



T.C.
BATMAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
REKREASYON YÖNETİMİ ANABİLİM DALI

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL REKREASYONA İLİŞKİN
TEHDİT FARKINDALIK DÜZEYİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Şilan SONGUR

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Yusuf SÖZER

Haziran 2023
BATMAN

TEZ KABUL VE ONAYI

Şilan SONGUR tarafından hazırlanan “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyinin İncelenmesi” adlı tez çalışması ../../2023 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Başkan

Prof. Dr. Cengiz TAŞKIN

.....

Danışman

Dr. Öğrt. Üyesi Yusuf SÖZER

.....

Üye

Dr. Öğrt. Üyesi Mihraç KÖROĞLU

.....

Yukarıdaki sonucu onaylarım.

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all materials and results that are not original to this work.

Şilan SONGUR

../.../2023

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ
ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL REKREASYONA İLİŞKİN
TEHDİT FARKINDALIK DÜZEYİNİN İNCELENMESİ

Şilan SONGUR

Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Yusuf SÖZER

2023, 60 Sayfa

Jüri

Danışman Dr. Öğrt. Üyesi Yusuf SÖZER

Prof. Dr. Cengiz TAŞKIN

Dr. Öğrt. Üyesi Mihraç KÖROĞLU

Günden güne artan dijitalleşme daha önce fiziksel ortamlara mahsus olan rekreasyon faaliyetlerinin dijital ortamlara taşınmasını da beraberinde getirmektedir. Bu çerçevede, dijital ortamlarda rekreasyon etkinliklerinin bireylere yönelik olası tehditlerini de dikkate almak gerekiyor. Bu doğrultuda bu çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalık düzeylerini belirli bağımsız değişkenlere göre incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, nicel tarama modeli ile nedensel karşılaştırma modeline göre gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma evreni Batman Üniversitesinde lisans düzeyinde öğrenim gören öğrencilerdir. Araştırma örnekleminde Batman Üniversitesinde lisans düzeyinde öğrenim gören 278 kadın, 174 erkek toplam 444 lisans öğrencisi yer almıştır. Araştırma verileri, araştırmacı tarafından geliştirilen “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyi Anketi” kullanılarak toplanmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistik tekniklerinden ortalama, frekans, yüzde kullanılmıştır. Öte yandan, bağımsız değişkenlere göre farklılık analizlerinde verilerin normal dağılım göstermesi nedeniyle parametrik istatistik tekniklerine başvurulmuş ve bu kapsamda t-teti ve varyans analizinden yararlanılmıştır.

Yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalıklarının hangi düzeyde olduğu ve cinsiyete, doğum yılına, okuduğu fakülteye, aile gelir düzeyine, dijital ortamda günlük bulunma süresine ve dijital ortamda bulunma amaçlarına göre değişip değişmediği incelenmiştir. Ölçeğin hem “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda, hem “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutunda ve hem de ölçeğin bütününde “katılıyorum” düzeyinde olduğu bulunmuştur. Böylece, öğrencilerin kendilerini dijital rekreasyon tehdidine karşı yeterli bir farkındalık düzeyinde gördükleri sonucuna varılmıştır. Ayrıca, öğrencilerin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeylerinin incelenen tüm değişkenler arasında yalnızca cinsiyete göre ve erkek öğrenciler lehine farklılık gösterdiği, diğer değişkenlere göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa yol açmadığı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital rekreasyon, Dijital tehdit, Rekreasyon, Tehdit farkındalığı

ABSTRACT

MS THESIS

EXAMINATION OF UNIVERSITY STUDENTS' LEVEL OF THREAT AWARENESS REGARDING DIGITAL RECREATION

Şilan SONGUR

**THE GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCE OF
BATMAN UNIVERSITY**

THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE

IN RECREATION MANAGEMENT

Advisor: Assist. Prof. Dr. Yusuf SÖZER

2023, 60 Pages

Jury

Advisor Assist. Prof. Dr. Yusuf SÖZER

Prof. Dr. Cengiz TAŞKIN

Assist. Prof. Dr. Mihraç KÖROĞLU

Increasing digitalization transfers recreational activities, which were previously reserved for physical environments, to digital environments. In this framework, it is necessary to take into account the possible threats of recreational activities in digital environments to individuals. In this direction, this study aimed to examine the threat awareness levels of university students regarding digital recreation according to certain independent variables. The research was carried out with quantitative survey and causal comparison models. The study population of the research is students at the undergraduate level at Batman University. A total of 444 undergraduate students, 278 female and 174 male, were included in the research sample. The research data were collected using the "Digital Recreation Threat Awareness Questionnaire of University Students" developed by the researcher. The data analysis used mean, frequency and percentage from descriptive statistical techniques. On the other hand, due to the normal distribution of the data in the analysis of differences according to independent variables, parametric statistical techniques were used and in this context, t-test and analysis of variance were used.

In the study, the level of threat awareness of university students regarding digital recreation and whether it changes according to gender, year of birth, faculty, family income level, daily presence in the digital environment and the purpose of being in the digital environment were examined. It was found that the students were both at the level of "agree" in the dimensions of "Protection from Digital Recreation Threats" and "Possible Negative Consequences of Digital Recreation" and the whole scale. Thus, it was concluded that the students perceived themselves as sufficient against the threat of digital recreation. In addition, it was determined that the threat awareness levels of students regarding digital recreation differed only according to gender and in favour of male students among all variables examined and did not cause a statistically significant difference compared to other variables.

Keywords: Digital recreation, Digital threat, Recreation, Threat awareness

ÖNSÖZ

Günümüzde pek çok faaliyet gibi dijital ortamlara taşınmakta olan rekreasyon faaliyetlerinin de dijital ortamların yol açabileceği tehditler çerçevesinde değerlendirilmesine ihtiyaç olduğu söylenebilir. Bu bakımdan bu çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon süreçlerinde karşılaşılabilecekleri dijital tehditlere ilişkin farkındalık düzeylerini belirlemeye yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Bu farkındalığın incelenmesiyle, dijital rekreasyon çerçevesinde öğrencilerin kendilerini dijital ortam zararlarına karşı koruyabilme durumları ve gençlerin dijital ortamda karşılaşılabilecekleri tehditlere ve tehlikeler karşısında alınabilecek önlemler hakkında eğitim paydaşlarına yol göstermesi umulmaktadır.

Yüksek lisans tezi için yaptığım bu araştırma birçok kişinin katkılarıyla gerçekleştirilmiştir. Öğrenimim süresince engin mesleki bilgi ve becerilerini aktaran tüm hocalarıma, araştırmanın tüm aşamasında desteğini esirgemeyen, yol gösteren danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Yusuf SÖZER'e teşekkür ederim.

Uzun, stresli, yorucu ve bir o kadar da deneyim dolu bu süreçte her zaman olduğu gibi desteklerini esirgemeyen başta Annem olmak üzere bütün aileme ve arkadaşlarıma teşekkürü bir borç bilirim. Araştırmanın alana katkı sağlamasını dilerim.

Şilan SONGUR

BATMAN-2023

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI.....	ii
TEZ BİLDİRİMİ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı.....	2
1.2. Araştırmanın Önemi.....	3
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	4
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE BENZER ARAŞTIRMALAR.....	4
2.1.Rekreasyon Alanının Tarihsel Gelişimi.....	4
2.2.Rekreasyonun Sınıflandırılması.....	6
2.2.1. Amaçlarına Göre Rekreasyon Türleri.....	6
2.2.1.1.Dinlenme amacıyla yapılan rekreasyon	6
2.2.1.2.Kültürel amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri	6
2.2.1.3.Toplumsal amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri	6
2.2.1.4.Sportif amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri.....	6
2.2.1.5.Turizm amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri.....	7
2.2.1.6.Sanatsal amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri.....	7
2.2.2. Mekânsal Açından Rekreasyon Türleri.....	7
2.2.2.1. Açık Alan Rekreasyonu.....	7
2.2.2.2. Kapalı Alan Rekreasyonu.....	7
2.2.3. Etkinliklere Katılma Şekline Göre Rekreasyon.....	7
2.2.3.1. Aktif Rekreasyon.....	8
2.2.3.2. Pasif Rekreasyon.....	8
2.2.4. Yerel Sınıflamaya Göre Rekreasyon Çeşitleri.....	8
2.2.4.1. Kentsel rekreasyon.....	8
2.2.4.2. Kırsal rekreasyon.....	8
2.2.5. Çalışanların Yaşlarına Göre Rekreasyon Çeşitleri.....	8
2.2.6. Zamansal Açından Rekreasyon Çeşitleri.....	9
2.2.6.1. Günlük rekreasyon.....	9
2.2.6.2. Tatil Rekreasyonu.....	9
2.2.7. Çalışanların Sayısına Göre Rekreasyon Çeşitleri.....	9
2.2.7.1. Bireysel Rekreasyon.....	9
2.2.7.2. Grup Rekreasyonu.....	9

2.2.8. Fonksiyonel Açıdan Rekreasyon Çeşitleri.....	9
2.2.8.1. Ticari rekreasyon.....	9
2.2.8.2. Sosyal Rekreasyon.....	10
2.2.8.3. Estetik Rekreasyon.....	10
2.2.8.4. Sağlık Rekreasyonu.....	10
2.2.8.5. Fiziksel Rekreasyon.....	10
2.2.8.6. Kültürel Rekreasyon.....	10
2.2.8.7. İşyeri Rekreasyonu.....	10
2.3. Dijitalleşen Dünya ve Rekreasyon Üzerindeki Etkileri.....	10
2.4. Dijital Rekreasyon.....	12
2.5. Dijital Rekreasyon Alanının Avantajları.....	13
2.6. Dijital Rekreasyon Alanının Sınırlılıkları.....	13
2.7. Dijital Rekreasyon Tehdidi.....	14
2.8. Dijital Rekreasyon Tehdidine Karşı Alınabilecek Tedbirler.....	15
2.9. Benzer Araştırmalar.....	16
3. YÖNTEM.....	19
3.1. Araştırma Deseni.....	19
3.2. Evren ve Örneklem	19
3.3. Veri Toplama Süreci.....	21
3.4. Verilerin Analizi.....	23
4. ARAŞTIRMA BULGULARI.....	24
4.1. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Amaçlarına İlişkin Bulgular.....	25
4.2. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerine İlişkin Bulgular	25
4.3. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	26
4.4. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Doğum Aralığına Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	27
4.5. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Öğrenim Görülen Fakülteye/Yüksekokula Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	27
4.6. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Aile Gelir Düzeyine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	29
4.7. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular..	30
4.8. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	32
5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER.....	34
6. KAYNAKLAR.....	39

7. EK-1: Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalık	
Düzeyi Anketi.....	45
EK-2: Etik Kurul Kararı.....	48
8. ÖZ GEÇMİŞ	49

TABLÖLER LİSTESİ

Tablo 3.1. Örneklemin Cinsiyete Göre Dağılımı.....	19
Tablo 3.2. Örneklemin Doğum Yılına Göre Dağılımı.....	20
Tablo 3.3. Örneklemin Lisans Öğrenimine Göre Dağılımı.....	20
Tablo 3.4. Örneklemin Aile Gelir Düzeyine Göre Dağılımı.....	20
Tablo 3.5. Örneklemin dijital ortamlarda günlük ortalama bulunma süresi.....	20
Tablo 3.6. Örneklemin dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulma dağılımı.....	21
Tablo 3.7. Madde Yükleri ve Maddelerin Boyutlara Dağılımı.....	22
Tablo 3.8. Ölçeğin Boyutlarına ve Bütününe İlişkin Cronbach Alpha Katsayıları.....	23
Tablo 3.9. Veri Ortalama Düzeyleri ve Ortalama Değer Aralıkları.....	23
Tablo 3.10. Verilerin Normallik Testine İlişkin Bulgular.....	24
Tablo 3.11. Veri Dağılımının Çarpıklık ve Basıklık Değerleri.....	24
Tablo 4.12. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Amaçları.....	25
Tablo 4.13. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığına İlişkin Görüş Ortalamaları.....	25
Tablo 4.14. Ölçek Boyutlarında Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları.....	26
Tablo 4.15. Ölçek Boyutlarında Doğum Aralığına Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları.....	27
Tablo 4.16. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Öğrenim Görülen Fakülte/Yüksekokuluna Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	27
Tablo 4.17. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Öğrenim Görülen Birime Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	28
Tablo 4.18. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Öğrenim Görülen Fakülte/Yüksekokuluna Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	28
Tablo 4.19. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Öğrenim Görülen Birime Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	29
Tablo 4.20. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Aile Gelir Düzeyine Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	29
Tablo 4.21. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	29
Tablo 4.22. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Aile Gelir Düzeyine Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	30
Tablo 4.23. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	30
Tablo 4.24. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	30
Tablo 4.25. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	31
Tablo 4.26. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	31
Tablo 4.27. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	31
Tablo 4.28. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	32
Tablo 4.29. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	32

Tablo 4.30. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeylerindeki Farklılaşmanın Kaynağını Bulmaya İlişkin Scheffe Testi Sonuçları.....	33
Tablo 4.31. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları.....	33
Tablo 4.32. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları.....	34
Tablo 4.33. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeylerindeki Farklılaşmanın Kaynağını Bulmaya İlişkin Scheffe Testi Sonuçları.....	34

1. GİRİŞ

Serbest zaman etkinlikleri, arkadaş edinme, macera ve yeni deneyimler, başarıma duygusu, fiziksel dayanıklılık, duygusal deneyim ve dinlenme gibi doyumlar yaratır (Tezcan, 1991). Bu yönüyle, bireylerin serbest zamanlarını nasıl değerlendirdikleri kişisel gelişimlerinde önemli bir yer tutar. Serbest zamanın nasıl değerlendirildiği pek çok araştırmaya konu olmuş ve bu kapsamda yapılan çalışmalar zamanla rekreasyon adı altında toplanan bir alanyazını oluşturmuştur.

Rekreasyon kavramı, Latince "yeniden doğuş, yenilenme" anlamına gelen "recreate" kelimesinden türemiştir. Sözlükte eğlence, "manevi ve ruhsal yenilenme, yeniden doğuş" anlamına gelir. Rekreasyon, "işten ve günlük rutinden sonra yenilenme deneyimidir". Rekreasyonel faaliyetler insanlarda olumlu duygular ve memnuniyet yaratır. Aslında bu etkinlikler kişilerin kendilerini zenginleşmiş, dinlenmiş, zindeleşmiş hissetmelerini, hayatın zorluklarını aşmalarını ve katılımcıların memnuniyetinden dolayı duygusal tatmin hissetmelerini sağlamaktadır. (Yılmaz vd. 2012, s.880). İnsanların serbest zamanlarında bu rekreasyon aktivitelerine katılmaları insanları yenilemesi bakımından önem arz etmektedir.

Rekreasyon faaliyetleri hem kişisel hem de sosyal ihtiyaçları karşılamak için kullanılmaktadır. Rekreasyonel faaliyetler; fiziksel sağlık gelişimi sağlama, ruh sağlığını sağlama, insanları sosyalleştirme, yaratıcılığı, kişisel beceri ve yetenekleri geliştirme, iş başarısını ve iş verimini artırma, ekonomik hareketlilik, insanları mutlu etme gibi açılardan kişisel olarak faydalı görülmektedir. Sosyal faydaları ise; toplumsal dayanışma ve bütünleşmenin sağlanması ve demokratik bir toplum yaratılması olarak ifade edilebilir (Ağılönü ve Mengütay, 2009, s.163). Serbest zaman; genç, yaşlı, kadın-erkek herkesin, tek başına veya grup halinde, açık veya kapalı bir alanda, her koşulda aktif veya pasif olarak yapabileceği bir aktivite olduğu için, geniş kitlelere hitap eden etkinliklerdir. Bu bağlamda bireyler etkinliklere katılarak kendilerini daha iyi ifade etme, gizli yeteneklerini keşfetme ve geliştirme, yaratıcılıklarını artırma, ruh ve beden sağlıklarını koruma fırsatına sahip olurlar (Ağılönü ve Mengütay, 2009, s.163).

Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi doğrultusunda, çalışma koşulları ve olanakları değişmiştir. Çalışma koşullarının iyileşmesi ve sürelerin kısalması sonucunda bireyin çalışma saatleri dışında geçirdiği süre artmış ve aynı zamanda yaşam standardı da yükselmiştir. Ortaya çıkan bu gelişmeler serbest zaman etkinliklerine katılımı önemli ölçüde etkilemiş ve serbest zaman etkinlikleri sosyal hayatın bir gereği haline gelmeye başlamıştır (Demir vd. 2013, s.129). Öte yandan, 2019'da patlak veren Covid pandemisi

ile birlikte, iş yaşamında evden çalışma, uzaktan eğitim gibi kavramların da toplum yaşamında alanı genişlemeye başlamıştır. Ortak alanlarda buluşmayı da içeren rekreasyon pandemiden olumsuz etkilenerek bireysel bir rekreasyonun ağırlık kazandığı bir dönemin kapıları aralanmıştır. Yine, Metaverse adı verilen dijital ortam alanları yakın geleceğin dijital toplumsallaşma ve dijital rekreasyon alanlarını genişleterek geleneksel toplumsallaşma ve geleneksel rekreasyon alanlarını daraltmaya namzet görünmektedir. Toplumun bu değişimlere ve bu yeni dönemin risklerine ne denli hazır oldukları da ayrıca önemli bir konudur. Günümüzde bireyler sosyalleşmek için zaman ve mekân kısıtlamasının olmadığı, etkileşimin başlangıcı ve bitişi noktasında da tüm kontrol haklarına sahip olduğu internet ve teknolojiden yararlanmayı seçmektedir (Topraklı ve Mazman, 2020). Dijital ortam aktiviteleri olarak sosyal medya ve dijital oyunların yanı sıra yaygınlaşması beklenen “metaverse” ile, dünyamızın sanal platformlarla daha çok kesişmesi ve gerçeklik algısının sanal alan aracılığıyla genişletilmesi anlamına gelmektedir (Go vd., 2021). Henüz yaygın olmamakla birlikte Metaverse sahasında da gerçek dünyadakine benzer rekreasyon alanları alanlarında rekreasyon faaliyeti gerçekleştirmenin koşulları incelenmektedir (Jaung, 2022). Ancak, bu yeni dijital yoğun yaşamda ortaya çıkan dijital rekreasyon etkinlikleri bir başka deyişle dijital ortamlarda serbest zamanları geçirmek bazı riskleri ve tehditleri de beraberinde getirmektedir. Bu çerçevede bu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalık düzeyinin incelenmesi bu çalışmanın problem alanı olarak değerlendirilmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalık düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, araştırmanın alt amaçlarını gösteren aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon amaçları nelerdir?
2. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri nasıldır?
3. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri cinsiyete göre değişmekte midir?
4. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri doğum yılı aralığına göre değişmekte midir?

5. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri öğrenim görülen fakülteye/yüksekokula göre değişmekte midir?
6. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri aile gelir düzeyine göre değişmekte midir?
7. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri dijital ortamlarda günlük bulunma süresine göre değişmekte midir?
8. Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığı düzeyleri dijital ortamlarda bulunma amaçlarını anlamlı bulmalarına göre değişmekte midir?

1.2. Araştırmanın Önemi

Günümüzde teknoloji hayatın doğal bir parçası haline gelmiş durumdadır. Her alanda teknolojiyi kullanıp hayat kolaylaştırılmaya çalışılmakta ve zamandan tasarruf edilmektedir. Her ne kadar bazı kuşaklar teknolojiyi kullanmakta zorlansa da üniversite öğrencilerinin büyük bölümü dijital teknolojilerin yoğun olduğu bir dönemde dünyaya gelmişlerdir. Bu yüzden bu teknolojilere çok rahat ayak uydurup hayatlarının merkezine teknolojiyi alabilmektedirler. Teknolojiyle bu denli iç içe olan üniversite öğrencileri web siteleri, sosyal medya, dijital oyunlar vb. yoluyla serbest zamanlarını dijital ortamlarda geçirebilmektedirler.

Ayrıca sadece üniversite öğrencileri değil COVID 19 pandemisi nedeniyle alınan tedbirler sonucu insanların büyük bir çoğunluğu evden çalışmış ve dijital ortamlarda işlerini halletmeye çalışmışlardır. Dijital dünyadan uzak olan kişiler bile pandemi sebebiyle dijital teknolojiyi daha aktif olarak kullanmak zorunda kalmışlardır. Evde kaldıkları süre zarfında da serbest zamanlarını ağırlıklı olarak dijital rekreasyon biçiminde gerçekleştirmişlerdir.

Bu çalışma, bireylerin dijital rekreasyondan nasıl faydalandıklarına bakarak karşılaşılabilecekleri dijital tehditlerin farkında olup olmadıklarını belirlemeye yöneliktir. Aynı zamanda eğitim camiasındaki tüm paydaşlar da bu çalışma sonucunda gençlerin dijital ortamda karşılaşılabilecekleri tehditlere ilişkin farkındalıkları hakkında fikir sahibi olabilecektir. Gençlerin dijital tehlikelere ilişkin farkındalık geliştirmeleri ve böylelikle bu dünyanın tehditlerine karşı korunmalarında bu çalışmanın yol gösterici olabileceği düşünülmektedir.

Ayrıca, gençlerin iş ve ebeveynlik hayatına hazırlandıkları bu dönemde dijital rekreasyon tehdit unsurlarına ilişkin farkındalıklarının bu çalışma ile ortaya

çıkarılmasının yakın geleceğin ebeveynleri olarak çocuk yetiştirmede ve dijital iş platformlarında özellikle bu tehditlere yönelik olarak alınabilecek tedbirlerin geliştirilmesine yönelik etkin ve pratik öneriler sağlayarak alanyazına ve uygulama alanlarına katkı sunacağı umulmaktadır.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

1. 2022-2023 akademik yılında Batman Üniversitesinde lisans düzeyinde öğrenim gören 444 öğrencinin görüşü ile sınırlıdır.
2. Veri toplama aracı olarak araştırma çerçevesinde geliştirilen “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Tehdidi Farkındalık Düzeyi Ölçeği” ile toplanan veriler ile sınırlıdır.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Anketi yanıtlayan öğrencilerin ankette yer alan maddeleri tarafsız olarak gerçek düşünceleri ile yanıtladıkları varsayılmıştır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE BENZER ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde alanyazında araştırmanın amacıyla ilişkili olan kavramlar ve benzer araştırmalara değinilmiştir.

2.1. Rekreasyon Alanının Tarihsel Gelişimi

Rekreasyon hareketinin ilk örneklerinin Amerika’da olduğu görülmektedir. Özellikle 19. yüzyılın ortalarında Amerika Birleşik Devletleri’nde başlayan rekreasyon hareketi, istenilen toplumsal sonuçlara ulaşmak için devlet eliyle başlatılmıştır (Tekin, 2009, s.52). Bu politikanın arkasında çeşitli nedenler bulunmaktadır. Bunların başında Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşayan yetişkinlerin ülke için eğitilerek devlete daha yararlı bireyler olmalarını amaçlayan Lyceum (lise) hareketi vardır. Bu hareketin amacı otoparklar inşa etmek ve böylece suçu azaltmak ve küçük yaşta suçu önlemektir (McLean, 2015, s.73). Öte yandan, Sanayi devrimi sonucu kentlere göçün artmasıyla birlikte sağlıklı bir toplumsal yapıyı sürdürmek için rekreasyonel faaliyetler devlet politikası haline gelmiştir (Lee vd. 2001). Açık alan rekreasyonunun temellerini atan bu hareket, belediye parklarını geliştirerek ve gönüllü kuruluşlar kurarak çevre bilincini artırmaya çalıştı ve rekreasyon hareketi 1906 yılında kurulan "Playground Association

of America (PAA)" ile resmi kimlik kazanmıştır (Godbey vd., 2005). Bu durum hem serbest zaman modellerinin oluşumunu (eğitim, organize spor faaliyetleri, aile yürüyüşleri) hem de serbest zaman kültürünün gelişimini etkilemiştir (Ağaoğlu vd., 2005).

Ayrıca rekreasyon hareketinin ulusal politikaya dönüşmesi, ilgili kurumlar üzerinde devlet baskısının artmasına, rekreasyonel kaynakların park ve dinlenme alanlarına yatırılmasına ve bireysel rekreasyonun sonuçları üzerine bilimsel araştırmaların artmasına neden olmuştur. Bu durum rekreasyon ve park alanlarının etkinliği konusunda tartışmalara yol açmıştır. Bu nedenle, bireylerin yaşı ne olursa olsun, rekreasyonun etkilerini araştırmak ve bu konuda bilinçli kararlar vermek için çeşitli araştırmalara ihtiyaç vardı ve bu, hükümet politika yapıcıları, sağlık uzmanları ve serbest zaman araştırmacıları tarafından koordineli bir çalışma gerektirmiştir (McLean, 2015, s.71). Lyceum (lise) hareketiyle başlayan bu dönem, 1932'de Amerika Birleşik Devletleri'nde düzenlenen "Ulusal Rekreasyon Derneği Kongresi" ve 1950'lerde kurulan "Uluslararası Rekreasyon Derneği" ile devam etti. 1965 yılında Ulusal Rekreasyon ve Park Derneği'nin (NRPA) kurulması ve Surgeon General'in rekreasyon faaliyetlerinin insanlar üzerinde olumlu etkileri olduğuna dair raporları rekreasyona olan ilginin artmasına neden olmuştur (www.nrpa.org). Sağlık tesisleri ve rekreasyon kurumları, bu olumlu sonuçları toplumda yaymak için güçlerini birleştirmişlerdir (Spangler ve Caldwell, 2007). Tüm bu gelişmeler rekreasyonun bağımsız bir bilim dalı olarak ortaya çıkmasını sağlayan faktörlerin başında gelmektedir.

Rekreasyonun tarihsel sürecinin Türkiye'deki yansımaları ise şu şekilde gerçekleşmiştir: Tüm dünyada rekreasyonun önemi artarken Türkiye'de de yeni planlar yapılmıştır. Bu bağlamda, rekreasyonla ilgili halkın dikkatini çekerek; rekreasyonel faaliyetler 1996-2000 yıllarında geliştirilen Yedinci Beş Yıllık Kalkınma Planı (7BYKP) çerçevesinde değerlendirilmiş ve serbest zamanların etkin kullanımı, eğitim ve uygulama için eğitim verecek personelin yetiştirilmesi ve rekreasyon organizasyonlarının yürütülmesi için ihtiyaç duyulan insan gücünün sağlanması amacıyla üniversitelerde rekreasyon ana bilim dalının açılmasına karar verilmiştir (www.kalkinma.gov.tr). Bu doğrultuda 1998 yılında Üniversitelerarası Kurul (ÜAK) kararı ile beden eğitimi ve spor yüksekokullarında rekreasyon eğitimine başlanmıştır. Rekreasyon eğitimi veren ilk üniversite Muğla Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu olmuştur (Zorba, 2007).

2.2.Rekreasyonun Sınıflandırılması

Bireylerin serbest zamanlarında yaptıkları hobiler değişkenlik göstermektedir. Bireylerin katıldıkları rekreasyon etkinlikleri ve serbest zaman deneyimleri kişiden kişiye değişmektedir. Bunun yanı sıra rekreasyon etkinlikleri amaçlarına, katılımcı sayısına, çalışanların yaşlarına, işlevselliğine, yerel sınıflamaya, çalışanların etkinliklerden yararlanma şekline, etkinliğin yapıldığı mekâna göre ve zamansal açıdan sınıflandırılmıştır (Yüncü vd., 2013, s.12).

2.2.1. Amaçlarına Göre Rekreasyon Türleri

Amaçlarına göre rekreasyon türleri, dinlenme, kültürel, toplumsal, sportif, turizm, sanatsal rekreasyon olarak sınıflanabilir (Karaküçük, 2005). Bunlar, aşağıda sırasıyla açıklanmıştır:

2.2.1.1.Dinlenme amacıyla yapılan rekreasyon

Serbest zamanın; dinlenmek, fiziksel ve zihinsel sağlığın devam ettirilmesi veya korunması için yapılan etkinlikleriyle değerlendirilmesidir (Peker, 2017).

2.2.1.2.Kültürel amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri

Bireylerin, eski sanat ve tarihi eserleri, müzeleri ve diğer kültürel etkinlikleri ziyaret ederek serbest zamanlarını değerlendirmek, bilgi ve becerilerini geliştirmek için katıldıkları etkinliklerdir. Belediyeler ve eğitim kurumları tarafından düzenlenen el sanatları ve mesleki sürekli eğitim kursları; akraba ve arkadaş ziyaretleri gibi sosyal etkinlikler bunlara örnek olarak verilebilir (Küçük, K. 2017).

2.2.1.3.Toplumsal amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri

Sosyal ilişkiler yaratmayı ve geliştirmeyi amaçlayan serbest zaman etkinlikleridir (Peker, 2017).

2.2.1.4.Sportif amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri

Sportif rekreasyon; bireylerin Herhangi bir spor merkezinde veya açık alanda, maddi karşılık ödeyerek veya ödemedi, insanların sağlıklı olmalarını, bedensel, zihinsel, ruhsal ve sosyal faydalarını sağlayan faaliyetlerdir (Biçer, 2008, s.108). Aktif spor yaparak veya pasif şekliyle seyirci olarak serbest zamanın sportif etkinliklerle değerlendirilmesidir.

2.2.1.5.Turizm amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri

İnsanların turizm olayına katılarak turistik serbest zamanlarında yaptıkları etkinliklerdir (Hazar, 2014, s.46). Bu etkinliklere yat gezileri, doğal ve kültürel yerleri görme vb. etkinlikler örnek olarak verilebilir.

2.2.1.6.Sanatsal amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri

Sanatsal amaçlı yapılan rekreasyon etkinlikleri; sanatın bir veya daha fazla alanında sanatsal becerilerin geliştirilmesi için serbest zamanın değerlendirmesidir (Küçük, 2017).

2.2.2. Mekansal Açıdan Rekreasyon Türleri

Serbest zaman etkinlikleri, faaliyet türüne bağlı olarak farklı yerlerde düzenlenmektedir. Bu nedenle öncelikle rekreasyon aktiviteleri yapmak için uygun bir mekana ihtiyaç vardır.

2.2.2.1. Açık Alan Rekreasyonu

Açık alanlarda yapılan serbest zaman etkinlikleridir. Akesen'e (1982) göre açık hava rekreasyonu, bireylerin ve toplumların rekreasyon ihtiyaçlarını karşılamak için doğa üzerinde oluşturdukları bir kaynak kullanım türüdür. Örneğin kayak, futbol, golf, tenis, basketbol gibi açık hava spor aktivitelerine ve oyunlarına katılmak veya bunları izlemek; açık hava konserleri, açık hava sergileri gibi sanatsal etkinlikleri izlemek veya bunlara katılmak.

2.2.2.2. Kapalı Alan Rekreasyonu

Toplumun kullanımı için ayrılmış kapalı alanlarda ve evlerde yapılan serbest zaman etkinlikleridir. Örneğin; kapalı alan toplantıları, konserler ve tiyatrolar; basketbol, masa tenisi, jimnastik gibi spor faaliyetleri; yabancı dil, nakış, dikiş gibi kurslara katılmak; kurum içi günlere, toplantılara ve kutlamalara katılmak (Hazar, 2014, s.37).

2.2.3. Etkinliklere Katılma Şekline Göre Rekreasyon

Bireylerin etkinliğe seyirci olarak veya rol alarak nasıl katıldığına göre rekreasyon aktif (etken) ve pasif (edilgen) rekreasyon olarak ikiye ayrılır.

2.2.3.1. Aktif Rekreatyon

Bireyin aktif olarak katıldığı bir serbest zaman değerlendirme biçimidir. Yüzme, yürümek, spor yapmak, resim yapmak gibi hobiler sayılabilir.

2.2.3.2. Pasif Rekreatyon

Bireyin aktif olarak katılmadığı, seyirci olarak katıldığı etkinliklerdir. Spor karşılaşmalarını veya kültürel etkinlikleri izlemek, yarışmaları izlemek, müzik dinlemek örnek olarak gösterilebilir (Başoğlu, 2011).

2.2.4. Yerel Sınıflamaya Göre Rekreatyon Çeşitleri

Yerel sınıflamaya göre rekreatyon çeşitleri kentsel ve kırsal rekreatyon olarak sınıflandırılmaktadır.

2.2.4.1. Kentsel rekreatyon

Yerleşim yerlerinde, özellikle belediyenin düzenlediği yerlerde uygulanan bir rekreatyon türüdür. Bu alanlara örnek olarak; mahalle parkları, çocuk parkları, çay bahçeleri, sinemalar, tiyatrolar, müzeler, şehir turları ve şehir parklarındaki etkinlikler verilebilir (Küçük, 2017).

2.2.4.2. Kırsal rekreatyon

Kentlerin yoğun ve sıkıcı ortamının, kentlerde yaşayan bireyler üzerindeki baskıları sonucunda kırsal alanlar rekreatyon alanları haline gelmiştir. Genel olarak kırsal alanlarda rekreatyon, artan çevre sorunları nedeniyle şehirden kırlara kısa süreli bir kaçış olarak ifade edilmektedir (Tatar, 2000). Örneğin yürüyüş, su sporları, piknik, doğa fotoğrafçılığı, kano, rafting, bisiklet, deniz aktiviteleri (Küçük, 2017).

2.2.5. Çalışanların Yaşlarına Göre Rekreatyon Çeşitleri

İnsanların serbest zamanlarını değerlendirmek için katıldıkları rekreatyonel etkinliklerin tanımlanmasında yaş önemli bir faktördür. Çalışanların yaşlarına göre rekreatyon çeşitleri çocuklara, gençlere, yetişkinlere ve üçüncü kuşaklara yönelik rekreatyon olarak sınıflandırılmaktadır (Küçük, 2017).

2.2.6. Zamansal Açıdan Rekreasyon Çeşitleri

Zamansal açıdan rekreasyon günlük ve tatil rekreasyonu olarak sınıflandırılmaktadır.

2.2.6.1. Günlük rekreasyon

Kişinin genellikle yakın çevresinde, kısa süreli gezilerde ve gün içinde serbest zamanlarını değerlendirmek için katıldığı rekreasyon faaliyetleridir (Küçük, 2017).

2.2.6.2. Tatil Rekreasyonu

Hafta sonları, bayramlar ve resmi tatillerde serbest zamanlarda gerçekleştirilen etkinlikleri içerir (Yüncü vd., 2013, s.12).

2.2.7. Çalışanların Sayısına Göre Rekreasyon Çeşitleri

Rekreasyon faaliyetleri, bireysel veya grup katılımına göre sınıflandırılır.

2.2.7.1. Bireysel Rekreasyon

İnsanların serbest zamanlarında bireysel olarak katıldıkları müzik dinlemek, yüzmek, balık tutmak, müze gezmek, fotoğraf çekmek gibi etkinliklerdir (Yüncü vd., 2003, s.17).

2.2.7.2. Grup Rekreasyonu

Futbol, basketbol gibi ikiden fazla kişinin bir araya gelerek birlikte yaptıkları etkinliklerdir (Yüncü vd., 2003, s.17). İnsanlar, grubun rekreasyonel faaliyetlerine katıldıkları ve topluluğun özelliklerini taşıdıkları için bir grubun üyesi olurlar (Sevil vd., 2012, s.16).

2.2.8. Fonksiyonel (İşlevsel) Açıdan Rekreasyon Çeşitleri

Fonksiyonel (işlevsel) açıdan rekreasyon ticari, sosyal, estetik, sağlık, fiziksel, kültürel ve işyeri rekreasyonu olarak sınıflandırılmaktadır. Bunlar aşağıda açıklanmıştır.

2.2.8.1. Ticari rekreasyon

Finansal kaynaklar çerçevesinde gerçekleşen faaliyetleri içerir. Eğlence mekanları, tema parkları, paten, talih oyunları, özel spor salonları ve yabancı dil kursları ticari rekreasyon faaliyetlerine örnektir (Yağcı, 2015).

2.2.8.2. Sosyal Rekreasyon

İnsanların sosyal ilişkiler oluşturmak ve bu ilişkileri güçlendirmek ve geliştirmek için giriştikleri faaliyetlerdir. Arkadaş toplantıları, doğum günleri, partiler, akşam yemekleri, davetlere katılmak sosyal rekreasyon faaliyetleri olarak sayılabilir (Sevil vd., 2012, s.17).

2.2.8.3. Estetik Rekreasyon

Yüksek eğitim ve kültüre sahip kişilerin yaptığı rekreasyon faaliyetleridir. Ünlü sanat etkinliklerini izlemek gibi (Küçük, 2017).

2.2.8.4. Sağlık Rekreasyonu

İnsanların sadece tedavi amaçlı değil aynı zamanda sağlıklarını korumak için yaptıkları faaliyetlerdir. Sauna, masaj, spa ve kaplıca gibi aktiviteler örnek olarak verilebilir (Küçük, 2017).

2.2.8.5. Fiziksel Rekreasyon

Hem iç hem de dış mekandaki tüm eğlence aktivitelerini içerir. Yüzme, tüplü dalış, rafting, kano, su kayağı gibi deniz aktiviteleri; tırmanma, yürüyüş, avcılık, kızak gibi dağ sporları; yamaç paraşütü, hentbol, golf, futbol, masa tenisi, okçuluk, cirit, boks gibi sporlar örnek olarak verilebilir (Küçük, 2017).

2.2.8.6. Kültürel Rekreasyon

İnsanların bilgi ve becerilerini geliştirmek için yaptıkları faaliyetlerdir. Belediyeler ve eğitim kurumları tarafından düzenlenen mesleki ve mesleki sürekli eğitim kursları; akraba ve arkadaş ziyareti gibi sosyal etkinlikler.

2.2.8.7. İşyeri Rekreasyonu

Örgütleri ve işverenleri memnun etmek, örgütü bütünleştirmek ve verimli çalışmayı sağlamak için serbest zaman profesyonelleri tarafından hazırlanan, çalışanlar, aileleri ve emekli çalışanlar için düzenlenen rekreasyonel etkinliklerdir (Gardner, 1971).

2.3. Dijitalleşen Dünya ve Rekreasyon Üzerindeki Etkileri

Teknolojinin gelişmesiyle dijital teknolojilerde de önemli gelişmeler yaşanmıştır. Yazılımın bir donanımla çalıştırılmasına dayanan ve verilerin bir ekran

üzerinde elektronik olarak gösterilmesini içeren dijital teknoloji, günümüzde çok yaygın bir kullanım alanına kavuşmuştur (“Dijital nedir?”, t.y.). Dijital teknolojiler, elektronik bir ekranda önemli bilgilerin aktığı çeşitli teknolojik aletler ve makinelerle açıklanabilir. Bu cihazlar arasında kameralar, video kameralar, bilgisayarlar, cep telefonları, LCD televizyonlar, saatler, video oyun makineleri, elektronik su sayaçları, tansiyon monitörleri vb. Günümüzde bu aletler yüksek teknoloji ürünü olarak kullanılmaktadır (Yazar ve Yalçın, 2018). Bu ürünlerle, her geçen gün daha fazla birey etkileşmektedir. TÜİK 2022 Ağustos verilerine göre; Türkiye’de internet kullanım oranı, 16-74 yaş grubundaki bireylerde 2021 yılında %82,6 iken 2022 yılında %85,0 oldu. Erkeklerin İnternet kullanım oranının 2022 yılında %89,1, kadınların ise %80,9 olduğu görüldü (“TÜİK”, <https://data.tuik.gov.tr>).

We Are Social ve Hootsuite işbirliğinde yayınlanan yeni Dijital 2022 Küresel Genel Bakış Raporuna göre Dünya nüfusu Ocak 2022’de 7,91 milyar oldu, yıllık yüzde 1’lik büyüme oranı bu rakamın 2023’ün ortalarında 8 milyara ulaşacağını gösteriyor. Dünya nüfusunun yarısından fazlası (yüzde 57,0) artık şehirlerde yaşıyor. Dünya nüfusunun üçte ikisinden fazlası (yüzde 67,1) şu anda bir cep telefonu kullanıyor ve benzersiz kullanıcı sayısı 2022’nin başında 5,31 milyara ulaştı. Yeni mobil kullanıcı sayısı geçen yıldan bu yana 95 milyon arttı. Küresel internet kullanıcıları, 2022’nin başında 4,95 milyara yükseldi ve internetin nüfuz ettiği oran şu anda toplam dünya nüfusunun yüzde 62,5’ini oluşturuyor (<https://recrodigital.com>).

Ocak 2022 itibarıyla dünya çapında 4,62 milyar sosyal medya kullanıcısı var. Bu rakam dünya toplam nüfusunun yüzde 58,4’üne eşit. Ancak sosyal medya kullanıcılarının benzersiz bireyleri temsil etmeyebileceğini belirtmekte fayda var çünkü bir kişiye ait birden fazla hesap bulunabiliyor. Ya da kurumlar ve kuruluşlar yan hesaplar açabiliyor. Küresel sosyal medya kullanıcıları, 2021’de 424 milyon yeni kullanıcının sosyal medyaya adım atmasıyla son 12 ayda yüzde 10’dan fazla arttı (<https://recrodigital.com>).

İnsanların hayatında daha fazla alan kazanan dijital teknolojiler, bireylerin serbest zamanlarında geleneksel biçimde rekreasyon etkinliklerini katılımlarını sınırlandırabilir. Zira, insanlar dijital platformlar üzerinde daha fazla dijital olarak bir araya gelebilmektedir. Bu durum, geleneksel rekreasyon faaliyetlerinin belli düzeylerde dönüşümünü beraberinde getirmektedir. Bireyler, serbest zamanlarında sağladıkları yenilenme ihtiyaçlarını artık dijital dünyaya taşıyabilmektedir. Bu durum, dijital rekreasyon olarak adlandırılan ve literatüre yeni bir serbest zaman değerlendirme

biçimini ortaya çıkaran “elektronik boş zaman ” şeklinde alanyazına yansımıştır. Dönemin popüler serbest zaman etkinliklerinden biri haline gelmiş (Bae, 2013, s.291) ve literatürde “siber boş zaman”, “sanal boş zaman” (Nimrod ve Adoni, 2012, s.32), “çevrimiçi boş zaman” (Green ve Adam, 2009, s.291) ve “dijital boş zaman” (Grimley, 2012) gibi çeşitli isimlerle adlandırılmıştır.

2.4.Dijital Rekreasyon

İnsanların serbest zamanlarında, dinlenme, eğlenme, fiziksel ve zihinsel tazelenme, kaliteli zaman geçirme vb. amaçlarla, sanal ortamda veya sanal uygulamaların gerçek ortamlarla birleştirildiği platformlarda, bilgisayarların, akıllı telefonların, VR-BOX 3D gözlüklerin, oyun konsollarının, joystickler vb. teknolojik araçlarla yapılan spor, yarışma, gezi veya ziyaretler, kitap okuma, oyun oynama, sanatsal faaliyetler vb. etkinlikler dijital rekreasyonun bir parçası olarak değerlendirilebilir. En popüler dijital rekreatif etkinliklere bakıldığında, sanal müze turları ve sanal turlar olduğu görülmektedir. Bu aktivitelerin yanı sıra gezilip görülmek istenen mağaralar, şelaleler, kanyonlar, dağlar gibi doğal güzellikler, antik kentler, kaleler, kuleler, kiliseler, camiler vb. kültürel mekânların turları da gerçekleştirilmektedir (Aylan ve Aylan, 2020).

COVID 19 Pandemi döneminin önemli sonuçlarından biri de dijital ortamları en popüler platform haline getiren fiziksel izolasyon ve bireysel sosyalleşme imkanlarının azalmasıdır. Pandeminin zorunlu bir getirisi olan fiziksel izolasyon herkesin bildiği gibi özellikle yaşlılar için ve tüm insanlar için sosyalleşme fırsatını azaltmıştır. Özellikle yalnız yaşayan yaşlıların dışarı çıkamaması dolayısıyla temel sosyal aktivitelerini yapamaması ve diğer aile bireyleri ile yaşlılar arasındaki iletişimin azalması ciddi bir sorun olarak görülmektedir (Üstün ve Özçiftçi, 2020, s.146). Bu bağlamda dijital platformların insanların sosyal aktivitelerini gerçekleştirmelerine olanak sağlayan ortamlar olarak önem kazandığından söz edilebilir. Hatta dijital iletişim araçlarını nadiren kullanan kişiler bile flörtleşme gibi kişisel ihtiyaçlarını veya çeşitli iş ihtiyaçlarını karşılamak için mesajlaşma ve video konferans gibi mobil uygulamaları indirip kullanmayı öğrenmek zorunda kalmıştır (Nguyen, Gruber, Fuchs, Marler, Hunsaker ve Hangittai, 2020, s.3). Bu çerçevede değerlendirildiğinde, pandemi ile hızlanan dijitalleşme sürecinin elzem hale geldiği ve fiziksel olarak izole olmuş insanlara önemli işlevler getirdiği ifade edilebilir. Çünkü yeni sosyal mesafe standartlarına ve seyahat kısıtlamalarına uyum ve insanların eğitim, tüketim ve iş

ihtiyaçlarını kolayca giderebilmelerine olanak sağlaması gibi nedenler, bireylerin dijital teknolojiye entegrasyonunu kaçınılmaz hale getirmiştir (Pandey ve Pal, 2020).

2.5.Dijital Rekreasyon Alanının Avantajları

Teknoloji geliştikçe ve teknoloji daha erişilebilir hale geldikçe, insanlar zamanlarının çoğunu elektronik ortamlarda geçirmeye başlamışlardır. Böylece bireyler, serbest zamanlarını değerlendirmek üzere, elektronik kitap okuyucu, sanal gerçeklik gözlüğü, oyun konsolu, TV, video oynatıcı, bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. teknolojik cihazlar aracılığıyla evlerinde yerlerinden bile kalkmadan elektronik spor aktiviteleri, sanal çevrelere katılma, dijital oyun oynama, internetten film izleme vb. elektronik ortam aktiviteleriyle vakit geçirme olanağına kavuşmuşlardır (Akoğlu Kozak ve Özkeroğlu, 2018, s.405).

Elektronik aktivite insanların zihinsel olarak bulundukları yerden bir süreliğine uzaklaşmalarını ve sanal bir deneyime girmelerini sağlamaktadır. Bu deneyim sırasında bireylerin zaman ve mekan sınırlarından bağımsız olması önemli bir unsurdur (Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020, s.6). Böylece bireyler, teknik araçlarla oluşturulmuş bir elektronik etkinliğe katılarak, zaman ve mekandan bağımsız olarak zihinlerinde “sanıyormuş gibi” deneyimler yaşayabilmektedirler (Güncan, 2021, s.171).

Öte yandan, elektronik etkinlikler, katılımcıya belirli "sosyal faydalar" sunmaktadır. İnsanlar elektronik faaliyetlerde bulunduklarında fiziksel dünyada yalnız gibi görünseler de, sanal dünyada sosyal olarak etkileşime girmektedirler. Örneğin bir kişi bir video oyunu oynadığında, fiziksel dünyada oyunu tek başına oynuyormuş gibi görünse de elektronik ortamda diğer oyuncularla etkileşime girmekte, onlarla sohbet etmekte ve oyundaki görevi onlarla birlikte tamamlayabilmektedir (Güncan, 2021). Elektronik etkinliğin kullanıcılara sunduğu bir başka benzersiz özellik de “anonimlik”dir. Bu durumda, elektronik aktiviteye katılan kişi yaş, cinsiyet, ırk ve sosyal statü gibi sosyal ve fiziksel özelliklerini etkisiz hale getirerek sanal dünyada “görünmez” kalabilmektedir (Nimrod ve Adoni, 2012, s.41).

2.6.Dijital Rekreasyon Alanının Sınırlılıkları

Rekreasyon: Kişinin iş ve ihtiyaçlarının geride bıraktığı sürede gönüllü olarak yaptığı aktif veya pasif faaliyetlerdir. Yapay kuralları olmayan fiziksel aktiviteye dayalı bir eğlencedir. Kâr amacı gütmeyen, sürekliliğe ihtiyaç duymadan, insanı tazeleyen ve

çevresiyle etkileşime girmesini sağlayan bir zaman geçirme biçimidir. İşten kalan serbest zamanı ve kişisel zamanı içerir (Rekreasyon, 2022).

Rekreasyon gönüllülüğe bağlı bir uğraşı bütünlüğünü ifade etmektedir. Bu bütünlük dinlenme, rahatlama, bilgi ve görgü artışı, fizyolojik ve psikolojik zevklerin tatmini, sosyal hizmetlere katılarak manevi inancın gereklerini yerine getirme, yaratıcı yeteneklerin geliştirilmesi ve tüm bu faaliyetlerde herhangi bir çıkar gözetmeden yapılan uğraşlardan oluşmaktadır (Yetim, 2000, s.27).

Hayattan zevk alırken, ağır iş yükü, geleneksel yaşam tarzı veya zararlı çevresel etkilerden olumsuz etkilenen bir kişinin fiziksel ve ruhsal sağlığını iyileştirmek veya korumak; iş ve zorunlu ihtiyaçlar için ayırdığı zamanın tamamen dışında, serbest zamanlarında kendi isteğiyle tek başına veya grup halinde yaptığı bir faaliyet olarak tanımlanmıştır (Karaküçük, 2001, s.43).

Farklı süre ve kapsamlarda meydana gelen serbest zamanlarında insanlar; evde veya dışarıda, açık veya kapalı yerlerde, aktif veya pasif olarak, şehirde veya kırsalda sağlık, dinlenme, hava değişimi, seyahat, heyecan duyma, buluşma, beraber olma ve farklı deneyimler yaşama gibi birçok amaçla faaliyetlere katılmaktadırlar. Rekreasyon, serbest zamanlarda yapılan etkinlikleri ifade eden bir terimdir (Karaküçük ve Yetim 2000, s.69).

Rekreasyonun birbirine benzer birçok tanımının olduğu görülmektedir. Bu tanımlardan yola çıkarak rekreasyonun genel olarak insanın zorunlu olarak yaptığı işler dışında herhangi bir kazanç amacı olmadan serbest zamanını kendi istediği şekilde değerlendirmesi olarak tanımlanabilir.

Bu bağlamda “ rekreasyon” en basit haliyle insanların serbest zamanlarında gönüllü olarak yaptıkları eğlence ve dinlenme etkinlikleri olarak tanımlanabilir. Tanımda belirtilen eğlence ve dinlenme faaliyetleri; yürüyüş, piknik, kamp, dağcılık, yüzme, bisiklete binme, ata binme, amatör balıkçılık, amatör avcılık gibi faaliyetleri ve insan sağlığının zihinsel ve fiziksel yönlerini iyileştiren faaliyetleri içerir. Bu faaliyetler insanlara ve topluma zihinsel ve fiziksel dinlenme sağlamaktadır. İşgücü verimliliğinin artması, yaşam standartlarının artması, doğa ile daha yakından tanışma ve çevre bilincinin artması gibi avantajları olduğu da söylenebilir (Uzun vd., 2013, s.101).

2.7. Dijital Rekreasyon Tehdidi

Bilgi teknolojilerini kullanırken insanlara maddi veya manevi zarar verebilecek birçok güvenlik tehdidi de bulunmaktadır. Bu tehditler (Çakır ve Kesler, 2012, s.552);

- Virüsler, solucanlar, truva atları, sahte antivirüsler, klavye okuyucular gibi kötü amaçlı yazılımlar,

- Kişisel verilerin başkaları tarafından ele geçirilmesi,
- Aktarılan verilerin, üçüncü kişiler tarafından değiştirilerek manipüle edilmesi,
- Ağ veya sistem hizmetinin askıya alınması,
- Dolandırıcılık, kimliğe bürünme ve casusluk faaliyetlerinde bulunulması,
- İnternet tarayıcı, kamera ve mikrofonun gizli izlenmesi olarak ifade edilebilir

(Çakır ve Kesler, 2012, s.552).

Sosyal ağların kullanımı, kişisel bilgilerin mahremiyetini ve güvenliğini zayıflatan tehditler de oluşturabilir. Bu güvenlik tehditleri; kimlik hırsızlığı, sahte profil kopyalama, dolandırıcılık, sahte ürün satma, iletişim mahremiyetini ihlal etme ve sosyal ağlarda zararlı içeriklere tıklama şeklinde sıralanabilir (Erdoğan ve Bahtiyar, 2014:268).

2.8.Dijital Rekreasyon Tehdidine Karşı Alınabilecek Tedbirler

İnsanlar virüs, kimlik avı, oltalama (yemleme) gibi çeşitli saldırı türleri ile karşı karşıya kalmakta ve hatta kullanıcı hesabı veya kredi kartı, banka ve kimlik bilgilerinin kötü niyetli kişilerin eline geçmesi gibi siber suçların kurbanı olmaktadır. Teknolojinin ve internetin bilinçsiz kullanımı, insanlara maddi veya manevi zarar verebilecek büyük riskler içermektedir. Bu riskleri ortadan kaldırmak için bilgi teknolojilerinin doğru kullanımı, gerekli eğitimlerin alınması ve kullanıcılar arasında yeterli farkındalığın oluşturulması çok önemlidir. Bu nedenle yeni nesil okuryazarlık kavramıyla ifade edilen dijital okuryazarlığın önemi her geçen gün artmaktadır (Talan, ve Aktürk, 2021). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte insanların içinde yaşadıkları dünyayı anlamaları ve kendilerini ifade etmeleri için temel özellikleri olan okuryazarlık kavramına ek olarak medya okuryazarlığı ve bilgisayar okuryazarlığı gibi yeni kavramlar ortaya çıkmıştır (Talan, ve Aktürk, 2021). Farklı teknolojilerin kullanıldığı bu teknolojik ortamlar aracılığıyla bilgiyi elde etme, yeni bilgi üreterek bilgiyi yeniden üretme ve bilgiyi paylaşma becerisi artık dijital okuryazarlık kavramıyla ilişkilendirilmektedir (Hamutoğlu vd., 2017, s.410).

Veri güvenliğine yönelik tehditler, kötü amaçlı yazılımdan koruma, şifreleme araçları, güvenlik duvarları, otomatik hata tespit programları (fuzzers), saldırı tespit sistemleri, port tarayıcılar, kablosuz ağ araçları ve güvenlik odaklı bir işletim sistemi gibi çeşitli araçlarla etkisiz hale getirilebilir (Baykara vd., 2013, s.236).

2.9. Benzer Arařtırmalar

Bu bařlık altında gerekleřtirilen bu alıřmaya eřitli ynleriyle benzerlik gsteren alanyazın arařtırmaları sunulmuřtur.

řahin, Akten ve Erol (2009) arařtırmalarında rekreasyona katılıma iliřkin sınırlılıklar olarak yeterli ortam bulamamak, ekonomik yetersizlikler, bilgisizlik, alışkanlık edinmemek, teřvik edilmemek, yeterli serbest zaman olmaması sorunlarını tespit etmiřtir.

Ttnc vd. (2011), rekreasyon faaliyetlerine katılımının belirleyicileri olarak fizyolojik zellikler, alanların durumu, negatif isel deneyimler, ekonomik durum, yan unsurlar, organizasyonel unsurlar ve ruhsal durum faktrleri ortaya ıkmıřtır. Ayrıca, sz konusu faktrlerde cinsiyet ynnden kadınlar lehine anlamlı bir farklılık saptanmıřtır. Bu faktrlerin iyileřtirilmesinin rekreasyona katılımı olumlu etkileyeceğini ileri srmřtur.

Ekinci vd. (2014), serbest zaman engellerine iliřkin olarak yaptıkları arařtırma sonucunda cinsiyetlerine gre “bilgi eksikliği”, “arkadař eksikliği” ve “zaman” alt boyutlarında kadınlar lehine, gelir seviyelerine gre ise “tesis/hizmet” olanaklarından yararlanma ynnden st sosyoekonomik dzey lehine anlamlı farklılıklar gsterdiği tespit edilmiřtir. Katılımcıların serbest zaman engellerinin serbest zamanlarında tercih ettikleri etkinlik trne gre ise anlamlı bir farklılık gstermediği sonucuna varılmıřtır.

Verna, Jha ve Mitra (2016), 14-19 yař aralığındaki devlet ve zel okul ğrencileriyle yaptıkları arařtırmada, ğrencilerin dijital farkındalıklarının yeterli dzeyde olduğunu ve ğrencilerin byk blmnn internetten eřitli amalarla yararlandığını belirlemiřlerdir.

Chibbaro, Ricks ve Lanier (2019), okullarda teknolojinin entegrasyonu ile birlikte okul danıřmanları ile ğretmenlerin hangi ğrencilerin dijital bağımlılık gsterdiğin tespit etmeleri konusunda iř birliği yapmaları gerektiğini, bu noktada okul danıřmanlarının ğretmenlere, ğrencilere ve okulun diğerk paydařlarına dijital bağımlılığın iřaret ve semptomları ile nasıl bař edilebileceği konusunda sorumluluk almaları gerektiğini ve erken tanı konmasının kritik olduğunu raporlamıřlardır.

olak (2019), doktora tezinde niversite ğrencilerinin evrimii risk alma eğilimleri ve dijital gvenlik z yeterliklerini eřitli deėiřkenlere gre deėerlendirmiřtir. Arařtırma sonucunda niversite ğrencilerinin dijital gvenlik z yeterliklerinin yksek, evrimii risk alma eğilimlerinin ise dřk dzeyde olduğu ortaya ıkmıřtır.

Corradini ve Nardelli (2020) tarafından öğrencilerin dijital tehlikelere ilişkin farkındalıkları konusunda İtalya okullarında görev yapan 2229 öğretmen ile gerçekleştirdikleri çalışmada öğretmenlerin öğrencileri bekleyen dijital tehlikeler konusunda oldukça hassas olduklarını, öğrencilerin yalnızca siber zorbalık konusunda değil kişisel verilerin korunması, sosyal medyadaki haberlerin güvenilirliği konularında da yetiştirilmesi gerektiği, ayrıca öğretmenlerin kendileri için de dijital farkındalık konusunda eğitime ihtiyaç duydukları sonuçlarına ulaşmışlardır.

Akyol ve Akkaşoğlu (2020) Araştırma sonuçlarına göre; üniversite öğrencilerinin serbest zamanlarında rekreasyon faaliyetlerine katılmalarında ‘tesis yetersizliği’, ‘ulaşım’, ‘finans yetersizliği’ ve ‘zaman’ faktörlerini engel olarak algıladıkları tespit edilmiştir. Araştırma neticesinde elde edilen sonuçlardan biri de ailesinin aylık gelir durumu asgari ücret altında olan öğrenciler rekreasyon etkinliklerine katılımda ekonomik açıdan yetersizliği bir engel olarak görürken ailesinin aylık gelir durumu asgari ücret üstünde olan öğrenciler bu durumu engel olarak algılamamaktadır sonucuna ulaşılmıştır.

Arslan (2020) tarafından Sivas Cumhuriyet Üniversitesi 1108 lisans öğrencisi ile gerçekleştirilen araştırmanın amacı; üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerini belirlemek ve belirli bağımsız değişkenlere göre değerlendirmektedir. Araştırma sonucunda üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerine ilişkin puan ortalamalarının cinsiyet, sınıf düzeyi, ikamet yeri, mezun oldukları lise türü ve branş değişkenleri açısından ölçeğin bazı alt boyutlarında anlamlı farklılık gösterdiği, ailenin ekonomik durumu açısından göstermediği belirlenmiştir.

Vidal vd. (2021), dijital farkındalık programı geliştirmişlerdir. Bu program kapsamında dijital sağlık, siber-güvenlik, güvenilir bilgi, dijital kimlik, çevrim içi eğitim, dijital ebeveynlik, dijital kapsayıcılık, dijital gelişim, veri koruması, dijital vatandaşlık dijital farkındalığın alt başlıkları olarak önermiş ve belirledikleri başlıklar doğrultusunda program içerikleri oluşturmuşlardır.

Balcı (2022), serbest zaman davranışlarına ilişkin X, Y ve Z kuşakları arası farklılıkları incelediği yüksek lisans tezinde genel olarak tüm kuşaklarda pasif ve amaçsız (internette gezinmek, sosyal medya takibi yapmak, müzik dinlemek vb.) etkinlik türlerinin daha fazla tercih edildiğini ve dijital rekreasyona katılım sıklığının genç kuşaklarda daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Z kuşağı serbest zamanlarında "internette gezinmek, sosyal medyada vakit geçirmek etkinliklerini X ve Y kuşağına göre daha sık yaparken; Y kuşağı, "arkadaşlarla vakit geçirmek, kültürel

etkinliklere katılmak" etkinliklerini X ve Z kuşağına göre daha fazla tercih etmektedir. X kuşağının ise serbest zamanlarında "televizyon izlemek" etkinliğini Y ve Z kuşağına göre daha sık yaptığı belirlenmiştir. Serbest zaman etkinliklerine katılım amacının genel olarak sırasıyla en fazla "eğlenmek, stres atmak, yenilenmek/rahatlamak" olduğu görülürken; X ve Y kuşaklarında "mutlu olmak", Z kuşağında ise "eğlenmek" amacı ilk sırada gelmektedir. Tüm kuşakların serbest zaman etkinlikleri için en fazla tercih ettikleri mekânlar sırasıyla "ev, açık alan/doğa, kafe vb. özel alanlar" olurken; X ve Y kuşağı için ilk tercih "açık alan/doğa", Z kuşağı için ise "kafe vb. özel alanlar" olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Aldawood ve Skinner (2020), siber güvenliğe ilişkin farkındalığı yükseltmeye ilişkin gerçekleştirdikleri derleme araştırmasında, siber saldırılardan korunmaya, çağdaş güvenlik sorunlarına ilişkin farkındalığı geliştirmeye yönelik olarak dersler, seminerler gibi geleneksel bilgilendirme araçlarından ziyade dijital çağın araçları aracılığıyla önlem alınmasının daha etkili olacağı sonucuna ulaşmışlardır. Bu doğrultuda, siber saldırılara ilişkin farkındalığı artırmada interaktif dijital mini oyunlar gibi çağdaş araçlar geliştirilmesini önermektedirler.

Aylan ve Aylan (2020) çalışmasında sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik alt yapısı ile ortaya çıkan dijital rekreasyonun kapsamını belirlemek ve dijital rekreasyon faaliyetlerini sınıflandırmayı hedeflemiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, sanal gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin daha çok sportif, kültürel ve doğaya yönelik alanlarda; artırılmış gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin ise sportif, kültürel ve sanatsal alanlarda ortaya çıktığı tespit edilmiştir.

Alanyazındaki çalışmalara toplu olarak bakıldığında rekreasyon etkinliklerine katılımı sınırlayan değişkenler olarak gelir düzeyi, cinsiyet, bilgisizlik, zaman yetersizliği, teşvik edilmemek, tesis/hizmet yetersizliği ve arkadaş eksikliği gibi faktörlerin çoğunlukla anlamlı farklılığa yol açtığı söylenebilir. Benzer araştırmalarda bireylerin rekreasyon faaliyetlerinin kişinin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda değiştiği söylenebilir. Dijital tehlikelere karşı önlem almak ve tehlikelerden korunmak için öğretmen ve veli işbirliği ile öğrencilerin dijital tehdit farkındalığının sağlanması ayrıca kişisel verilerin korunması, sosyal medyadaki haberlerin güvenilirliği konularında da yetiştirilmesi gerektiği ve dijital dünyanın imkanlarını en faydalı şekilde kullanması için eğitimler verilmesi gerektiği yapılan araştırmalar sonucunda anlaşılmaktadır.

3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın deseni, evren ve örnekleme, veri toplama süreci ve veri analizine ilişkin süreçler ve kullanılan teknikler tanıtılmıştır.

3.1.Araştırma Deseni

Bu çalışma nicel bir araştırma olup tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tarama deseni, geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu gibi betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Bu desen ile araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne koşulları içinde olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Değişkenleri herhangi bir şekilde değiştirme veya etkileme çabası gösterilmez (Karasar, 2012).

Bu çalışmada, üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon tehditlerine ilişkin farkındalık düzeyleri müdahale edilmeden olduğu gibi betimlenmek istendiği için tarama modelinden yararlanılmıştır.

3.2.Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma evreni Batman Üniversitesinde lisans düzeyinde öğrenim gören 5439 öğrencidir. Bu öğrenciler arasından oransız kota örnekleme tekniği ile 444 öğrenci örnekleme dâhil edilmiştir. Öğrencilerin fakültelerine göre karşılaştırılabilmesi amacıyla her fakülteden belirli sayıda öğrencinin örnekleme dâhil edilmesini mümkün kılan orantısız kota örnekleme tekniği kullanılmıştır. Oransız kota örnekleme, belirlenen kotalara orijinal grup sayılarından bağımsız (oransız) olarak ve rastgele birim seçme işlemidir (Gomm 2009).

Örnekleme dâhil edilen öğrencilere ilişkin bazı demografik veriler Tablo 1, 2, 3, 4, 5 ve 6'da sunulmuştur.

Tablo 3.1. Örneklemin cinsiyete göre dağılımı

Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kadın	278	62,6
Erkek	166	37,4
Toplam	444	100,0

Yukarıdaki tabloda görüldüğü üzere; araştırmaya %62,6 (278) kadın, %37,4 (166) erkek olmak üzere toplam 444 öğrenci katılmıştır.

Tablo 3.2. Örneklemin Doğum Yılına Göre Dağılımı

Doğum Aralığı	Frekans	Yüzde
2000 yılı ve sonrası	309	69,6
2000 yılı öncesi	135	30,4
Toplam	444	100,0

Yukarıdaki tabloda görüldüğü üzere; araştırmaya katılanlardan %69,6 (309) kişinin 2000 yılı ve sonrasında, %30,4 (135) kişinin ise 2000 yılı öncesinde doğduğu görülmektedir.

Tablo 3.3. Örneklemin Lisans Öğrenimine Göre Dağılımı

Fakülte	Frekans	Yüzde
Besyo	83	18,7
Fen – Edebiyat Fakültesi	75	16,9
Güzel Sanatlar Fakültesi	31	7,0
İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	30	6,8
İslami İlimler Fakültesi	96	21,6
Mimarlık – Mühendislik Fakültesi	31	7,0
Sağlık Bilimleri Fakültesi	58	13,1
Turizm Fakültesi	40	9,0
Toplam	444	100,0

Yukardaki tabloda görüldüğü üzere; araştırmaya %18,7 (83) besyo, %16,9 (75) Fen – Edebiyat Fakültesi, %7,0 (31) Güzel Sanatlar Fakültesi, %6,8 (30) İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, %21,6 (96) İslami İlimler Fakültesi, %7,0 (31) Mimarlık-Mühendislik Fakültesi, %13,1 (58) Sağlık Bilimleri Fakültesi, %9,0 (40) Turizm Fakültesi olmak üzere toplam 8 fakültenin 444 lisans öğrencisi katılmıştır.

Tablo 3.4. Örneklemin Aile Gelir Düzeyine Göre Dağılımı

Gelir Düzeyi	Frekans	Yüzde
0-10000 TL	332	74,8
10001-20000TL	77	17,3
20001 TL ve üzeri	35	7,9
Toplam	444	100,0

Araştırmaya katılanların gelir düzeyine bakıldığında yukardaki tabloda görüldüğü gibi; %74,8 (332) kişinin 0-10000 TL arası, %17,3 (77) kişinin 10001-20000 TL arası ve %7,9 (35) kişinin 20001 TL üzeri gelir düzeyine sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 3.5. Örneklemin dijital ortamlarda günlük ortalama bulunma süresi

Dijital Rekreasyon Süresi	Frekans	Yüzde
0-2 saat	142	32,0
2-4 saat	200	45,0
4 saat üzeri	102	23,0
Toplam	444	100,0

Araştırmaya katılanların dijital rekreasyonda günlük ortalama bulunma sürelerine bakıldığında; %32,0 (142) kişinin 0-2 saat, %45,0 (200) kişinin 2-4 saat, %23,0 (102) kişinin 4 saat üzeri dijital rekreasyonda vakit geçirdiği görülmektedir.

Tablo 3.6. Örneklemenin dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulmaya göre dağılımı

Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma	Frekans	Yüzde
Anlamlı bulmuyorum	28	6,31
Kısmen anlamlı buluyorum	311	70,04
Anlamlı buluyorum	105	23,65
Toplam	444	100,0

Tabloda görüldüğü üzere; katılımcıların dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulmayan kişi sayısı %6,31 (28), kısmen anlamlı bulanların sayısı %70,04 (311) ve anlamlı bulanların sayısı %23,65 (105) olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Süreci

Çalışmada toplanan veriler, araştırmacı tarafından geliştirilen “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Tehdidi Farkındalık Düzeyi” ölçeği aracılığıyla toplanmıştır. Ölçek geliştirilmeden önce alanyazın taraması yapılmıştır. Daha sonra aday maddeler üretilmiştir. Aday maddeler, uzman görüşü alınmak üzere 3 uzmana gönderilmiş ve uzman görüşleri doğrultusunda ölçekteki maddeler netleştirilmiştir. Bu çerçevede, bazı maddeler ölçekten çıkarılırken bazı maddeler düzenlenmiş ayrıca yeni maddeler eklenmiştir.

Aday görüşleri çerçevesinde geliştirilen form, yönergelerin ve maddelerin anlaşılabilirliğini belirlemek ölçeğin hedef kitlesinde yer alan 3 lisans öğrencisiyle paylaşılmış ve öneriler doğrultusunda yönergelere ve maddelere son hali verilmiştir. Formun nihai halinde 19 madde yer almıştır. Ölçek daha sonra etik yönden uygunluk incelemesi için Batman Üniversitesi Etik Kuruluna gönderilmiş ve etik yönden uygun bulunmuştur (Ek-1). Ardından uygulanmak üzere gerekli izinler alınarak Batman Üniversitesinde öğrenim gören 444 lisans öğrencisine uygulanmıştır. Yanıtlanan 444 anketin tamamı analize uygun görülmüştür.

Ölçeğin boyutlarını belirlemek amacıyla açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Öncelikle, ölçeğin faktör analizi için uygunluğunu belirlemek amacıyla Kaiser, Meyer, Olkin (KMO) örnekleme uygunluğu değeri incelenmiştir. Bu ölçüt ile ilgili Kaiser (1974) 0,5 oranını hemen hemen kabul edilebilir bir kesim noktası olarak ifade etmiş, KMO değerini 0,507 arası orta, 0,7-0,8 arası iyi, 0,8-0,9 arası çok iyi ve 0,9 üzerini süper

şeklinde sınıflamıştır. KMO değeri, 0,874 bulunmuştur. Barlet's Küresellik testi incelemesi sonucu faktör analizine uygunluk bakımından anlamlı farklılık göstermiştir. Böylece, faktör analizi yapılabileceğine karar verilmiş ve açıklayıcı faktör analizi işlemlerine geçilmiştir. Faktör analizi için Verimax rotasyon metodu kullanılarak özdeğeri (eigenvalue) 1'den yüksek olan boyutların belirlenmesi işlemi gerçekleştirilmiştir. Madde yükü alt sınır değeri olarak 0,30 alınmıştır. Rotasyon işlemleri sonucunda madde 1, 3, 4 ve 5 birden çok boyutta yüklendiği için ölçekten çıkarılmış. Geriye kalan 15 maddenin iki boyuta dağıldığı gözlenmiştir. Bu boyutların toplam varyansın %56,28'ini açıkladığı belirlenmiştir. Tablo 7'de madde yükleri ve boyutlara dağılımları sunulmuştur.

Tablo 3.7. Madde Yükleri ve Maddelerin Boyutlara Dağılımı

Döndürülmüş Bileşen Matrisi		
Maddeler	Bileşen	
	1	2
soru12: Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.	,821	
soru11: Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerinin farkındayım.	,813	
soru10: Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.	,802	
soru9: Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerinin farkındayım.	,789	
soru8: Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.	,767	
soru7: Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon (bilgi çarpıtma) tehditlerinin farkındayım.	,762	
soru13: Dijital ortamlardaki zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinmeye ilişkin tehditlerin farkındayım.	,737	
soru6: Dijital ortam araçlarının güvenli kullanımı konusunda yeterli bilince sahibim.	,700	
soru14: Dijital ortamlarda zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinme konusunda kendimi koruyabilirim.	,685	
soru18: Dijital rekreasyon etkinliklerim dikkat/algı bozukluğu yaşamama yol açar.		,809
soru15: Dijital rekreasyon etkinliklerim ruh sağlığım (stres, öfke vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.		,779
soru19: Dijital rekreasyon etkinliklerim uyku düzensizliği yaşamama yol açar.		,776
soru16: Dijital rekreasyon etkinliklerim beden sağlığım (görme, ortopedik sorunlar vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.		,743
soru17: Dijital rekreasyon etkinliklerim sanal dünyada "beğeni alma", "tanınma" vb. beklentiler içinde olmama yol açar.		,584
soru2: Dijital rekreasyon, sorumluluklarımı yerine getirmeme engel olur.		-,542

Tablo 7 doğrultusunda, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 13, 6, 14. maddeleri olmak üzere toplam 9

maddeden oluşan “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma”, 18, 15, 19, 16, 17, 2. Maddeleri olmak üzere 6 maddeden oluşan “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” olarak adlandırılan boyutları ortaya çıkmıştır. Böylece, 2 boyutlu 15 maddeli bir ölçek elde edilmiştir.

Geliştirilen bu ölçeğin güvenilirliğini belirlemek amacıyla Cronbach Alpha değeri hesaplanmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 3.8. Ölçeğin Boyutlarına ve Bütününe İlişkin Cronbach Alpha Katsayıları

Boyutlar	Cronbach Alpha Katsayısı
Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma	0,911
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları	0,803
Ölçeğin Bütünü	0,800

Hair vd. (2005)’ göre, Cronbach Alpha katsayısının 0,70’ten büyük olması ölçeğin güvenilir kabul edilmesi için yeterlidir. Dolayısıyla bu çalışmada geliştirilen ölçeğin ve alt boyutlarının güvenilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3.4.Verilerin Analizi

Araştırmanın birinci alt amacı betimlemeye yönelik iken diğer alt amaçlar karşılaştırmaya yöneliktir. Bu doğrultuda, betimleme amaçlı olarak toplanan veriler frekans ve ortalama, karşılaştırma amaçlı olarak toplanan veriler ise gruplara yönelik karşılaştırma istatistikleri kullanılarak analiz edilmiştir.

Betimleyici analizlerin yorumlanmasında ortalama değerleri için belirlenen değer aralıkları ile bu aralıklara ilişkin düzeyler Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 3.9. Veri Ortalama Düzeyleri ve Ortalama Değer Aralıkları

Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
$1 \leq \bar{X} < 1,8$	$1,8 \leq \bar{X} < 2,6$	$2,6 \leq \bar{X} < 3,4$	$3,4 \leq \bar{X} < 4,2$	$4,2 \leq \bar{X} < 5$

Toplanan verilere ilişkin ortalama değerleri Tablo 9’da sunulan ortalama değer aralıkları ile karşılaştırılarak uygun olduğu düzey belirlenmiş ve bu düzey üzerinden yorumlanmıştır.

Nicel verilere ilişkin karşılaştırma analizleri amacıyla parametrik ve non-parametrik testler yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada, hangi test grubunun

kullanılacağını belirlemek amacıyla öncelikle Shapiro-Wilk normallik testi yapılmıştır. Öncelikle verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirlemek amacıyla Tablo 10’da görüldüğü gibi, Shapiro-Wilk testi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.10. Verilerin Normallik Testine İlişkin Bulgular

Normallik Testi		
Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
,975	444	,000

Tablo 10’da sunulan Shapiro-Wilk normallik testi sonuçlarına göre, veriler normal dağılmamaktadır. Ancak, sosyal bilim araştırmalarında toplanan verilerin normal dağılımı için Shapiro-Wilk testine göre veriler normal dağılım göstermediğinde ayrıca çarpıklık ve basıklık değerleri incelenerek normallik değerlendirmesi yapılması önerilmektedir ve bu kapsamda, veri dağılımının çarpıklık ve basıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında yer alıyorsa dağılımın normal olduğu kabul edilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu amaçla, toplanan verilerin dağılımının çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiş ve sonuçları Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 3.11. Veri Dağılımının Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Çarpıklık (Skewness)	Basıklık (Kurtosis)
-0,464	1,406

Tablo 11’ te görüldüğü gibi, veri dağılımının çarpıklık ve basıklık değerleri -1,5 ile +1,5 aralığında yer aldığından dağılımın normal olduğu değerlendirilmiş ve bu nedenle parametrik istatistikler işe koşulmuştur. Bu doğrultuda, karşılaştırma istatistikleri cinsiyete ve doğum yılına göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için bağımsız gruplar t-testi, öğrenim görülen birime (fakülte, yüksekokul), aile gelir düzeyine, dijital ortamda bulunma süresine göre anlamlı fark bulunup bulunmadığını belirlemek için varyans analizinden yararlanılmıştır. Farklılığın anlamlı olup olmadığını belirlemede anlamlılık düzeyi 0,05 olarak belirlenmiştir.

4. ARAŞTIRMA BULGULARI

Bu bölümde, araştırmada ele alınan alt amaçlara ilişkin bulgular sunulmuştur.

4.1. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Amaçlarına İlişkin Bulgular

Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon amaçlarına ilişkin bulgular Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 4.12. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyon Amaçları

Dijital Rekreasyon Amacı	Frekans	Yüzde
Dinlenme amaçlı	261	%25,4
Kültürel Gelişim amaçlı	225	%21,9
Sanatsal (dijital resim, grafik, müzik yapma vb. etkinlikler) amaçlı	162	%15,7
Toplumsal (Hizmet/Katkı, Sosyalleşme)	151	%14,7
Sportif (e-spor, oyun) amaçlı	129	%12,5
Turizm (sanal geziler, sanal müzeler) amaçlı	79	%7,7
Diğer	22	%2,1
Toplam	1029	%100

Araştırmaya katılanların dijital rekreasyonda en çok bulunma amaçları incelendiğinde; %25,4 (261) dinlenme amaçlı, %21,9 (225) kültürel gelişim amaçlı, %15,7 (162) sanatsal amaçlı, %14,7 (151) toplumsal amaçlı, %12,5 (129) sportif amaçlı, %7,7 (79) turizm amaçlı ve %2,1 (22) diğer amaçlarla dijital rekreasyondan yaralandığı görülmektedir.

4.2. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerine İlişkin Bulgular

Üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalığına ilişkin görüş ortalamaları ölçekteki maddeler, boyutlar ve ölçeğin bütünü düzeyinde Tablo 13’te sunulmuştur.

Tablo 4.13. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığına İlişkin Görüş Ortalamaları

Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutu	N	Ortalama	Düzey
13. Dijital ortamlardaki zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinmeye ilişkin tehditlerin farkındayım.	444	4,08	Katılıyorum
14. Dijital ortamlarda zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinme konusunda kendimi koruyabilirim.	444	4,02	Katılıyorum
7. Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon (bilgi çarpıtma) tehditlerinin farkındayım.	444	4,00	Katılıyorum
9. Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerinin farkındayım.	444	3,9617	Katılıyorum
11. Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerinin farkındayım.	444	3,8649	Katılıyorum
8. Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon	444	3,7748	Katılıyorum

tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.			
10. Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.	444	3,7185	Katılıyorum
12. Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.	444	3,7072	Katılıyorum
6. Dijital ortam araçlarının güvenli kullanımı konusunda yeterli bilince sahibim.	444	3,6779	Katılıyorum
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutu	N	Ortalama	Düzey
16. Dijital rekreasyon etkinliklerim beden sağlığım (görme, ortopedik sorunlar vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.	444	3,518	Katılıyorum
19. Dijital rekreasyon etkinliklerim uyku düzensizliği yaşamama yol açar.	444	3,3378	Kararsızım
15. Dijital rekreasyon etkinliklerim ruh sağlığım (stres, öfke vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.	444	3,2027	Kararsızım
18. Dijital rekreasyon etkinliklerim dikkat/algı bozukluğu yaşamama yol açar.	444	3,1824	Kararsızım
17. Dijital rekreasyon etkinliklerim sanal dünyada aşırı beklentili (beğeni alma, tanınma vb.) olmama yol açar.	444	2,786	Kararsızım
2. Dijital rekreasyon sorumluluklarımı yerine getirmeme engel olur.	444	2,6396	Kararsızım
Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutu	444	3,8654	Katılıyorum
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutu	444	3,2312	Kararsızım
Ölçeğin Bütünü	444	3,5637	Katılıyorum

Tablo 13'te görüldüğü gibi katılımcıların ölçeğin Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda yer alan tüm maddelere (13, 14, 7, 9, 11, 8, 10, 12, 6. maddeler) “katılıyorum” ve boyut ortalaması bakımından da “katılıyorum” ($X=3,87$) yanıtı verdiği görülmektedir. Öte yandan, Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda yalnızca 16. Maddeye “katılıyorum”, diğer 5 maddeye ise (19, 15, 18, 17, 2. maddeler) “kararsızım” ve boyut ortalaması olarak da “kararsızım” ($X=3,23$) düzeyinde katıldıkları bulunmuştur. Ölçeğin tamamı dikkate alındığında ise örneklem grubu yanıtlarının “katılıyorum” ($X=3,56$) düzeyinde olduğu belirlenmiştir.

4.3. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.14. Ölçek Boyutlarında Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

Boyut	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	t	Sig.
Dijital Rekreasyon Tehditlerinden	Kadın	278	3,7942	,71321	-2,780	,006
Korunma	Erkek	166	3,9846	,67269		
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları	Kadın	278	3,2650	,68647	1,355	,176
	Erkek	166	3,1747	,66662		

Tablo 14’te görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda hem kadınlar hem de erkeklerin ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde bulunmuş olup erkekler lehine anlamlı bir farklılık olduğu, “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutunda ise her iki grubun da “Kararsızım” düzeyinde olduğu ve cinsiyet açısından anlamlı bir farklılık olmadığı bulgularına ulaşılmıştır.

4.4. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Doğum Aralığına Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.15. Ölçek Boyutlarında Doğum Aralığına Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

Boyut	Doğum Yılı	N	Ortalama	Std. Sapma	t	Sig.
Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma	2000 yılı ve sonrası	309	3,8504	,70113	-,677	,499
	2000 yılı öncesi	135	3,8996	,71079		
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları	2000 yılı ve sonrası	309	3,2201	,68411	-,523	,601
	2000 yılı öncesi	135	3,2568	,67155		

Tablo 15’te görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda hem 2000 yılı öncesi doğanlar hem de 2000 yılı ve sonrasında doğanlar ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde bulunmuş olup, “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutunda ise her iki grubun da “Kararsızım” düzeyinde olduğu ve doğum yılı açısından anlamlı bir farklılık olmadığı bulgularına ulaşılmıştır.

4.5. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Öğrenim Görülen Fakülte/Yüksekokula Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.16. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Öğrenim Görülen Fakülte/Yüksekokuluna Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Lisans Öğrenim	N	Ortalama	Düzy
Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu	83	3,8635	Katılıyorum
Fen-Edebiyat Fakültesi	75	3,9956	Katılıyorum
Güzel Sanatlar Fakültesi	31	3,8100	Katılıyorum
İktisadi ve İdari Bil. Fakültesi	30	3,8815	Katılıyorum
İslami İlimler Fakültesi	96	3,7616	Katılıyorum
Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	31	4,0215	Katılıyorum

Sağlık Bilimleri Fakültesi	58	3,7778	Katılıyorum
Turizm Fakültesi	40	3,9111	Katılıyorum
Tümü	444	3,8654	Katılıyorum

Tablo 16’da görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda Öğrenim Görülen Fakülteye/Yüksekokula Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımlarına bakıldığında ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.17. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Öğrenim Görülen Birime Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyut	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyon	3,693	7	,528		
Tehditlerinden Korunma	215,642	436	,495	1,067	,384
	219,335	443			

Tablo 17 ‘te görüldüğü gibi, örnekleme alınan öğrencilerin öğrenim gördükleri birime göre dijital rekreasyon tehditlerinden korunma boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 4.18. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Öğrenim Görülen Fakülteye/Yüksekokuluna Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Lisans Öğrenim	N	Ortalama	Düzy
Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu	83	3,3133	Kararsızım
Fen-Edebiyat Fakültesi	75	3,1422	Kararsızım
Güzel Sanatlar Fakültesi	31	3,1559	Kararsızım
İktisadi ve İdari Bil. Fakültesi	30	3,2611	Kararsızım
İslami İlimler Fakültesi	96	3,2552	Kararsızım
Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	31	3,0269	Kararsızım
Sağlık Bilimleri Fakültesi	58	3,2672	Kararsızım
Turizm Fakültesi	40	3,3125	Kararsızım
Tümü	444	3,2312	Kararsızım

Tablo 18’de görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda” örnekleme alınan öğrencilerin öğrenim gördükleri birime göre görüş ortalamalarının “Kararsızım” düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.19. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Öğrenim Görülen Birime Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

Boyut	ANOVA Testi				
	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyonun Olası	3,044	7	,435		
Olumsuz Doğurguları	201,660	436	,463	,940	,475
	204,705	443			

Tablo 19 ‘da görüldüğü gibi, örnekleme alınan öğrencilerin öğrenim gördükleri birime göre Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

4.6. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Aile Gelir Düzeyine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.20. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Aile Gelir Düzeyine Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Gelir Düzeyi	N	Ortalama	Düzy
0-10000 TL arası	332	3,8340	Katılıyorum
10001-20000 TL arası	77	3,9380	Katılıyorum
20001 ve üzeri	35	4,0032	Katılıyorum
Tümü	444	3,8654	Katılıyorum

Tablo 20’de görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda hem 0-10000 TL arası hem 10001-20000 TL arası hem de 20001 ve üzeri aile gelir düzeyine sahip katılımcıların ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.21. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

Boyut	ANOVA Testi				
	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyon	1,397	2	,698		
Tehditlerinden Korunma	217,938	441	,494	1,413	,244
	219,335	443			

Tablo 21 ‘de görüldüğü gibi, Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına bakıldığında “Dijital

Rekreasyonu Tehditlerinde Korunma” boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 4.22. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Aile Gelir Düzeyine Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Gelir Düzeyi	N	Ortalama	Düzy
0-10000 TL arası	332	3,2254	Kararsızım
10001-20000 TL arası	77	3,2792	Kararsızım
20001 ve üzeri	35	3,1810	Kararsızım
Tümü	444	3,2312	Kararsızım

Tablo 22’de görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutunda hem 0-10000 TL arası hem 10001-20000 TL arası hem de 20001 ve üzeri aile gelir düzeyine sahip katılımcıların ortalamaları “Kararsızım” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.23. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyut	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları	,277 204,428 204,705	2 441 443	,139 ,464	,299	,742

Tablo 23’de görüldüğü gibi, Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Aile Gelir Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumlarına bakıldığında “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

4.7. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.24. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Dijital Rekreasyon Süresi	N	Ortalama	Düzy
0-2 saat	142	3,8224	Katılıyorum
2-4 saat	200	3,8861	Katılıyorum
4 saat üzeri	102	3,8845	Katılıyorum
Tümü	444	3,8654	Katılıyorum

Tablo 24’da görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutunda hem 0-2 saat hem 2-4 saat hem de 4 saat üzeri dijital rekreasyonda vakit geçiren katılımcıların ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.25. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyut	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyon	,386	2	,193		
Tehditlerinden Korunma	218,949	441	,496	,389	,678
	219,335	443			

Tablo 25’de görüldüğü gibi, Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına bakıldığında “Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma” boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 4.26. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Dijital Rekreasyon Süresi	N	Ortalama	Düzey
0-2 saat	142	3,2488	Kararsızım
2-4 saat	200	3,1733	Kararsızım
4 saat üzeri	102	3,3203	Kararsızım
Tümü	444	3,2312	Kararsızım

Tablo 26’da görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutunda hem 0-2 saat hem 2-4 saat hem de 4 saat üzeri dijital rekreasyonda vakit geçiren katılımcıların ortalamaları “Kararsızım” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.27. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyut	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
	1,523	2	,761		
Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları	203,182	441	,461	1,653	,193
	204,705	443			

Tablo 27’ de görüldüğü gibi, Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Farklılaşma Durumlarına bakıldığında “Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları” boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

4.8. Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalığı Düzeylerinin Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 4.28. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma	N	Ortalama	Düzy
Anlamlı bulmayanlar	28	3,5873	Katılıyorum
Kısmen anlamlı bulanlar	311	3,8432	Katılıyorum
Anlamlı bulanlar	105	4,0053	Katılıyorum
Tümü	444	3,8654	Katılıyorum

Tablo 28’de görüldüğü gibi, “Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma” boyutunda hem anlamlı bulmayanlar hem kısmen anlamlı bulanlar hem de anlamlı bulan katılımcıların ortalamaları “Katılıyorum” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.29. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyutlar	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyon	4,374	2	2,187		
Tehditlerinden Korunma	214,960	441	,487	4,487	0,012
	219,335	443			

Anlamlı farklılığın kaynaklığını araştırmak amacıyla Post-Hoc testlerine başvurulmuştur. Bunun için öncelikle varyansların eşit dağılma varsayımını karşılayıp karşılamadığına ilişkin Levene istatistiği işe koşulmuş ve varyansların eşit dağılma varsayımının sağlandığı görülmüştür; daha sonra buna uygun Post-Hoc testlerinden Scheffe testi kullanılmıştır. Scheffe testi sonuçları Tablo 30’da sunulmuştur.

Tablo 4.30. Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeylerindeki Farklılaşmanın Kaynağını Bulmaya İlişkin Scheffe Testi Sonuçları

(I) Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeyleri	(J) Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeyleri	Ortalama Farkı (I-J)	Sig.
Anlamlı bulmayanlar	Kısmen anlamlı buluyorum	-,25586	,179
	Anlamlı buluyorum	-,41799*	,020
Kısmen anlamlı bulanlar	Anlamlı bulmuyorum	,25586	,179
	Anlamlı buluyorum	-,16213	,122
Anlamlı bulanlar	Anlamlı bulmuyorum	,41799*	,020
	Kısmen anlamlı buluyorum	,16213	,122

Dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulma düzeylerine göre Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma Boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılığın kaynağını bulmaya yönelik gerçekleştirilen Scheffe testi sonuçlarına göre, anlamlı farklılığın dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulan grup ile anlamlı bulmayan grup ortalamaları arasında olduğu bulunmuştur. Buna göre, dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulan grubun dijital rekreasyon tehditlerinden korunma boyutuna ilişkin görüş ortalaması anlamlı bulmayan grubun görüş ortalamasından anlamlı biçimde yüksektir.

Tablo 4.31. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalama Dağılımları

Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma	N	Ortalama	Düzey
Anlamlı bulmayanlar	28	3,4881	Katılıyorum
Kısmen anlamlı bulanlar	311	3,2631	Kararsızım
Anlamlı bulanlar	105	3,0683	Kararsızım
Tümü	444	3,2312	Kararsızım

Tablo 31’de görüldüğü gibi, Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Araçlarda Geçirilen Süreye Göre Öğrencilerin Ortalamalarına göre “Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma” boyutunda anlamlı bulmayanlar “katılıyorum” düzeyinde iken kısmen anlamlı bulanlar ve anlamlı bulan katılımcıların ortalamaları “Kararsızım” düzeyinde bulunmuştur.

Tablo 4.32. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulmaya Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Varyans Analizi Sonuçları

ANOVA Testi					
Boyutlar	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Ortalama Kare	F	Sig.
Dijital Rekreasyonun Olası	4,953	2	2,476		
Olumsuz Doğurguları	199,752	441	,453	5,467	,005
	204,705	443			

Anlamlı farklılığın kaynaklığını araştırmak amacıyla benzer biçimde varyansların eşit dağılma varsayımını karşılayıp karşılamadığına ilişkin Levene istatistiği ile varyansların eşit dağılma varsayımının sağlandığı görülmüştür ve Scheffe testi kullanılmıştır. Scheffe testi sonuçları Tablo 33'te sunulmuştur.

Tablo 4.33. Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda Dijital Ortamda Bulunma Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeylerindeki Farklılaşmanın Kaynağını Bulmaya İlişkin Scheffe Testi Sonuçları

(I) Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeyleri	(J) Dijital Rekreasyon Amaçlarını Anlamlı Bulma Düzeyleri	Ortalama Farkı (I-J)	Sig.
Anlamlı bulmayanlar	Kısmen anlamlı buluyorum	,22497	,239
	Anlamlı buluyorum	,41984*	,014
Kısmen anlamlı bulanlar	Anlamlı bulmuyorum	-,22497	,239
	Anlamlı buluyorum	,19488*	,038
Anlamlı bulanlar	Anlamlı bulmuyorum	-,41984*	,014
	Kısmen anlamlı buluyorum	-,19488*	,038

Dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulma düzeylerine göre Dijital Rekreasyonun Olası Olumsuz Doğurguları Boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılığın kaynağını bulmaya yönelik gerçekleştirilen Scheffe testi sonuçlarına göre, anlamlı farklılığın dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulan grup ile anlamlı bulmayan grup ve kısmen anlamlı bulan grup ortalamaları arasında olduğu bulunmuştur. Buna göre, dijital rekreasyon amaçlarını anlamlı bulan grubun dijital rekreasyonun olası olumsuz doğurguları boyutuna ilişkin görüş ortalaması anlamlı bulmayan ve kısmen anlamlı bulan grupların görüş ortalamalarından anlamlı biçimde yüksektir.

5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Yapılan çalışmada Batman Üniversitesinde okuyan lisans öğrencilerinin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalık düzeyinin nasıl olduğu ve cinsiyete, doğum yılına,

okuduğu fakülteye, aile gelir düzeyine, dijital ortamda günlük bulunma süresine ve dijital ortamda bulunma amaçlarına göre değişip değişmediği incelenmiştir.

Araştırmaya katılanların dijital rekreasyonda bulunma amaçlarına göre en çok sırasıyla dinlenme amaçlı, kültürel gelişim amaçlı, sanatsal amaçlı, toplumsal amaçlı, sportif amaçlı, turizm amaçlı ve diğer amaçlarla dijital rekreasyondan yararlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre, bireylerin ihtiyaçları ve ilgileri doğrultusunda dijital rekreasyondan yararlandıkları söylenebilir. Aylan ve Aylan da (2020) sanal gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin daha çok sportif, kültürel ve doğaya yönelik alanlarda; artırılmış gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin ise sportif, kültürel ve sanatsal alanlarda ortaya çıktığını tespit etmiştir.

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon tehdit farkındalık ortalaması “katılıyorum” düzeyinde bulunmuştur. Bu durum, öğrencilerin bu konudaki farkındalığa ilişkin kendilerini olumlu bir noktada gördükleri şeklinde yorumlanabilir. Benzer olarak, Çolak (2019) doktora tezinde üniversite öğrencilerinin dijital güvenlik öz yeterlik algılarının yüksek düzeyde olduğunu belirlemiştir. Talan ve Aktürk (2021) çalışmalarında, ortaöğretim öğrencilerinin dijital okuryazarlığı ile bilgi güvenliği farkındalığı arasında pozitif bir ilişki olduğu sonucuna varmıştır. Günde 7 saat ve üzeri internet kullanan öğrencilerin bilgi güvenliği farkındalığının diğerlerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dönmez (2019) yüksek lisans tezinde 187 lise öğrencisinin katılımıyla bilgi güvenliği farkındalığı ile dijital okuryazarlığı arasındaki ilişkiyi incelemiş ve sonuç olarak bilgi güvenliği farkındalığını yeterli düzeyde bulmuştur. Yine, Verna, Jha ve Mitra (2016), 14-19 yaş arası öğrencilerle yaptıkları çalışmada öğrencilerin dijital farkındalık sahibi olduklarını belirlemiştir. Bu çalışmalardan da anlaşılabileceği gibi öğrencilerin dijital çevrelerde tehdit farkındalık düzeylerinin genel olarak yeterli bir düzeyde olduğu söylenebilir. Ancak, bu ve benzer araştırmalarda dijital farkındalığa ilişkin hususların bireylerin çoğunlukla kendilerine yönelik algılarını ölçen anketler aracılığıyla belirlenmiştir. Bu noktada, dijitalleşmenin yeni bir alan olarak beraberinde getirdiği belirsizliklere rağmen gençlerin kendilerini farkındalık yönünden yeterli görmeleri dikkat çekicidir. Bu konuda öğrencilerin kendi algılarına başvuran anketlerden başka gözlem, tutum ve davranış analizi gibi farklı tekniklerle veri toplamanın önemli olduğu değerlendirilmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre Dijital Rekreasyon Tehditlerinden Korunma boyutunda cinsiyete göre erkekler lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bunun nedeni olarak erkeklerin dijital olanaklara kadınlara göre daha erken yaşta ve

daha yoğun erişimi gösterilebilir. Üstelik maddi imkânlar açısından da erkekler çalışma hayatına daha erken başladığı için teknolojik aletlere ulaşması da kadınlara göre daha kolay olduğu düşünülmektedir. Benzer biçimde, Talan ve Aktürk (2021) tarafından ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirilen çalışmada erkek öğrencilerin saldırı ve tehditler alt faktörü açısından bilgi güvenliği farkındalığının yaklaşık %25 gibi bir oranla kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu ortaya çıkmış; erkek öğrencilerin okul dışında arkadaşlarıyla birlikte bilgisayar ve internet kullanımı amacıyla internet kafelere kadın öğrencilere göre daha kolay gidebildiği, kadın öğrencilerden daha erken yaşlarda ev ve okul dışında teknolojiye erişme imkânına sahip olmalarını bu durumun dayanakları olarak gösterilmiştir. Benzer biçimde, Tütüncü vd. (2011), rekreasyon faaliyetlerine katılımı belirleyen fizyolojik özellikler, alanların durumu, negatif içsel deneyimler, ekonomik durum, yan unsurlar, organizasyonel unsurlar ve ruhsal durum faktörleri bakımından; Ekinci vd. (2014), cinsiyetlerine göre bilgi eksikliği, arkadaş eksikliği ve zaman yönünden kadınların erkeklere göre daha olumsuz etkilendikleri sonuçlarına ulaşmışlardır. Teknoloji becerileri, medya okuryazarlığı ya da çevrimiçi tehditlerle ilgili yapılan birçok araştırmanın cinsiyet değişkenine göre sonuçlarına bakıldığında genellikle erkeklerin kadınlara oranla farkındalık düzeylerinin, bilgi ve becerilerinin ya da öz yeterlik inançlarının daha fazla olduğu görülmüştür (Dodel ve Mesch, 2018; Eryılmaz, 2018; Tondeur, Scherer, Siddiq ve Baran, 2017, Çolak, 2019, Dönmez, 2019; Talan ve Aktürk, 2021).

Doğum yılı aralığına göre 2000 yılı öncesi ve 2000 yılı sonrası doğanlar arasında dijital tehdit farkındalığı yönünden anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilen bu çalışmada dijital teknolojinin öğrencilerin hayatının bir parçası haline gelmesi, farklı kuşaklara mensup olsalar bile öğrencilerin dijital teknolojiyi benzer biçimde kullanması bunun nedeni olarak ileri sürülebilir. Balcı da (2022) araştırmasında genel olarak 2000 öncesi ve sonrası farklı kuşaklara mensup bireylerin ortak olarak pasif ve amaçsız (internette gezinmek, sosyal medya takibi yapmak, müzik dinlemek vb.) etkinlik türlerini daha fazla tercih ettiklerini belirlemiştir.

Aile gelir düzeyine göre gruplar arasında dijital tehdit farkındalığı yönünden anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Bunun nedeni olarak akıllı telefona sahip olmanın ve internet erişiminin çok yaygın hale gelmesi söylenilebilir. Arslan (2020), üniversite öğrencilerinin aile gelir düzeylerinin dijital bağımlılık konusunda anlamlı farklılığa yol açmadığını bulmuştur. Yine, Canseven ve arkadaşları (2021) tarafından katılımcıların aile gelir düzeylerine göre dijital bağımlılık düzeylerinde

anlamalı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Demirel ve Harmandar'ın (2009), gerçek dünya (dijital ya da sanal olmayan) rekreasyon etkinlikleri çerçevesinde yaptığı çalışmada bireyin rekreasyonel faaliyetlere katılımındaki en önemli faktörün ekonomik imkanlar olduğunu raporlanmıştır. Bireyin rekreasyonel aktivitelere katılımı gelir düzeyi ile doğrudan ilişkili bulunmuştur. “Tesis/Hizmet ile Ulaşım” alt boyutu için önemli etkenlerden biri “Para” olduğundan rekreatif etkinliklere katılımı “Para”nın önemli bir yer teşkil ettiği söylenebilmektedir. Akyol ve Akkaşoğlu (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmada aile aylık gelir durumu asgari ücretin altında olan öğrencilerin rekreasyon etkinliklerine katılımı ekonomik açıdan yetersizliği bir engel olarak gördükleri, aile aylık gelir durumu asgari ücret üstünde olan öğrencilerin ekonomik bir engel algısına sahip olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu çerçevede, dijital rekreasyonun gerçek rekreasyon faaliyetlerine katılımı yaşanan fırsat eşitsizliğini belli bir düzeyde azalttığı ve öğrenciler arasında aile gelir düzeyinin dijital rekreasyon tehdit farkındalığını önemli ölçüde etkilemediği düşünülmektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin öğrenim gördükleri birime göre dijital rekreasyon tehditlerinden korunma boyutuna ilişkin görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur sonucuna varılmıştır. Bu noktada, öğrencilerin bölümünden bağımsız olarak dijital teknolojilerden yararlandıkları ve bu teknolojilerden benzer biçimde etkilendikleri söylenebilir. Aynı şekilde, Arslan (2020) dijital bağımlılığa ilişkin üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada dijital araçların hayatın akışını engelleme ve bu araçları bırakamama boyutlarında öğrencilerin bölümlerine göre anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varmıştır.

Bu çalışmada, dijital araçlarda geçirilen süreye göre farklılaşma durumlarına bakıldığında görüş ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur sonucuna varılmıştır. Bu çalışmada ulaşılan öğrencilerin dijital tehdit farkındalık düzeylerinin dijital rekreasyon sürelerine göre anlamlı farklılık göstermediği bulgusundan farklı olarak Çolak (2019), yaptığı çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital güvenlik öz yeterlik düzeylerinin internette geçirilen süre arttıkça yükseldiğini bulmuştur. İki çalışma arasındaki farklılığın kaynağı dünyada patlak veren pandemi döneminin dijital alışkanlıklar üzerinde oluşturduğu değişim olabilir. Çolak (2019) tarafından yapılan çalışmanın verileri dünyada ve Ülkemizde büyük etkileri olan pandemi öncesinde toplanmış olmasına karşın bu çalışmanın verileri pandemi sonrası dönemde toplanmıştır. Nitekim, pandemi sürecinde eve kapanan bireylerin dijital ortamlarda daha fazla etkileşim içine girmesi, eğitimin direkt olarak çevrimiçi ortamlara taşınması bu

dönemde öğrencilerin dijital ortamlarda bulunma sürelerini artırmış hem de dijital tehditlere ilişkin yaygın bir şekilde bilinç kazanmalarına katkı sağlamış olabilir.

Sonuç olarak, üniversite öğrencilerinin dijital rekreasyon tehdit farkındalık düzeyleri incelenen tüm değişkenler arasında yalnızca cinsiyet açısından erkekler lehine bir farklılığa yol açtığı, ancak diğer değişkenler yönünden herhangi bir farklılığa rastlanmadığı ortaya çıkmıştır. Bu durum, genel bir perspektifle değerlendirildiğinde dijital rekreasyon tehdit farkındalığı bakımından dijital dönemin hızlı gelişiminin ve üniversite öğrencileri arasında kazandığı yaygınlığın pek çok değişkene baskın gelmesi ve olası eşitsizlikleri ortadan kaldırmasına rağmen erkek öğrenciler lehine pozitif bir farkındalık algısının olmasının toplumsal kökenleri daha derinlere uzanan cinsiyet rolleri bakımından değerlendirilebileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda şu öneriler geliştirilmiştir:

- Çalışmada, öğrencilerin dijital rekreasyona ilişkin tehdit farkındalık düzeylerinin katılıyorum düzeyinde olduğu bulunmuştur. Bu sonuç, öğrencilerin kendilerine ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir. Ancak, bu algının yanıltıcı olma olasılığı dikkate alınarak bu tehditlere ilişkin öğrenci davranışlarını gözlemleyen ve/veya derinlemesine görüşmeler yaparak veri toplamayı çeşitlendiren araştırmalar yapılması faydalı olabilir. Bu çerçevede, sosyal deneyler yapılması belirli senaryolar üretilerek öğrencilerin tutum ve davranışlarının izlenmesi de etkili veriler sağlayabilir.

- Çalışmada incelenen bağımsız değişkenlere göre cinsiyet hariç anlamlı bir farklılık ile karşılaşılmamış olması dijital rekreasyon olanaklarının diğer ele alınan değişkenlere baskın olacak biçimde yaygınlaşması ve ortak algıların ortaya çıkmasını getirmiş olabilir. Bu bağlamda, bilinçlendirme temelindeki faaliyetlerin bağımsız değişken kırımlarından ziyade genel ve geniş kapsamlı olarak gerçekleştirilmesi makul görülebilir.

- Çalışmada cinsiyete göre dijital rekreasyon tehdit farkındalığı algısının erkek öğrenciler lehine farklılaşmış olması, kadın üniversite öğrencilerine yönelik farkındalık çalışmalarının artırılması gerektiğini gösteriyor olabilir. Bu kapsamda, üniversitelerde kadınlara yönelik dijital tehdit farkındalıklarına ilişkin eğitimler verilebilir. Yine, benzer alanlarda gerçekleştirilen çeşitli araştırmalarda erkekler lehine farklılık bulan araştırmaların yoğunlaşması internet-teknoloji okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, dijital okuryazarlık gibi dijital topluma uyum sağlamaya yönelik alanlarda kadınlara yönelik eğitimlerin verilmesini önemli kılmaktadır.

KAYNAKLAR

- Ağaoğlu YS, Taşmektepligil M, Bayrak M. (2005). Dünyada ve Türkiye’de serbest zaman kavramının tarihsel gelişimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(2), 1-10.
- Ağılönü, Ali ve Sami Mengütay (2009), “Yerel Yönetimlerde Rekreatyon Hizmetleri ve Model Belirleme”, *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, Cilt:6 Sayı:2, ss.160-176.
- Akesen, A. (1982). Rekreatyonel taşıma kapasitesi ve açık hava rekreatyonu planlamasındaki önemi. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 32(1), 216-223.
- Akoğlu Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2018). Turizm ve Rekreatyon Kavramları: Sanal Bakış ile Değerlendirme, II. Uluslararası Sürdürülebilir Turizm Kongresi, 20-22 Eylül 2018, ss. 399-409, Gümüşhane.
- Akyol, C., ve Akkaşoğlu, S. (2020). Gençlerin Boş Zamanlarında Rekreatyon Faaliyetlerine Katılım Engelleri Üzerine Bir Araştırma. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 8(3), 2072-2089.
- Aldawood H. ve Skinner, G. (2020). Evaluating Contemporary Digital Awareness Programs for Future Application within the Cyber Security Social Engineering Domain. *International Journal of Computer Applications*, 177(31), 57-61.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 4(7), 27-41.
- Aylan, F. K. ve Aylan, S. (2020). Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Rekreatif Faaliyetlere Yansıması: Dijital Rekreatyon, *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3): 2746-2760.
- Bae, Y. (2013). Chaotic Phenomena in Addiction Model for Digital Leisure. *International Journal of Fuzzy Logic and Intelligent Systems*, 13(4), 291-297.
- Balcı, B. (2022). Serbest zaman davranışlarının kuşaklar arası farklılıklar açısından incelenmesi. Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Başıoğlu, U. (2011). İstanbul ili, Bahçelievler belediyesi sorumluluğundaki spor salonlarının rekreatyon sporları ve rekreatyon liderleri açısından geliştirilmesi ve faydalılık durumu, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 55.s.
- Baykara, M., Daş, R. ve Karadoğan, İ. (2013, 20-21 Mayıs). Bilgi güvenliği sistemlerinde kullanılan araçların incelenmesi. *1st International Symposium on Digital Forensics and Security (ISDFS'13)*, 231-239. Elazığ, Turkey. <http://web.firat.edu.tr/mbaykara/bg.pdf>.

- Biçer, T. (2008). Sporda toplam kalite yönetimi e-futbol uygulamaları(Birinci Baskı). İstanbul: Beyaz Yayınları, 108.
- Canseven (2021). Çocukların Dijital Bağımlılığı ile Bazı Koordinatif ve Kondisyonel Yetileri Arasındaki İlişkisi.
- Chibbaro, J. S., Ricks, L., ve Lanier, B. (2019). Digital Awareness: A Model for School Counselors. *Journal of School Counseling*, 17(22), n22.
- Corradini, I., ve Nardelli, E. (2020). Developing digital awareness at school: a fundamental step for cybersecurity education. In *Advances in Human Factors in Cybersecurity: AHFE 2020 Virtual Conference on Human Factors in Cybersecurity, July 16–20, 2020, USA* (pp. 102-110). Springer International Publishing.
- Çakır, S. ve Kesler, M. (2012). Bilgisayar güvenliğini tehdit eden virüsler ve antivirüs yazılımları. XIV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 551-558. <https://ab.org.tr/ab12/bildiri/82.pdf>.
- Çolak, C. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital güvenlik öz yeterlikleri ve çevrimiçi risk alma eğilimlerinin incelenmesi. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir.
- Demir, Ş. Şen, Betül Yeşiltepe ve Mahmut Demir (2013), “Kamu Kurumunda Çalışanların Serbest Zaman Etkinliklerine Katılma Eğilimi: Algılamaları, Belirleyicileri ve Cinsiyete Göre Bir Karşılaştırma”- II. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi,31 Ekim – 03 Kasım 2013, Kuşadası, Aydın, ss. 129-144.
- Demirel, M., ve Harmandar, D. (2009). Üniversite öğrencilerinin rekreasyonel etkinliklere katılımlarında engel oluşturabilecek faktörlerin belirlenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(1), 838-846.
- Dijital Nedir?, (t.y.). (12/11/2022 tarihinde <http://www.erginsatir.com/dijital-nedir/> adresinden alınmıştır.).
- Dodel, M. and Mesch, G. (2018). Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors. *Information, Communication & Society*, 21 (5), 712-728.
- Dönmez, G. (2019). Lise öğrencilerinin bilgi güvenliği farkındalığı ile dijital okuryazarlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Ekinci, N. E., Kalkavan, A., Üstün, Ü. D. ve Gündüz, B. (2014). Üniversite öğrencilerinin sportif ve sportif olmayan rekreatif etkinliklere katılmalarına engel olabilecek unsurların incelenmesi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-13.
- Erdoğan, G., ve Bahtiyar, Ş. (2014, 5-7 Şubat). Sosyal ağlarda güvenlik. XVI. Akademik Bilişim Konferansı, 267-272. https://ab.org.tr/ab14/kitap/erdogan_bahtiyar_ab14.pdf.

- Eryılmaz, S. (2018). Öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojileri yeterliliklerinin belirlenmesi: Gazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17 (65), 37-49.
- Gardner, R.J. (1971). Industrial employee attitudes towards the values of industrial recreation, Master's Thesis, ABD, 13.
- Go SY, Jeong HG, Kim JI, Sin YT. (2021). Concept and developmental direction of metaverse. *Korea Inf Process Soc Rev* 28:7-16.
- Godbey GC, Caldwell LL, Floyd M, Payne LL. (2005). Contributions of leisure studies and recreation and park management research to the active living agenda. *American Journal of Preventive Medicine*, 28(2), 150-158.
- Gomm, Roger. Key Concepts in Social Research Methods. Palgrave Macmillan Publications, 2009.
- Green, E. ve Adam, A. (2009). On-Line Leisure Gender, and ICTs in the Home. *Information Communication & Society*, 1(3), 291- 312.
- Grimley, M. (2012). Digital Leisure-Time Activities, Cognition, Learning Behaviour and Information Literacy: What are Our Children Learning? *E-Learning and Digital Media*, 9(1), 13-28.
- Güncan, Ö. (2021). Elektronik Boş Zaman Uygulamaları “Sanal Rekreasyon” mudur yoksa “Dijital Rekreasyon” mu?, *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(2), 163-181.
- Hamutoğlu, N. B., Güngören, Ö. C., Uyanık, G. K. ve Erdoğan, D. G. (2017). Dijital okuryazarlık ölçeği: Türkçe'ye uyarlama çalışması. *Ege Eğitim Dergisi* 18(1), 408-429.
- Hazar, A. (2014). Rekreasyon ve animasyon (Dördüncü Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık, 37-46.
- [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587) adresinden alınmıştır (Erişim tarihi: 25/12/2022).
- <https://www.kalkinma.gov.tr/Lists/Kalknma%20Planlar/Attachments/4/plan6.pdf> adresinden alınmıştır (Erişim tarihi: 11/11/2022).
- <https://recrodigital.com/dunyada-ve-turkiyede-internet-sosyal-medya-kullanimi-2022> adresinden alınmıştır (Erişim tarihi: 20/10/2022).
- Jaung, W. (2022). Digital forest recreation in the metaverse: Opportunities and challenges. *Technology Forecasting and Social Change*, 185, 122090.
- Kaiser, H.F. (1974). An Index of Factorial Simplicity. *Psychometrika*, 39, 31-36.
- Karaküçük S., Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme, Seren Ofset, Ankara, (2001).

- Karaküçük S., Yetim A., Rekreasyon Etkinliklerinde Liderlik ve Fonksiyonları. Gazi Üniv. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* C. 1. No. 1, s. 64 – 76, (2000).
- Kuş Şahin, C., Akten, S. ve Erol, U. E. (2009). Eğirdir meslek yüksekokulu öğrencilerinin rekreasyon faaliyetlerine katılımlarının belirlenmesi üzerine bir çalışma. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 10 (1):62-71.
- Küçük, (2017). Örgütlerde Düzenlenen Rekreasyon Etkinliklerinin Çalışanların Yabancılaşma Düzeyleri ile İlişkisi Çalışması, Yüksek Lisans Tezi.
- Lee JH, Scott D, Floyd MF. (2001). Structural inequalities in outdoor recreation participation: A multiple hierarchy stratification perspective. *Journal of Leisure Research*, 33(4), 427-449.
- McLean D, Hurd A. (2015). Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society. London: Jones & Bartlett Learning Publishers.
- Nguyen, M.H., Gruber, J., Fuchs, J., Marler, W., Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2020a). Changes in digital communication during the COVID-19 global pandemic: Implications for digital inequality and future research. *Social Media + Society*, 6(3), 1-6.
- Nimrod, G. ve Adoni, H. (2012). Conceptualizing E-Leisure. *Society and Leisure*, 35(1), 31-56.
- NRPA (National Recreation and Park Association). (2017). Our Beginnings. Ağustos 22 2017, <http://www.nrpa.org/About-National-Recreation-and-Park-Association/>.
- Özkeroğlu, Ö. ve Akyıldız Munusturlar, M. (2020). Elektronik Boş Zaman, İçinde, M. Akyıldız Munusturlar (Ed.), Boş Zamanda Yeni Yönelimler, ss. 1-30, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Pandey, N., ve Pal, A. (2020). Impact of digital surge during Covid-19 pandemic: A viewpoint on research and practice. *International Journal of Information Management*, 55, 102171.
- Peker, G (2017). Rekreasyonun Sınıflandırılması. (10/11/2022 tarihinde <https://www.rekreasyonist.com/rekreasyonun-siniflandirilmasi> adresinden alınmıştır).
- Rekreasyon, (2022). (10/10/2022 tarihinde <https://tr.wikipedia.org/wiki/Rekreasyon> adresinden alınmıştır).
- Sevil, T., Şimşek, K., Katırcı, H., Çelik, O., Çeliksoy, A. (2012). Boş zaman ve rekreasyon yönetimi (Birinci Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web Ofset Tesisleri, 15-45.
- Spangler KJ, Caldwell LL. (2007). The implications of public policy related to parks, recreation, and public health: A focus on physical activity. *Journal of Physical Activity & Health*, 4(1), 64-71.

- Şenbir, H. (2004). Z “Son insan” mı? Z kuşağı ve sonrasına dair düşünceler. Okuyan Us Yayın.
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L.S. (2013). *Using Multivariate Statistics* (sixth ed.). Boston: MA: Pearson.
- Talan, T. ve Aktürk C. (2021). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital okuryazarlık ve bilgi güvenliği farkındalığı seviyelerinin incelenmesi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 18(1), 158-180. DOI: 10.33437/ksusbd.668255.
- Tatar, G. (2000). Turizm ve rekreasyon açısından Karadeniz Ereğli Cehennemazğı mağaralarının kullanıcı ilişkilerinin değerlendirilmesi, Yüksel Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul,4.
- Tekin A. (2009). Rekreasyon. Ankara: Ata Ofset Matbaacılık.
- Tezcan, M., (1991). “Eğitim Sosyolojisi, 6. Baskı, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları”, Ankara.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F. and Baran, E. (2017). A comprehensive investigation of TPACK within pre-service teachers' ICT profiles: Mind the gap. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33 (3), 46-60.
- Topraklı ve Mazman, İ. (2020). İnternet Aracılığıyla Sosyalleşmeye Kuşaklar Arası Bakış. *Uluslararası Beşerî ve Sosyal Bilimler İnceleme Dergisi*. 4 (1), 38- 49.
- Tütüncü, Ö., Aydın, İ., Küçükusta, D., Avcı, N. ve İlkay, T. (2011). Üniversite öğrencilerinin rekreasyon faaliyetlerine katılımını etkileyen unsurların analizi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 22(2), 69-83.
- Uzun, Serir, Haldun MÜDERRİSOĞLU vd., (2013), “Doğal Alanlardaki Farklı Rekreasyonel Faaliyetlerin Ekolojik Etkileri”, II. Rekreasyon Araştırma Kongresi, 31 Ekim – 03 Kasım 2013, Kuşadası, Aydın, ss. 100-128.
- Üstün, Ç. ve Özçiftçi, S. (2020). COVID-19 pandemisinin sosyal yaşam ve etik düzlem üzerine etkileri: Bir değerlendirme çalışması. *Anadolu Kliniği Tıp Bilimleri Dergisi*, 25(1), 142-153.
- Verna, A., Jha, M. v Mitra, M. (2016). Digital Awareness and Internet Usage by School Students. *Journal of Psychosocial Research*, 11(2), 259-270.
- Vidal F. R., Alcober S., J. Á., Cervelló-Pastor C., Fernández M. T., García-Villegas, E., & Yúfera, J. M. (2021). Creating digital awareness. In *JITEL 2021: libro de actas: XV Jornadas de Ingeniería Telemática, A Coruña 2021* (pp. 105-111).
- Yağcı, P. (2015). Lisans düzeyinde rekreasyon bölümü müfredatlarının incelenmesi ve örnek müfredat çalışması, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir, 35.

- Yazar ve Yalçın, (2018), “Dijital Teknoloji Ve Fotoğraf Sanatı.”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2018, Cilt. 11 Sayı 60, s612-621. 10p.
- Yetim A., Sosyoloji ve spor, Topkar Matbaacılık, Ankara, (2000).
- Yılmaz, Canan, İpek Aydın ve Kübra Pehlivanoglu (2012), “Akademik Personelin Rekreasyon Eğilimleri”, I. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi, 12 – 15 Nisan, Kemer, Antalya. ss. 878 –888.
- Yüncü, D., Coşkun, İ., Sevil, T., Özel, Ç., Yüncü, H., Şimşek K. (2013). Rekreasyon yönetimi (Birinci Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web Ofset Tesisleri, 12-20.
- Zorba E. (2007). Türkiye’de rekreasyona bakış açısı ve gelişimi. *Gazi Haber Dergisi*, 52-55.

EK-1**Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreasyona İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyi Anketi**

Bu anket, bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi dijital ortam araçlarında geçirdiğiniz serbest zamanlarınızı (dijital rekreasyon) dikkate alarak bu ortamlarda karşılaşılabileceğiniz tehditlere ilişkin farkındalık düzeyinizi belirlemeye yönelik sorular içermektedir. Anket maddeleri aracılığıyla toplanan veriler yalnızca bilimsel bir araştırmada kullanılacaktır. Gerçek görüşlerinizle yanıtlamanız bilime katkı sağlamanız açısından oldukça önemlidir. Teşekkür ederiz.

Şilan SONGÜR

Dr. Öğr. Üyesi Yusuf SÖZER

Demografik Veriler

1. Cinsiyet : () Erkek () Kadın
2. Yaş : () 2000 öncesi () 2000 ve sonrası
3. Fakülte/Yüksekokul: () Besyo
 () Fen – Edebiyat Fakültesi
 () Güzel Sanatlar Fakültesi
 () İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi
 () İslami İlimler Fakültesi
 () Mimarlık – Mühendislik Fakültesi
 () Sağlık Bilimleri Fakültesi
 () Turizm Fakültesi
4. Aile Gelir Düzeyi : () 0-10000 TL () 10001-20000 TL () 20001 TL ve üzeri
5. Serbest zamanlarınızda dijital ortamlarda günlük ortalama bulunma süreniz aşağıdaki seçeneklerden hangisinde sunulmuştur?
 () 0-2 saat () 2-4 saat () 4 saat ve üzeri
6. Dijital ortamda bulunma amaçlarınızı işaretleyiniz. (Parantez içlerine önceliğine göre 1’den başlayarak sıralayınız. Kullanmadıklarınızı boş bırakınız.)
 () Dinlenme amaçlı
 () Kültürel gelişim amaçlı
 () Toplumsal (hizmet/katkı, sosyalleşme) amaçlı
 () Sportif (e-spor, oyun) amaçlı
 () Turizm (sanal geziler, sanal müze vb.) amaçlı
 () Sanatsal (dijital resim, grafik, müzik yapma vb. etkinlikler) amaçlı
 () Diğer (Lütfen belirtiniz):
7. Aşağıdaki dijital ortamları gün içinde ayırdığınız süre yönünden sıralayınız. (Parantez içlerine en yüksek süreden en düşük süreye doğru 1’den başlayarak sıralayınız. Kullanmadıklarınızı boş bırakınız.)
 () Sosyal Medya
 () Web siteleri

- () Uygulamalar/aplikasyonlar
 () Dijital oyunlar
 () Diğer (Lütfen belirtiniz):

8. Dijital ortamda bulunma amaçlarımı anlamlı bulurum.

- () Hayır () Kısmen () Evet

9. Dijital ortam araçlarının faydalı kullanımı konusunda yeterli bilince sahibim.

- () Hayır () Kısmen () Evet

Arka sayfaya geçiniz. →

A. Dijital Rekreasyon Faaliyetlerine İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyi Anketi

Bu bölümde çoktan seçmeli maddeler bulunmaktadır. Seçenekler arasından kendinize uygun olan düzeyi seçiniz.

1. Dijital ortamda bulunma amacımın dışına çıkmama konusunda kendimi kontrol edebilirim. (ölçekten çıkarıldı)

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

2. Dijital rekreasyon sorumluluklarımı yerine getirmeme engel olur. (ters puanlama)

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

3. Serbest zamanlarımda dijital ortamlarda kalmayı planladığım sürelerle uyma konusunda kendimi kontrol edebilirim. (ölçekten çıkarıldı)

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

4. Dijital ortamlarda bulunmak benim için bir bağımlılık haline gelmiştir. (ters puanlama) (ölçekten çıkarıldı)

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

5. Dijital ortamlardaki tehditlerle nasıl baş edebileceğimi bilirim. (ölçekten çıkarıldı)

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

6. Dijital ortam araçlarının güvenli kullanımı konusunda yeterli bilince sahibim.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

7. Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon (bilgi çarpıtma) tehditlerinin farkındayım.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

8. Dijital ortamlardaki bilgi kirliliği ve manipülasyon tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

9. Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerinin farkındayım.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

10. Dijital ortamlardaki tuzak (kişisel bilgilerin çalınması vb.) ve şantaj tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

11. Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerinin farkındayım.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

12. Dijital ortamlardaki etiketlenme/fişlenme tehditlerine karşı kendimi koruyabilirim.

- () Kesinlikle katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

13. Dijital ortamlardaki zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinmeye ilişkin tehditlerin farkındayım.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum () Kararsızım ()Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

14. Dijital ortamlarda zararlı alışkanlıklar (bahis, kumar vb.) edinme konusunda kendimi koruyabilirim.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum ()Kararsızım ()Katılıyorum () Kesinlikle katılıyorum

15. Dijital rekreasyon etkinliklerim ruh sağlığım (stres, öfke vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum () Kararsızım ()Katılıyorum ()Kesinlikle katılıyorum

16. Dijital rekreasyon etkinliklerim beden sağlığım (görme, ortopedik sorunlar vb.) üzerinde olumsuz etkilere yol açar.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum ()Kararsızım ()Katılıyorum ()Kesinlikle katılıyorum

17. Dijital rekreasyon etkinliklerim sanal dünyada aşırı beklentili (beğeni alma, tanınma vb.) olmama yol açar.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum () Kararsızım ()Katılıyorum ()Kesinlikle katılıyorum

18. Dijital rekreasyon etkinliklerim dikkat/algı bozukluğu yaşamama yol açar.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum ()Kararsızım ()Katılıyorum ()Kesinlikle katılıyorum

19. Dijital rekreasyon etkinliklerim uyku düzensizliği yaşamama yol açar.

() Kesinlikle katılmıyorum ()Katılmıyorum ()Kararsızım ()Katılıyorum ()Kesinlikle katılıyorum

EK-2

ETİK KURUL KARARI

T.C. BATMAN ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL KARARI			
Toplantı Tarihi		: 09.06.2022	
Toplantı Sayısı		: 2022/06	
Toplantıda Alınan Karar Sayısı		: 08	
Üniversitemizin Etik Kurulu, Rektör Yardımcısı Prof. Dr. Rohat CEBE Başkanlığında toplanarak aşağıdaki kararlar alınmıştır. Karar 2022/06-08 Üniversitemiz Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda görev yapan Dr. Öğr. Üyesi Yusuf SÖZER'in danışmanı olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Rekreatyon Yönetimi Anabilim Dalına kayıtlı 2061131004 nolu Şilan SONGUR adlı öğrencinin yüksek lisans tez çalışmasında kullanılmak üzere "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreatyona İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyinin İncelenmesi" başlıklı çalışma (anket) yapma talebine ilişkin 20.05.2022 tarihli ve 61421 sayılı yazı görüşüldü; Yapılan görüşmeler sonucunda; Üniversitemiz Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda görev yapan Dr. Öğr. Üyesi Yusuf SÖZER'in danışmanı olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Rekreatyon Yönetimi Anabilim Dalına kayıtlı 2061131004 nolu Şilan SONGUR adlı öğrencinin yüksek lisans tez çalışmasında kullanılmak üzere "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Rekreatyona İlişkin Tehdit Farkındalık Düzeyinin İncelenmesi" başlıklı çalışma (anket) yapma talebinin uygun görüldüğüne toplantıya katılanların oy birliği ile karar verilmiştir.			
BAŞKAN (İmza) Prof. Dr. Rohat CEBE			
ÜYE Prof. Dr. Hamit ADIN	(Katılmadı)	ÜYE Prof. Dr. Mehmet Onur GÜLBAHAR	(İmza)
ÜYE Prof. Dr. Filiz AKBAŞ	(İmza)	ÜYE Prof. Dr. Tarık ARAL	(Katılmadı)
ÜYE Prof. Dr. Abdulkadir LEVENT	(Katılmadı)	ÜYE Prof. Dr. Salih YAZICIOĞLU	(İmza)
ÜYE Dr.Öğr.Üyesi Veysel ERATİLLA	(Katılmadı)	ÜYE Dr.Öğr.Üyesi Özlem BEZEK GÜRE	(İmza)
		Raportör Erkan ZENGİN	(İmza)

ASLI GİBİDİR



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı :Şilan SONGUR

Uyruğu :T.C.

EĞİTİM

Bitirme Yılı

Üniversite: Batman Üniversitesi/ Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği 2017

Yüksek Lisans: Batman Üniversitesi/ Rekreasyon Yönetimi

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl

Kurum

Görevi

2018-2023

Milli Eğitim Bakanlığı

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği