



(ISSN: 2587-0238)

Eren, M.Ö. & Güreş, A. (2024). Investigation of Digital Gaming Attitudes Among Athletes in Terms of Demographic Variables, *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 9(27), 353-382.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijetsar.736>

Article Type (Makale Türü): Research Article

INVESTIGATION OF DIGITAL GAMING ATTITUDES AMONG ATHLETES IN TERMS OF DEMOGRAPHIC VARIABLES

Muhammed Ömer EREN

Teacher, Reşit Çifçi Dokuz Eylül Ortaokulu, Balıkesir, Türkiye, momer54@hotmail.com

ORCID:0000-0003-1696-5125

Ali GÜREŞ

Ass. Prof., Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aydın, Türkiye, agures@adu.edu.tr

ORCID:0000-0003-1696-5125

Received: 14.03.2024

Accepted: 16.05.2024

Published: 01.06.2024

ABSTRACT

This study was conducted to examine athletes' digital game playing attitudes in terms of demographic variables. 394 individuals with different demographic characteristics who were from different regions and continued their active sports life participated in the research. The data was collected via Google form, and the first part consists of a personal information form prepared by the researcher, and the second part consists of the Digital Game Playing Attitude Scale (DOOTÖ) developed by Demir and Bozkurt (2019). In this study, data was analyzed using IBM SPSS 22.0 program and frequency, percentage, arithmetic mean, standard deviation and Cronbach Alpha calculations were made. The suitability of the data for normal distribution was examined with the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests. As a result of the analysis, it was determined that the data did not show a normal distribution. As a result, the Mann-Whitney U test was used for variables with two levels, and the Kruskal-Wallis H test was used for variables with three or more levels. Athletes' attitudes towards playing digital games were examined in terms of demographic variables; It was determined that the attitude level of playing digital games was at a medium level and its sub-dimensions were at a very low level. There is no significant difference between the athletes' attitude towards playing digital games and the variables of body mass index, financial income level, and how long you have been doing sports ($p>0.05$). However, it was concluded that there was a significant difference in gender, age, licensed athlete and daily digital game playing time ($p<0.05$). The research shows that the attitude level of digital game playing in athletes is at a medium level with (50.55), the attitude levels of female participants are higher in the cognitive and affective sub-dimensions, there are significant differences in the affective and behavioral sub-dimensions in the age variable, and being a licensed athlete creates an opposite situation in the attitude level. It was concluded that daily digital game playing time was effective in increasing the attitude level.

Keywords: Athlete, attitude, digital game.

INTRODUCTION

Turkish Language Association (2014) defines the meaning of the word digital as the electronic display of data on a screen. Developing technology enables individuals to carry out tasks and transactions that they want to do (such as having fun, spending time, getting rid of boredom, etc.) or that they have to do (such as applications received electronically by various institutions and organizations) in digital environments. Digital technology can be defined as applications that display, store and transmit information electronically on a screen (Cabi, 2015). It is a reality that digitalization has become as widespread as possible today. This situation also affects individuals' attitudes about having fun, spending their free time, or how to spend their free time. By definition, attitude is expressed as tendencies that motivate people to behave towards certain events, situations, objects or people (Başer, 2009). In other words, it can be defined as the possible behavior that an individual is expected to display in the face of a situation, event or phenomenon (İnceoğlu, 2010). With all this rapid change, these developments, which remain in the spiral of technological developments and are included in almost every aspect of life, can be thought to cause the traditional game playing culture to decrease, change or lead to a tendency towards digital game playing attitude. Individuals inevitably have to develop a behavior or an attitude towards these situations, and therefore their interest in screens or digital tools may increase.

It is thought that these changing attitudes and behaviors may affect traditional gaming behaviors, where mobility is high and contribute to the development of the physical activity levels of the participants, and as a result, this type of gaming may bring inactivity and cause individuals or societies to be exposed to an unhealthy lifestyle. Sport is a sport that enables the development of the abilities acquired by the individual while transforming his natural environment into a human environment, is a sport that he does professionally, alone or with other individuals, within the framework of certain rules, with or without tools, in his free time or all his time, improves his physical and psychological health, and is a competitive sport. It is a cultural phenomenon that socializes and enables integration with the social structure to which it belongs (Erkal, 1996). As a purpose, sports activities include a number of features such as improving and protecting the physical, physiological, mental or spiritual states of individuals and ensuring their socialization. As can be understood from the definitions and purposes of sports, it is a phenomenon that leads to the mobility of individuals, contributes positively to physical activity levels, serves the socialization of individuals by preventing loneliness, in short, keeps individuals active in life and has physical, physiological and psychological benefits. With all these features of sports, it will make significant contributions to individuals to continue their lives in a fit manner by providing a positive situation against digital game playing behavior or attitude development that will negatively affect life.

In this sense, the successful results of the study due to the characteristics of the sport or the athletes have a positive effect on the sport and the athletes, which have an attitude of playing digital games, and the results are directing them towards a life with a sedentary lifestyle and their uncontrolled behaviors under the influence of digital games. It is also considered that it will contribute to the literature.

METHOD

In this part of the research, information is given about the research model, sample, data collection tools, and statistical methods used in data analysis.

Model of Research

Descriptive scanning model was applied in this research. Descriptive screening models are statistical processes that enable the determination, collection and presentation of numerical values related to a variable (Büyükoztürk et al., 2014).

Group of Research

Appropriate sampling method was used when creating the research group. The convenient sampling method is a preferred method because it provides the researcher with the advantage of quickly collecting data (Büyükoztürk et al., 2010). The survey form was delivered to the participants via Google Drive and filling out the survey was based on voluntary participation. The population of the research was conducted with a total of 394 participants who were in different regions and continued their active sports life. In addition, Alpar (2010) states that if the total number of items in studies is less than one-fifth of the total number of people, the study will be a reliable and valid analysis in terms of analysis.

Data Collection Tools

Data collection in the research consists of two parts: "Personal Information Form, Digital Game Playing Attitude Scale (DOTÖ)".

Personal Information

In the first part, questions consisting of 7 questions developed by the researcher (age, gender, financial income level, body mass index (BMI), licensed sports activities, how long have you been doing sports? how long do you play digital games during the day?) were used.

Digital Game Playing Attitude Scale (DGAS)

Digital Game Playing Attitude Scale (DGAS) developed by Demir & Bozkurt, (2019) consists of 18 items and three sub-dimensions (Cognitive (first 5 items), Affective (5 items) and Behavioral (last 8 items)). The Cognitive sub-dimension is reported as Cronbach Alpha (.90), the Affective sub-dimension is reported as Cronbach Alpha (.81), the Behavioral sub-dimension is reported as Cronbach Alpha (.91), and the Cronbach Alpha value explained by the scale is (.82). 1 - 18 very low; 19 - 37 low; 38 - 54 medium; 55 - 72 high; 73 - 90 very high" indicates that they have a digital game playing attitude.

Analysis of Data

In this study, data was analyzed using IBM SPSS 22.0 program and frequency, percentage, arithmetic mean, standard deviation and Cronbach alpha calculations were made. Whether the data conformed to normal distribution was examined using the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests. As a result of the analysis, it was determined that the data did not show a normal distribution. As a result, Mann Whitney U test was used for binary variables and Kruskal-Wallis H test was used for variables with three or more levels. Tamhane's T2 test was applied to determine the source of the differences. 95% confidence interval was taken as reference in the applied analyses.

FINDINGS

Table 1. Descriptive Statistics for Individuals Participating in The Research.

Variables		N	%
Gender	Woman	183	46,4
	Male	211	53,6
Age	18-21 Age Range	90	22,8
	22-25 Age Range	89	22,6
	26-29 Age Range	151	38,3
	30-33 Age Range	64	16,2
BMI	Weak	14	3,60
	Normal	207	52,5
	Slightly Fat	138	35,0
	Obese	35	8,90
Financial Income Level	Low	74	18,8
	Middle	199	50,5
	Good	102	25,9
	Very Good	19	4,80
Are You a Licensed Athlete?	Yes	192	48,7
	No	202	51,3
How Many Years Have You Been Doing Sports?	0-3 Year Break	129	32,7
	4-6 Year Break	143	36,3
	7 Year and Above	122	31,0
Daily Digital Gaming Time?	59 Min and Below	295	74,9
	60 - 119 Min Break	38	9,60
	120 Min and Above	61	15,5

According to the demographic information of the individuals who participated in our research in Table 1; In the gender variable, 183 women and 211 men; 18 - 21 age range is 90, 22 - 25 age range is 89, 26 - 29 age range is 151, 30 - 33 age range is 64; In the body mass index variable, underweight 14, normal 207, slightly overweight 138, obese 35; In financial income level, low 74, medium 199, good 102, very good 19; Are you a licensed athlete? In the variable, 192 in the yes group and 202 in the no group; How many years have you been doing sports? In the variable, 0 - 3 years 129, 4 - 6 years 143, 7 years and above 122; Daily digital gaming time? It is seen that it consists of 295 individuals with 59 minutes and below, 38 individuals with 60-119 minutes, and 61 individuals with 120 minutes and above

Table 2. Reliability Analysis Results.

Scales	Cronbach Alpha Coefficient
Digital Gaming Attitude Scale	.91
Cognitive Sub-Dimension	.65
Affective Sub-Dimension	.85
Behavioral Sub-Dimension	.89

In the reliability analysis carried out to determine the internal consistency of the Digital Game Playing Attitude Scale (0.91), Cognitive Sub-Dimension (0.65), Affective Sub-Dimension (0.85), and Behavioral Sub-Dimension (0.89) used in Table 2, it was concluded that Cronbach's Alpha values were at the same level. The values show that the scale used is reliable.

Table 3. Normality Analysis Results.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	p	Statistic	df	p
Digital Gaming Attitude Scale	.074	394	.000	.979	394	.000

p<0.05

As a result of the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk normality analysis applied to the data set in Table 3, since the significance level (p< 0.05) was low, it was concluded that the data did not show a normal distribution and non-parametric tests were found suitable for analysis. Mann-Whitney U test was used for variables with two levels, and Kruskal-Wallis H analysis was used for variables with three or more levels.

Table 4. Mann Wittney U Test Results According to The Gender Variable of The Individuals.

Scales	Gender	n	Rank Avg.	Rank Total	U Value	z	p
Digital Gaming Attitude Scale	Woman	183	203,91	37316,00	18133,000	-1,042	.297
	Male	211	191,94	40499,00			
Cognitive Sub-Dimension	Woman	394	215,30	39399,50	16049,500	-2,908	.004
	Male	183	182,06	38415,50			
Affective Sub-Dimension	Woman	211	227,50	41632,00	13817,000	-4,921	.000
	Male	394	171,48	36183,00			
Behavioral Sub-Dimension	Woman	183	186,26	34085,50	17249,500	-1,830	.067
	Male	211	207,25	43729,50			

p<0.05

In Table 4, no statistically significant difference was found as a result of the Mann Wittney U Test between the digital game playing attitude scale and behavioral sub-dimension and the gender variable (p>0.05). However, in the cognitive sub-dimension and affective sub-dimension, it was determined that female participants had a higher level of digital game playing attitude than male participants.

Table 5. Kruskal Wallis H Test Results According to The Age Variable of The Individuals.

Scales	Age	n	Rank Avg.	χ^2	Df	P	Post Hoc
Digital Gaming Attitude Scale	(1) 18-21 Age Range	90	200,76	1,429	3	.699	
	(2) 22-25 Age Range	89	197,81				
	(3) 26-29 Age Range	151	190,21				
	(4) 30-33 Age Range	64	209,69				
Cognitive Sub-Dimension	(1) 18-21 Age Range	90	181,47	9,178	3	.067	
	(2) 22-25 Age Range	89	199,65				
	(3) 26-29 Age Range	151	190,25				
	(4) 30-33 Age Range	64	234,16				
Affective Sub-Dimension	(1) 18-21 Age Range	90	136,80	43,920	3	.000	1<2,3, 4 2,3<4
	(2) 22-25 Age Range	89	199,87				
	(3) 26-29 Age Range	151	208,08				
	(4) 30-33 Age Range	64	254,59				
Behavioral Sub-Dimension	(1) 18-21 Age Range	90	230,58	17,645	3	.006	1>3,4
	(2) 22-25 Age Range	89	195,88				
	(3) 26-29 Age Range	151	191,36				
	(4) 30-33 Age Range	64	167,72				

p<0.05

In Table 5, as a result of the Kruskal Wallis H Test conducted between the digital game playing attitude scale, cognitive sub-dimension and age variable, there was no statistically significant difference ($p>0.05$), but a significant result was reached between the affective sub-dimension and behavioral sub-dimension ($p<0.05$). As a result of the post hoc analysis conducted to examine the direction of the difference, it was concluded that the digital game playing attitude levels of the participants between the ages of 18 - 21 in the affective sub-dimension were significantly lower than the participants in other age groups. In the behavioral sub-dimension, it was concluded that the attitude levels of the participants between the ages of 18 - 21 were significantly higher than the participants between the ages of 26 - 29 and 30 – 33.

Table 6. Kruskal Wallis H Test Results According to Individuals' Body Mass Index Variable.

Scales	BMI	n	Rank Avg.	χ^2	Df	P
Digital Gaming Attitude Scale	Weak	14	169,25	2,066	3	.559
	Normal	207	200,63			
	Slightly Fat	138	191,64			
	Obese	35	213,37			
Cognitive Sub-Dimension	Weak	14	213,07	2,402	3	.493
	Normal	207	200,30			
	Slightly Fat	138	187,21			
	Obese	35	215,31			
Affective Sub-Dimension	Weak	14	202,57	3,423	3	.331
	Normal	207	192,91			
	Slightly Fat	138	195,49			
	Obese	35	230,53			
Behavioral Sub-Dimension	Weak	14	150,71	2,795	3	.424
	Normal	207	202,06			
	Slightly Fat	138	196,77			
	Obese	35	192,13			

In Table 6, it was concluded that there was no statistically significant difference as a result of the Kruskal Wallis H Test between the digital game playing attitude scale, cognitive sub-dimension, affective sub-dimension, behavioral sub-dimension and body mass index variable ($p>0.05$).

Table 7. Kruskal Wallis H Test Results According to The Monthly Financial Income Status of Individuals.

Scales	Financial Income Level	n	Rank Avg.	χ^2	Df	P
Digital Gaming Attitude Scale	Low	74	181,19	3,114	3	.374
	Middle	199	205,14			
	Good	102	198,47			
	Very Good	19	175,84			
Cognitive Sub-Dimension	Low	74	187,82	1,066	3	.785
	Middle	199	202,81			
	Good	102	194,23			
	Very Good	19	197,13			
Affective Sub-Dimension	Low	74	204,15	3,794	3	.285
	Middle	199	203,98			
	Good	102	186,77			
	Very Good	19	161,37			
Behavioral Sub-Dimension	Low	74	183,52	1,780	3	1,780
	Middle	199	198,69			
	Good	102	206,22			
	Very Good	19	192,66			

$p<0.05$

In Table 7, it was concluded that there was no statistically significant difference as a result of the Kruskal Wallis H Test between the Digital Game Playing Attitude Scale and all its sub-dimensions and the financial income level variable ($p>0.05$).

Table 8. Mann Wittney U Test Results According to The Variable of Individuals' Ability to do Sports.

Scales	Are You a Licensed Athlete?	N	Rank Avg.	Rank Total	U Value	z	p
Digital Gaming Attitude Scale	Yes	192	184,83	35488,00	16960,000	-2,154	.031
	No	202	209,54	42327,00			
Cognitive Sub-Dimension	Yes	192	179,66	34494,00	15966,000	-3,052	.002
	No	202	214,46	43321,00			
Affective Sub-Dimension	Yes	192	183,42	35217,00	16689,000	-2,418	.016
	No	202	210,88	42598,00			
Behavioral Sub-Dimension	Yes	192	195,41	37518,00	18990,000	-,357	.721
	No	202	199,49	40297,00			

$p<0.05$

In Table 8, as a result of the Mann Witney U Test conducted between the digital gaming attitude scale, cognitive sub-dimension, affective sub-dimension and the licensed athlete variable, it was concluded that there was a statistically significant difference ($p<0.05$) and the digital gaming attitude of the participants who answered no. It was concluded that the attitude levels of the scale, cognitive sub-dimension and affective sub-dimension were

higher than the participants who answered yes. However, no significant difference was found between the behavioral sub-dimension and the licensed athlete variable ($p>0.05$).

Table 9. Kruskal Wallis H Test Results According to The Variable of Individuals' Duration of Doing Sports.

Scales	How Many Years Have You Been Doing Sports?	N	Rank Avg.	χ^2	Df	P
Digital Gaming Attitude Scale	0-3 Year Break	129	200,88	,752	2	.687
	4-6 Year Break	143	190,93			
	7 Year and Above	122	201,64			
Cognitive Sub-Dimension	0-3 Year Break	129	204,50	1,623	2	.444
	4-6 Year Break	143	188,04			
	7 Year and Above	122	201,19			
Affective Sub-Dimension	0-3 Year Break	129	203,88	1,035	2	.596
	4-6 Year Break	143	198,53			
	7 Year and Above	122	189,54			
Behavioral Sub-Dimension	0-3 Year Break	129	194,56	,746	2	.689
	4-6 Year Break	143	193,87			
	7 Year and Above	122	204,86			

$p<0.05$

In Table 9, it was concluded that there was no statistically significant difference as a result of the Kruskal Wallis H Test between the Digital game playing attitude scale and the variable "How many years have you been doing sports" ($p>0.05$).

Table 10. Kruskal Wallis H Test Results According to The Daily Digital Game Playing Time Variable of Individuals.

Scales	Daily Digital Gaming Time?	N	Rank Avg.	χ^2	Df	P	Post Hoc
Digital Gaming Attitude Scale	⁽¹⁾ 59 Min and Below	295	177,23	14,926	2	.001	1<2
	⁽²⁾ 60-119 Min Break	38	269,66				
	⁽³⁾ 120 Min and Above	61	250,60				
Cognitive Sub-Dimension	⁽¹⁾ 59 Min and Below	295	215,05	56,098	2	.053	
	⁽²⁾ 60-119 Min Break	38	168,92				
	⁽³⁾ 120 Min and Above	61	130,41				
Affective Sub-Dimension	⁽¹⁾ 59 Min and Below	295	195,93	63,773	2	.000	1<2
	⁽²⁾ 60-119 Min Break	38	236,42				
	⁽³⁾ 120 Min and Above	61	180,83				
Behavioral Sub-Dimension	⁽¹⁾ 59 Min and Below	295	187,28	69,743	2	.000	1<2,3
	⁽²⁾ 60-119 Min Break	38	261,78				
	⁽³⁾ 120 Min and Above	61	206,89				

$p<0.05$

In Table 10, it was concluded that there was a statistically significant difference between the digital gaming attitude scale and the affective sub-dimension, the behavioral sub-dimension and the daily digital gaming time variable as a result of the Kruskal Wallis H Test ($p<0.05$). As a result of the post hoc analysis conducted to see in which direction the difference lies, participants with a daily game playing time of 60 minutes or less in the digital game playing attitude scale and affective sub-dimension were more likely than participants with a daily game playing time of 61-119 minutes, and 60 minutes in the behavioral sub-dimension. It was concluded that the

participants with six days of playing time had lower attitude levels than the participants with 61 - 119 minutes and 120 minutes and more.

Table 11. Minimum, Maximum and Average Values of Digital Game Playing Attitude Level

Scales	N	Minimum	Maximum	Average
Digital Gaming Attitude Scale	394	34,00	68,00	50,5508
Cognitive Sub-Dimension	394	6,00	24,00	12,9061
Affective Sub-Dimension	394	5,00	24,00	13,0711
Behavioral Sub-Dimension	394	8,00	33,00	18,3198

In Table 11, the participants' digital game playing attitude scale is medium (50.55); It was concluded that the cognitive sub-dimension (12.90), affective sub-dimension (13.07) and behavioral sub-dimension (18.31) had very low score levels

CONCLUSION and DISCUSSION

In Table 4, no significant difference was found in the analysis between the digital game playing attitude scale and behavioral sub-dimension and the gender variable ($p>0.05$). However, it was determined that female participants had a higher level of digital game playing attitude than male participants in the cognitive sub-dimension and affective sub-dimension. Mutlu Bozkurt & Olcay (2022) reported in their study on teachers that there was no significant difference in terms of gender variable. Unlike our study, Sherry et al., (2003) reported in their study that female participants played digital games at a lower level than male participants. Likewise, Orman & Arıcak (2019) found that in terms of the gender variable in excessive digital gaming behavior, the number of male participants in excessive digital gaming was significantly higher than that of female participants. Yazıcıoğlu et al., (2021) reported in their study with children participating in sports activities that there was a significant positive situation in favor of male participants in all sub-dimensions of the scale. Hazar et al., (2017) found in their research that male participants' digital game addiction levels were higher than female participants. In their study on high school students, Üstündağ (2021) concluded that the digital game playing attitudes of the scale, along with all its sub-dimensions, were significantly higher in favor of male participants in the gender variable. In literature studies, it is seen that the attitude levels of male participants are higher. However, the reason for the higher number of female participants in our study is that the rapidly developing and widespread digital game industry in recent years, reaching individuals through smartphones, may have caused a change in the attitudes of female participants in terms of gender variable.

In Table 5, it was concluded that there was no significant difference in the analysis between the digital game playing attitude scale, cognitive sub-dimension and age variable ($p>0.05$), but there was a significant difference between the affective sub-dimension and behavioral sub-dimension ($p<0.05$). As a result of the analysis conducted to examine the direction of the difference, it was concluded that the digital game playing attitude levels of the participants in the 18 - 21 age range were significantly lower than the participants in other age groups in the affective sub-dimension. In the behavioral sub-dimension, it was concluded that the attitude levels

of participants between the ages of 18 - 21 were significantly higher than the participants between the ages of 26-29 and 30 - 33. İnal & Çağiltay (2005) reported in their study with primary school students that there was no significant difference in terms of grade level. In their study, Yazıcıoğlu et al., (2021) concluded that when digital game playing attitudes were examined according to the age variable, they did not show a significant relationship between the cognitive and affective dimensions, although they were at a low level in a positive direction, and a relationship between the behavioral dimension was at a low level in a negative direction. Similar to our study, Üstündağ (2021) reported in his study that there was a significant difference in other sub-dimensions except the cognitive sub-dimension. In their study, Akçay & Özcebe (2012) found a significant relationship between the digital game playing attitudes of the people they included in the study and the school-age range, and reported that as the age of these people increases, their habits of playing digital games increase. Turan & Yorulmaz (2022) reported that digital game playing attitudes do not differ according to grade level. Although there are similarities between the results of our study on the age variable and the results in the literature, there are differences. It can be stated that the differences in the studies are due to the different location and time characteristics, and that the fact that technological developments can develop and change even during the day is one of the main reasons for these differences. In our study, the lack of differences at the cognitive level shows that individuals have a similar perspective on playing digital games regardless of their age, and in the affective sub-dimension, the reason why individuals in the lower age group have lower attitude levels at the affective level compared to individuals in the upper age group is due to their education level. It can be stated that their continuation of life is due to reasons such as exam anxiety, but they are not successful enough in turning this cognitive awareness into action in the behavior sub-dimension compared to older age groups. It is thought that the reason for this situation is that digital game playing behavior is more common among participants between the ages of 18 and 21 and they spend more time on this activity in daily life.

In Table 6, it was concluded that there was no significant difference in the analysis between the digital game playing attitude scale, cognitive, affective, behavioral sub-dimensions and body mass index variable ($p>0.05$). In their study where they examined the relationship between the motivation to play digital games and the body mass index variable, Bozkurt & Tamer (2020) reported that as the participants' motivation to play digital games increased, their BMI also increased and showed a significant difference in this situation. Sisson et al., (2010) reported in their study that as the duration of using digital tools increases, individuals' body mass index levels move towards the obesity group. Mustafaoğlu et al., (2018) reported in their study that the increase in the time people use digital tools or technological devices poses risks that cause users to become inactive and tend to become obese. Kolçak (2020) reported in her study that as the time spent playing digital games increases, the motivation to participate in physical activity decreases and BMI increases in secondary school students. Unlike the previous studies, Namlı & Demir (2020) concluded in their research that body mass index levels do not significantly affect digital game playing tendencies. In our study, it can be stated that BMI did not show a negative situation and that the study was conducted with athletes and therefore sports affected the increase in BMI.

In Table 7, it was concluded that there was no significant difference between the digital game playing attitude scale and all its sub-dimensions and the financial income level variable ($p>0.05$). Üstündağ (2021) reported in his study on the digital game playing attitudes of high school students who do sports that there was a significant difference in the scale and all its sub-dimensions. He concluded that participants with low income levels also had low attitude levels. In his study on primary school students, Horzum (2011) concluded that those with higher income levels in terms of DOOT's financial income had higher attitude levels than participants in the low and middle income groups. Deniz (2021) stated that in his study on digital game addiction, family income level did not reveal a statistically significant result. In their study on game addiction for secondary school students, Bayramoğlu & Güzel Gürbüz (2023) concluded that there was no significant difference between the scale and all its sub-dimensions and monthly financial income level. Although there are similar results to our study in the literature, it is stated that a high level of financial income will provide people with an advantage in accessing the digital tools they want or purchasing some technological tools, especially due to the high costs of digital tools, and this may have an impact on individuals' attitudes and behaviors in playing games in digital environments. can be done. Although there are similar results to our study in the literature, it can be stated that a high level of financial income will provide an advantage for people to have what they want, especially due to the high costs of digital tools, and this may have an impact on individuals' behavior.

In Table 8, it was concluded that there was a significant difference between the digital gaming attitude scale, the cognitive and affective sub-dimension, and the licensed athlete variable ($p<0.05$). When looking at the direction of the difference, it was concluded that the digital game playing attitude scale, cognitive and affective sub-dimension attitude levels of the participants who answered no were significantly higher than the participants who answered yes, but there was no significant difference between the behavioral sub-dimension variable ($p>0.05$). Mutlu Bozkurt & Olcay (2022) reported in their study on teachers that there was no significant difference in terms of the regular sports habit variable. Hazar et al., (2017) reported in their study on secondary school students that the score levels of students who do not do sports regularly are significantly higher than those of students who do sports regularly. It can be stated that the feature of being a licensed athlete causes individuals to engage in sports activities individually or in groups in sports clubs, thus encouraging them to do sports regularly, and this affects their attitudes towards playing digital games. In addition, when looking at the literature studies on this feature, it can be seen that research is generally concentrated on the habit of doing regular sports or the duration of doing sports, and the results are similar.

In Table 9, it was concluded that there was no significant difference between the digital game playing attitude scale and all its sub-dimensions and the variable "How many years have you been doing sports" ($p>0.05$). In his study, Üstündağ (2021) reported that there was no significant result in the analysis between the students' sports playing time and the scale average, and it was concluded that the sports playing time had no effect on their attitudes towards playing digital games. Yazıcıoğlu et al., (2021) reported in their study that there was no significant difference in the scale and all its sub-dimensions. Bozkurt et al., (2019) concluded in their study that there was no significant difference in the duration of doing sports in the cognitive and affective sub-dimensions,

while the duration of doing sports caused a significant difference in the behavioral sub-dimension. Biddiss and Irwin (2010), Demir & Cicioğlu (2019) reported in their research that participation in sporting events reduced the attitude of playing digital games. Aksel (2018) concluded in his studies that the attitude levels of individuals who do sports regularly are significantly lower than those who do not do sports. Lee & Kim (2015) found in their study that digital game addiction can be overcome by regular sports activities. Additionally, Çakır (2013) reported that increasing the time spent playing digital games may cause individuals to distance themselves from other activities. In our study, the reason why there is no significant difference between the duration of doing sports and playing digital games and all its sub-dimensions is due to the fact that all individuals are athletes, and as they continue their sports behavior in daily life, their attitudes and behaviors such as turning to digital playgrounds weaken and in this case, sports are affected by individuals. It can be stated that it is important in terms of its effect on.

In Table 10, it was concluded that there was a significant difference between the digital game playing attitude scale and the affective sub-dimension, the behavioral sub-dimension and the daily digital game playing time variable ($p < 0.05$). In the analysis carried out to see in which direction the difference is, participants with a daily game playing time of 59 minutes and six in the digital game playing attitude scale and affective sub-dimension were more likely than participants with a daily game playing time of 60 - 119 minutes, and in the behavioral sub-dimension, participants with a daily game playing time of 59 minutes and six. It was concluded that participants with game playing time between 60 - 119 minutes had lower attitude levels than participants with 120 minutes and above. In their study on teachers, Mutlu Bozkurt & Olcay (2022) found a significant difference in the time spent playing digital games and the total score and behavioral sub-dimension of attitude towards playing digital games ($p < 0.05$). They stated that the average score of the participants who played digital games for an hour or more was higher than the participants who played digital games for 30 minutes to 60 minutes. Demir & Cicioğlu, (2019) reported in their study on the relationship between the motivation to participate in physical activity and the motivation to play digital games that there was a significant difference between the duration of playing digital games and the duration of playing digital games. Güvendi et al., (2019) in their study examining the digital addiction and aggression levels of secondary school students, found that, similar to our study, the average score of individuals who played digital games for 60 minutes or less was 61 - 120 minutes, and their digital game playing levels were lower than those who played games for 121 minutes or more. They reported. Hazar et al. (2017) found that, in parallel with the research findings, digital game levels increased as the time spent playing digital games increased. In their studies with adolescent individuals, Gökçearslan & Durakoğlu (2014) and Festl et al., (2016) concluded that digital addiction was positively related to game playing time. Although the studies were conducted with individuals with different characteristics, the results show that as the time spent playing digital games increases, it can be stated that there is an increase in individuals' attitudes towards playing digital games.

In Table 11, the participants' digital game playing attitude scale is medium (50.55); It was concluded that the cognitive sub-dimension (12.90), affective sub-dimension (13.07) and behavioral sub-dimension (18.31) had very low score levels. In the findings of Mutlu Bozkurt & Olcay (2022) for the average values regarding the sub-

dimensions of the digital game playing attitude scale, they found that the digital game playing attitude scale (51.51) was medium; It was concluded that the cognitive sub-dimension (15.91), affective sub-dimension (14.74) and behavioral sub-dimension (20.86) had very low score levels. In his study for students in the 14 - 16 age group, Karataş (2022) scored medium on the digital game playing attitude scale (56.58); cognitive sub-dimension (19.58) is low; affective sub-dimension (15.07) is very low; They reported that they had a low score on the behavioral subscale (21.96). The fact that the average values for the scale and its sub-dimensions in studies conducted in recent years are medium and below, can be stated that the studies and suggestions regarding the effects of digitalization on individuals are considered important by the society and institutions and that some practices are effective in this regard.

As a result of the research, the attitude level of athletes towards playing digital games was medium (50.55) and low in the sub-dimensions, the attitude levels of female participants were higher in the cognitive and affective sub-dimensions, there were significant differences in the affective and behavioral sub-dimensions in the age variable, and being a licensed athlete it was concluded that it positively affected the attitude level, and daily digital game playing time was effective in increasing the attitude level. Therefore, it can be stated that sports and being an athlete can be considered as a protective factor against individuals' digital game playing attitude levels.

SUGGESTIONS

- In order to raise individual and social awareness about the beneficial use of digital tools, guidance services can be provided, especially in schools and clubs, starting from lower age groups.
- Experts can explain to individuals that sports, in addition to its physical, physiological or psychological effects, can also be used as a tool for individuals to exhibit desired attitudes.
- It is a reality that technology is spreading rapidly and its use is almost inevitable in every field. For this reason, individuals can be guided not to use digital tools unnecessarily to prevent the digital game playing attitude from turning into behavior and digital game addiction.

ETHICAL TEXT

"This article has complied with the journal writing rules, publication principles, research and publication ethics rules, and journal ethics rules. "The responsibility for any violations that may arise regarding the article belongs to the authors." For this study, ethics committee approval was received from Aydın Adnan Menderes University Social Sciences Institute Ethics Committee dated 09.02.2024 and decision number 11/16.

Author(s) Contribution Rate: In this study, the contribution rate of the first author is 60% and the contribution rate of the second author is 40%.

REFERENCES

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aksel, N. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Alpar, R. (2010). Spor, sağlık ve eğitim bilimlerinden örneklerle uygulamalı istatistik ve geçerlik-güvenirlik. Detay Yayıncılık.
- Bayramoğlu, E., & Güzel Gürbüz, P. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 24-43.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*, (164), 664-672.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). Scientific research methods. Pegem Akademi.
- Cabı, E. (2015). Dijital teknolojiye yönelik tutum ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 6 (24), 3, 1229-1244.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerinin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Demir, G.T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Deniz, G. (2021). Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Erkal, M. (1996). *Sosyolojik açıdan spor*. Milli Eğitim Basımevi.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gökçeşlan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Güvendi, B., Tekkurşun-Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hancox, R.J., Poulton, R. (2006). Watching television is associated with childhood obesity: But is it clinically important? *International Journal of Obesity*, 30(1), 171-175.
- Hazar, Z., Demir, G.T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-57.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini

- etkileyen faktörler, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.
- Karataş, S. (2022). *14-16 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları ile sağlıklı beslenmeye ilişkin tutumlarının incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Yüzüncü yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
- Lee, C., & Kim, O. (2015). Predictors of online game addiction among korean adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25 (1). 58-66.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdiçler, A.R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Mutlu Bozkurt, B., & Olcay, H., (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *International Journal Of Social, Humanities And Administrative Sciences*, 8(55), 966-973.
- Mutlu Bozkurt, T., Dursun, M., & Arı, Ç. (2019). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227.
- Namli, S., & Demir, G.T. (2020). The Relation ship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational TechnologyTOJET*, 19(1), 40-52.
- Orman, N.K., & Arıca, O.T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology*, 1(1): 40-42.
- Sherry, J.L., DeSouza, R., Greenberg, B.S., & Lanchlan., K. (2003). Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts. Paper Presented at Mass Communication Division, International Communication Association Conference, San Diego, CA.
- Sisson, S.B., Broyles, S.T., Baker, B.L., & Katzmarzyk, P.T. (2010). Screen time, physical activity, and over weight in US youth: National survey of children's health 2003. *Journal of Adolescent Health*, 47(3), 309-311.
- Turan, E., & Yorulmaz., B., (2022). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının saldırganlık düzeyleri ile ilişkisi. 9. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 21 Ekim, Türkiye.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2014). *Büyük türkçe sözlük*. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 01.05.2023.
- Üstündağ, S. (2021). *Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile oyunsallık ve sporda sosyal davranışlarının incelenmesi*. [Doktora Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı.
- World Health Organization (WHO), (2015). <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/en/>. Erişim: 01.12.2023
- Yazıcıoğlu, Ç.H., Pekel, A. Ö., Yarayan, Y. E., & İlhan, E. L. (2021). Çocuklarda dijital oyun oynama tutumu: yaz spor okuluna katılan çocuklar üzerinde bir araştırma. *ASUJSHR*, 2(2), 124-135.

SPORCULARDA DİJİTAL OYUN OYNAMA TUTUMUNUN DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Öz

Bu çalışmada sporcular dijital oyun oynama tutumunun demografik değişkenler açısından incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmaya farklı bölgelerden olup, aktif spor yaşantısına devam eden farklı demografik özelliklere sahip 394 birey katılmıştır. Veriler google form üzerinden toplanmış olup birinci kısımda araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, ikinci kısımda ise Demir ve Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeğinden (DOOTÖ) oluşmaktadır. IBM SPSS 22.0 programı kullanılarak verilerin analizi yapıldığı bu çalışmada frekans, yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma, Cronbach Alpha hesaplamaları yapılmıştır. Verilerin normal dağılıma uygunluğu Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testi ile incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda verilerin normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Bunun sonucunda düzey sayısı iki olan değişkenler için Mann-Whitney U testi, düzey sayısı üç ve daha fazla olan değişkenler için Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Sporcularda dijital oyun oynama tutumu demografik değişkenler açısından incelenmiş; dijital oyun oynama tutum düzeyinin orta düzeyde, alt boyutlarında ise çok düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Sporcularda dijital oyun oynama tutumu ile beden kitle indeksi, maddi gelir düzeyi, kaç yıldır spor yapıyorsunuz değişkenleri arasında anlamlı bir durum olmadığı ($p>0.05$). Ancak cinsiyet, yaş, lisanslı sporcu ve günlük dijital oyun oynama süresinde anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varılmıştır ($p<0,05$). Araştırmanın sporcularda dijital oyun oynama tutum düzeyinin (50.55) ile orta düzeyde olduğu, bilişsel ve duyuşsal alt boyutta kadın katılımcıların tutum düzeylerinin daha yüksek olduğu, yaş değişkeninde duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarda anlamlı farklılıkların olduğu, lisanslı sporcu olmanın tutum düzeyinde zıt yönlü bir durum ortaya çıkardığı, günlük dijital oyun oynama süresinin tutum düzeyini arttırmada etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar kelimeler: Sporcu, tutum, dijital oyun.

GİRİŞ

Türk Dil Kurumu (2014) dijital sözcüğün anlamı için, verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi olarak anlamlandırmaktadır. Gelişen teknoloji ile bireylerin dijital ortamda yapmak istedikleri (eğlenme, vakit geçirme, can sıkıntısından kurtulmak gibi.) ya da yapmak zorun oldukları iş ve işlemlerin (çeşitli kurum ve kuruluşların elektronik ortamda aldıkları başvurular gibi.) dijital ortamlarda yapılmasına imkân vermektedir. Dijital teknoloji, bilgileri bir ekran üzerinde elektronik olarak görüntüleyen, saklayan ve ileten uygulamalar şeklinde ifade edilebilir (Cabı, 2015). Dijitalleşmenin günümüzde olabildiğince yaygınlaştığı bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum bireylerin eğlenme, boş vakitlerini değerlendirme ya da serbest zamanlarını nasıl değerlendireceklerine dair tutumlarını da etkilemektedir. Tutum tanım olarak, kişileri belli olay, durum, nesne veya insanlara karşı davranışlar sergilemeye güdeleyen eğilimler olarak ifade edilmektedir (Başer, 2009). Başka ifade de ise, bireyin bir durum, olay ya da olgu karşısında ortaya koyması beklenen olası davranış biçimi olarak tanımlanabilir (İnceoğlu, 2010). Tüm bu hızlı değişimle birlikte teknolojik gelişmelerin sarmalında kalan ve yaşamın hemen hemen her alanına dâhil olan bu gelişmeler geleneksel oyun oynama kültürünün de azalmasına, değişime uğramasına ya da dijital oyun oynama tutumuna bir yönelmeye neden olduğu düşünülebilir. Bireyler oluşan bu durumlara karşı ister istemez bir davranış ya da bir tutum geliştirmek durumunda kalmakta dolayısı ile ekran ya da dijital araçlara karşı ilgileri artabilmektedir.

Değişen bu tutum ve davranışlar hareketliliğin fazlaca olduğu, katılanların fiziksel aktivite seviyelerinin gelişimine katkıda bulunduğu geleneksel oyun oynama davranışlarını etkileyebilmekte ve sonuç itibari ile bu oyun oynama şekli de beraberinde hareketsizliği getirebilmekte ve bireylerin ya da toplumların sağlıklı bir yaşam tarzına maruz kalmasına neden olabileceği düşünülmektedir. Spor, bireyin sahip olduğu doğal çevreyi beşeri çevreye dönüştürürken edindiği kabiliyetlerin gelişimini sağlayan, boş vaktini veya bütün vaktini içerecek biçimde profesyonel bir şekilde, tek olarak veya diğer bireylerle beraber, belli kurallar çerçevesinde araçlı veya araçsız olarak yaptığı, fiziki ve psikolojik sağlığını geliştiren, rekabetçi, sosyalleştirici ve ait olduğu sosyal yapıyla bütünleşmesini sağlayan kültürel bir olgudur (Erkal, 1996). Amaç olarak ise sportif faaliyetler bireylerin fiziksel, fizyolojik, zihinsel ya da ruhsal durumlarını iyileştirmek, korumak ve sosyalleşmesini sağlamak gibi bir takım özellikleri içerisinde barındırmaktadır. Sporun tanımlamalarından ve amaçlarından da anlaşılacağı üzere bireylerin hareketliliğine yol açtığı, fiziksel aktivite seviyelerine olumlu katkı sunduğu, yalnızlaşmanın önüne geçerek bireylerin sosyalleşmesine hizmet ettiği, kısacası bireyleri yaşamın içinde aktif bir şekilde tutan ve fiziksel, fizyolojik, psikolojik faydaları olan bir olgudur. Sporun tüm bu özellikleri ile yaşamı olumsuz seviyede etkileyecek dijital oyun oynama davranışına ya da tutum geliştirmelerine karşı olumlu bir durum sağlayarak bireyleri zinde bir şekilde yaşamlarına devam etmeleri konusunda önemli katkılar sunacaktır.

Çalışmanın bu anlamda sporun ya da sporcuların üzerlerinde barındırdıkları özellikleri nedeni ile araştırmanın sonucunda ortaya çıkması düşünülen dijital oyun oynama tutum düzeyinin sporun ve sporcuların bu olumlu özelliklerinden etkilenebileceği dolayısı ile çıkan sonuçların sedanter yaşam şekline sahip ve dijital oyunların

etkisinde kalıp bunlara kontrolsüz biçimde yönelen bireyleri hareketli bir yaşama doğru yönlendirme yapacağı ayrıca alan yazın çalışmalarına da katkı sunacağı değerlendirilmektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın bu kısmında araştırmanın modeli, örnekleme, veri toplama araçları, verilerin analizinde kullanılan istatistiki yöntemler hakkında bilgi verilmektedir.

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada betimsel tarama modeli uygulanmıştır. Betimsel tarama modelleri bir değişkenle ilgili sayısal değerlerin belirlenmesi, toplanması ve sunulmasına fırsat veren istatistiksel işlemlerdir (Büyüköztürk vd., 2014).

Araştırmanın Grubu

Araştırmanın grubunu oluştururken uygun örnekleme yönteminden faydalanılmıştır. Uygun örnekleme yöntemi, bilgilerin araştırmacıya verilerin hızlıca toplanması avantajı sağladığından dolayı tercih edilen bir yöntemdir (Büyüköztürk vd., 2010). Anket formu katılımcılara Google Drive üzerinden ulaştırılmış olup anketi doldurmada gönüllü katılım esas alınmıştır. Araştırma farklı bölgelerde olup aktif spor yaşantısına devam eden toplam 394 katılımcı ile yapılmıştır. Ayrıca Alpar (2010) yapılan çalışmalarda madde sayısının toplamı kişi sayısının toplamının beşte birinden daha az ise yapılan çalışmanın analiz açısından güvenilir ve geçerli bir analiz olacağını ifade etmektedir.

Veri Toplama Araçları

Yapılan araştırmada veri toplama “ Kişisel Bilgiler Formu, Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)” iki bölümden meydana gelmektedir.

Kişisel Bilgiler

İlk kısımda araştırmacının geliştirmiş olduğu (yaş, cinsiyet, maddi gelir düzeyi, beden kitle indeksi (BKİ), lisanlı spor yapma durumu, kaç yıldır spor yapıyorsunuz? gün içerisinde dijital oyun oynama süresiniz ne kadardır?) 7 sorudan oluşmaktadır.

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ), Demir ve Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen ölçek 18 madde, ve üç alt boyuttan “(Bilişsel (ilk 5 madde), Duyuşsal (5 madde) ve Davranışsal (son 8 madde)” oluşmaktadır. Bilişsel alt boyut Cronbach Alpha (.90), Duyuşsal’ın alt boyut Cronbach Alpha (.81), Davranışsal alt boyut Cronbach Alpha (.91), ölçeğin açıkladığı Cronbach Alpa değeri ise (.82) olarak bildirilmiştir. Katılımcıların aldıkları

puanlar “1 - 8 çok düşük; 19 - 37 düşük; 38 - 54 orta; 55 - 72 yüksek; 73 - 90 çok yüksek” dijital oyun oynama tutumuna sahip olduklarına işaret etmektedir.

Verilerin Analizi

IBM SPSS 22.0 programı kullanılarak verilerin analizi yapıldığı bu çalışmada frekans, yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma, Cronbach Alpha hesaplamaları yapılmıştır. Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığı Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testi ile incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda verilerin normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Bunun sonucunda ikili değişkenler için Mann Whitney U, düzey sayısı üç ve daha fazla olan değişkenler için Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Farklılıkların kaynağını belirlemek için ise Tamhane's T2 testi uygulanmıştır. Uygulanan analizlerde %95 güven aralığı referans alınmıştır.

BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Bireylere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler.

Değişkenler	n	%	
Cinsiyet	Kadın	183	46,4
	Erkek	211	53,6
Yaş	18-21 Yaş Aralığı	90	22,8
	22-25 Yaş Aralığı	89	22,6
	26-29 Yaş Aralığı	151	38,3
	30-33 Yaş Aralığı	64	16,2
BKİ	Zayıf	14	3,60
	Normal	207	52,5
	Hafif Şişman	138	35,0
	Obez	35	8,90
Maddi Gelir Düzeyi	Düşük	74	18,8
	Orta	199	50,5
	İyi	102	25,9
	Çok İyi	19	4,80
Lisanslı Sporcumusunuz?	Evet	192	48,7
	Hayır	202	51,3
Kaç Yıldır Spor Yapıyorsunuz?	0-3 Yıl Arası	129	32,7
	4-6 Yıl Arası	143	36,3
	7 Yıl Ve Üzeri	122	31,0
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi?	59 Dk ve Altı	295	74,9
	60 - 119 Dk Arası	38	9,60
	120 Dk ve Üzeri	61	15,5

Tablo 1’te araştırmamıza katılan bireylerin demografik bilgilerine göre; cinsiyet değişkeninde kadınların 183, erkeklerin 211; 18 - 21 yaş aralığı 90, 22 - 25 yaş aralığı 89, 26 - 29 yaş aralığı 151, 30 - 33 yaş aralığı 64; beden kitle indeksi değişkeninde zayıf 14, normal 207, hafif şişman 138, obez 35; maddi gelir düzeyinde düşük 74, orta 199, iyi 102, çok iyi 19; lisanslı sporcu musunuz? değişkeninde evet grubunda 192, hayır grubunda 202; kaç yıldır spor yapıyorsunuz? değişkeninde 0 - 3 yıl arası 129, 4 - 6 yıl arası 143, 7 yıl ve üzeri 122; günlük dijital oyun oynama süresi? 59 dk ve altı 295, 60-119 dk arası 38, 120 dk ve üzeri 61 bireyden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 2. Güvenirlik Analizi Sonuçları.

Ölçekler	Cronbach Alpha Katsayısı
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	.91
Bilişsel Alt Boyut	.65
Duyuşsal Alt Boyut	.85
Davranışsal Alt Boyut	.89

Tablo 2’de kullanılan Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (0.91), Bilişsel Alt Boyut (0.65), Duyuşsal Alt Boyut (0.85), Davranışsal Alt Boyut (0.89), iç tutarlılıklarının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen güvenilirlik analizinde Cronbach’s Alpha değerlerinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Değerler kullanılan ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Tablo 3. Normallik Analizi Sonuçları.

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	p	Statistic	df	p
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	.074	394	.000	.979	394	.000

p<0.05

Tablo 3’de veri setine uygulanan Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk normallik analizi sonucu anlamlılık düzeyi (p<0.05) küçük olduğundan verilerin normal dağılım göstermediği sonucuna ulaşılmış ve analiz için parametrik olmayan testler uygun bulunmuştur. Düzey sayısı iki olan değişkenler için Mann-Whitney U testi, düzey sayısı üç ve daha fazla olan değişkenler için Kruskal-Wallis H analizi kullanılmıştır.

Tablo 4. Cinsiyet Değişkenine Göre Mann Witney U Testi Sonuçları.

Ölçekler	Cinsiyet	n	Sıra Ort.	Sıra Toplamı	U Değeri	z	p
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Kadın	183	203,91	37316,00	18133,000	-1,042	.297
	Erkek	211	191,94	40499,00			
Bilişsel Alt Boyut	Kadın	394	215,30	39399,50	16049,500	-2,908	.004
	Erkek	183	182,06	38415,50			
Duyuşsal Alt Boyut	Kadın	211	227,50	41632,00	13817,000	-4,921	.000
	Erkek	394	171,48	36183,00			
Davranışsal Alt Boyut	Kadın	183	186,26	34085,50	17249,500	-1,830	.067
	Erkek	211	207,25	43729,50			

p<0.05

Tablo 4’te Dijital oyun oynama tutum ölçeği ve davranışsal alt boyut ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan Mann Witney U Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa ulaşılmamıştır (p>0.05). Fakat bilişsel alt boyut ve duyuşsal alt boyutta ise kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre daha yüksek düzeyde dijital oyun oynama tutum durumuna sahip olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5. Yaş Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	Yaş	n	Sıra Ort.	χ^2	Df	P	Post Hoc
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	(1) 18-21 Yaş Aralığı	90	200,76	1,429	3	.699	
	(2) 22-25 Yaş Aralığı	89	197,81				

	(3) 26-29 Yaş Aralığı	151	190,21				
	(4) 30-33 Yaş Aralığı	64	209,69				
Bilişsel Alt Boyut	(1) 18-21 Yaş Aralığı	90	181,47	9,178	3	.067	
	(2) 22-25 Yaş Aralığı	89	199,65				
	(3) 26-29 Yaş Aralığı	151	190,25				
	(4) 30-33 Yaş Aralığı	64	234,16				
Duyuşsal Alt Boyut	(1) 18-21 Yaş Aralığı	90	136,80	43,920	3	.000	1<2,3, 4
	(2) 22-25 Yaş Aralığı	89	199,87				2,3<4
	(3) 26-29 Yaş Aralığı	151	208,08				
	(4) 30-33 Yaş Aralığı	64	254,59				
Davranışsal Alt Boyut	(1) 18-21 Yaş Aralığı	90	230,58	17,645	3	.006	1>3,4
	(2) 22-25 Yaş Aralığı	89	195,88				
	(3) 26-29 Yaş Aralığı	151	191,36				
	(4) 30-33 Yaş Aralığı	64	167,72				

p<0.05

Tablo 5'te Dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel alt boyut ile yaş değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis H Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı (p>0.05), fakat duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır (p<0.05). Farklılığın hangi yönde olduğuna bakmak amacı ile yapılan post hoc analizi sonucunda duyuşsal alt boyutta 18 - 21 yaş aralığında bulunan katılımcıların, diğer yaş gruplarında bulunan katılımcılardan dijital oyun oynama tutum düzeylerinin anlamlı şekilde daha düşük olduğu sonucuna varılmıştır. Davranışsal alt boyutta ise 18 - 21 yaş aralığında bulunan katılımcıların 26 - 29 yaş aralığı ile 30 - 33 yaş aralığında bulunan katılımcılardan tutum düzeylerinin anlamlı şekilde daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 6. Beden Kitle İndeksi Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	BKİ	n	Sıra Ort.	χ^2	Df	P
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Zayıf	14	169,25	2,066	3	.559
	Normal	207	200,63			
	Hafif Şişman	138	191,64			
	Obez	35	213,37			
Bilişsel Alt Boyut	Zayıf	14	213,07	2,402	3	.493
	Normal	207	200,30			
	Hafif Şişman	138	187,21			
	Obez	35	215,31			
Duyuşsal Alt Boyut	Zayıf	14	202,57	3,423	3	.331
	Normal	207	192,91			
	Hafif Şişman	138	195,49			
	Obez	35	230,53			
Davranışsal Alt Boyut	Zayıf	14	150,71	2,795	3	.424
	Normal	207	202,06			
	Hafif Şişman	138	196,77			
	Obez	35	192,13			

p<0.05

Tablo 6'da Dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ile beden kitle indeksi değişkenine arasında yapılan Kruskal Wallis H Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır ($p>0.05$).

Tablo 7. Maddi Gelir Düzeyi? Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	Maddi Gelir Düzeyi	n	Sıra Ort.	χ^2	Df	P
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Düşük	74	181,19	3,114	3	.374
	Orta	199	205,14			
	İyi	102	198,47			
	Çok İyi	19	175,84			
Bilişsel Alt Boyut	Düşük	74	187,82	1,066	3	.785
	Orta	199	202,81			
	İyi	102	194,23			
	Çok İyi	19	197,13			
Duyuşsal Alt Boyut	Düşük	74	204,15	3,794	3	.285
	Orta	199	203,98			
	İyi	102	186,77			
	Çok İyi	19	161,37			
Davranışsal Alt Boyut	Düşük	74	183,52	1,780	3	1,780
	Orta	199	198,69			
	İyi	102	206,22			
	Çok İyi	19	192,66			

$p<0.05$

Tablo 7'de Dijital oyun oynama tutumu ölçeği ve tüm alt boyutları ile maddi gelir düzeyi değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis H Testinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır ($p>0.05$).

Tablo 8. Lisanslı Sporcu musunuz? Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	Lisanslı sporcu musunuz?	n	Sıra Ort.	Sıra Toplamı	U Değeri	z	p
Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği	Evet	192	184,83	35488,00	16960,000	-2,154	.031
	Hayır	202	209,54	42327,00			
Bilişsel Alt Boyut	Evet	192	179,66	34494,00	15966,000	-3,052	.002
	Hayır	202	214,46	43321,00			
Duyuşsal Alt Boyut	Evet	192	183,42	35217,00	16689,000	-2,418	.016
	Hayır	202	210,88	42598,00			
Davranışsal Alt Boyut	Evet	192	195,41	37518,00	18990,000	-,357	.721
	Hayır	202	199,49	40297,00			

$p<0.05$

Tablo 8'de Dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut ile lisanslı sporcu değişkeni arasında yapılan Mann Witney U Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmış olup ($p<0.05$) hayır cevabını veren katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut tutum düzeyleri evet cevabını veren katılımcılardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Fakat davranışsal alt boyut ile lisanslı sporcu değişkeni arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılamamıştır ($p>0.05$).

Tablo 9. Kaç Yıldır Spor Yapıyorsunuz? Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	Kaç Yıldır Spor Yapıyorsunuz?	n	Sıra Ort.	χ^2	Df	P
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	0-3 Yıl Arası	129	200,88	,752	2	.687
	4-6 Yıl Arası	143	190,93			
	7 Yıl Ve Üzeri	122	201,64			
Bilişsel Alt Boyut	0-3 Yıl Arası	129	204,50	1,623	2	.444
	4-6 Yıl Arası	143	188,04			
	7 Yıl Ve Üzeri	122	201,19			
Duyuşsal Alt Boyut	0-3 Yıl Arası	129	203,88	1,035	2	.596
	4-6 Yıl Arası	143	198,53			
	7 Yıl Ve Üzeri	122	189,54			
Davranışsal Alt Boyut	0-3 Yıl Arası	129	194,56	,746	2	.689
	4-6 Yıl Arası	143	193,87			
	7 Yıl Ve Üzeri	122	204,86			

p<0.05

Tablo 9’da Dijital oyun oynama tutum ölçeği ile kaç yıldır spor yapıyorsunuz değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis H Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır (p>0.05).

Tablo 10. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi? Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.

Ölçekler	Günlük dijital oyun oynama süresi	n	Sıra Ort.	χ^2	Df	P	Post Hoc
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	⁽¹⁾ 60 dk ve altı	295	177,23	14,926	2	.001	1<2
	⁽²⁾ 61-119 dk Arası	38	269,66				
	⁽³⁾ 120 dk ve üzeri	61	250,60				
Bilişsel Alt Boyut	⁽¹⁾ 60 dk ve altı	295	215,05	56,098	2	.053	
	⁽²⁾ 61-119 dk Arası	38	168,92				
	⁽³⁾ 120 dk ve üzeri	61	130,41				
Duyuşsal Alt Boyut	⁽¹⁾ 60 dk ve altı	295	195,93	63,773	2	.000	1<2
	⁽²⁾ 61-119 dk Arası	38	236,42				
	⁽³⁾ 120 dk ve üzeri	61	180,83				
Davranışsal Alt Boyut	⁽¹⁾ 60 dk ve altı	295	187,28	69,743	2	.000	1<2,3
	⁽²⁾ 61-119 dk Arası	38	261,78				
	⁽³⁾ 120 dk ve üzeri	61	206,89				

p<0.05

Tablo 10’da Dijital oyun oynama tutum ölçeği ile duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ile günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis H Testi sonucu istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu sonucuna varılmıştır (p<0.05). Farklılığın hangi yönde olduğuna bakma amacı ile yapılan post hoc analizi sonucunda dijital oyun oynama tutum ölçeğinde ve duyuşsal alt boyutta 60 dk ve altı günlük oyun oynama süresine sahip katılımcıların, 61 - 119 dk arası günlük oyun oynama süresine sahip katılımcılardan, davranışsal alt boyutta ise 60 dk ve altı günlük oyun oynama süresine sahip katılımcıların, 61 - 119 dk arası ile 120 dk ve üzeri katılımcılardan daha düşük tutum düzeyine sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

Tablo 11. Dijital Oyun Oynama Tutum Düzeyi Minimum, Maksimum Ve Ortalama Değerleri.

Ölçekler	n	Minimum	Maximum	Ortalama
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	394	34,00	68,00	50.5508
Bilişsel Alt Boyut	394	6,00	24,00	12.9061
Duyuşsal Alt Boyut	394	5,00	24,00	13.0711
Davranışsal Alt Boyut	394	8,00	33,00	18.3198

Tablo 11’de katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeğinde (50.55) orta; bilişsel alt boyut (12.90), duyuşsal alt boyut (13.07) ve davranışsal alt boyut ise (18.31) çok düşük puan düzeyine sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Tablo 4’te dijital oyun oynama tutum ölçeği ve davranışsal alt boyut ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan analizde anlamlı bir farklılığa ulaşılmamıştır ($p>0.05$). Fakat bilişsel alt boyut ve duyuşsal alt boyutta kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre daha yüksek düzeyde dijital oyun oynama tutum durumuna sahip olduğu tespit edilmiştir. Mutlu Bozkurt ve Olcay (2022) öğretmenlere yönelik yapmış oldukları çalışmada cinsiyet değişkeni açısından anlamlı bir farklılık bulunmadığını bildirmişlerdir. Çalışmamızdan farklı olarak Sherry vd., (2003) araştırmasında katılımcılar arasında kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre daha düşük seviyede dijital oyun oynadıklarını bildirmişlerdir. Aynı şekilde Orman ve Arıcak (2019) aşırı dijital oyun oynama davranışında cinsiyet değişkeni açısından erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre aşırı dijital oyun oynama durumunun erkek katılımcı sayısının anlamlı olarak daha fazla olduğunu saptanmıştır. Yazıcıoğlu vd., (2021) sportif aktivitelere katılan çocuklarla yaptıkları çalışmada ölçek tüm alt boyutlarında erkek katılımcıların lehine pozitif yönde anlamlı düzeyde bir durum olduğunu bildirmişlerdir. Hazar vd., (2017) araştırmalarında erkek katılımcıların dijital oyun oynama bağımlılığı düzeylerinin kadın katılımcılara göre daha yüksek düzeyde olduğunu bulmuşlardır. Üstündağ (2021) lise öğrencilerine yönelik yaptıkları çalışmada cinsiyet değişkeninde tüm alt boyutları ile birlikte ölçeğin erkek katılımcıların lehine dijital oyun oynama tutumlarının anlamlı şekilde daha yüksek olduğu sonucuna varmışlardır. Literatür çalışmalarında erkek katılımcıların tutum düzeylerinin daha yüksek çıktığı görülmekte. Ancak çalışmamızda kadın katılımcıların daha yüksek çıkmasının nedeni son yıllarda hızla gelişen ve yaygınlaşan dijital oyun sektörünün akıllı telefonlar aracılığı ile de bireylere ulaşması cinsiyet değişkeni açısından kadın katılımcıların bu tutumlarında bir değişikliğe yol açmış olabileceği şeklinde düşünülmektedir.

Tablo 5’te dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel alt boyut ile yaş değişkeni arasında yapılan analizde anlamlı farklılık olmadığı ($p>0.05$), fakat duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ile arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır ($p<0.05$). Farklılığın hangi yönde olduğuna bakmak amacı ile yapılan analiz sonucunda duyuşsal alt boyutta 18 - 21 yaş aralığında bulunan katılımcıların, diğer yaş gruplarında bulunan katılımcılardan dijital oyun oynama tutum düzeylerinin anlamlı şekilde daha düşük olduğu sonucuna varılmıştır. Davranışsal alt boyutta ise 18 - 21 yaş aralığında bulunan katılımcıların 26 - 29 yaş aralığı ile 30 - 33 yaş aralığında bulunan katılımcılardan tutum düzeyleri anlamlı şekilde daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. İnal ve Çağıltay (2005)

ilköğretim öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında sınıf düzeyi açısından anlamlı bir farklılığın olmadığını bildirmişlerdir. Yazıcıoğlu vd., (2021) çalışmalarında dijital oyun oynama tutumunun yaş değişkenine göre incelendiklerinde, bilişsel ve duyuşsal boyut arasında pozitif yönde düşük düzeyde, davranışsal boyut arasında negatif yönde düşük düzeyde olmasına karşın anlamlı bir ilişki göstermediği sonucuna varmışlardır. Çalışmamıza benzer şekilde Üstündağ (2021) çalışmasında bilişsel alt boyutu haricinde diğer alt boyutlarda anlamlı bir farklılığın olduğunu bildirmiştir. Akçay ve Özcebe (2012) yaptıkları çalışmada araştırmaya dahil ettikleri kişilerin, dijital oyun oynama tutumları ile okul-yaş aralığında anlamlı bir ilişki tespit etmiş ve bu kişilerin yaşları arttıkça dijital oyunları oynama alışkanlıklarının yükseldiğini bildirmişlerdir. Turan ve Yorulmaz (2022) dijital oyun oynama tutumlarının sınıf seviyesine göre ise farklılaşmadığını bildirmişlerdir. Yaş değişkeni ile ilgili çalışmamızda çıkan sonuçlar ile literatürde sonuçları arasında benzerlikler bulunsa da farklılıklarında olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmaların farklılıklar göstermesi yer ve zaman özelliklerinin farklı olmasından kaynaklandığı ayrıca teknolojik gelişmelerin günümüzde gün içerisinde dahi gelişebilmesi ve değişiklik göstermesi bu farklılıkların temel nedenlerinden olduğu ifade edilebilir. Çalışmamızda bilişsel düzeyde farklılıkların olmaması bireylerin yaş durumları fark etmeksizin dijital oyun oynama durumuna karşı benzer bakış açısına sahip olduklarını göstermekte, duyuşsal alt boyutta ise alt yaş grupta bulunan bireylerin üst yaş grupta bulunan bireylere göre duyuşsal seviyede tutum düzeylerinin daha düşük olmasının nedeni buldukları yaş durumlarından dolayı eğitim yaşantılarının devam etmesi sınav kaygısı gibi nedenlerden kaynaklandığı, ancak bu bilişsel farkındalığı davranış alt boyutunda üst yaş gruplarına göre karşılaştırıldığında eyleme dönüştürme konusunda yeteri kadar başarılı olmadıkları ifade edilebilir. Bu durumun nedeni olarak dijital oyun oynama davranışının 18 - 21 yaş aralığında bulunan katılımcılarında daha yaygın olması ve günlük yaşam içerisinde bu duruma daha fazla vakit ayırmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 6'da dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel, duyuşsal, davranışsal alt boyut ile beden kitle indeksi değişkeni arasında yapılan analizde anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır ($p>0.05$). Bozkurt ve Tamer (2020) dijital oyun oynama motivasyonu ile beden kitle indeksi değişkeni arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça BKİ'nin de arttığı ve bu durumda anlamlı düzeyde bir farklılık gösterdiğini bildirmişlerdir. Sisson vd., (2010) yaptıkları çalışmada, dijital araçları kullanma sürelerinin artışı ile birlikte bireylerin beden kitle indeksi düzeylerinin obezite grubuna doğru ilerlediğini bildirmişlerdir. Mustafaoğlu vd., (2018) yaptıkları çalışmalarında kişilerin dijital araç ya da teknolojik cihazları kullanım sürelerinin artışı kullanıcılar arasında hareketsizliğe, obez olma durumuna doğru bir yönelmeye neden olan riskler içerdiğini bildirmişlerdir. Kolçak (2020) yapmış olduğu çalışmasında Dijital oyun oynama süresi arttıkça ortaokul öğrencilerinde fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının azaldığını ve BKİ'nin yükseldiğini bildirmişlerdir. Yapılan çalışmalardan farklı olarak Namlı ve Demir (2020) araştırmalarında beden kitle indeksi düzeylerinin dijital oyun oynama yönelimlerine anlamlı düzeyde bir etki etmediği sonucuna varmışlardır. Çalışmamızda BKİ'nin olumsuz bir durum ortaya çıkmaması olarak çalışmanın sporcular ile yapılması ve dolayısı ile sporun BKİ artışını etkilediği ifade edilebilir.

Tablo 7’de dijital oyun oynama tutum ölçeği ve tüm alt boyutları ile maddi gelir düzeyi değişkeni arasında anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır ($p>0.05$). Üstündağ (2021) spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarına ilişkin çalışmasında ölçek ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğunu bildirmiştir. Düşük gelir düzeyine sahip katılımcıların aynı zamanda düşük tutum düzeyine sahip oldukları sonucuna varmıştır. Horzum (2011) ilköğretim çağındaki öğrencilere yönelik yapmış olduğu çalışmada DOOT’nun maddi gelir düzeyi açısından gelir düzeyinin yüksek olmasının alt ve orta gelir grubunda bulunan katılımcılara göre daha yüksek tutum düzeyine sahip oldukları sonucuna varmıştır. Deniz (2021) ise dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yaptığı çalışmasında aile gelir düzeyinin istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç ortaya koymadığını ifade etmiştir. Bayramoğlu ve Güzel Gürbüz (2023) ortaokul öğrencilerine yönelik yapmış oldukları oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalarında ölçek ve tüm alt boyutları ile aylık maddi gelir düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varmışlardır. Çalışmamıza benzer sonuçlar literatürde olmasına rağmen maddi gelir düzeyinin yüksek olması özellikle dijital araçların yüksek maliyetleri nedeni ile kişilerin istedikleri dijital araçlara ulaşmada ya da bir takım teknolojik araçları satın alma konusunda bir avantaj sağlayacağı ve bu durumda bireylerin dijital ortamlarda oyun oynama tutum ve davranışları üzerinde etkili olabileceği ifade edilebilir.

Tablo 8’de dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel ve duyuşsal alt boyut ile lisanslı sporcu değişkeni arasında yapılan analiz sonucunda anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0.05$). Farklılığın hangi yönde olduğuna bakıldığında ise hayır cevabını veren katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeği, bilişsel ve duyuşsal alt boyut tutum düzeyleri evet cevabını veren katılımcılardan anlamlı şekilde daha yüksek olduğu ancak davranışsal alt boyut değişkeni arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$). Mutlu Bozkurt ve Olcay (2022) öğretmenlerle ilgili yapmış oldukları çalışmada düzenli spor yapma alışkanlığı değişkeni açısından anlamlı bir farklılık bulunmadığını bildirmişlerdir. Hazar vd., (2017) ortaokul öğrencilerine yönelik yapmış oldukları çalışmada düzenli olarak spor yapmayan öğrencilerin puan düzeylerinin, düzenli olarak spor yapan öğrencilerden anlamlı şekilde daha yüksek olduğunu bildirmişlerdir. Lisanslı sporcu olma özelliğinin bireylerin spor kulüplerinde bireysel ya da grup şeklinde spor aktiviteleri içerisinde olmalarına yol açtığı dolayısı ile düzenli olarak spor yapmaya sevk ettiği ve bu durumda dijital oyun oynama tutumlarına etki ettiği ifade edilebilir. Ayrıca bu özellikle ilgili literatür çalışmalarına bakıldığında genel olarak düzenli spor yapma alışkanlığı ya da spor yapma süresi özelliği üzerinden araştırmaların yoğunlaştığı görülmekte ve çıkan sonuçlar benzerlik göstermektedir.

Tablo 9’da dijital oyun oynama tutum ölçeği ve tüm alt boyutları ile kaç yıldır spor yapıyorsunuz değişkeni arasında yapılan analiz sonucunda anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır ($p>0.05$). Üstündağ (2021) araştırmasında öğrencilerin spor yapma süreleri ile ölçek ortalaması arasında yapılan analizde anlamlı bir sonucun olmadığını bildirmiş ve spor yapma sürelerinin dijital oyun oynama tutumları üzerinde etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yazıcıoğlu vd., (2021) yaptıkları çalışmada ölçek ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılığın olmadığını bildirmişlerdir. Bozkurt vd., (2019) çalışmalarında bilişsel ve duyuşsal alt boyutta ile spor yapma süresi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varmışken, davranışsal alt boyutta ise spor yapma süresinin anlamlı şekilde bir farklılığa neden olduğu sonucuna varmışlardır. Biddiss ve Irwin (2010), Demir ve

Cicioğlu (2019) yaptıkları araştırmada sportif etkinliklere katılımın dijital oyun oynama tutumunu düşürdüğünü bildirmişlerdir. Aksel (2018) çalışmalarında düzenli olarak spor yapan bireylerin tutum düzeylerinin anlamlı şekilde spor yapmayan bireylere göre daha düşük düzeyde oldukları sonucuna varmıştır. Lee ve Kim (2015) çalışmalarında dijital oyun bağımlılığını düzenli spor aktivitesi yapılarak aşılabileceğini tespit etmişlerdir. Ayrıca Çakır (2013) dijital oyun oynama süresinin artışının bireylerin diğer aktivitelerden uzaklaşmasına neden olabileceğini bildirmiştir. Çalışmamızda spor yapma süresi ile dijital oyun oynama ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılık çıkmamasının nedeni olarak tüm bireylerin sporcu olma özelliğinden kaynaklandığı, günlük yaşam içerisinde spor yapma davranışlarının tamamında devam etmesi ile de dijital oyun alanlarına yönelme gibi tutum ve davranışlarının zayıfladığı ve bu durumda sporun bireyler üzerinde etkisini göstermesi bakımından önemli olduğu ifade edilebilir.

Tablo 10'da dijital oyun oynama tutum ölçeği ile duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ile günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni arasında yapılan analizde anlamlı farklılık olduğu sonucuna varılmıştır ($p<0.05$). Farklılığın hangi yönde olduğuna bakmak amacı ile yapılan analizde dijital oyun oynama tutum ölçeği ve duyuşsal alt boyutta 59 dk ve altı günlük oyun oynama süresine sahip katılımcıların, 60 - 119 dk arası günlük oyun oynama süresine sahip katılımcılardan, davranışsal alt boyutta ise 59 dk ve altı günlük oyun oynama süresine sahip katılımcıların, 60 - 119 dk arası ile 120 dk ve üzeri katılımcılardan daha düşük tutum düzeyine sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Mutlu Bozkurt ve Olcay (2022) öğretmenlerle ilgili yapmış oldukları çalışmada dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun oynamaya tutum toplam puanı ve davranışsal alt boyutunda anlamlı farklılık saptamışlardır ($p<0.05$). Dijital oyun oynama süresi bir saat ve üzeri olan katılımcıların 30 dk ile 60 dk olan katılımcılardan puan ortalama düzeylerinin daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir. Demir ve Cicioğlu, (2019) fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkiyi araştırdıkları çalışmalarında dijital oyun oynama süresi ile arasında anlamlı düzeyde bir farklılığın olduğunu bildirmişlerdir. Güvendi vd., (2019) ortaokul öğrencilerinin dijital bağımlılık ile saldırganlık düzeylerini inceledikleri çalışmalarında çalışmamıza benzer şekilde 60 dk ve altında dijital oyun oynayan bireylerin puan ortalamalarının 61 - 120 dk ile 121 dk ve üzeri oyun oynayan bireylere göre dijital oyun oynama düzeylerinin daha düşük seviyede olduğunu bildirmişlerdir. Hazar vd., (2017) araştırmasında da araştırma bulgularına paralel olarak dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun düzeylerinin arttığını saptamışlardır. Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) ile Festl vd., (2016) ergen bireyler ile yapmış oldukları çalışmalarında dijital bağımlılığın oyun oynama süresi ile pozitif yönde bir ilişkili içinde bulunduğu sonucuna varmışlardır. Yapılan çalışmalar her ne kadar farklı özellikteki bireyler ile gerçekleştirilmiş olsada çıkan sonuçlar göstermektedir ki dijital oyun oynama süresi arttıkça bireylerin dijital oyun oynama tutumlarında bir artışa neden olduğu ifade edilebilir.

Tablo 11'de katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeğinde (50.55) orta; bilişsel alt boyut (12.90), duyuşsal alt boyut (13.07) ve davranışsal alt boyut ise (18.31) çok düşük puan düzeyine sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Mutlu Bozkurt ve Olcay (2022) dijital oyun oynamaya tutum ölçeği alt boyutları ile ilgili ortalama değerler için verdikleri bulgularda, dijital oyun oynama tutum ölçeğinde (51.51) orta; bilişsel alt boyut (15.91), duyuşsal alt boyut (14,74) ve davranışsal alt boyut ise (20,86) çok düşük puan düzeyine sahip oldukları sonucuna

varılmıştır. Karataş (2022) 14-16 yaş grubu öğrencilere yönelik yapmış olduğu çalışmada dijital oyun oynama tutum ölçeğinde (56.58) orta; bilişsel alt boyut (19.58) düşük; duyuşsal alt boyut (15.07) çok düşük; davranışsal alt boyut ise (21.96) düşük puan düzeyine sahip olduklarını bildirmişlerdir. Bu bölümde bulgular kısmında elde edilen verilerin tartışması yapılır. Araştırmanın çerçevesinde elde edilen bulgular ilgili literatür ile karşılaştırılarak yazar yorumları ile tartışılmalıdır. Sonuç kısmında ise tartışmalar sonucunda ortaya çıkan ana fikirler açıklanmalıdır.

Araştırmanın sonucunda sporcularda dijital oyun oynama tutum düzeyinin (50.55) ile orta, alt boyutlarda ise düşük düzeyde olduğu, bilişsel ve duyuşsal alt boyutta kadın katılımcıların tutum düzeylerinin daha yüksek olduğu, yaş değişkeninde duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarda anlamlı farklılıkların olduğu, lisanslı sporcu olmanın tutum düzeyini olumlu şekilde etkilediği, günlük dijital oyun oynama süresinin tutum düzeyini arttırmada etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Dolayısı ile sporun ve sporcu olma özelliğinin bireylerin dijital oyun oynama tutum düzeylerine karşı koruyucu bir faktör olduğu şeklinde değerlendirilebileceği ifade edilebilir.

ÖNERİLER

- Dijital araçların faydalı kullanımı konusunda bireysel ve toplumsal farkındalık oluşturulması için özellikle okul ve kulüplerde alt yaş gruplarından başlayarak rehberlik hizmetleri sunulabilir.
- Sporun fiziksel, fizyolojik ya da psikolojik etkilerinin yanı sıra bireylerin istedik yönde tutum sergilemeleri için de bir araç olarak kullanılabilir. Bireylere uzmanlar tarafından anlatılabilir.
- Özellikle teknolojinin hızla yayıldığı ve kullanımının her alanda neredeyse kaçınılmaz bir durum oluşturduğu bir gerçekliktir. Bu nedenle oluşabilecek dijital oyun oynama tutumunun bireylerde dijital oyun bağımlılığına dönüşmemesi için gereksiz şekilde dijital araçları kullanmamaları konusunda yönlendirmeler yapılabilir.

Etik Metni

“Bu makalede dergi yazım kurallarına, yayın ilkelerine, araştırma ve yayın etiği kurallarına, dergi etik kurallarına uyulmuştur. Makale ile ilgili doğabilecek her türlü ihlallerde sorumluluk yazarlara aittir.” Bu çalışma için Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Etik Kurulu'ndan 09.02.2024 tarih ve 11/16 karar numaralı etik kurul onayı alınmıştır.

Yazar(lar)ın Katkı Oranı Beyanı: Bu çalışmada birinci yazarın katkı oranı %60, ikinci yazarın katkı oranı %40'tır.

KAYNAKÇA

Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2). 66-71.

Aksel, N. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Alpar, R. (2010). Spor, sağlık ve eğitim bilimlerinden örneklerle uygulamalı istatistik ve geçerlik-güvenirlik. Detay Yayıncılık.
- Bayramoğlu, E., & Güzel Gürbüz, P. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 24-43.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*, (164), 664-672.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). Scientific research methods. Pegem Akademi.
- Cabi, E. (2015). Dijital teknolojiye yönelik tutum ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 6 (24), 3, 1229-1244.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerinin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Demir, G.T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Deniz, G. (2021). Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Erkal, M. (1996). *Sosyolojik açıdan spor*. Milli Eğitim Basımevi.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gökçeşlan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Güvendi, B., Tekkurşun-Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hancox, R.J., Poulton, R. (2006). Watching television is associated with childhood obesity: But is it clinically important? *International Journal of Obesity*, 30(1), 171-175.
- Hazar, Z., Demir, G.T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159). 56-57.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler, Ankara Özel Tefik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs, Ankara.
- Karataş, S. (2022). *14-16 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları ile sağlıklı beslenmeye ilişkin tutumlarının incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Yüzüncü yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
- Lee, C., & Kim, O. (2015). Predictors of online game addiction among korean adolescents. *Addiction Research and*

- Theory. 25 (1). 58-66.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdinçler, A.R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Mutlu Bozkurt, B., & Olcay, H., (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *International Journal of Social, Humanities And Administrative Sciences*, 8(55), 966-973.
- Mutlu Bozkurt, T., Dursun, M., & Arı, Ç. (2019). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227.
- Namli, S., & Demir, G.T. (2020). The Relation ship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational TechnologyTOJET*, 19(1), 40-52.
- Orman, N.K., & Arıcak, O.T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology*, 1(1): 40-42.
- Sherry, J.L., DeSouza, R., Greenberg, B.S., & Lanchlan., K. (2003). Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts. Paper Presented at Mass Communication Division, International Communication Association Conference, San Diego, CA.
- Sisson, S.B., Broyles, S.T., Baker, B.L., & Katzmarzyk, P.T. (2010). Screen time, physical activity, and over weight in US youth: National survey of children's health 2003. *Journal of Adolescent Health*, 47(3), 309–311.
- Turan, E., & Yorulmaz., B., (2022). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının saldırganlık düzeyleri ile ilişkisi. 9. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 21 Ekim, Türkiye.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2014). *Büyük türkçe sözlük*. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 01.05.2023.
- Üstündağ, S. (2021). *Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile oyunsallık ve sporda sosyal davranışlarının incelenmesi*. [Doktora Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı.
- World Health Organization (WHO), (2015). <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/en/>. Erişim: 01.12.2023
- Yazıcıoğlu, Ç.H., Pekel, A. Ö., Yarayan, Y. E., & İlhan, E. L. (2021). Çocuklarda dijital oyun oynama tutumu: yaz spor okuluna katılan çocuklar üzerinde bir araştırma. *ASUJSHR*, 2(2), 124-135.