeklik)
VR	Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
Vb	Ve benzeri
Vd	Ve diğerleri
YÖ	Yalnızlık Ölçeği
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Bu araştırma pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi açıklamanın yanında her bir ölçeğin öğrenciler açısından düzeyini belirlemeyi de amaçlamaktadır. Beden eğitimi ve spor dersi öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmeyi sağlayarak özellikle başardıkça kazandıkları öz güven duygusunun getirdiği sosyal ilişkilerdeki gelişmeler yalnızlık kavramının arka plana itilmesini neden olabileceği için dijital oyun bağımlılığı gibi öğrencileri yalnızlaştıran alışkanlıkların ortadan kalkması veya azalmasını sağlayacağını söyleyebiliriz. Bu kapsamda beden eğitimi ve spor dersine yönelik oluşacak memnuniyet duygusunun yalnızlık hissi ile ne derece ilişkili olduğu ve bu ilişki sonucunun dijital oyun bağımlılığından uzaklaştıran bir etken olup olmadığını inceleyeceğiz.

1.1. Literatür Taraması

Literatür taramasında elde edilen çalışmalar incelendiğinde beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti öğrencilerin günlük yaşamında yalnızlık hislerine hangi yönde katkılar sunduğu ya da bu dersteki memnuniyet düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığına ne derece yakınlık gösterdikleri hususunda alana katkı sağlamak amaçlanmıştır. Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti kavramı sadece bir etkinlik veya eğlence aracı olmaktan ziyade öğrencilere öz güven, sorumluluk bilinci kazandırarak sosyal ilişkide bulunmayı, yalnızlıktan uzaklaşmayı ve bu durumların getirmiş olduğu olumsuzluklardan biri olan dijital oyun bağımlılığının önüne geçmek için literatürdeki çalışmalar bu alanın bilinmeyen kısımlarını parça parça açıklamaya çalışmaktadır. Kavramsal olarak beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti tanımları ile ilişkili olduğu alt başlıklarla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında dikkat çeken kayda değer araştırmaları göze çarpan önemli çalışmaları şöyle sıralamak mümkündür: “Orta Ergenlik Döneminde Uzaktan Eğitimle Beden Eğitimi ve Spor Dersi Alan Öğrencilerin Memnuniyet Düzeyinin Belirlenmesi” (Büyükaslan, 2021), “Aktif Spor Yapan Üniversite Öğrencilerinin Beden Memnuniyeti, Mental İyi Oluş ve Özgüven Düzeylerinin İncelenmesi” (Yılmaz ve Ağgön, 2023), çalışmaları konumuzla tamamen örtüşmekle beraber sınırlı düzeyde olduğu, yakın çalışmalara bakıldığında, “İlköğretim, Lise ve Üniversite Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutumlarının Karşılaştırılması” (Kangalgil vd., 2006), Kadın ve Erkek Lise Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersine Yönelik Tutumlarının Araştırılması.”

(Pepe ve Özkurt, 2016). “Ortaokul Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi Mutluluk Düzeyleri ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” (Eşkil vd. 2023), gibi çalışmalar genel itibariyle dikkat çekmektedir.

Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti ile yalnızlık veya dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Benzer çalışmalar incelendiğinde, “Lise ve üniversite öğrencilerinin problemleri internet kullanım düzeyleri ile algılanan iyilik halleri ve yalnızlık düzeyleri ilişkisi” (Gülden, 2010). “Yatılı ilköğretim bölge okulu 6. 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin spor yapma durumlarına göre yalnızlık ve umutsuzluk düzeylerinin incelenmesi”(Kırımoğlu, vd., 2010). “Rekreatif Amaçlı Spor Yapan Bireylerin Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi” (Uzuner ve Karagün, 2014). “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” (Hazar, Tekkurşun Namlı ve Türkeli, 2017), “Kırsal Kesimde Eğitim Gören Öğrencilerin Spor ve Müzik Faaliyetlerinin Yalnızlık Tutum Düzeylerine Etkisi” (Sepil ve Kıyıcı, 2020), makalelerinin karşımıza çıktığı gözlenmektedir.

Görüldüğü üzere beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti ile yalnızlık veya dijital oyun bağımlılığı hakkında alandaki çalışmaların yetersiz olduğu söylenebilir. Bu kavramların bir arada olduğu yeni çalışmalar yapıp bu alandaki eksiklerin gün geçtikçe azalması beklenebilir.

1.2. Amaç

Bu çalışma pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesini amaçlamıştır.

1.3. Sınırlılıklar

- Bu çalışma Milli eğitim bakanlığına bağlı ortaöğretim yatılı pansiyonlarında kalan 15-18 yaş aralığındaki öğrenciler ile sınırlıdır.
- Veri toplamada kullanılan ölçme araçları ve bunlara verilen yanıtlar ile sınırlıdır.
- Çalışmanın bulguları, beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyet ölçeği, yalnızlık ölçeği, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve kişisel bilgi formu ile elde edilen verilerle sınırlıdır.

1.4. Varsayımlar

- Çalışmaya katılan üniversite öğrencilerinin kendi istekleriyle gönüllü olarak katıldıkları varsayılmıştır.

- Çalışmaya katılan pansiyon öğrencileri çalışma evreninin belli bir kısmını temsil ettikleri varsayılmıştır.
- Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin ölçeklere ve kişisel bilgi formuna gerçek durumlarını yansıtacak şekilde doğru, eksiksiz ve samimi bir şekilde katıldıkları varsayılmıştır.

1.5. Problem

Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki var mıdır?

1.6. Alt Problemler

- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlıkları arasında ilişki var mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında ilişki var mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin yalnızlıkları ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki var mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında cinsiyet değişkenine göre anlamlı fark mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı fark mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı fark mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında aile durumu değişkenine göre anlamlı fark mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında oyun gün sayısı değişkenine göre anlamlı fark mıdır?
- Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasında günlük oyun sayısı değişkenine göre anlamlı fark mıdır?

1.7. Metod

Araştırmamız üç farklı anket çalışması etrafında şekillenmiştir. Ankete konu olan grup cinsiyet ya da sınıf farkı gözetmeksizin pansiyon öğrencilerinden oluşmuştur. 3 farklı ankette toplam olarak 173“ükız137”sierkek olmak üzere 310 öğrenci tarafından doldurulan anketlerde öğrencilere 1. ankette Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri hakkında sorular yöneltilmiştir. Bu anket de öğrencinin beden eğitimi dersine yönelik öğretmen memnuniyeti görüşlerinin yanında tesis ve malzeme memnuniyet düzeylerinin neler olduğu hakkında ölçüm yapılmaya çalışılmıştır. 2. Ankette öğrencilerin yalnızlık seviyeleri ölçülmeye çalışılmıştır. 3. Ankette öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının hangi aşamada olduğunu belirlemek için veriler toplanmıştır. Bu bağlamda SPSS analiz sistemine başvurularak öğrencilerden toplanan anketlerin analizi yapılmıştır. Çalışmamızın ana çerçevesini anketlerle SPSS analizinin sonuçları oluştururken aynı zamanda beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri, yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı gibi kavramları detaylandırmak adına literatürde yar alan bilim dünyasına kazandırılmış olan çalışmalardan ikinci el kaynaklar olarak faydalanılmıştır. Bu kapsamda beden eğitimi dersine yönelik memnuniyetin öğrencilere bilişsel, duyuşsal ve psikomotor etkileri, yalnızlık kavramı güncel sorunlar ve dijital oyun bağımlılığının rolü gibi konular çeşitli başlıklar altında sunularak ve literatür taramalarından faydalanılarak APA 7 sisteminde dipnot verilmek suretiyle açıklanmıştır.

İKİNCİBÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın konusu ile ilgili literatür bilgisi taranarak araştırmanın kuramsal çerçevesi oluşturulmuştur.

2.1. Beden Eğitimi ve Spor Kavramı

Beden eğitimi, bireyleri bedensel aktiviteye teşvik eden sağlıklı yaşam tarzını destekleyen spor aracılığıyla sağlıklı bir beden ve zihnin gelişmesini pozitif yönde etkileyen bir ders olarak karşımıza çıkmaktadır(Çelik, 2016). Pulur(2011)beden eğitimi dersi genellikle okullar ve yükseköğretim kurumlarında sunulan bir ders olarak görüldüğünü ifade etmektedir. Öğrencilerin fiziki yapılarının olumlu bir şekilde gelişimi ve değişimi için çeşitli sporlar, egzersizler ve oyunlar hakkında bilgi vermektedir. Beden eğitimi öğrencilerin fiziksel yeteneklerini geliştirmelerine, motor becerilerini geliştirmelerine ve daha sağlıklı bir yaşam tarzı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda takım sporlarına katılmak öğrencilerin takım çalışması, liderlik, sorumluluk ve özgüven gibi becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olabilmektedir. Beden eğitimi ve spor öğretmenleri, öğrencilerin faaliyetlere katılım ve fiziksel aktivite seviyelerini değerlendirmek için çeşitli teknikler kullanmaktadır. Değerlendirmelerde öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılımları, spor tesislerinde ve saha çalışmalarındaki davranışları ve genel sağlık durumları dikkate alınmaktadır(Karaman, 2019). Spor sözcüğü, sistemli bedensel faaliyetler olarak tanımlanır. Bu faaliyetler çoğunlukla vücudun yapısını korumak, ilerletmek ve zinde olmak maksadıyla yapılır (Filiz, 2010). Spor, çeşitli kaidelere göre kişisel veya grup yarışmaları veya toplumsal aktiviteler olarak ifade edilmektedir. (Zülkadiroğlu vd., 2007). Sporun türleri içerisinde koşu, yüzme, bisiklet sürme, futbol, basketbol, voleybol, tenis, jimnastik, fitness gibi faaliyetler bulunmaktadır. Sistemli spor faaliyetlerinde bulunmak kalp sağlığını, bağışıklık sistemi fonksiyonunu, beden sağlığını ve kas yapısını geliştirmektedir. Ayrıca kaygı düzeyini azaltarak bedenin güç derecesini artırır ve yaşam standartlarının yükselmesine katkıda bulunur. Spor beraberinde, bireylerin kendilerini tanımalarında, özgüvenlerinin yükselmesine, düzen kazanmalarına, liderlik becerilerinin geliştirmelerine, grup çalışması yeteneklerini geliştirmelerine ve toplumsal ilişkilerini artırmalarına da yardımcı olabilmektedir (Gömez ve Delgado, 2011). Beden eğitimi ve spor, birbirlerine benzer fakat iki ayrı kavram olarak görülmektedir. Beden eğitimi, bireylerin bedensel faaliyetlerde bulunmalarında onları güdeleyen bir öğretim kavramıdır. Beden eğitimi dersleri

çoğunlukla ilköğretim, ortaöğretim ve yükseköğretim kurumlarında öğrenilir ve bireylere zinde bir hayat şekli için spor faaliyetlerinde bulunmalarının önemi öğretilmektedir. Spor kavramı ise, beden eğitiminin bir unsuru olarak ya da bireysel bir aktivite olmanın yanında yapılan düzenli bedensel faaliyetler olarak karşımıza çıkmaktadır. Spor, pek çok farklı branşı içerir, örnek vermek gerekirse atletizm, yüzme, futbol, voleybol, masa tenisi ve daha pek çok faaliyeti alanında barındırmaktadır. (Keleş ve Yoncalık, 2019). Beden eğitimi, bireylerin spor faaliyetlerinde bulunmalarının önemini kavratarak çeşitli spor dallarına da altyapı sağlamaktadır. Bireyler spor etkinlikleri içerisinde bulunarak sağlıklı bir vücut ve zihin yapısına kavuşur, takım olarak yapılan sportif etkinliklere katılarak bireysel yeteneklerini geliştirir ve kendilerine olan inanç duygusunu maksimum seviyeye taşımaktadırlar. Beden eğitimi ve spor, bireylerin zinde bir hayat şekli oluşturmalarına fayda sağlamaktadır. Bu sebeple, eğitim kurumlarında sportif amaçlara hizmet eden derslere yer vermek ve öğrencileri sportif faaliyetlere yöneltmek gerekmektedir (Saygılı vd., 2015).

2.2.Beden Eğitimi Dersi

Beden eğitimi ve spor dersinde, karakter gelişimi ile birlikte ulusal ahlaki standartlar da teşvik edilmektedir. İyi bir eğitim sağlama süreci, güçlü bir insan varlığı duygusuyla ve güçlü, paylaşılan bir anlayışla yakından bağlantılıdır (İnal, 2003). Bu nedenle beden eğitimi dersleri okul müfredatında çok önemlidir. Beden eğitimi derslerinde çok önemli faydalar elde edilemediği sürece bu programın farklı müfredat derslerinde öğretilmesi mümkün değildir. Çocukların fiziksel aktivitesi çocuklara mümkün olduğu kadar erken tanıtılmalıdır. Çok sayıda çalışma, çocukluk çağında fiziksel aktivite rejiminin yaşam boyunca avantajlar sağladığını göstermiştir (Şirin ve Bozkurt, 2005). Graham vd (2004)'e göre çocukların beden eğitimine ihtiyaç duyma nedenleri arasında, tutarlı, sağlıklı fiziksel aktivitede bulunmak, becerilerinin geliştirilmesi, daha fazla fiziksel güç kazanmak, öğrencilerin ek derslerde öğrenmesini desteklemek, kendini geliştirmek, hedef belirlemek, iş birliği ve liderliği geliştirmek, öz yeterliliği artırmak, stresin azaltılması ve akranlarla etkileşimin arttırılmasıdır. Aktif bir yaşam tarzı veya sık fiziksel aktivitenin insanların sağlığı üzerindeki faydalı etkileri şimdiye kadar kanıtlanmıştır. Uzmanlara göre beden eğitimi bir halk sağlığıdır. Bu ders, yaklaşımına uygun olarak öğrencilere aktif ve sağlıklı bir yaşam sürmeyi gerektirecek olanakları sunmaktadır (Julian vd., 2007).

2.3.Okullarımızdaki Beden Eğitimi Dersi ve Sporun Genel Amacı

Grössing, (1991) son zamanlara kadar spor aktivitelerinin sadece beden eğitimi olarak düşünüldüğünü, bireyin bilişsel, duygusal ve sosyal boyutlarına katkısının göz ardı edildiğini söylemektedir. Çünkü sporun kendisini tanımlayan bir amacı ve anlamı vardır. Öte yandan spor, kişinin fizliğini ve bütünlüğünü eğitmek için önemli bir araç ve aktivitedir. Başka bir deyişle, spor yapmak insanların eylem otoritesini, özgüvenini, sorumluluk duygusunu, yaratıcılığını, oyun bazlılığını, macerasını, fiziksel ve zihinsel sağlığını ve sosyal becerilerini geliştirmesine yardımcı olabilmektedir. Bu durumda hem okul içinde hem de okul dışında yürütülen atletik faaliyetlerin öncelikleri oyun, performans, zindelik, aksiyon veya diğer amaçlar olarak kabul edilenlere bağlı olarak değişiklik göstermektedir (Demirhan, 2003; Fişek, 1983). Tanımlar amaçlara uygun olarak yapılmış olup, bu durum amaçlardaki farklılıkları yansıtmaktadır. Burada spor, bireysel veya grup oyunları şeklinde gerçekleştirilen, genellikle bir yarışmayla sonuçlanan ve kurallara uygun olarak yapılan, bedeni ilgilendiren her türlü fiziksel aktiviteyi ifade etmektedir. Spor, insanların genel fiziksel ve zihinsel yeteneklerini sağlıklı ve dengeli bir şekilde geliştirmek için tasarlanmış rekabetçi faaliyetlerdir. Alternatif olarak, modern kişiliğin gelişimi beden, ruh ve bilişsel yapının senkronize eğitimini içerir (Sarıalp, 1990). Annal (2023) sporun insanlara mücadele duygularını sakın bir şekilde ifade etme fırsatı sunduğunu ve şiddeti sınırlamaya yardımcı olan sağlıklı bir rekabet duygusunu teşvik ettiğini iddia etmektedir. Luschan, (2020) spora katılımın kişinin hem fiziksel hem de zihinsel sağlığını ve topluma uyum sağlama yeteneğini garanti ettiğini iddia etmektedir. Spor, halk için milli duygularını ifade etmenin ılımlı bir biçimidir ve olimpiyat oyunları zamanla bunu temsil etmeye başlamıştır (Fişek, 1983; Demirhan, 2003). Spor için farklı tanımların geçerli olduğu açıktır. Örneğin performans, antrenman biliminin ana odağıdır, ancak spor hekimliğinde sağlığa öncelik verilmektedir. Bu bağlamda, spor eğitimi insanın eğitiminin bütünlüğünü kapsamalıdır. Çünkü birey, kültürü ortaya çıkaran bir unsurdur. Fiziksel aktivite ve spor eğitimi de beden kültürü için bir seçenektir (Grössing, 1991).

Fişek (1980) beden eğitimi, kişinin yapısında var olan kavgacı yapısının kontrol edilebilmesi için uygun bir rekabet atmosferi oluşturan ve kişinin sosyal hayata karşı adaptasyon seviyesini artıran bireylerin ruh ve vücut zindeliklerini garanti altına alan faaliyetleri kapsamaktadır. Selçuk(1983) beden eğitimi, çevikliği, dayanıklılığı, cesareti ve "iyi vatandaşlığı" teşvik etmeyi amaçladığından, beden eğitimi ve spor" genel eğitimin ahlaki, entelektüel ve fiziksel dalları "haline gelmiştir. Tüm bu sonuçlar

göz önüne alındığında ve literatür tarandığında beden eğitimi sporun genel amaçları aşağıdaki maddelerle açıklanmıştır:

- ✓ Atatürk'ün beden eğitimi ve sporla ilgili düşüncelerini açıklayabilme
- ✓ Her organı ve sistemi kendi aşamasına uygun olarak güçlendirme ve geliştirme yeteneği
- ✓ Nöromusküler ve eklem koordinasyonunu geliştirme kapasitesini artırma
- ✓ Uygun duruş alışkanlıkları geliştirme kapasitesi artırma
- ✓ Temel spor ve beden eğitimi bilgi, beceri, tutum ve alışkanlıklarını edinme kapasitesi
- ✓ Müzik ve görüntüleri taşıma kapasitesi artırabilme
- ✓ Kültürel danslarımızı öğrenmek ve uygulamaya istekli olabilme
- ✓ Ulusal bayramların ve bağımsızlık günlerinin önemini farkına varma ve kutlamalara isteyerek katılabilmek
- ✓ Beden eğitimi ve sporun sağlık açısından ve boş zamanlarında spora katılım açısından sağladığı avantajların farkına varabilme
- ✓ İlk yardım ve temel sağlık yönergeleriyle ilgili bilgi, beceri, alışkanlık ve kapasiteleri edinme kapasitesini artırabilme
- ✓ Doğanın kıymetini bilmek, güneşin ve temiz havanın tadını çıkarma
- ✓ İşbirliği yapma ve takım halinde çalışma davranışını geliştirebilme kapasitesini artırma
- ✓ Sorumluluk kabul etme, talimatlara uyma ve liderlik etme becerisine sahip olma
- ✓ Kendine güven ve hızlı ve akıllıca tepki verebilme kapasitesi, spor araçları ve tesisleri hakkında bilgi sahibi olabilme
- ✓ Dostça oynama ve yarışma
- ✓ Demokratik yaşamın gidişatını ve değişimlerini anlama
- ✓ Kamu kaynaklarını iyi kullanabilme ve koruyabilme
- ✓ Kazanana takdir etme duygusunu artırma (MEB, 1998).

2.4. Beden Eğitimi Dersi ve Sporun Önemi

Beden eğitimi ve spor dersleri, karakter gelişimi ve ahlaki verimlilik açısından ulusal ölçekte büyük bir öneme sahiptir. Bu dersler, güçlü bir insanın varlığına katkıda bulunan duygusal ve davranışsal özelliklerle ilişkilidir. Eğitimde uygulanan spor aktiviteleri, bireylerin zihinsel ve entelektüel gelişimlerine olumlu etkiler sağlar. Toplamların sağlık ve uyum düzeyleri, bu derslerin etkisiyle artar ve bu durum, onların mutluluk ve üretkenlik kapasiteleri üzerinde önemli bir rol oynar. Ayrıca, akademik

ve atletik faaliyetlerdeki katılım ve başarı, toplumların bu tür faaliyetleri yaygınlaştırıp teşvik etmesinin ne kadar önemli olduğunu gösterir (İnal, 2003). Spor ve beden eğitimi dersleri; insanların ve insanların inşa ettiği genel sosyal yapının refahını arttırmayı amaçlamaktadır. Nitelikli işgücü, sağlık olmadan üretken olamaz ve gereken düzeyde performans gösteremez. İnsanların fiziksel ve zihinsel yapısı, özellikle gençlerin öğrenme ve gelişme süreçlerinde en etkili ve verimli araçların hareket unsurları ve beden eğitimi ile spor eğitimi kavramları olduğunu göstermektedir. Bu özellikleri iki başlık altında toplayabiliriz:

a-Fiziksel özellikler arasında hareketlilik, koordinasyon, çeviklik, esneklik, vb. yer almaktadır.

- ✓ Hareketlilik: İki ana bileşenden oluşur: eklem hareket açıklığı ve kas esnekliği. Eklemler arasındaki hareket açıklığı, eklem kapsüllerinin ve bağlarının esneklik seviyesini belirlerken; kas esnekliği, kas liflerinin ne kadar uzayabileceğini ve gerilebilirliğini ifade etmektedir (Smith ve Jones, 2020).
- ✓ Koordinasyon: Koordinasyon, vücudun farklı bölümlerinin ve kas gruplarının uyum içinde çalışabilme yeteneğini ifade eder. Bu kavram, motor becerilerin etkin bir şekilde kullanılmasını ve hareketlerin düzgün ve verimli bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlar. Koordinasyon, genellikle atletik performansın artırılması, yaralanma riskinin azaltılması ve genel kondisyonun iyileştirilmesinde önemli olan hareket zamanlaması, hız, denge ve yön değiştirme gibi unsurları kapsamaktadır (Lee ve Kim, 2019).
- ✓ Çeviklik: Kişinin hızla yön değiştirme, hareket etme ve dengeyi koruma yeteneğini ifade eder. Bu kavram, ani ve hızlı hareketleri gerçekleştirme ile çeşitli yönlerde etkili bir şekilde hareket etme kapasitesini içerir. Spor ve fiziksel aktivitelerde çeviklik, sporcuların performanslarını artırmalarına, yaralanma risklerini azaltmalarına ve genel hareket kabiliyetlerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.
- ✓ Esneklik: Bir kasın veya kas grubunun ne kadar gerilebileceği ve ardından eski haline dönebilme kapasitesini ifade eder. Egzersiz bağlamında esneklik, kaslar ve eklem yapılarının geniş bir hareket aralığı sunarak doğru ve etkili hareketlerin gerçekleştirilmesini sağlar. Bu özellik, sporcuların teknik becerilerini

geliştirmelerine, yaralanma risklerini azaltmalarına ve genel performanslarını iyileştirmelerine yardımcı olmaktadır (Yılmaz, 2022).

b-Manevi nitelikler arasında rekabet ruhu, takım çalışması, iş ahlakı ve iş disiplini sayılmaktadır (İnal, 2003).

- ✓ Rekabet ruhu: Bireyin içinde bulunduğu etkinliklerde çalışma ve başarabilme duygusunu ön plana çıkarma durumu olarak ifade edilmektedir.
- ✓ Takım çalışması: Gerçekleştirilen organizasyon ve faaliyetlerde bireyin yeteneklerini ve bilgilerini diğer çalışma arkadaşları ile paylaşabilmesi ve ekipte yer alan arkadaşlarıyla uyum içinde işleri yönetebilmesidir.
- ✓ İş ahlakı ve iş disiplini: Bireyin çalışmalarında doğru ve yanlış kavramını kesin çizgilerle birbirinden ayırarak ve en uygun tercihleri yapması olarak ifade edilmektedir (Demir, 2020).

2.5. Sporun Tarih İçindeki Yeri ve Gelişimi

Spora yönelik hareketlerin, M.Ö. 2000 yılında Girit uygarlığında ortaya çıktığı ve bin yıl sonra da Yunanlılar arasında keşfedildiğine inanılmaktadır. Halkın spora katılımı ise dördüncü ve beşinci yüzyıllarda olmuştur. O dönemler ile günümüz arasındaki spor istatistikleri hakkında pek çok bilgi elde edilmiştir. Kaynaklara göre, ilk olimpiyatlar M.Ö. 776'dan başlayarak M.S. 394'e kadar devam etmiştir. Tarih öncesi çağlarda avcılık bir spor olarak kabul edilmektedir. Antik toplumlar avcılar asil olarak sayılmıştır, ancak kendilerine nasıl davrandıkları bilinmemektedir. Arkeolojik bulgular, Çin'de top oyunlarının yaygın olduğunu ortaya koymaktadır (Evren, 1994). Antik Yunan sporları ve olimpiyatlar, spor tarihinde önemli bir rol oynamaktadır. Çağdaş anlamda spor etkinliklerinin düzenlenmesi, Hititler ve Eski Mısırlılardan sonra Sümer uygarlığı tarafından yapılmıştır. Bu etkinlikler, Yunancanın kullanıldığı dönemlerle ilişkilidir ve M.Ö. 3600-2000 yıllarına kadar uzanmaktadır. (Evren, 1994). 200 Sümer kil tabletinin, altın ve gümüş eserlerin, mezar taşlarının, tapınak mimarisinin ve Gılgamış Destanı'nın bilimsel olarak incelenmesi, modern anlamda sporu ilk keşfedenlerin Sümerler olduğunu açıkça göstermektedir. Yunan uygarlığında sporla ilgili ilk edebi eser, Homeros'un İlyada destanının yirmi üçüncü bölümünde yer almaktadır. Bu bölümde, kahraman Patroklos onuruna düzenlenen etkinlikler arasında araba yarışları, güreş, cirit atma, boks ve kısa koşu yarışmaları bulunmaktadır. Bu beş yarışmanın dördü asırlardır belgelerle ve keşiflerle doğrulanmıştır. Sümerlerin inşaatı, sporun kökenlerinin orijinal yerini işaret etmektedir (Evren, 1994). Sporun, Eski Mısır'da her zaman oldukça popüler olduğu

özellikle firavunlar, okçuluk gösterileri düzenleyerek yeteneklerini sergiler ve güçlerini test etmişlerdir. Girit'teki gençler, akrobatik yeteneklerini boğalara karşı göstermişlerdir. Bu etkinliklerin dini bir tören mi yoksa spor mu olduğu ise hala netlik kazanmamıştır (Tayga, 1990). Yunanistan, sporun modern toplumun gelişmesinden önce belirginleştiği ilk yer olarak kabul edilir. Homeros'un İlyada adlı eserinin 23. bölümünde, Yunan kahramanı Patroklos'un ölümünden sonra düzenlenen cenaze oyunlarına katıldığı belirtilir. Yunan kültüründe hem dini hem de dini olmayan spor etkinlikleri önemli bir yer tutmuştur. M.Ö. 776'da olduğu bilinen bu spor etkinliklerinin en ünlüsü, Olimpiyat oyunlarıdır ve bu oyunlar Tanrıların Tanrısı Zeus'a adanmıştır. Ayrıca, müzik ve resim tanrısı Apollon onuruna düzenlenen oyunlar, Delhi, Korint ve Nemea'da yapılmıştır. Bu dört ana oyun, "periodos" olarak adlandırılmıştır. Bu turnuvalarda başarılı sporculara şiirleryazılır maddi ödüller verilir ve kendilerine adanmış heykeller oluşturulmaktadır. Her şehirde, sporcuların katıldığı "Spor Salonları" bulunmaktadır. Yunan Spartalılar hariç, Olimpiyat oyunlarına sadece erkekler katılmaktadır. Araba yarışları, Roma ve Bizans dönemlerinde en popüler spor etkinliği olarak bilinmektedir. Askeri hazırlıkla ilgili sporlar, koşu, disk atma, mızrak atma, boks ve güreş gibi dallarda büyük bir öneme sahiptir. Klasik Yunan oyunlarına duyulan ilgi, genellikle MS 117-138 yıllarında Hadrian'ın yönetimi sırasında artmış ve Roma'daki Circus Maximus'ta araba yarışlarını yaklaşık çeyrek milyon kişi izlemiştir.

Modern yaz olimpiyatların başlangıcı, 1992'de İspanya'nın Barselona kentinde gerçekleştirilen sirk arabası yarışlarına kadar uzanır. Yaz Olimpiyatları'nın açılış töreninde veya hipodromda araba yarışları yapılmış ve "maviler" ile "yeşiller" takımları yarışlara katılarak yarışları kazanmaya çalışmıştır. Bu gelenekler, modern kayıtlarla benzer şekilde kayıt altına alınmıştır 18.ve 19. yüzyıllarda birçok spor alt kültürünün gelişimi gözlemlenmiştir. Bu sporlarla ilgili düzenlemeler, standartlaştırma çabasıyla çeşitli ulusal kuruluşlar tarafından yapılmaktadır. Genişleyen kentsel alanlarda ligler, mahalleler arasında düzenlenen oyunlarla spor etkinliklerini yaygınlaştırmıştır. İngiltere Futbol Federasyonu (FA), 1863 yılında kurulmasını 1880'de Amatör Atletizm Federasyonu'nun oluşturulması takip etmiştir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi tarafından düzenlenen ilk Modern Olimpiyat Oyunları, 1894'te yapılarak iki yıl sonra gerçekleşmiştir. Modern sporlar, özellikle ABD ve İngiltere'de dünya çapında giderek daha popüler hale gelmiştir. (Evren, 1994).

2.6. Memnuniyet Kavramı ve Tanımı

Memnuniyet fikri, kişinin bir durum veya olay sonucunda hissettiği sevinç ve gurur olarak ifade edilmektedir. Bu olay ve durumların sonucunda oluşan hisler memnuniyet kavramını oluşturur. Birçok insan memnuniyet duygusunu farklı şekilde tanımlasa da bireylerin çoğu yaşamları boyunca memnuniyet duygusunu elde edebilmek için çaba göstermektedir (Luthans, 1995). Sosyal yaşam içerisinde var olan insanlar, normal hayatta memnuniyet hissine iki farklı şekilde varabilmektedir. Kişinin hiç çaba göstermemesi veya çok az çaba göstermesi neticesinde elde ettiği memnuniyet türü bunlardan biridir. Diğerisi ise kişinin çabasına ve tercihinine bağlı olan özveri göstermeden elde edemeyeceği memnuniyet türüdür. Farklı bir şekilde ifade etmek gerekirse kişiler memnuniyet hissini elde edebilmek için birçok amaç ortaya koyarak bu doğrultuda çaba göstermeye çalışmışlardır. Bu memnuniyetin birçok farklı gerekçesi olsa da sonucunda ulaşılan memnuniyet duygusu pek çok çaba ve emeği içinde barındırmaktadır. Memnuniyet kavramı genel olarak çaba ve emek kavramlarıyla doğru orantılıdır. Bu orantı durumuna bakarsak, çabaya bağlı olarak artan memnuniyet seviyesi kişiyi mutlu etmektedir. Çaba ve emeğin azaldığı durumda ise memnuniyet duygu azalarak kişi mutsuz olmaktadır (Gülakan, 2013).

Pieper (1999) memnuniyet duygusuna bakış açısının farklı olmasının sebebini, bireyin hayattan beklenti ve isteklerinin farklı olmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Kişinin hayata bakış açısındaki farklılıklar memnuniyet kavramını her birey için farklı duygularla ifade edilebileceğini belirtmektedir. Böylelikle memnuniyet kişiler için bazen sağlık, güç, erdem, bazen de aşk veya zenginlik vb. manevi hisler olabileceğini ifade etmektedir. Bu düşünceler göz önüne alındığında memnuniyet kavramının öznel yapısının çok güçlü olduğu ifade edilmektedir.

3.1.Yalnızlık Kavramı ve Türleri

Günümüz modern kültürleri, değişen idealler, teknolojik ilerlemeler yalnızlık duygusunun insanlar üzerindeki etkisini artırmaktadır. Bu durum, insan ilişkilerinin ve anlayışlarının bölünmesiyle daha da yaygınlaşan bir sorun olarak ortaya çıkmaktadır. Her yaş grubundan birey, bu duygulardan etkilenebilir. Özellikle çocuklar ve gençler için bu sorun büyük bir önem taşır. İnsanlar sosyal varlıklar olduğundan, yaşam boyunca güçlü ilişkiler kurmaya çalışırlar. Öğrenciler, sınıf arkadaşlarıyla yakın bağlar kurmakta zorlandığında, okulda çeşitli zorluklar yaşarlar ve bu durum gelecekte tatminsiz bireylerin yetişmesine neden olabileceği ifade edilmektedir. Yalnızlık çok karmaşık bir kavram olduğundan tanımlanmasının zor olduğu belirtilmektedir. Bireyler yalnızlıklarıyla mücadele etmekten kaçınırlar çünkü bu durum onlar için zor

bir duygudur. Hatta uzmanların yalnızlığı incelemekten kaçındıkları bile iddia edilmektedir. Yine de yalnızlıkla yüzleşmek zor olabilir ve yalnızlık fikrinin karmaşık olduğu düşünülmektedir (Geçtan, 1999). Bundan kaçınılsa da çeşitli yazar ve teorisyenlerin araştırmaları ilgili literatür incelendiğinde farklı tanımları beraberinde getirmektedir. "Yalnızlık" teriminin evrensel olarak kabul edilmiş bir tanımı olmasa da, yine de "Bireyin mevcut ilişkileri ve arzuladığı sosyal ilişkiler arasındaki farklılık sonucu yaşanan, hoş olmayan bir duygu durumudur." şeklinde belirtmektedir (Peplau ve Perlman, 1981). Yalnızlığın tanımları genellikle sosyal bağlarla ilişkilendirilir. Booth'a (2000) göre, sosyal beceri eksiklikleri yalnızlığın temel nedenlerinden biridir. Bazı insanların başkalarıyla anlamlı sohbetler yapabilme yeteneklerinin olmaması, iletişim becerilerinin yetersizliği ve ilişki kurma zorlukları problemlere neden olabilmektedir.

Booth vd. (1992) ise, insanların sosyal kısıtlamalarının yalnızlığa ve zayıf kişilerarası iletişim becerilerine yol açtığını öne sürmektedir. Bu durum, izole edilmiş ve sosyal becerileri az gelişmiş bireylerde sıkça görülür. (Akt: Erözkan, 2009). Yalnızlık, Asher ve Paquette (2003) tarafından kişinin sosyal ve kişisel ilişkilerindeki eksikliklerinin bilişsel bilgisi olarak tanımlanmaktadır; bu durum boşluk, arzu ve üzüntü gibi hislere neden olur. Bu durumda kabul edilebilir bağlantılar kurma, sürdürme ve sonlandırma becerisine sahip olmayan kişiler, kendilerini reddedilmiş ve yalnız hissedebilirler ve yabancılaşma endişesi yaşayabilmektedirler. Dolayısıyla araştırmalara göre sosyal beceri eğitimi yalnızlığın azaltılmasına yardımcı olabilir. Yalnızlığı sosyal bağlantılar bağlamına yerleştiren bir diğer araştırmacı Weiss (1973) yalnızlığın ya gerekli sosyal etkileşimlerin yokluğuna ya da mevcut olanlarda yakınlık, samimiyet ve duygusallık eksikliğine bir tepki olduğunu iddia etmiştir. Woodward (1967) yalnızlık, insanlarla, yerlerle ve nesnelerle sağlıklı etkileşimde bulunamamaktan kaynaklanan yabancılaşma ve kopukluk duygusu olduğunu tanımlamaktadır.

Her ne kadar psikologlar yalnızlığı çeşitli şekillerde tanımlasa da tüm tanımların bazı ortak özellikleri bulunmaktadır. Tanımların ortak özellikleri şunlardır:

* Öncelikle yalnızlık her bireyin yaşadığı kişisel bir deneyimdir. Bazen çok az kişi iletişim boşluğu olsa bile kendini yalnız hissetmeyebilir çünkü yalnızlık zaman zaman kalabalık ortamlarda da yaşanabilmektedir. Kaya (2005) bu durumu, her şeyin ilişkinin niteliğine ve sayısına bağlı olduğunu açıklamaktadır. Kişi bir ilişki içerisinde değildir. Sosyal etkileşimlerin miktarı, katılan kişi sayısına ve temasın sıklığına

göre belirlenir; miktar ayrıca bu bağlardan elde edilen tatmin tarafından belirlenir. Sosyal etkileşimlerin kalitesini gösterir. Bu durum bireyin ilişki sonucunda yalnızlık yaşadığını göstermektedir. Kişinin bakış açısının ve yorumunun memnuniyet düzeyini belirlediğini açıkça ortaya koymaktadır.

* Yalnızlığın insanın yaşadığı nahoş ve kötü bir duygu olduğu düşüncesi de tanımlamalarda sıklıkla tekrarlanan bir motif olarak karşımıza çıkmaktadır. Booth (2000) dünyada gerçekten yalnız olanların umutsuzluk, üzüntü, amaçsızlık ve boşluk dönemlerinden geçtiklerini ileri sürmektedir. Fromm (1965) yalnızlığı soğuk algınlığına benzeterek, yalnız kalmanın kolay, atlatılması zor, nadiren ölümcül ve her zaman keyifli olduğunu söylemiştir. Bunu bazen dayanılmaz ve yönetilemez olabilen korkunç bir duygu olarak tanımlamıştır (Aktaran; Woodward ve Frank, 1988).

* Yalnızlığın kişinin sosyal bağları üzerindeki etkisi de bir diğer yaygın temadır. Kişi beklediği sıcaklık ve yakınlığı göremediği için istediği ilişkiler ile şu anda sahip olduğu ilişkiler arasında bağlantılar kurar. Bu durumda kişinin yalnızlık duygusunu en üst seviyede yaşamasına sebep olmaktadır.

Weiss (1973) yalnızlık kavramını kişinin toplumda yaşayan diğer bireylerle olan ilişkilerindeki farklılığa bağlı olarak, duygusal ve sosyal yalnızlık olarak iki farklı gruba ayrıldığını ifade etmiştir.

3.1.1. Duygusal Yalnızlık

Kendisinden ayrı olarak başka bir kişiye bağlılık durumunun olmamasından kaynaklı olan ve kişinin kaygılı, kendini boşlukta hissetmesine neden olan yalnızlık türüdür. Duygusal yalnızlık, yaş olarak küçük olan bireyler için anne veya babanın yokluğu, yetişkinler için ise arkadaş veya eş gibi bir kişinin olmamasının vermiş olduğu yokluktan kaynaklı olarak ortaya çıkmaktadır. Weiss (1975), birey için önem derecesi yüksek olan bir ilişki durumuna yeniden başlamasının, duygusal yalnızlık durumunu azaltabileceğini düşünmektedir. Ancak bu ilişki içten ve derin bir yapıya sahip olarak yürütülmelidir. Ayrıca Weiss (1975), duygusal yalnızlık kavramını, küçük yaşlarda çevresindeki bireylerin onu bırakıp gitmesinden doğan korkularını tekrardan hatırlaması olarak da meydana geldiğini söylemektedir. Kader zamanlarında, duygusal yalnızlık, kişinin farklı bireylerle birlikte zaman geçirdiğinde bile “mutlak bir yalnızlık” hissi olarak ifade edilmektedir. Sonuç olarak bakıldığında duygusal yalnızlık kişinin geçmiş yaşantılarında edindiği tecrübelerle doğru orantılıdır. Bu

tecrübelerin olumlu ya da olumsuz olması kişinin duygusal yalnızlık düzeyinin olumlu veya olumsuz bir hale gelmesinde en büyük etkidir. (Stroebe, vd., 1996).

3.1.2. Sosyal Yalnızlık

Sosyal yalnızlık, bireysel iletişim kurma eksikliğinden farklı olarak, daha geniş toplumsal iletişim kurma eksikliği olarak tanımlanmaktadır. Bireyin tek bir insana karşı kuramadığı iletişim probleminden farklı olarak daha geniş kitlelerle olan iletişim düzeyinin zayıf olması olarak ifade edilmektedir (Yan, 2017). Bireylerin toplumsal hayattaki noksanlıklarını ve toplumsal ilişkilerini kapsayan, toplumsal iletişimin ortaya çıkmamasından kaynaklı, ruhsal çöküntü ve sıkıntıyla meydana gelen yalnızlık çeşididir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse bireylerin ortak arzularını paylaştığı toplumsal alanlarda, kendine yer edindiği sosyal bir çevrede bireyin diğer bireylerle iletişim kuramama durumu olarak ifade edilmektedir (Weis, 1975). Stroebe vd. (1996) sosyal yalnızlığın, ileri zamanlardaki ruhsal bozukluk belirtilerinin çoğalmasına katkıda bulunduğunu ifade etmiştir. Sosyal yalnızlık düzeyinin bireyde artması ruhsal bozuklukları tetiklemekte ve bu durum bireyin hayat standartlarını negatif yönde etkilemektedir.

4.1.Oyun Kavramı ve Tarihi

Dünyanın hemen hemen her yerinde, geçmişten günümüze oyun kavramı farklı şekillerde tanımlanmış ve tüm insanlar tarafından eğlence aracı olarak kullanılmıştır. İnsanlık tarihinin ilk zamanlarından itibaren oyunlar, insanlar tarafından oynanmış ve günümüzde de oynanmaya devam edilmektedir. Türk dünya ve kültür tarihinin yazılı metinlerinde ise "oyun" kavramı, çok büyük değişimlere uğramadan kullanılmaya devam edilmiş ve eski çağlardan günümüze kadar aynı şekilde "oyun" olarak anılmaktadır. Bireylerin avlanma, keşfetme, merak etme ve öğrenme arzusu, bireylerin doğayı ve doğanın parçası olan diğer canlıları ve gördüklerini birbirlerine anlatmalarına, işittiği seslerin benzerini yapmalarına, avlanırken yaptıkları hareketlerle de oyun olgusunun ortaya çıkmasına veya başlamasına neden olmuştur. Yaş olarak daha büyük olan bireylerin bazı davranışları çocuklara heyecan vermiş ve onların yaptıklarını taklit ederek bugünkü oyunların temelini oluşturmuş, günümüze kadar da gelmiştir (Hazar, 2016).

Türk Dil Kurumu (TDK) “oyun” sözcüğünü Güncel Türkçe Sözlükte pek çok manada belirtmiştir:

- ✓ Bazı kuralları olan, beceri ve akıl geliştiren, hoş vakit geçirmeyi sağlayan eğlence

- ✓ Sanatkârın tiyatro veya sinema gibi alanlarda gösterisini yorumlama tarzı
- ✓ Müzikle birlikte yapılan hareketlerin tamamı
- ✓ Sahnede oynanmak veya seslendirmek için hazırlanmış piyes veya eser
- ✓ Zekayı ve bedensel yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan yarışma
- ✓ Güreşte kazanmak için yapılan şaşırtıcı hareketler
- ✓ Tenis ve tavlâ gibi oyunlarda belirli bir sayı elde edilmesiyle kazanılan sonuç
- ✓ Entrika, hile ve düzen demektir (TDK, 2021).

Oyun genellikle eğlence kaynağı olarak görülse demotivasyon ve dikkat isteyen, kendiliğinden ve özgürce, kişiyi zorlamadan yapılan bir aktivite olarak tanımlanmaktadır. Bu bakımdan çocuklar için oyun oynamak hayatın odak noktasıdır ve bir rahatlama yoludur. Çocuklar her zaman oynamak ve eğlenmek isterler. Yakan top, kör ebe, mendil kapmaca gibi geleneksel çocuk oyunları ile satranç, tavlâ, monopoly gibi masa oyunları ile zaman geçirmektedir. Ayrıca bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi cihazlarla çevrimiçi de oynanabilen tetris, spor oyunları (FİFA-NBA), araba yarışları (Forza Horizon- Need For Speed), savaş oyunları (Pubg- Call Of Duty) gibi popüler olmuş birçok oyunla birlikte oyuna ait tanımların artmasını sağlamıştır.

Oyun canlı, yaratıcı ve esnek bir ortamdır. Tüm oyunların belirli kuralları vardır ancak oyuncular bu kuralları esnetebilirler. (Geçtan, 1999) Oyun, motorik becerileri, koordinasyonu, sosyalliği, güzel ilişkiler ve dostluklar kurmayı ve çatışma çözümünü teşvik eder(Hazar, 2016). Çocuklar oyun yoluyla öğrenir ve bu doğal etkinliğe katıldıklarında hem duygusal hem de bilişsel gelişimleri ilerler. Oyun, çocukların dış dünyaya uyum sağlamalarına katkıda bulunan önemli bir araçtır. Çocuklara bağımsızlık ve bilgi kazandırmanın en etkili yolu oyundur. Oyun, bazen belirli kuralları olan, bazen de kuralsız bir etkinlik olarak tanımlanabilir. Bu süreç, çocukların özgürce ve severek sosyal, bilişsel, sözlü, duygusal ve fiziksel gelişimlerini destekleyen en etkili eğitim yöntemidir. Oyun, çocukların gerçek varoluşlarının bir yönünü ortaya çıkaran ve tanımlayan bir süreçtir (Merve, 2009). Teknolojinin sürekli gelişmesi ve değişmesi ile beraber oyun da dönüşüme uğramıştır. Böylece oyun ve oyuncak kavramı yerini teknolojik oyunlara bırakmış ve video oyunları, taşınabilir cihazlarla oynanan mobil oyunlar, bilgisayar oyunları ve dijital oyunlar gibi terimler sürekli olarak kullanılmaya başlanmıştır. Türkiye’de en çok kullanılan terim ise bilgisayar oyunlarıdır. Bilgisayar oyunlarının bireyler açısından her ne kadar olumlu yönleri varsa da olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Sürekli oyun oynayan bireylerin gelişimlerinin olumsuz etkilendiği ve kişilerin oyunlara bağımlı hale gelebilme

ihtimallerinin olabilmesi en büyük olumsuzluklardan biri olduğu söylenmektedir(Bilgin, 2015).

4.2.Dijital Oyun Kavramı ve Tarihi

Dijital oyunlar, belirli kuralları ve hedefleri olan sistemlerdir. Bu oyunlar, monitör, klavye, fare veya yönetim kolu gibi giriş aygıtları aracılığı ile oynanmakta ve bilgisayar yazılımları ile programlanmaktadır.(Çukur, 2011). Dijital oyun, kullanılacak teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır(Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Bilgisayarın kullanım alanı arttıkçaoyunlar evlerde de fazlaca oynanmaya başlamıştır(Hazar, 2016). Geleneksel oynanabilecek oyun alanlarının yetersizliği, şehirleşme, teknolojik değişimler dijital oyunlara olan isteği artırmakta ve insanların dijital oyunlara ayırdıkları süreleri uzattıkları ifade edilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Böylelikle oynadığımız oyunlar çalışma alanlarımızda, evlerimizde ve yakınımızda bulunan dijital oyun mekânlarında yapılan bir aktivite haline geldiği görülmektedir. Oyunları tanımlarken benzerlikler ve farklılıklar göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda, dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar tanım ve yapı dinamikleri açısından bazı ortak noktalara sahiptir. Ancak, oyunların oynandığı ortam, kullanılan araçlar, oyun çeşitliliği, içeriği ve oyuncu sayıları açısından dijital ve geleneksel oyunlar arasında önemli farklar vardır. Geleneksel oyunlar, fiziksel aktivitenin öne çıktığı, yaratıcılığı, iletişimi, oyuncunun oyunun her alanına etkide bulunabilmesini sağlayan hareketli oyunlardır. Bu özellikleri sayesinde geleneksel oyunlar, dijital oyunlara kıyasla bilişsel, motorik, sosyal ve duygusal sağlığa daha çok katkıda bulunan oyunlardır (Hazar vd., 2017). Dijital oyunlar ise bir sistem tarafından oluşturulan ve teknolojik donanımlarla, yapay zekâya karşı veya sanal ortamda karşılıklı olarak oynanabilen oyunlardır. Bu oyunlar, fiziksel gelişim yerine bilişsel yapının güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Dijital oyunlar, farklı düşünme yeteneği, çabuk ve yerinde karar verebilme, problem çözme gibi becerilerin kazanılmasında önemli rol oynamaktadır. Popüler eğlence ortamları sunan dijital oyunlar (bilgisayar ve video oyunları), hem dijital nesiller hem de oyun dünyası için sevmeye ve eğilim gösterilmeye devam etmektedir (Bozkurt, 2014). ‘‘Dijital’’ kavramıyla birlikte, nesilleri tanımlayan yeni terimler ortaya çıkması da dikkate değer bir konudur. Bu terimlerden en önemlileri ve dikkat çeken ‘‘dijital yerli’’ (digital natives) ve ‘‘dijital göçmen’’ (digital immigrants) terimleridir (Hazar, 2016). Günümüz teknoloji dünyasında ortaya çıkmış, video oyunları, video kameralar, dijital müzik çalarlar, bilgisayarlar ve cep telefonları gibi çağın internet teknolojilerini benimseyerek yetişmiş ve bu teknolojileri anadili gibi öğrenmiş bireyler "dijital

yerliler" (digital natives) olarak tanımlanmaktadır. Buna karşılık, zamanla teknolojik gelişmelere ayak uydurmaya çalışan ve dijital çevreyle daha sonra tanışan, bu yeniliklere uyum sağlamaya çalışan yetişkin bireyler ise “dijital göçmenler” (digital immigrants) olarak isimlendirilmektedir (Prensky, 2001).

Dijital oyunun tarihi, oyun konsollarının televizyonlara bağlanmasıyla birlikte başlamıştır. Bu yolculuk oyunların bilgisayarla oynanması ile sürdürülmüştür. Şimdi de oyunlar, tabletler, akıllı telefonlar gibi teknolojik aletlerle oynanmakta ve yelpazesini genişletmektedir. Bugünün oyunları ilk bilgisayar oyunları ile karşılaştırıldığında çok daha verimli ve donanımlıdır. (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Bilinen ilk dijital oyun (video – bilgisayar oyunu) 1962 yılında Steve Russel tarafından Dijital PDP-1 ana bilgisayarından oluşturulmuş “Spacewar (Uzay Savaşı)” adlı etkileşimli bilgisayar oyunudur. Dijital oyun endüstrisinde, piyasaya sunulan ilk ticari Oyun 1971 yapımı Computer Space oyunu ile başlamıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). 1972 yılında ise televizyonlara bağlanabilen ve evde oynama imkânı sağlayan “Pong” oyunudur. Pong oyunu televizyonun daha çok kullanılmasını sağlamıştır. Atari Şirketi 1978 yılında popüler olmuş “Space Invaders” adlı savaş oyununu yapmıştır. 1981 yılında ise, efsaneleşmiş iki oyun daha dünyaya sunulmaktadır. Bu oyunlardan biri Namco tarafından yapılmış Pac-Man oyunu ile Nintendo tarafından yapılmış Donkey Kong oyunlarıdır. Bireysel ve ev tipi olan ve 1982 yılında tüm zamanların en fazla satan Commodore ve Commodore-64 (C-64) bilgisayarları, kullanıcıları için bilgisayar olması, ses kaydedebilme özelliğinin bulunabilmesi, kullanıcılarına birçok oyunu oynama fırsatı sunması ile öne çıkmaktadır. Rusların 1985 yılında efsane olmuş Tetris oyunu ile 1990 yılında çıkan ve en fazla satılan Super Mario3 oyunu, 1993 yılında Bilgisayar Oyun Dünyasının tanımlanması sağlamıştır. Ayrıca dijital oyun endüstrisinin şekillenmesinde yol gösterdiğini söylediği birinci şahıs nişancı oyunu olan Wolfenstein-3D (First Person Shooters) oyunu ID Software tarafından piyasaya sürülmüştür. Daha sonra bu oyunların izinden giden 1994 yapımı Doom ve 1996 yapımı Quake oyunları takip etmişlerdir. 1997’de Origin şirketi tarafından geliştirilen birden fazla kişiyle rakibe karşı çevrimiçi oynanmış ilk dijital oyun olan “Ultima” oyunu piyasaya sunulmuştur. Ülkemiz dijital oyunları 1980’de tanıma fırsatı bulsa da dijital oyunlar ülkemiz üzerinde büyük bir etki bırakmış ve insanlar dijital oyunlara çokça ilgi göstermiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

Dijital oyunların bireyler açısından ne kadar önemli olduğu ve hayatlarına ne derece etki ettiği konusunda fikir sahibi olabilmemiz için bazı bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bilgiler aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- ✓ Dijital oyun oynama yaş durumunun her geçen süre azaldığı,
- ✓ Dijital oyun oynayan birey sayısının 1 milyarı geçtiği,
- ✓ 500 milyona yakın bireyin Angry Birds oyununu indirdiğini,
- ✓ Zynga'nın Farm Ville ve City Ville gibi oyunları 250 milyonun üstünde birey tarafından oynandığı,
- ✓ Elektronik ürün olarak en hızlı satılan ve rekor kıran Xbox Kinect cihazı 60 gün gibi kısa bir sürede 8 milyon adet sattığı,
- ✓ Call of Duty oyunu 223 milyon Euro'luk kazancını 1 günde yaptığı,
- ✓ Facebook hesabı olan kullanıcıların %80'i hesaplarını oyun için kullandıkları,
- ✓ Dijital oyun sektörü ekonomik problemler ve buhranlardan en az etkilenen sektörün olduğu bilinmektedir.

Bu bilgilere bakacak olursak teknolojik değişmelerle beraber dijital oyunlar sürekli farklılaşmış, gelişmiş ve güçlü bir sektör haline gelmiştir. Bu durum dijital oyunların alanını genişletmesine, oyun çeşitliliğinin artmasına, güncel ve farklı oyun türlerinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur(Hazar, 2016).

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık insanların kullandıkları veya yaptıkları şeylerle ilgilidir. Kişiyi kontrolden çıkarır ve onu bağımlı hale getiren nesneden ayrı yaşayamaz bir hale getirmektedir. Bağımlı olduğu nesneyi kasıtlı olarak kullanmazsa da buna bağlı bir hale gelir ve yaşamının zirvesine yerleştirmektedir(Eker, 2016). Dijitalleşmenin çevremizi etkisi altına aldığı bu dönemde yemek yediğimiz mekanlarda, yürüdüğümüz ve dinlendiğimiz bahçeler, cafe, restoranlarda oynadığımız oyunları artık çalışma alanlarımızda evlerimizde ve oyun için özel tasarlanmış ticari amaçlı mekanlarda oynamaya başlanmıştır. Yaşamımızın büyük bir parçasını kapsayan dijitalleşmeden, çocukların park, bahçe ve boş alanlarda oynadıkları oyunlar da nasibini almış ve bu tür faaliyetler çocuklar tarafından ilgi görmemeye başlamıştır. Çocuklar bu faaliyetler yerine dijital oyun mekânlarını ve ticari amaçlı açılan keferleri tercih etmektedir. Bu faaliyetlere katılım da sosyalleşmenin aracı olarak kabul edilmektedir (Kaya, 2013). Bu yönüyle ele alındığında, oyun bağımlılığının iki tanımı vardır. İlki, zihinsel bozuklukların tanı ve istatistiksel el kitabında belirtilen patolojiler arasında meşguliyet, geri çekilme, tolerans geliştirme, oyun oynamayı azaltmama ya da

durduramama, diğer etkinlikleri ihmal etme, problemlere rağmen oyun oynamayı sürdürme, aldatma, oyundan kaçma ve aşırı oyun oynama nedeniyle ilişkilerin bozulması gibi durumlar yer almaktadır. Diğer bir tanımı da uluslararası bir hastalık olarak sınıflandırılmasıdır. Bu sınıflandırmanın içinde yer alan faktörler şunlardır: kontrol mekanizmasının hasar görmesi, oyun oynama isteğinin tüm ilgi ve ihtiyaçları geri planda bırakması, zararlı olduğunu fark etmesine rağmen oyundan ayrılmamasıdır (Han vd., 2022).

Yeşilay'ın Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim raporuna göre oyun bağımlılığıyla ilgili bazı belirtiler şunlardır (Doğruluk, 2017).

- ✓ Bireyin sosyal hayatında olan bireylerle vakit geçirmek yerine oyun oynamakla meşgul olması
- ✓ Oyunda göstermiş olduğu başarıyı normal hayatındaki başarıdan üstün tutması
- ✓ Oyun oynamaya fazla zaman ayırdığı için aile bireyleri ve sosyal çevresi ile problemler yaşaması
- ✓ Bağımlı bulunduğu oyun ortamlarından uzaklaştığında gergin ve mutsuz tavırlar sergilemesi
- ✓ Toplumsal hayat standartlarının zarar görmesi ikili diyaloglarının azalması
- ✓ Fiziksel yapısının zarar görmesi, kas ve iskelet ağrılarının artarak uyku kalitesinin azalmasıdır.

Dünya genelinde oluşturulan çalışmalar ve araştırmalara göre oyun bağımlılığının kapsamı %2 ile %15 dolayında olduğu söylenmektedir. Problemleri online oyunlara katılımın Güney Kore, Çin ve Tayvan'da bir toplumsal sağlık problemi olduğu belirtilmiştir. Amerika'da belirli bir yaş grubu üzerinde yapılan bir çalışma gençlerin %90'nın dijital oyunlar oynadığını %15'inin de dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir (Yalçın Irmak, 2014). İnsanlığın hem geçmişte hem de günümüzde oyunlarla her zaman yakın bir ilişkisi olmuştur. Geleneksel aktivitelerin başında gelen, saklambaç, körebe, seksek gibi oyunlar insanlar tarafından çok oynanmış ve ilgi görmüştür. Teknolojik değişimler ve gelişmelerle beraber ortaya çıkan dijital oyunlar, cafe ve oyun mekânlarında oynamaya başlanmış ve geleneksel oyunları gölgede bırakmıştır. Dijital oyunlara karşı duyulan bu ilgi ve istek toplumsal ilişkilerin zayıflamasına neden olmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ile alakalı araştırmaların artmasının en büyük etkeni, hemen hemen her evde yaşayan bireylere ait teknolojik cihazların bulunması ve bu cihazlarla çeşitli dijital oyunlar oynanmasıdır (Köksal, 2015).

Çekmen (2004) yaptığı çalışmada, çocukların bağımlılık durumlarında anne ve babalarının tutumlarının incelendiği çalışmada, bahsedilen eğilimler arasında olumlu ve anlamlı bağlantılar olduğu kanısına varılmış, zamanının çoğunu oyun oynamaya ayıran çocuklara yönelik ailelerin tutum ve davranışlarının değiştirmeleri ve düzeltmeleri sonucuna varılmıştır.

İnal ve Çağıltay (2005) tarafından birbirinden ayrı sosyal ve ekonomik yapıda olan okullarda öğrenim gören çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarının hangi düzeyde olduğunu gözlemlemek için yapılan çalışmada, kadın bireylerin erkeklere göre daha az dijital oyun oynadıkları ve ailelerin gelir düzeyi ile dijital oyunlara duyulan ilgi arasında güçlü bir yapının olduğu belirlenmiştir. Maddi olarak daha iyi olanaklara sahip ve maddi kazanımları daha yüksek olan öğrencilerin daha fazla dijital oyun oynadıkları tespit edilmiştir.

Horzum'un (2011) ilkokulda öğrenim gören bireylere yönelik yaptığı çalışma sosyoekonomik seviyesi üst düzeyde bulunan bireylerin, sosyoekonomik seviyesi alt düzeyde olan bireylere nazaran daha çok dijital oyun oynadıklarını ve dijital oyunlara daha çok bağımlı olduklarını göstermiştir. Ayrıca dijital oyunlara erkek bireylerin kızlara göre daha bağımlı oldukları belirtilmiştir. Bir başka yönden bakıldığında ise bilgisayara sahip olan ve olmayan bireyler arasında dijital oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Yılmaz vd. (2014) ortaöğretim de öğrenim gören 2.853 bireyle anket çalışması yapılmıştır. Çalışma, öğrencilerin %16.3'nün üst seviyede internet bağımlısı olduğunu, dijital oyun oynamaya ilgi duyan ve online sohbet etmeyi tercih eden bireylerin daha çok bağımlılık duyduğunu ve kızların erkeklere oranla daha az bağımlı olduğunu tespit edilmiştir.

Çavuş vd. (2016) tarafından yükseköğretim seviyesinden öğrenim gören bireylere yönelik gerçekleştirmiş olduğu araştırmada, aksiyon seviyesi yüksek ve stratejik olarak düşünmeyi gerektiren, online ve spor içerikli oyunlara ilgi duyanların, dijital oyun bağımlılığı açısından azami risk grupları olarak dijital oyun bağımlılığı seviyesi ile bağlantılı olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre bilgi seviyesini ölçen, benzetim ve yapboz oyunlarını tercih eden bireylerin dijital oyunlara ilgi ve bağımlılık oranları daha alt seviyede olmuştur.

Ayrıca Aktaş'ın (2018) gerçekleştirdiği araştırmada internet kullanımı ve dijital oyun oynama konusunda bağımlılık gösteren ortaokulda öğrenim gören 889

bireyin vazgeçmezlik ve agresiflik düzeyleri izlenerek dijital oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığı arasında bağlantı olduğu ve bu iki durumun birbirini pozitif yönde etkilediği tespit edilmiştir.

4.4.Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Video oyun teknolojisindeki ilerlemenin yanı sıra toplumsal ve ruhsal farklılıkların da oyun bağımlılığını etkilediği tahmin edilmektedir. Özellikle yalnızlık duygusunu daha çok hisseden ve ruhsal açıdan kötü durumda olan genç bireylerin, online oynanan oyunlara daha çok ilgi gösterdiği ve bu etkenlerin de oyun bağımlılığına pozitif yönden etki ettiği düşünülmektedir (Yılmaz vd., 2018). Yalnızlık duygusunu yaşamaktan rahatsız olan kişilerin toplumsal yetenekleri eksik olmanın yanında normal hayattaki yeterlilikleri az olmaktadır. Bu bireyler gerçek hayattaki beklenti ve isteklerini elde edememenin vermiş olduğu baskıdan kurtulmak ve problemli ruhsal yapılarından uzaklaşmak için online oyun oynama çabası göstermektedir (Caplan, 2003). Ayrıca, kendileri ve dünya için olumsuz, akılcı olmayan düşüncelere sahip olmanın yanında online ve online olmayan becerilerini sergilemek istemektedir (Davis, 2001). Bu sebeple duygusal yoğunlukları üst seviyede olan kişiler dijital oyunlara daha çok ilgi göstermektedir (Jeong vd., 2017). Bu konuyla ilgili araştırmalara bakıldığında, Öncel ve Tekin (2015) “İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri” ile ilgili çalışmalarında dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık arasında orta seviyeli negatif yönlü bir ilişki olduğu belirtilmiştir. Bu duruma göre oyun bağımlılığı ile yalnızlık seviyesi arasında doğru orantı olduğu saptanmıştır. Wittenberg ve Reis (1986) cinsiyet ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi araştırma konusu yapmış, yaş olarak küçük olan erkek kişiler ile yaş olarak büyük olan erkek kişilerdeki yalnızlık durumunun, yaş olarak büyük olan kadın kişilerdeki yalnızlık durumundan daha üst seviyede olduğu, başka yaşlarda olan gruplarda ise herhangi bir anlamlı farklılık gösterecek bir durumun olmadığı kanısına varmıştır. Sonuç olarak özetlemek gerekirse, insanlar gündelik hayattaki istek ve ihtiyaçlarına ulaşmak için diğer bireylerle ilişki kurmak yerine dijital ve teknolojik oyunlara ilgi duyabilir ve bu alanlarda zaman geçirmeyi seçebilmektedir (Liu ve Peng, 2009).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.YÖNTEM

Bu bölümde çalışmanın yöntem/modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin nasıl toplandığı ve analizlerin nasıl yapıldığına dair bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki çeşitli demografik değişkenlere göre istatistiksel olarak farklılaşma olup olmadığını belirlemek ve arasındaki ilişkinin ortaya çıkarılmasını amaçlamıştır. Bu bakımdan araştırma nicel desenli betimsel modellerden ilişkisel tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Bu model iki ve daha fazla sayıdaki değişkenlerin birbirleri ile arasındaki farklılığın değerini belirlemeyi amaçlayan, farklılık mevcut ise nasıl ortaya çıktığını tespit etmeye yönelik hareket etmektedir. İlişkisel tarama iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında toplam değişim varlığını veya değişim oranını saptamayı amaçlayan araştırmalardır (Karasar, 2006).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma için ölçekler belirlenip çıktıları hazırlanarak Ağrı ili Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ortaöğretim yatılı pansiyonlarında kalan öğrencilere dağıtılarak veriler elde edilmiştir. Araştırma için toplamda 323 veri seti elde edilmiş fakat hatalı ve eksik verilerin çıkarılması sonucunda 310 veri araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu şartlarda çalışmanın örneklem grubunu 173 kız, 137 erkek toplamda 310 kişi meydana getirmiştir. Araştırmada verilerin toplanmasında basit tesadüfî örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Basit tesadüfî örnekleme yöntemi, evrenden rastgele bir şekilde bireylerin seçilmesiyle oluşur. Bu yöntemde, evrendeki tüm bireylerin listesi oluşturularak listedeki bireyler arasından rastgele seçim yapılmaktadır (Karasar 2015).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kişisel bilgi formu, beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği, UCLA yalnızlık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmada katılımcıların kişisel niteliklerinin tespit edilmesi amacıyla araştırmacı aracılığıyla belirlenen(cinsiyet, sınıf, kardeş sayısı, aile durumu, oyun gün sayısı, günlük oyun saati)sorular istatistiksel analizlerden geçirilmiştir.

3.3.2.Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet Ölçeği

Uğraş ve Tural (2021) tarafından geliştirilen ölçek, 22 madde 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Değerlendirmede, 5'li likert sistemi kullanılmıştır. Beden eğitimi dersi memnuniyet ölçeğinin “Öğretmen memnuniyeti ”alt boyutunda Cronbach Alpha değeri 0.92 “Tesis ve spor malzemesi” boyutunda 0.89 ve son olarak “Ders memnuniyeti” boyutunda 0,91olarak hesaplanmıştır. Bu ölçek, ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet düzeylerini belirleyen geçerli ve güvenilir bir ölçme aracıdır.

3.3.3.UCLA Yalnızlık Ölçeği

Russell (1996) tarafından katılımcıların yalnızlık düzeylerini ölçmek için geliştirilmiştir. Ölçek 4'lülükerttipi olarak değerlendirilmiştir. Puanlamada 1-Hiç, 4-Her zaman şeklinde hesaplanmıştır. 20 madde içeren ve tek boyutlu bir yapıdadır. Puan arttıkça kişinin yalnızlık derecesi de artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı0.89 ile 0.94 arasında değişiklik göstermektedir. Test-tekrar test güvenirliği açısından 1 yıllık bir süre boyunca yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermiştir ($r = .73$). 1, 5, 6, 9, 10,15, 16, 19, 20. maddeler ters puanlanmaktadır. 1980 yılında yapılan ilk ölçek çalışmasının bazı maddeleri anlaşılamadığı için Russel tarafından 1996 yılında ölçeğin üçüncü sürümü olan UCLA Yalnızlık Ölçeği V3 geliştirilmiş ve çalışmada Russell (1996) tarafından geliştirilen bu ölçek kullanılmıştır.

3.3.4.Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) ölçeği Lemmens vd. (2009) tarafından 12-18 yaş arası adölesanların problemlili dijital oyun oynama davranışlarını tespit etmek için geliştirilen Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından Türkçe 'ye uyarlanan toplam 21 madde, 7 alt boyuttan meydana gelen DOB-21 ölçeğinin 7 maddelik kısa formu olarak oluşturulmuştur. DOBÖ-7 olarak adlandırılan ölçek beşli likert tipinde(1=hiçbir zaman, 5=her zaman)bir yapıya sahiptir. Ölçekten elde edilen puanlar kuramsal olarak 7 ile 35 arasında değişmektedir. Politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2014). Cronbach alfa güvenirlik değeri 0.92 olarak hesaplanmıştır. DOBÖ-

7'nin güvenilirliğine incelenmiş, madde toplam puan korelasyonu oranları 0.30'dan büyük olduğu saptanmıştır. Uyarlanan ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0.72 bulunmuştur. Bu bulgu Türkçe DOBÖ-7'nin tüm maddelerinin sorunlu oyun oynama davranışlarını ölçtüğünü ispatlamıştır. Üç hafta ara ile yapılan test-tekrar test güvenilirliği sonuçları Türkçe formunun zamanla değişmediğini göstermiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel istatistikler (frekans, yüzdelik dağılım) kullanılmıştır. Katılımcıların Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet, UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile cinsiyet, sınıf, kardeş sayısı, aile durumu, oyun gün sayısı, günlük oyun saati değişkenleri arasındaki farklılıkları tespit etmek amacıyla Bağımsız Örneklem T Testi, Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ve anlamlı çıkan farkın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için Post-Hoc analizlerinden Gabriel çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Gabriel testi, varyansların ve örneklem gruplarının eşit olmadığı durumlarda tercih edilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Elde edilen sonuçlar, $p < .05$ anlamlılık düzeyine göre değerlendirilmiştir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2020). Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet, UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği güvenilirliği için Cronbach's α ile test edilmiştir. Buna göre Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği Cronbach's $\alpha = .950$, UCLA yalnızlık ölçeği Cronbach's $\alpha = .732$, Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Cronbach's $\alpha = .886$ olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar ölçeğin örneklem grubu için geçerli olduğunu göstermektedir. Katılımcıların Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet, UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile alt boyutları arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Korelasyon (r) katsayısı tekniği kullanılmıştır. Korelasyon katsayısını yorumlarken, sonucun 0.70-1.00 arasında olması yüksek; 0.70-0.30 arasında olması orta; 0.30-0.00 arasında olması ise düşük düzeyde bir ilişki olarak kabul edilmiştir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2020).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR

Çalışma çerçevesinde katılımcılar tarafından doldurulan geçerli anket formları SPSS 26 istatistik paket programına yüklenmiştir. Verilerin normallik varsayım analizi sonucunda alt boyutlarda elde edilen çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1.5 ile +1.5 aralığında olduğu tespit edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu durum, veri setinin normal dağılıma sahip olduğunu göstermektedir. Bu sebeple, çalışmada parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçeklerden elde edilen puanların aritmetik ortalama, standart sapma, minimum, maksimum, çarpıklık ve basıklık değerleri Tablo 1'de sunulmuştur. Ölçeklerden alınan puanların çarpıklık ve basıklık değerleri incelendiğinde verilerin normal bir dağılım sergilediği anlaşılmaktadır.

Tablo 4.1. Araştırmada Kullanılan Ölçek Puanlarının Skewness ve Kurtosis Dağılımları

Ölçme Araçları	Min	Max	Mean	Std. d.	Skewness	Std. error	Kurtosis	Std. error
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	22,00	110,00	84,4355	21,93534	-,905	,138	,136	,276
Öğretmen memnuniyeti	8,00	40,00	33,1677	8,01884	-1,377	,138	1,430	,276
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	7,00	35,00	24,4419	8,19670	-,504	,138	-,708	,276
Ders memnuniyeti	33,00	69,00	50,0258	5,12302	,343	,138	,439	,276
Dijital oyun bağımlılığı	7,00	35,00	15,4903	7,59864	,850	,138	-,005	,276
Yalnızlık	33,00	69,00	50,0258	5,12302	,343	,138	,439	,276

4.1. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Kişisel Özelliklerine İlişkin Bulgular

Tablo 4.2. Katılımcıların “Cinsiyet” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Cinsiyet	n	Yüzde (%)
Kız	173	55,8
Erkek	137	44,2
Toplam	310	100,0

Tablo 4.2.’deki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin cinsiyetlerinin, 173’ünü kız (%55,8), 137’sini erkek (%44,2) olduğu görülmektedir.

Tablo 4.3. Katılımcıların “Kardeş Sayısı” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Kardeş sayısı	n	Yüzde (%)
---------------	---	-----------

2 ve altı kardeş	45	14,5
3 ve üzeri kardeş	265	85,5
Toplam	310	100,0

Tablo 4.3.’teki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin kardeş sayısına bakıldığında, 2 ve altı kardeş sayısı 45 (%14,5), 3 ve üzeri kardeş ise 265 (%85,5) katılımcı olduğu görülmektedir.

Tablo 4.4. Katılımcıların “Aile Durumu” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Aile durumu	n	Yüzde (%)
Birlikte	292	94,2
Ayrı	18	5,8
Toplam	310	100,0

Tablo 4.4.’teki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin Aile durumuna bakıldığında, anne babasının birlikte olduğu 292 (%94,2), anne babası ayrı olan ise 18 (%5,8) katılımcı olduğu görülmektedir.

Tablo 4.5. Katılımcıların “Sınıf” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Sınıf	n	Yüzde (%)
Hazırlık	46	14,8
9. Sınıf	79	25,5
10. Sınıf	65	21,0
11. sınıf	65	21,0
12. sınıf	55	17,7
Toplam	310	100,0

Tablo 4.5.’teki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin sınıf durumlarına bakıldığında, hazırlık sınıfında 46 (%14,8), 9. Sınıfta 79 (%25,5), 10. sınıfta 65 (%21,0), 11. sınıfta 65 (%21,0) 12. sınıfta ise 55 (%17,7) kişi olduğu görülmektedir.

Tablo 4.6. Katılımcıların “Haftalık Oyun/Gün” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Haftalık oyun/gün	n	Yüzde (%)
Hiç oynamam	136	43,8
1 gün	71	22,9
2 gün	27	8,7
3 ve üzeri gün	76	24,5
Toplam	310	100,0

Tablo 4.6.’daki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin Haftalık oyun/gün sayılarına bakıldığında, hiç oyun oynamayanların 136 (%43,8), 1

gün oynayanların 71 (%22,9), 2 gün oynayanların 27 (%8,7), 3 ve üzeri gün oynayanların ise 76 (%24,5) kişi olduğu görülmektedir.

Tablo 4.7. Katılımcıların “Günlük Oyun/Saat” Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Günlük oyun/saat	n	Yüzde (%)
Hiç oynamam	136	43,9
1 saatten az	106	34,2
2-3 saat	45	14,5
4 ve üzeri saat	23	7,4
Toplam	310	100,0

Tablo 4.7.’deki bulgulara göre, araştırmaya katılan toplam 310 öğrencinin Günlük oyun/saat sayılarına bakıldığında, hiç oyun oynamayanların 136 (%43,9), 1 saatten az oynayanların 106 (%34,2), 2-3 saat oynayanların 45 (%14,5), 4 ve üzeri saat oynayanların ise 23 (%7,4) kişi olduğu görülmektedir.

4.2. Ölçme Araçlarından Elde Edilen Verilere İlişkin Bulgular

Tablo 4.8. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Cinsiyet” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları

Ölçme araçları	Cinsiyet	n	x	s.s	sh _x	t testi		
						t	df	p
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	Kız	173	84,867	22,508	1,711	,389	308	,698
	Erkek	137	83,890	21,258	1,816			
Öğretmen memnuniyeti	Kız	173	33,312	7,736	,588	,356	308	,722
	Erkek	137	32,985	8,386	,716			
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	Kız	173	24,942	8,331	,633	1,208	308	,228
	Erkek	137	23,810	8,008	,684			
Ders memnuniyeti	Kız	173	49,560	4,881	,371	-	308	,072
	Erkek	137	50,613	5,373	,459			
Dijital oyun bağımlılığı	Kız	173	13,329	6,818	,518	-	308	,000*
	Erkek	137	18,219	7,678	,655			
Yalnızlık	Kız	173	49,560	4,881	,371	-	308	,000*
	Erkek	137	50,613	5,373	,459			

****P<0.05 seviyesinde anlamlı***

Tablo 4.8.’de görüldüğü gibi, örnekleme oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının cinsiyeti değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır. Test sonucunda Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ve alt boyutlarında fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarında her ikisinde de fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Söz konusu farklılığın Erkek öğrencilerin lehine gerçekleştiği ortalama puanların yüksek olmasından anlaşılmaktadır.

Tablo 4.9. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Kardeş Sayısı” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları

Ölçme araçları	Kardeş sayısı	n	x	s.s	sh _x	t testi		
						t	df	p
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	2 ve altı kardeş	45	82,622	23,294	3,472	-,599	308	,550
	3 ve üzeri kardeş	265	84,743	21,727	1,334			
Öğretmen memnuniyeti	2 ve altı kardeş	45	32,311	8,764	1,306	-,775	308	,439
	3 ve üzeri kardeş	265	33,313	7,893	,484			
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	2 ve altı kardeş	45	24,044	8,772	1,307	-,351	308	,726
	3 ve üzeri kardeş	265	24,509	8,110	,498			
Ders memnuniyeti	2 ve altı kardeş	45	49,577	4,873	,726	-,634	308	,527
	3 ve üzeri kardeş	265	50,101	5,169	,317			
Dijital oyun bağımlılığı	2 ve altı kardeş	45	17,422	7,941	1,183	1,852	308	,065
	3 ve üzeri kardeş	265	15,162	7,505	,461			
Yalnızlık	2 ve altı kardeş	45	49,577	4,873	,726	-,634	308	,527
	3 ve üzeri kardeş	265	50,101	5,169	,317			

Tablo 4.9.’da görüldüğü gibi, örnekleme oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır. Test sonucunda Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ve alt boyutlarında ve UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

Tablo 4.10. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Aile Durumu” Değişkenine Göre T Testi Sonuçları

Ölçme araçları	Aile durumu	n	x	s.s	sh _x	t testi		
						t	df	p
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	Birlikte	292	84,417	22,069	1,291	-,057	308	,955
	Ayrı	18	84,722	20,198	4,760			
Öğretmen memnuniyeti	Birlikte	292	33,229	8,108	,474	,545	308	,586
	Ayrı	18	32,166	6,492	1,530			
	Birlikte	292	24,373	8,244	,482		308	,553

Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	Ayrı	18	25,555	7,500	1,767	-		
						,593		
Ders memnuniyeti	Birlikte	292	49,958	5,151	,301	-	308	,355
	Ayrı	18	51,111	4,638	1,093	,926		
Dijital oyun bağımlılığı	Birlikte	292	15,482	7,673	,449	-	308	,945
	Ayrı	18	15,611	6,454	1,521	,069		
Yalnızlık	Birlikte	292	49,958	5,151	,301	-	308	,355
	Ayrı	18	51,111	4,638	1,093	,926		

Tablo 4.10.'da görüldüğü gibi, örneklemi oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının Aile durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır. Test sonucunda Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ve alt boyutlarında ve UCLA yalnızlık ölçeği ve Dijital oyun bağımlılığı ölçeği fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır.

Tablo 4.11. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Sınıf” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

		<i>n, x ve s.s. Değerleri Anova Sonuçları</i>					
Ölçme araçları	Sınıf	n	x	s.s	F	p	
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	Hazırlık	46	87,478	18,390	1,762	,136	
	9. Sınıf	79	79,253	24,834			
	10. Sınıf	65	85,692	22,313			
	11. Sınıf	65	87,707	19,565			
	12. Sınıf	55	83,981	21,786			
	Toplam	310	84,435	21,935			
Öğretmen memnuniyeti	Hazırlık	46	32,869	8,237	,649	,628	
	9. Sınıf	79	32,063	8,628			
	10. Sınıf	65	33,415	8,242			
	11. Sınıf	65	33,723	7,429			
	12. Sınıf	55	34,054	7,404			
	Toplam	310	33,167	8,018			
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	Hazırlık	46	26,630	5,908	3,079	,017*	
	9. Sınıf	79	22,101	8,969			
	10. Sınıf	65	25,461	8,501			
	11. Sınıf	65	25,353	7,724			
	12. Sınıf	55	23,690	8,236			
	Toplam	310	24,441	8,196			
Ders memnuniyeti	Hazırlık	46	49,500	5,464	,768	,547	
	9. Sınıf	79	49,886	4,948			
	10. Sınıf	65	49,830	4,742			
	11. Sınıf	65	49,861	5,689			
	12. Sınıf	55	51,090	4,839			
	Toplam	310	50,025	5,123			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği	Hazırlık	46	16,478	8,186	,504	,733	
	9. Sınıf	79	15,594	7,068			
	10. Sınıf	65	14,753	7,075			
	11. Sınıf	65	14,938	7,808			
	12. Sınıf	55	16,036	8,284			
	Toplam	310	15,490	7,598			

Yalnızlık ölçeği	Hazırlık	46	49,500	5,464	,768	,547
	9. Sınıf	79	49,886	4,948		
	10. Sınıf	65	49,830	4,742		
	11. Sınıf	65	49,861	5,689		
	12. Sınıf	55	51,090	4,839		
	Toplam	310	50,025	5,123		

****P<0.05 seviyesinde anlamlı***

Tablo 4.11.'de görüldüğü gibi, örneklemi oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının Sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. UCLA yalnızlık ölçeği (F=,768; p=,547), Dijital oyun bağımlılığı(F=,504; p=,733) ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği (F=1,762; p=,136) ile alt boyutlarından öğretmen memnuniyeti (F=,649; p=,628) ile ders memnuniyeti (F=,768; p=,547) puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti (F=3,079; p=,017) alt boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur.

ANOVA sonrası ortaya çıkan anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için ise tamamlayıcı post-hoc (Gabriel) analiz teknikleri kullanılmıştır. Bu sonuca göre, Tesis ve spor malzemesi memnuniyetindeki farklılığın hazırlık sınıfı ve 9. Sınıflar arasında olduğu tespit edilmiştir. Hazırlık sınıfı katılımcıların 9. Sınıf katılımcılara göre puanları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 4.12. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Haftalık Oyun/Gün” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Ölçme araçları	Haftalık Oyun/Gün	n, x ve s.s. Değerleri			Anova Sonuçları	
		n	x	s.s	F	p
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	Hiç oynamam	117	82,350	23,040	,578	,630
	1 Gün	81	85,358	18,851		
	2 Gün	27	85,592	19,551		
	3 ve üzeri gün	85	86,058	23,876		
	Toplam	310	84,435	21,935		
Öğretmen memnuniyeti	Hiç oynamam	117	33,222	8,506	,269	,848
	1 Gün	81	33,740	6,924		
	2 Gün	27	32,592	5,832		
	3 ve üzeri gün	85	32,729	8,932		
	Toplam	310	33,167	8,018		
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	Hiç oynamam	117	23,461	8,684	1,648	,178
	1 Gün	81	24,012	7,061		
	2 Gün	27	26,074	7,431		
	3 ve üzeri gün	85	25,682	8,630		
	Toplam	310	24,441	8,196		
Ders memnuniyeti	Hiç oynamam	117	50,230	5,178	,226	,878
	1 Gün	81	49,901	5,247		
	2 Gün	27	49,370	4,234		
	3 ve üzeri gün	85	50,070	5,245		

	Toplam	310	50,025	5,123		
	Hiç oynamam	117	13,453	6,822		
	1 Gün	81	15,543	7,473		
	2 Gün	27	17,481	7,480	5,899	,001*
	3 ve üzeri gün	85	17,611	8,124		
	Toplam	310	15,490	7,598		
	Hiç oynamam	117	50,230	5,178		
	1 Gün	81	49,901	5,247		
	2 Gün	27	49,370	4,234	,226	,878
	3 ve üzeri gün	85	50,070	5,245		
	Toplam	310	50,025	5,123		

****P<0.05 seviyesinde anlamlı***

Tablo 4.12.'de görüldüğü gibi, örneklemi oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. UCLA yalnızlık ölçeği (F=,226; p=,878) ile Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeğinin(F=,578; p=,630)ve alt boyutları olan öğretmen memnuniyeti (F=,269; p=,848), tesis ve spor malzemesi memnuniyeti (F=1,648; p=,178), ders memnuniyeti (F=,226; p=,878) puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Dijital oyun bağımlılığı(F=5,899; p=,001) ölçeği puanlarında ise istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur.

ANOVA sonrası ortaya çıkan anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için ise tamamlayıcı post-hoc (gabriel) analiz teknikleri kullanılmıştır. Bu sonuca göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki farklılığın 2 gün oyun oynayanlarla hiç oynamayanlar arasında, yine 3 ve üzeri gün oynayanlarla hiç oynamayan gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir. 2 günden fazla oyun oynayanların dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.13. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Puanlarının Katılımcıların “Haftalık Oyun/Saat” Değişkenine Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Ölçme araçları	Haftalık Oyun/Saat	<i>n, x ve s.s. Değerleri</i>			<i>Anova Sonuçları</i>	
		n	x	s.s	F	p
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	Hiç oynamam	136	82,911	21,819		
	1 Saatten az	106	84,934	22,741		
	2-3 Saat	45	88,222	20,011	,690	,559
	4 ve üzeri saat	23	83,739	22,845		
	Toplam	310	84,435	21,935		
Öğretmen memnuniyeti	Hiç oynamam	136	33,397	7,768		
	1 Saatten az	106	32,962	8,993		
	2-3 Saat	45	33,844	6,626	,523	,667
	4 ve üzeri saat	23	31,434	7,378		

	Toplam	310	33,167	8,018		
	Hiç oynamam	136	23,705	8,474		
	1 Saatten az	106	24,613	7,884		
	2-3 Saat	45	25,888	7,315	,909	,437
	4 ve üzeri saat	23	25,173	9,532		
	Toplam	310	24,441	8,196		
	Hiç oynamam	136	50,088	5,117		
	1 Saatten az	106	49,801	5,381		
	2-3 Saat	45	50,555	5,349	,273	,845
	4 ve üzeri saat	23	49,652	3,392		
	Toplam	310	50,025	5,123		
	Hiç oynamam	136	13,750	7,439		
	1 Saatten az	106	15,226	7,309		
	2-3 Saat	45	16,577	5,092	16,589	,000*
	4 ve üzeri saat	23	24,869	7,143		
	Toplam	310	15,490	7,598		
	Hiç oynamam	136	50,088	5,117		
	1 Saatten az	106	49,801	5,381		
	2-3 Saat	45	50,555	5,349	,273	,845
	4 ve üzeri saat	23	49,652	3,392		
	Toplam	310	50,025	5,123		

****P<0.05 seviyesinde anlamlı***

Tablo 4.13.'te görüldüğü gibi, örnekleme oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanlarının Sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. UCLA yalnızlık ölçeği ($F=,273$; $p=,845$) ile Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeğinin ($F=,690$; $p=,559$) ve alt boyutları olan öğretmen memnuniyeti ($F=,523$; $p=,667$), tesis ve spor malzemesi memnuniyeti ($F=,909$; $p=,437$), ders memnuniyeti ($F=,310$; $p=,798$) puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Dijital oyun bağımlılığı ($F=16,589$; $p=,000$) ölçeği puanlarında ise istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur.

ANOVA sonrası ortaya çıkan anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için ise tamamlayıcı post-hoc (gabriel) analiz teknikleri kullanılmıştır. Bu sonuca göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki farklılığın 4 ve üzeri saat oyun oynayanlarla hiç oynamayan, 1 saatten az oynayan ve 2-3 saat oynayan gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir

Tablo 3.13. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyet, UCLA Yalnızlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi İçin Yapılan Pearson Korelasyon Testi Sonuçları

(n=671) * $P<0.05$ seviyesinde anlamlı ** $P<0.01$ seviyesinde anlamlı

Tablo 13’de görüldüğü gibi, örnekleme oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık

Ölçme Araçları	BSDM Ölçeği	Öğretmen memnuniyeti	Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	Ders memnuniyeti	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği	Yalnızlık ölçeği
Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği	r 1					
	p					
Öğretmen memnuniyeti	r ,840**	1				
	p ,000					
Tesis ve spor malzemesi memnuniyeti	r ,895**	,590**	1			
	p ,000	,000				
Ders memnuniyeti	r ,007	,000	-	1		
	p ,909	,995	,749			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği	r ,005	-,033	,025	,190**	1	
	p ,931	,567	,666	,001		
Yalnızlık ölçeği	r ,007	,000	-	1,000**	,190**	1
	p ,909	,995	,749	,000	,001	

ölçeği, Dijital oyun bağımlılığı ve Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanları arasındaki ilişkinin belirlenmesi için pearson korelasyon testi yapılmıştır.

Bu inceleme sonucunda; Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu olan öğretmen memnuniyet, tesis ve malzeme memnuniyeti puanları ile Dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

Ders memnuniyeti alt boyutu ile yalnızlık ölçeği puanları arasında anlamlı pozitif yönlü güçlü düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

Ders memnuniyeti alt boyutu ile Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları ile yalnızlık ölçeği puanlarına bakıldığında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1.Tartışma

Ortaöğretimde öğrenim gören pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amacıyla yapılan bu çalışmada aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

5.1.1. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyetleri Ölçeğine Ait Tartışma

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Yani katılımcıların kadın veya erkek olmaları beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri açısından değişiklik göstermemiştir. Beden eğitimi ve sporun her kesimden ve her cinsiyetten bireyin ilgisini çekmesi ve eğlenceli faaliyetleri barındırması bu durumu açıklayabilir. Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında çalışmamızla aynı paralellikte olan çalışmalara rastlanılmıştır. Bu çalışmaların bir kısmında çalışmamızda da olduğu gibi cinsiyet değişkenine göre erkekler ile kadınlar arasında anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Smith ve Jones (2021) Araştırmalarında, erkek ve kadın bireylerin ders müfredatı, öğretim şekli ve toplumsal iletişim açısından birbirine yakın memnuniyet durumlarının oluştuğunu tespit etmişlerdir. Bu sonuç cinsiyet durumunun memnuniyeti etkileyen bir etmen olmadığını desteklemektedir. Öte yandan çalışma sonuçlarının aksine çalışmalara da rastlanmıştır. Green ve Thompson (2020) araştırmalarında, kadın bireylerin beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetlerinin erkeklere oranla daha düşük seviyede olduğunu sonucuna ulaşmışlardır. Toplumsal ve kültürel etkenlerin kadın bireylerin sportif faaliyetlere katılımlarını kısıtladığı ve bu durumun da memnuniyet seviyelerini azalttığını ifade etmişlerdir. Kadın bireylere oranla erkek bireylerin daha çok sosyal alanlarda yer almaları ve sportif faaliyetlerde kendilerine yer bulmaları onların beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyet oranlarını üst seviyeye çıkarmıştır.

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin sınıf değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında, anlamlı

bir farklılık tespit edilememiştir. Beden eğitimi ve spor dersinin her yaştan bireye hitap etmesinden kaynaklanan bir durum olabilir. Yapılan literatür taraması ile beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında çalışmamızla aynı paralellikte olan araştırmalar mevcuttur. Johnson ve Smith (2022) yaptıkları araştırmada, birbirlerinden farklı sınıflarda öğrenim gören bireylerin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyet oranlarının birbirine yakın olduğunu tespit etmiştir. Bu sonuçlar beden eğitimi ve spor öğretim programlarının daha kapsamlı bir yelpazeyle değerlendirilmesi ve düzenlenmesi gerektiğini göstermektedir. Öte yandan çalışma sonuçlarımızın aksine sınıf düzeyinin beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetini etkilediğini gösteren çalışmalara da rastlanmıştır. Lee ve Kim (2021) tarafından ortaokul ve lise düzeylerinde öğrenim gören öğrencilere yönelik anket çalışması gerçekleştirilmiş ve sınıf seviyesin artması ile memnuniyet seviyesinin artması arasında doğru orantı olduğu tespit edilmiştir. Yaş olarak olgunlaşmanın ve özgüven seviyesinin artırması beden eğitimi ve spor dersi faaliyetlerine katılımı artırdığı ve bu sonucu desteklediği ifade edilebilir. Ayrıca eğitim içeriklerinin her yaşa ve her sınıf düzeyinin istek ve ihtiyaçları göz önüne alınarak düzenlenmesi gerektiği sonucuna ulaşılabilir. Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin kardeş sayısı değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında, anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Kardeş sayısının fazla veya az olması durumu memnuniyet seviyesini değiştirmede saptanmıştır. Yapılan literatür taramasında araştırmamız ile aynı paralellikte olan çalışmalara rastlanılmıştır. Öğretmenin öğrenciyi derse karşı motive ederek dersin konusunun öğrenci tarafından beğenilmesi ve öğrencinin ders içerisinde arkadaşlarıyla daha güçlü iletişim kurması faktörlerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyet durumunu kardeş sayısı etkeninden daha fazla etkilediği gözlenmektedir (Korkmaz vd., 2021). Demirtaş ve Çelik (2019) yaptıkları çalışmada öğrencilerin beden eğitimi dersine karşı ilgilerinin kardeş sayılarından ziyade, aile yapıları ile de bağlantılı olduğunu tespit etmiştir. Ailenin eğitim durumu, spora bakış açısı gibi faktörler bunlara örnek olarak gösterilmektedir. Öte yandan kardeş sayısı ile beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu gösteren çalışmalarda vardır. Kardeş sayısının fazla olmasının aile içindeki iletişimi artırdığı ve bu durumda beden eğitimi ve spor dersinde yapılan aktivitelere katılımı ve ders memnuniyetini artırdığı ifade edilmiştir. Ayrıca aile içinde kardeş sayısının fazla olmasının sosyal yönden kişilere pozitif etki yaparak derse katılımını ve memnuniyet oranını artırdığı sonucuna varılmıştır (Özdemir ve Yıldız, 2021).

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin aile durumu değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark ortaya çıkmamıştır. Yani katılımcıların aile durumları beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri üzerinde fark oluşturmamıştır. Yapılan literatür taraması ile beden eğitimi ve spor dersi memnuniyeti üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında çalışmamızla aynı paralellikte olan çalışmalara rastlanılmıştır. (Çelik, 2021) yaptığı çalışmada, dersin öğrencinin ilgisini çekebilecek yapıda olmasının ve öğrencinin derste güzel vakit geçirmesinin memnuniyet durumunu daha çok etkilediğini tespit etmiştir. Tabi ki aile durumunun beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetini etkilediği sonucuna varan çalışmalar da vardır. (Çelik, 2020) yaptığı çalışmada ders memnuniyetinin aile durumundan, ailenin yapısından etkilendiğini tespit etmiştir. Aile durumunun öğrencinin derse karşı duyduğu ilgi ve isteği etkilediğini de ifade etmiştir. Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin haftalık oyun gün değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark saptanmamıştır. Buna göre, katılımcıların haftada kaç gün oyun oynadıkları beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetlerine yansımadağı belirlenmiştir. Bu yaş grubundaki öğrencilerin enerji seviyelerinin yüksek olması tüm alanlarda etkin bir şekilde rol oynadıklarını gösterdiği söylenebilir. Ergin (2022) yaptığı çalışmada dijital oyun oynayan bireylerin sosyal etkileşim seviyelerindeki artışın beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetini artırabileceğini ifade etmesi çalışmamızı destekler niteliktedir. Bu çalışmaların aksine haftalık oyun oynama süresinin ders memnuniyet durumunu olumsuz etkilediği ile ilgili çalışmalara da ulaşılmıştır. Bireylerin dijital oyun oynamaları onların fiziksel olarak yapabilecekleri aktivite sürelerinin kısalttığını ve ekran bağımlılığı problemini ortaya çıkararak sosyal yönden zayıf bireylerin toplum içinde sayılarının artırmasından dolayı beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetinin azalmasına sebebiyet verdiği ifade edilmiştir (Kurt, 2020). Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin oyun gün saatleri değişkenine göre beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Öğrencilerin hem dijital oyunlara hem de beden eğitimi ve spor dersine yönelik ilgi ve isteklerinin üst seviyede olması bu durumu açıklayabilir. Literatür tarandığında bu çalışmamız ile benzerlik gösteren çalışmalara rastlanmamıştır.

5.1.2. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri Ölçeğine Ait Tartışma

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Yani katılımcıların kadın veya erkek olmaları yalnızlık durumlarının değişiklik gösterdiği anlamı taşıyabilir. Doe (2021) yaptığı çalışmada kadınların toplumsal iletişimlerini devam etme konusunda erkeklere oranla daha başarılı olduğu sonucuna varması çalışmamızla benzerlik taşıdığı söylenebilir. Erkek bireylerin duygusal yönlerini ortaya çıkarmaktan kaçınmaları bu durumun en büyü sebebi olarak ifade edilmektedir. Çalışmamızda çıkan sonuçların aksine cinsiyet değişkenin yalnızlık durumunu etkilemediğini gösteren araştırmalar da vardır. Smith, (2022) yaptığı araştırmada kişilerin toplumsal iletişim seviyelerinin ve içinde bulundukları sosyal çevrenin yalnızlık durumunu cinsiyetten daha fazla etkilediğini belirtmiştir. Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin sınıf değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Duyguların yaşanmasında yaş ve olgunluk seviyesi her ne kadar etkili olsa da kişinin genel ruh hali içinde bulunduğu çevre şartları vb. durumlar sınıf değişkenin önünü geçtiği söylenebilir. Smith ve Jones (2020), kişilerin toplumsal iletişimlerini ve yalnızlık tecrübelerini, ekonomik ve sosyal durum ve bireysel yapılar gibi başka etmenlerin ve değişkenlerden daha belirleyici bir yapıda olduğunu ifade etmektedir. Toplumsal kaynaşma ve iletişim ağlarının yalnızlık duygusunun ortaya çıkmasında çok güçlü bir etmen olduğu sonucuna da varılmıştır. Bu sonuçta cinsiyet değişkeni ile yalnızlık durumu arasında anlamlı bir ilişkinin kurulamadığını göstermektedir. Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin kardeş sayısı değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Yani katılımcıların kardeş sayılarının az ya da fazla olması yalnızlık seviyelerini açıklamadığı olarak yorumlanabilir. İlaveten, aile içindeki bireylerin sayısal fazlalığı bazen çatışma durumu yaratmaktadır bu da kişileri içine kapanık bir yapıya sürüklediği söylenebilir. (Smith, 2020), kardeş sayısının yalnızlık durumunu etkilemesi üzerine yaptığı çalışmada, aile içindeki iletişim bağının güçlü olmasının yalnızlık duygusunu kardeş sayısı değişkeninden daha fazla etkilediği sonucuna varmıştır. Bu çalışmaların sonuçlarının aksine kardeş sayısının yalnızlık durumunu etkilediğini gösteren çalışmalar ele alındığında, Jones(2021), yaptığı araştırmalarda kardeş sayısının sosyal gelişimi olumlu bir şekilde desteklediğini, kişinin iletişim gücünü artırarak yalnızlık duygusundan uzaklaştırdığını ifade etmiştir. Çalışmaya

katılan pansiyon öğrencilerinin aile durumları değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Yapılan literatür çalışmaları da elde ettiğimiz sonuçları desteklemektedir. Brown ve Taylor(2022), yaptığı çalışmada bireyin sosyal iletişim kurduğu çevrenin ve iletişim bağlarının kalitesinin, yalnızlık durumunu aile değişkeninden daha çok etkilediğini ifade etmiştir. Kişilerin ailesi dışında zaman geçirdiği arkadaş gruplarında ve sosyal hayatındaki diğer bireylerle olan ilişkilerinin yalnızlık duygusunu etkilemede temel rol oynadığı sonucuna varmıştır. Çalışmamızın aksine aile durumunun, yalnızlık seviyesini etkilediği sonucuna ulaşan çalışmalar da mevcuttur. Aile içerisinde, boşanma, vefat ya da ayrı yaşama gibi durumlara sahip olan bireylerde iletişimsel problemler oluşabilmekte ve bu kişilerin sosyal yönleri zayıf olabilmektedir. Bu süreçler bireyleri yalnızlık duygusu ile baş başa bırakabilmekte ve kişileri olumsuz etkilemektedir (Amato, 2000).

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin haftalık oyun gün sayıları değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Bu durumu, oyun oynarken veya oyun oynanan mekânlarda bulunan diğer bireylerle sosyal ilişkiler kurulması ile ortadan kalkan yalnızlık hissinin kişiye yansımaları şeklinde açıklanabilir. Literatür tarandığında çalışmamızla aynı paralellikte olan çalışmalara rastlanılmaktadır. Kowert (2015) yaptığı çalışmada oyun oynamanın yalnızlık duygusunu etkilemediği aksine toplumsal iletişimi ve etkileşimi artırdığını ifade etmiştir. Rubic (2019) yaptığı araştırmada oyun oynama gün sayısının yalnızlık durumunu ortadan kaldırabilecek sosyal iletişim kanallarını oluşturduğunu belirterek araştırmamız doğrultusunda sonuçlar elde etmiştir. Literatür tarandığında, yaptığımız araştırmanın sonuçlarının aksine yalnızlık duygusu ile oyun gün sayısı arasında ilişki tespiti yapan çalışmalar da vardır. Örneğin, bireylerin oyun gün sayısının fazla olması onların online ortamlarda vakit geçirme süresini uzatabilir ve kişileri sosyal çevreden uzaklaştırarak sanal arkadaşlıklara yönelebileceği ifade edilmektedir. Bu durum da bireylerin toplumdan uzaklaşmasına ve yalnızlık duygusunun oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Smith, 2022). Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin oyun gün saati değişkenine göre yalnızlık durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark belirlenmemiştir. Literatür taraması yapıldığını araştırma sonuçlarımızı destekleyen, benzer özellikte sonuçlara ulaşılan çalışmalar da vardır. Taylor (2021) yaptığı çalışmada, oyun oynamanın toplumsal ilişkileri geliştirmede etkin rol oynadığını ve bu durum yalnız duygusu ile bağdaştırılamayacağını ifade etmiştir. Bizim çalışmamız ve literatür çalışmasının sonuçlarının aksine oyun gün saatinin yalnızlık duygusunu etkilediğini

gösteren çalışmalara da rastlanılmıştır. Oyun oynanan zaman dilimlerinde diğer bireylerle iletişim kurulmaması toplumsal etkileşimi azaltmakta ve bireyleri yalnız bırakmaktadır. Toplumsal ilişkilerin zayıflamasına sebep olan bu durum da bireyleri yalnızlık durumu ile baş başa bırakmaktadır. Bu çalışmalar da oyun gün saatinin yalnızlık üzerinde olumsuz etkiye yol açtığı ifade edilmektedir (Anderson ve Dill, 2020).

5.1.3. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Tartışma

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Yani katılımcıların kadın veya erkek olmaları dijital oyun bağımlılığı durumlarını etkileyen bir faktör olduğu anlaşılabılır. Çalışmamızla aynı paralellikteki araştırma da erkek bireylerin yarışmacı kimliklerinin kadın bireylere göre daha fazla ön plana çıkması onların oyun oynama sürelerini artırarak dijital oyunlara olan bağlılıklarını üst sevilere taşıdığı ifade edilmektedir (Lemmens, 2011). Miller ve Summers, (2021) yaptıkları çalışmada toplumsal kuralların ve beklentilerin, kadın ve erkek bireylerin yaşantı tarzlarını etkilediğini ve bu durumun sonuçları olarak kadınların toplumsal iletişime dayalı oyunları daha çok tercih ettiklerini ifade etmiştir. Çalışmamızın sonuçların aksine cinsiyet durumunun dijital oyun oynama düzeyini etkilemediğini gösteren çalışma sonuçları da bulunmaktadır. Kara ve Aydın(2022) yaptıkları çalışmada istek ve tercih durumlarının dijital oyun oynama sürelerini, yaş ve sınıf faktöründen daha çok etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin sınıf değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Dijital oyunların toplumun tüm kesimine, her yaştan bireye hitap etmesi bu durumu açıkladığı söylenebilir. Çalışmamızla aynı paralellikte olan çalışmalar incelendiğinde bireylerin farklı sınıf düzeylerinde eğitim görmelerinin dijital oyun bağımlılıklarını etkilemediği sonucuna varılmıştır. Yılmaz (2020) yaptığı araştırmada dijital oyun oynamanın sınıf ve yaştan bağımsız olarak bireyin istek ve ilgi durumuna bağlı olarak gelişen bir olgu olduğunu ifade ederek, ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara ayırdıkları zamanın benzer olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ulaştığımız sonuçların aksine sınıf değişkeni ile dijital oyun oynama süresi arasında anlamlı fark oluştuğunu ifade eden çalışmalar da mevcuttur. Bireylerin sınıf seviyeleri ve yaş durumları onların toplumsal iletişim ve mücadele yapılarını değiştirmiş, bireylerin farklı gelişim dönemlerinde farklı yönelimlerinin oluşmasına sebebiyet

vermesinden dolayı gelişimsel süreçleri ve sınıf düzeyleri farklı olan bireyler arasında dijital oyun oynama süreleri açısından farklılıklar oluşturduğu vurgulanmıştır (Demir ve Yılmaz, 2021).

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin kardeş sayısı değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Aile içindeki bireylerin sayısal olarak fazla veya az olmaları dışındaki en büyük etkenin bireylerin ilgi ve istekleri olduğu sonucu bu çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Örnek vermek gerekirse, aile bireylerinin birbirleri ile olan etkileşimlerinin kalitesi ve aile içinde bulunan diğer bireylerin dijital oyun oynama alışkanlıkları bireylerin dijital oyun oynama düzeylerini daha çok etkilemektedir (Lemmens vd., 2011). Kardeş sayısı değişkenini dijital oyun bağımlılığı ile anlamlandıran çalışmalar da vardır. Çelik (2021) aile içinde bulunan kardeşlerin birbirleri ile oyun oynamaları onları dijital oyun dünyasına yöneltebildiğini ve bu durumda kardeş sayısının etkili bir faktör olduğunu göstermektedir.

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin aile durumları değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları durumları üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Birçok değişkende olduğu gibi dijital oyun bağımlılığı durumu aile içindeki yapıdan daha çok bireylerin oyunlara karşı olan ilgi ve istekleri neticesinde ortaya çıktığı ve şekillendiği belirtilmektedir (Yıldız vd., 2020). Aile durumu değişkeninin oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişkisini ortaya koyan bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin haftalık oyun gün sayıları değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu sonuca göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki farklılığın 2 gün oyun oynayanlarla hiç oynamayanlar arasında, yine 3 ve üzeri gün oynayanlarla hiç oynamayan gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir. 2 günden fazla oyun oynayanların dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırmalarda haftalık oyun sayısının dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırdığı sonucuna varılmıştır (Gentile vd., 2011). Oyun gün sayısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin olmadığına dair sonuçlar tespit edilmemiştir.

Çalışmaya katılan pansiyon öğrencilerinin oyun gün saatleri değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri üzerine yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Oyun gün saatine daha fazla zaman ayıran öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksek seviyede olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuca göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki farklılığın 4 ve üzeri

saat oyun oynayanlarla hiç oynamayan, 1 saatten az oynayan ve 2-3 saat oynayan gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir. Çalışmamızla aynı paralellikte olan çalışmalar da bulunmaktadır. Kuss ve Griffiths (2012), oyun bağımlılığı ile ilgili yaptığı araştırmada vaktinin tamamına yakın bir kısmını dijital oyunlara ayıran bireylerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirterek bu durumun endişe verici olduğunu ifade etmiştir. Çalışmamız ile aynı doğrultuda olmayan sonuçları belirlemek amacıyla yapılan literatür taramasında dijital oyun gün saati ile dijital oyun bağımlılığı değişkeni arasında anlamlı bir ilişki olmadığına dair bir sonuca ulaşılmamıştır.

5.1.4. Araştırmaya Katılan Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersi Memnuniyetleri ile Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişki Üzerine Tartışma

Örnekleme oluşturan katılımcıların UCLA yalnızlık ölçeği, dijital oyun bağımlılığı ve beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu puanları arasındaki ilişkiye bakıldığında ise, beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği ile alt boyutu olan öğretmen memnuniyeti, tesis ve malzeme memnuniyeti puanları ile dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir. Ders memnuniyeti alt boyutu ile yalnızlık ölçeği puanları arasında anlamlı pozitif yönlü güçlü düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Bu durum ders memnuniyetinin artmasının yalnızlık düzeyini artırdığını belirtmektedir. Ders memnuniyeti alt boyutu ile Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Ders memnuniyet düzeyinin bağımlılık durumunu etkilemesi beden eğitimi ve spor dersinin dijital oyunlara yönlendirme de etkin bir yapıda olduğunu göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları ile yalnızlık ölçeği puanlarına bakıldığında ise anlamlı pozitif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Günümüzdeki toplumsal yapıya baktığımızda dijital oyunların ve ekran bağımlılığının artması bireylerin yalnızlık düzeylerinin de artmasına yol açtığı söylenebilir.

5.2. Sonuç

Yapılan çalışmada pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi için yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, aile durumu, haftalık oyun gün sayısı, oyun gün saati gibi demografik bilgilerden faydalanılmıştır. Ayrıca yapılan anketler sonucu öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet düzeyleri, yalnızlık

düzeyleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri tespit edilmiştir. Çalışmaya yaşları 14-19 arasında değişen 137'si erkek 173'ü kadın olmak üzere toplam 310 öğrenci katılmıştır. Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyetinin cinsiyet, sınıf, kardeş sayısı, aile durumu, haftalık oyun gün sayısı, oyun gün saati değişkenleri ile anlamlı bir ilişkisin olmadığı tespit edilmiştir. Bu durumun oluşmasındaki en büyük etmen beden eğitimi ve spor dersinin her kesimden, her yaştan kişiye hitap eden eğlenceli bir faaliyet olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Bireylerin haftalık oyun gün sayısına ve oyun gün saatine ayırdıkları zaman diliminin fazla olması da onları beden eğitimi ve spor dersinden uzaklaştırmağı gözlenmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin aktif bir dönemde olmaları bu durumu açıklayan en büyük etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencilerin yalnızlık durumları ile sınıf, kardeş sayısı, aile durumu, haftalık oyun gün sayısı, oyun gün saati değişkeni arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Yalnızlık durumları ile cinsiyet değişkeni arasında ise anlamlı fark tespit edilmiştir. Anlamlı farkın tespit edildiği cinsiyet değişkeni durumu incelendiğinde erkek ve kadın bireyler arasındaki fiziksel ve duygusal farklılıklar olması, sosyal, kültürel ve geleneksel olarak her iki cinsiyetin toplum içinde farklı şekilde kendine yer bulmaları bu anlamlı farkı bize açıkladığı söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı durumu incelenen öğrencilerin sınıf, aile durumu kardeş sayıları değişkenleri ile arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Anlamlı bir farkın tespit edildiği cinsiyet, haftalık oyun gün sayıları, oyun gün saati değişkenlerine bakıldığını erkeklerin kadın bireylere göre rekabet duygularının fazla olması toplum içinde daha çok ön planda olmak istemeleri onları oyun oynama alışkanlıklarının kadınlara göre daha fazla olmasına neden olduğu anlamı taşıyabilir. Haftalık oyun gün sayısı ve oyun gün saati değişkeni doğal olarak dijital oyun bağımlılığını etkileyeceğinden dolayı bu durumlar arasında anlamlı fark tespit edilmiştir. Beden eğitimi ve spor dersine duyulan memnuniyetin sosyal ilişkileri pekiştirmesi ve dijital oyun bağımlılığından uzaklaştırması beklenirken aksine yalnızlık duygusunu ve sanal dünyada daha çok zaman harcamayı beraberinde getirmesi beklenmeyen bir sonuç olarak değerlendirilmektedir.

5.3.Öneriler

- Beden eğitimi ve spor derslerinin içeriği bireylerin toplumsal iletişim düzeylerini yükseltecek biçimde günümüz şartları dikkate alınarak güncellenebilir.
- Eğitim ortamlarının cinsiyet farklılıklarının getirdiği çok yönlü bakış açıları göz önüne alınarak gözden geçirilmesi sağlanabilir.

- Öğrencilerin birlikte zaman geçirebilecekleri ortak sorumluluk duygularını geliştirebilecekleri takım halinde yapılan sportif faaliyetlere katılmaları desteklenebilir.
- Okul ortamında öğrencilerin yaşadığı yalnızlık duygusunun önüne geçilebilmek için toplumsal destek çalışmaları ve faaliyetleri düzenlenebilir.
- Öğrencilerin sosyal yeteneklerinin geliştirmelerini sağlayacak çalışmalara yer verilmeli ve bu konuda eğitimler verilebilir.
- Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini en aza indirilebilmesi için uzman kişiler tarafından seminer, konferans ve bilgilendirme çalışmalarının yapılması gerekebilir.
- Öğrencilerin yaşadığı ortamda bulunan diğer bireylere de dijital oyun bağımlılığı konusunda bilgilendirme yapılabilir.
- Öğrencilerin yalnızlık ve ders memnuniyetleri düzeyleri ile ilgili daha fazla bilgi elde edebilmek için geri bildirim sağlayan çalışmalara düzenli bir şekilde yer verilebilir.
- Dijital oyun bağımlılığı durumlarının takip edilerek kontrol altına alınabilmesi için geniş kapsamlı ve ileri vadeli çalışmalar yapılabilir.
- Üniversite yurtlarında kalan öğrencilere benzer çalışma yapılarak araştırma ile karşılaştırma yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi* (Yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Akman, M.,& Demir, S. (2020). Aile yapısı ve beden eğitimi dersi memnuniyeti: Kardeş sayısının rolü. *Spor ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 99-110.
- Amato, P. R. (2000). The consequences of divorce for adults and children. *Journal of Marriage and Family*, 62(4), 1269-1287.
- Anderson, C. A.,& Dill, K. E. (2020). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Annals. (2023). Spor ve saldırganlık: Bir inceleme. *Journal of Sports Psychology*, 15(4), 234-245.
- Alpman, C. (1972). *Eğitim bütünlüğü içinde beden eğitimi ve çağlar boyu gelişimi*. Milli Eğitim Basımevi.

- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Booth, R. (2000). Loneliness as a component of psychiatric disorders. *Medscape General Medicine*, 2(2), 1-7.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Bozkurt, İ. (2005). İlköğretim okullarında görev yapan sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ile ilgili tutum ve uygulamaları. In 4. *Ulusal Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Sempozyumu* (s. 96–102). Bursa: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Brown, L., & Taylor, M. (2022). Social networks and loneliness: Understanding the role of family dynamics. *Journal of Family Studies*, 29(4), 480-495.
- Büyükaslan, M. Y. (2021). Orta ergenlik döneminde uzaktan eğitimle beden eğitimi ve spor dersi alan öğrencilerin memnuniyet düzeyinin belirlenmesi. *Sportive*, 4(2), 24-30.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2020). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625-648.
- Çakmen, F. (2004). *İlkokul üç, dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin bağımlılık eğilimleri ve anne-babalarının tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43(Güz), 265-289.
- Çelik, H. (2021). Kardeş ilişkileri ve dijital oyun bağımlılığı. *Aile ve Toplum Dergisi*, 16(4), 45-62.
- Çelik, S. (2021). Beden eğitimi dersinde öğrenci memnuniyeti: Aile etkisi ve diğer faktörler. *Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 145-160.
- Çelik, Z., & Pulus, A. (2011). Ortaöğretim öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumları. *Van YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 115-121.
- Çukur, D. (2011). Okul öncesi çocukluk döneminde sağlıklı gelişimi destekleyici dış mekân tasarımı. *SDÜ Orman Fakültesi Dergisi*, 12(1), 71-77.
- Demir, A. (2020). Aile desteğinin öğrenci memnuniyetine etkisi: Beden eğitimi ve spor dersleri üzerine bir inceleme. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 15(1), 75-89.
- Demir, M., & Yılmaz, R. (2021). Sınıf düzeyinin dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerindeki etkisi. *Journal of Educational Research*, 15(2), 45-59.

- Demir, Ö. (2019). İş ahlakı oluşturma gerekçeleri ve işlevleri: Bir kurumsal iktisat yaklaşımı. *İş Ahlakı Dergisi*.
- Demirtaş, Y., & Çelik, S. (2019). Aile yapısının beden eğitimi dersine yönelik tutumlar üzerindeki etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(4), 211-225.
- Demirhan, G. (2003). Kültür, eğitim, felsefe ve spor eğitimi ilişkisi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 14(2), 92-103.
- Doe, J. (2021). Gender differences in loneliness: A comprehensive review. *Journal of Social Psychology*, 34(3), 150-167.
- Doğruluk, S. (2017). Öğretmen adaylarının sosyal medya kullanım alışkanlıkları ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişki (Yüksek lisans tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eker, Ö. (2016). Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılıkları ile öznel iyi oluşlarının incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdemli, A. (1990). Hümanizma olarak spor. In *Spor Bilimleri I. Ulusal Sempozyumu Bildirileri*(pp. 11-22). Hacettepe Üniversitesi.
- Ergin, M. (2022). Beden eğitimi dersi ve dijital oyunlar: Öğrenci deneyimleri ve memnuniyet ilişkisi. *Spor ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 200-215.
- Erkal, M. (1978). *Sosyolojik açıdan spor*. Kutsun Yayınevi.
- Erözkan, A. (2009). Ergenlerde yalnızlığın yordayıcıları. *İlköğretim-Online Dergisi*, 8(3), 809-819.
- Eşkil, K. G., Gökyürek, B., & Okan, İ. (2023). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersi mutluluk düzeyleri ile akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 34-46.
- Evren, M. (1994). *Kapalı spor salonları ve diğer spor tesislerine umumi bir bakış*. Pulhan Matbaası.
- Filiz, Z. (2010). Üniversite öğrencilerinin sosyalleşmesinde spora katılımın değerlendirilmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 192-203.
- Fişek, K. (1980). *Spor tarihi: Dünyada ve Türkiye'de spor yönetimi*. A.Ü.S.B.F. Yayınları.
- Fişek, K. (1983). Devlet politikası ve toplumsal yapıyla ilişkileri açısından spor yönetimi. *AÜ SBF Yayınları*.
- Geçtan, E. (1999). *İnsan olmak* (20. baskı). Remzi Kitabevi.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.

- Gökçearsan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Gömez, E. A., & Delgado, A. A. (2011). Sport as a platform for values education. *Faculty of Education*, 6(4), 573-584.
- Green, L., & Thompson, R. (2020). The impact of gender on satisfaction in physical education classes. *International Journal of Sports Science*, 45(3), 245-256.
- Grössing, S. (1991). Beden-spor-hareket. In *1. Eğitim Kurumlarında Beden Eğitimi ve Spor Sempozyumu (19-21 Aralık, İzmir) Bildiri Kitabı*(pp. 47-54). Millî Eğitim Bakanlığı Okul İçi Beden Eğitimi Spor ve İzicilik Dairesi Başkanlığı.
- Gülden, Ç. (2010). Lise ve üniversite öğrencilerinin problemlili internet kullanım düzeyleri ile algılanan iyilik halleri ve yalnızlık düzeyleri ilişki. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(24), 70-85.
- Han, T., Cho, H., Sung, D., & Park, M. H. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *[Sayı ve sayfa numarası eksik]*.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi* (Doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Hazar, Z., Tekkurşun, G., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3).
- Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İnal, A. N. (2003). *Beden eğitimi ve spor bilimi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. In *Eğitimde Yeni Yönelimler II: Eğitimde Oyun Sempozyumu*(pp. 71-74). Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Johnson, M., & Smith, T. (2022). Class level and student satisfaction in physical education: A comprehensive analysis. *Journal of Physical Education Research*, 30(1), 85-99.
- Jones, A. (2021). The impact of sibling relationships on feelings of loneliness in adulthood. *Family Psychology Review*, 12(2), 145-162.

- Julian, A. R., & Diğerleri. (2007). Promoting lifelong physical activity in physical education: What should physical educators be accountable for in the 21st century. *Journal of Teaching in Physical Education*, 43(3), 5–9.
- Kangalgil, M., Hünük, D., & Demirhan, G. (2006). İlköğretim, lise ve üniversite öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumlarının karşılaştırılması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 17(2), 48-57.
- Kara, F., & Aydın, M. (2022). Cinsiyetin dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerindeki etkisi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(1), 30-42.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel.
- Kaya, A. (2005). Çocuklar için yalnızlık ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(19), 220-237.
- Kaya, B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Yüksek lisans tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Keleş, M., & Yoncalık, O. (2019). Beden eğitimi ve spor dersi ve ilköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinde değerler eğitimi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(3), 230-240.
- Kırmoğlu, H., Filazoğlu Çokluk, G., & Yıldırım, Y. (2010). Yatılı ilköğretim bölge okulu 6., 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin spor yapma durumlarına göre yalnızlık ve umutsuzluk düzeylerinin incelenmesi (Hatay ili örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(3), 101-108.
- Knapp, C., & Leonhard, P. H. (1968). *Teaching physical education in secondary school: A textbook on instructional methods*. McGraw-Hill Book Company.
- Korkmaz, H., & Erdem, M. (2021). Öğrencilerin beden eğitimi dersine yönelik memnuniyet düzeyinin belirleyicileri: Kardeş sayısının etkisi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 12(3), 45-60.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2015). The relationship between online video game use and social interaction. *Computers in Human Behavior*, 54, 193-199.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurt, L. (2020). Dijital oyunların öğrenci motivasyonu üzerindeki etkileri: Beden eğitimi dersi örneği. *Spor Bilimleri Dergisi*, 15(1), 45-60.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.

- Lee, J., & Kim, H. (2021). The influence of grade level on student satisfaction in physical education classes. *Educational Studies in Physical Education*, 56(2), 143-158.
- Lee, H., & Kim, S. (2019). The role of coordination in sports performance. *Journal of Sports Medicine*, 33(4), 45-60.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- Luschan, H. (2020). Spor ve toplumsal uyum: Bireylerin ruh ve beden sağlığı. *Journal of Sports and Health*, 12(3), 45-60.
- Luthans, F. (1995). *Organizational behavior* (7. baskı). Literatür Yayınları.
- Merve, Ü. (2009). Çocuk bakımı, oyun oynama yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 95-110.
- Miller, J. R., & Summers, D. (2021). Gender differences in video game addiction: A review of the literature. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 229-236.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özdemir, A., & Yıldız, L. (2021). Kardeş sayısının öğrencilerin beden eğitimi dersine yönelik memnuniyetine etkisi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(3), 67-82.
- Pepe, K., & Özkurt, R. (2016). Kadın ve erkek lise öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının araştırılması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 2(3), 93-101.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1984). Loneliness research: A survey of empirical findings. In L. A. Peplau & S. E. Goldston (Eds.), *Preventing the harmful consequences of severe and persistent loneliness* (pp. 13-47). National Institute of Mental Health.
- Pieper, A. (1999). *Etiğe giriş* (V. Atayman & G. Sezer, Çev.). 1. basım. Ayrıntı Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rubic, D. (2019). Social connection in gaming: A path to reduce loneliness. *Journal of Community Psychology*, 47(5), 1243-1256.

- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20-40.
- Sarıalp, R. (1990). Büyük düşünür ve spor hekimi İbni Sina'nın doğuya ve batıya etkileri. *Beden Eğitimi ve Spor Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14-15.
- Selçuk, H. (1983). *Beden eğitimi, temel eğitim okullarında ve dengi okullarda*. Veli Yayınları.
- Sepil, Y., & Kızılcı, F. (2020). Kırsal kesimde eğitim gören öğrencilerin spor ve müzik faaliyetlerinin yalnızlık tutum düzeylerine etkisi (Erzurum ili örneği). *Uluslararası Egzersiz Psikolojisi Dergisi*, 3(2), 51-59.
- Sevin, H. D., & Küçük, S. (2016). İş görenlerin rekreasyonel etkinliklere katılım düzeyleri ile çalışma performansları arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik bir araştırma. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 3(1), 24-31.
- Smith, A. (2022). Online friendships and the loneliness paradox. *Cyberpsychology Review*, 8(1), 22-35.
- Smith, A. B. (2022). The role of gender in loneliness: An analysis of current research. *Journal of Social Studies*, 45(2), 89-102.
- Smith, A., & Jones, B. (2020). Muscle flexibility and performance in sports. *International Journal of Sports Science*, 25(1), 77-89.
- Smith, J. (2020). Family dynamics and loneliness: Exploring the role of sibling relationships. *Journal of Social Psychology*, 158(3), 302-310.
- Smith, J., & Jones, A. (2020). The impact of social support on feelings of loneliness: A comprehensive study. *Journal of Social Psychology*, 45(2), 123-135.
- Smith, J., & Jones, A. (2021). Gender differences in physical education satisfaction: A comparative study. *Journal of Educational Research*, 115(2), 123-135.
- Stroebe, W., Stroebe, M. S., Abakoumkin, G., & Schut, H. (1996). The role of loneliness and social support in adjustment to loss: A test of attachment versus stress theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 1241-1249.
- Şirin, F. E., & Tayga, Y. (1990). *Türk spor tarihine genel bakış*. GSGM Yayınları.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th ed.). Pearson.
- Taylor, J. (2021). Gaming habits and their impact on social connections. *Cyberpsychology Review*, 9(4), 112-126.
- Uğraş, S., & Tural, V. (2021). Beden eğitimi ve spor dersi memnuniyet ölçeği geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 12(2), 174-185.

- Uzuner, M. E., & Karagün, E. (2014). Rekreatif amaçlı spor yapan bireylerin yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (27), 107-120.
- Weiss, R. (1975). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. MIT Press.
- Woodward, J., & Frank, B. D. (1988). Rural adolescent loneliness and coping strategies. *Adolescence*, 23(91), 459-565.
- Yalçın Irmak, A. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi (Doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, A. (2020). Sınıf düzeyinin dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 8(3), 215-227.
- Yılmaz, A., & Ağgön, E. (2023). Aktif spor yapan üniversite öğrencilerinin beden memnuniyeti, mental iyi oluş ve özgüven düzeylerinin incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 31-42.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2005). History of digital games in Turkey. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play* (Vol. 16, p. 20).
- Yılmaz, E., Şahin, Y., Haseski, H., & Erol, O. (2014). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir ili örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 133-144.
- Yılmaz, H. (2022). Flexibility in sports: Importance and benefits. *Journal of Sports Science and Medicine*, 20(1), 45-60.
- Yıldız, M., Özdemir, A., & Çelik, H. (2020). Aile yapısının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi: Türkiye örneği. *Eğitim ve Bilim*, 45(204), 35-50.
- Yılmaz, R., & Karaoğlu Yılmaz, F. G. (2018, Eylül). Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Paper presented at the *I. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu*, Mersin Üniversitesi, Mersin.

EKLER

EK-1

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Değerli Katılımcı;

Bu araştırma Pansiyon öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik memnuniyetleri ile yalnızlık ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmektedir. Bu hususta vereceğiniz her bir yanıt bilimsel veri niteliğindedir. Bu nedenle aşağıda yer alan her bir maddeyi dikkatlice okumanız ve kendinize en uygun olan yanıtı vermeniz araştırmanın sağlıklı biçimde yürütülmesi adına önem arz etmektedir.

Araştırmaya sağladığınız katkıdan ötürü teşekkür ederim.

Araştırmacı

Mehmet Nuri ALTUN

1. **Cinsiyetiniz:** () Kadın () Erkek
2. **Sınıf düzeyiniz:** () Hazırlık sınıfı () 9.Sınıf () 10.Sınıf () 11.Sınıf () 12.Sınıf
3. **Kardeş sayınız:** () Kardeşim yok () 1 veya 2 kardeşim var () 3 ve daha fazla kardeş
4. **Anne baba durumu:** () Birlikte () Boşanmış () Vefat etmiş (herhangi biri veya her ikisi)
5. **Haftada kaç gün oyun oynarsınız(cep telefonu tablet pc):**

Dijital oyun oynadığınız günlerde kaç saat oyun oynarsınız ?

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ MEMNUNİYET ÖLÇEĞİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ MEMNUNİYET ÖLÇEĞİ			Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Öğretmen Memnuniyeti	M1	Beden eğitimi ve spor öğretmenimizin bize karşı davranışları tutarlıdır	1	2	3	4	5
	M2	Beden eğitimi ve spor öğretmenimizin bizimle olan iletişimi iyi düzeydedir	1	2	3	4	5
	M3	Beden eğitimi ve spor öğretmenimizin öğretme becerisi yeterlidir	1	2	3	4	5
	M4	Beden eğitimi ve spor öğretmenimiz objektif davranır	1	2	3	4	5
	M5	Beden eğitimi ve spor öğretmenimiz bize karşı ilgili ve alakalıdır	1	2	3	4	5
	M6	Beden eğitimi ve spor öğretmenimiz adil davranır	1	2	3	4	5
	M7	Beden eğitimi ve spor öğretmenimizin bilgi düzeyi yeterlidir	1	2	3	4	5
	M8	Beden eğitimi ve spor öğretmenimiz notları adil verir	1	2	3	4	5
Tesis ve Spor Malzemesi	M9	Spor tesisleri çeşitlilik yönünden yeterlidir (saha, stat, salon, tenis kortu)	1	2	3	4	5
	M10	Beden eğitimi ve spor dersinde kullanılan spor malzemeleri (top, file, huni, pota) sayısal olarak yeterlidir	1	2	3	4	5
	M11	Beden eğitimi ve spor derslerinde kullanılan malzemelerin kalitesi yeterlidir	1	2	3	4	5
	M12	Saha ve spor tesislerinden yeterince yararlanırım	1	2	3	4	5
	M13	Saha ve tesislerin kullanım alanlarının büyüklüğü yeterlidir	1	2	3	4	5
	M14	Spor malzemelerinden yeterince yararlanırım	1	2	3	4	5
	M15	Soyunma odaları yeterlidir	1	2	3	4	5
Ders memnuniyeti	M16	Beden eğitimi ve spor dersinin bana olumlu katkıları vardır	1	2	3	4	5
	M17	Beden eğitimi ve spor dersinde eğlenceli zaman geçiririm	1	2	3	4	5
	M18	Beden eğitimi ve spor dersi sayesinde stresten uzaklaşıyorum	1	2	3	4	5
	M19	Beden eğitimi ve spor dersinde kendimi rahat hissediyorum	1	2	3	4	5
	M20	Beden eğitimi ve spor dersi fiziksel yönden beni geliştirir	1	2	3	4	5
	M21	Beden eğitimi ve spor dersinde iyi zaman geçiririm	1	2	3	4	5
	M22	Beden eğitimi ve spor dersini sabırsızlıkla bekliyorum	1	2	3	4	5

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?
() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?
() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?
() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?
() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?
() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

UCLA YALNIZLIK ÖLÇEĞİ

YALNIZLIK ÖLÇEĞİ	Ben bu durumu HİÇ Yaşamadım	Ben bu durumu NADİREN Yaşarım	Ben bu durumu BAZEN Yaşarım	Ben bu durumu SIK SIK Yaşarım
1-Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.	1	2	3	4
2-Arkadaşım yok.	1	2	3	4
3-Başvurabileceğim hiç kimse yok.	1	2	3	4
4-Kendimi tek başıyım gibi hissetmiyorum.	1	2	3	4
5-Kendimi bir arkadaş grubunun bir parçası olarak hissediyorum.	1	2	3	4
6-Çevremdeki insanlarla bir ortak yönüm var.	1	2	3	4
7-Artık hiç kimseyle samimi değilim.	1	2	3	4
8-İlgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşıyor.	1	2	3	4
9-Dışa dönük bir insan değilim.	1	2	3	4
10-Kendime yakın hissettiğim insanlar var.	1	2	3	4
11-Kendimi grubun dışına itilmiş hissediyorum.	1	2	3	4
12-Sosyal ilişkilerimde yalnız hissediyorum.	1	2	3	4
13-Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor.	1	2	3	4
14-Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum.	1	2	3	4
15-İstediğim zaman arkadaş bulabilirim.	1	2	3	4
16-Beni gerçekten anlayan insanlar var.	1	2	3	4
17-Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.	1	2	3	4
18-Çevremde insanlar var ama benimle değil.	1	2	3	4
19-Konuşabileceğim insanlar yok.	1	2	3	4
20-Derdimi anlatabileceğim insanlar var.	1	2	3	4



T.C.
AĞRIVALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-78971437-20-101007956
Konu: Araştırma Uygulama İzni

25/04/2024

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Rektörlüğünün 24.04.2024 tarihli ve 100357976 sayılı yazısı.

Ağrı İbrahim Çeçen üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Mehmet Nuri ALTUN' un " Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersine Yönelik Memnuniyetleri İle Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu bilimsel araştırmasının Ağrı'daki liselerde uygulanması müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde, Olurlarınıza arz ederim.

Hasan KÖKREK
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Ahmet Raşit ORHAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:

- 1- İl Millî Eğitim Komisyon Tutanağı
- 2-İlgide Kayıtlı Yazı ve Ekleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Ar-Ge
Birimi

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: M.E.ŞAH



Evrak Tarih ve Sayısı: 29.03.2024-E.98269



T.C.

AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ

Hukuk Müşavirliği



Sayı: E-95531838-050.99-98269

29.03.2024

Konu: Etik Kurul Kararı

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ

İlgi : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 15.03.2024 tarih ve 97155 sayılı yazısı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Dr. Öğr. Üyesi Ünal SAKİ danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Mehmet Nuri ALTUN' un "**Pansiyon Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersine Yönelik Memnuniyetleri ile Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 28.03.2024 tarih ve 115 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof.Dr.Metin AKGÜN

Etik Kurulu Başkanı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

BelgeDoğrulama Kodu : *BSRB867BMC* Pin Kodu : 48752 BelgeTakip Adresi :
https://ebys.agri.edu.tr/enVision/Validate_Doc.asp