



e-ISSN: 2630-6417

International Journal Of Social,  
Humanities And Administrative  
Sciences (JOSHAS JOURNAL)

Vol: 8 Issue: 55  
Year: 2022 AUGUST  
Pp: 966-973

Arrival

03 July 2022

Published

31 AUGUST 2022

Article ID

63875

Article Serial Number

4

DOI NUMBER

<http://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.63875>

How to Cite This Article

Mutlu Bozkurt, T. & Olcay, H.  
(2022). "Farklı Branş Öğretmenlerinin Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutumu", Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences, 8(55):966-973



International Journal Of Social,  
Humanities And Administrative  
Sciences is licensed under a Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License.

This journal is an open access, peer-  
reviewed international journal.

## Farklı Branş Öğretmenlerinin Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutumu

Attitudes of Different Branch Teachers Towards Playing Digital Games

Tuğba Mutlu Bozkurt Helin Olcay

Dr. Öğr. Üyesi., Bitlis Eren Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Bitlis, Türkiye  
Yüksek Lisans Öğrencisi., Bitlis Eren Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor ABD, Bitlis, Türkiye

### ÖZET

Bu çalışmada, farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma grubunu Bitlis ilinde MEB'na bağlı devlet okullarında görev yapan öğretmenlerin 71'i kadın (%47,0), 80'i erkek (%53,0) olmak üzere toplam 151 öğretmenden oluşmaktadır. Araştırmada nicel yöntemlerden tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma da veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu", ve "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma da verilerin analizi SPSS 22 istatistik paket programı ile yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular öğretmenlerin cinsiyet, branş, dijital oyun oynama süresi, düzenli spor yapma durumu ve fiziksel aktivite süresi değişkenlerine göre analiz edilmiştir. Sonuç olarak; yapılan analizi sonucunda, farklı branşa sahip öğretmenlerin puan ortalamaları ile dijital oyun oynamaya yönelik tutum toplam ortalaması arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Yapılan Tukey testi sonucunda; Sözel branş derslerine giren öğretmenlerin (Türkçe, Edebiyat, Sosyal Bilgiler, Felsefe) puan ortalaması, Özel yetenek derslerine giren öğretmenlerin (Beden Eğitimi, Resim Eğitimi, Müzik Eğitimi, Özel Eğitim) puan ortalamasından daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca cinsiyet, düzenli spor yapma durumu ve fiziksel aktiviteye katılım süresi değişkenleri ile ölçek toplam puan arasında yapılan analiz sonucunda anlamlı farklılık tespit edilmeyen; dijital oyun oynama süresi değişkeni arasında anlamlı farklılık bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Farklı Branşlar, Öğretmenler, Dijital Oyun, Dijital Oyun Oynama Tutumu

### ABSTRACT

In this study, it is aimed to examine the attitudes of different branch teachers towards playing digital games. The research group consists of a total of 151 teachers, 71 (47.0%) female and 80 (53.0%) male teachers working in public schools affiliated to the Ministry of National Education in the province of Bitlis. In the research, the survey model, which is one of the quantitative methods, was used. "Personal Information Form" and "Attitude Scale Towards Digital Gaming" were used as data collection tools in the research. The analysis of the data in the research was made with the SPSS 22 statistical package program. The findings obtained from the research were analyzed according to the variables of teachers' gender, branch, duration of playing digital games, regular sports and duration of physical activity. As a result of the analysis, a significant difference was found between the average scores of teachers from different branches and the total average of their attitudes towards playing digital games. As a result of the Tukey test; It was concluded that the average score of the teachers who took the verbal branch courses (Turkish, Literature, Social Studies, Philosophy) was higher than the average score of the teachers who took the Special talent courses (Physical Education, Painting Education, Music Education, Special Education). In addition, while there was no significant difference as a result of the analysis made between the variables of gender, regular sports and participation time in physical activity and the total score of the scale; a significant difference was found between the variable of digital game playing time.

**Keywords:** Different Branches, Teachers, Digital Game, Digital Game Playing Attitude

## 1. GİRİŞ

Günümüz toplumunun teknoloji çağı olarak adlandırılmasında önemli rolü olan bilgisayar ve internet kullanımı, günlük hayatı birçok yönden etkilemektedir. Ayrıca, teknolojiye ulaşım maliyetinin düşmesi, internetin gitgide yaygınlaşması, dijital araçlara ulaşımın kolaylaşması ve dijital araçların çeşitliliğinin artması gibi nedenlerle dijital oyunlara erişim artmaktadır (Dijital Oyun Raporu, 2019; Kol, 2017; Palaiologou, 2016). Dijital oyunlar; çevrimdışı ya da çevrimiçi olarak oynanabilmektedir (İrmak & Erdoğan, 2016). Bilgisayarda, oyun konsollarında, cep telefonlarında yer alan (Rideout ve ark., 2010), genelde tek başına oynanan, başlangıcı ve sonu sınırlı süreye sahip oyunlar olsalar da kimi zaman birden fazla kullanıcının karşılıklı oynamasına imkân veren ve rekabete dayanan oyunlar olarak da ifade edilmektedir (Söylemez, 2021). Dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi, yazılımdır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Dijital oyunlar bireylerin gün içerisindeki tavır ve davranışları üzerinde bazı olumlu katkılar sağlamaktadır. Örneğin; kişiler dijital oyunlar aracılığı ile sıkıntı ve stresten uzaklaştırarak iş hayatlarındaki motivasyonlarının artmasını sağlayabilmektedir. Ayrıca bu katkılardan bazılarını değinecek olursak, stratejik düşünme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözme, teknoloji eğilimi ve teknolojiyi kullanma becerisini de bunlardan birkaçı olarak belirtilebilir (Tüzün, 2002; Tarhan & Nurmedov, 2011; Akçay & Özcebe, 2012; Şahin & Tuğrul, 2012). Bunların aksine dijital oyunların olumsuz yanlarına değinmek gerekirse; dijital oyunlar, sosyal hayata yeteri kadar vakit ayıramamaya, aile ve arkadaş ilişkilerinin bozulmasına kadar birçok faktör ile hayatın akışını etkileyebilmektedir (Uzunoglu, 2021). Bilgisayar ve internet kullanımını sınırlandıramayan bireyler dijital ortamın cazibesine kapılarak vaktinin çoğunu dijital ortamlarda ve dijital oyunlarla geçirmektedir (Sezgin ve ark., 2011). Bununla birlikte dijital oyunların kişinin

günlük yaşam içerisindeki bilişsel, duyuşsal ve davranışlarını etkilemesi akıllara tutumu ve dijital oyun oynamaya yönelik tutumu getirmektedir.

Tutum, bir bireye atfedilen ve onun bir psikolojik durum, vaka ile ilgili düşünce, duygu ve davranışlarını düzenli bir biçimde oluşturan bir eğilim olarak tanımlanmaktadır. Bir tutum, kişinin duygu, düşünce ve davranışlarını birbirleriyle uyumlu kılarak etkilemektedir (Kağıtçıbaşı, 1988; Başaran, 1990; Feldman 1993). Başka bir deyişle; tutum, bireyin herhangi bir durum, olay veya nesneyle ilgili olarak sahip olduğu tepki eğilimi olarak da ifade edilmektedir (Temizkan, 2008). Ayrıca tutumlar tam olarak geliştiği taktir de, bireyi davranışa hazırlayan, bir şeyi sevmeye, istemeye veya yapmaya içten yönelme haline de dönüşebilmektedir. Böylece bireyin çevresindeki çeşitli objelere beslediği duyguları, o obje hakkındaki düşüncelerine ve gene o objelere karşı davranışlarında bir devamlılık hali ve düzen içinde görülmektedir (Kağıtçıbaşı, 1989).

Dijital oyun oynamaya yönelik tutum ise, bireylerin kafasını boşaltma isteği, eğlence arayışı içinde oluşu, asosyal hayat tarzından uzaklaşma isteği, çevresinden kaçma arzusu, yaşadığı hayatta ulaşamadıklarına dijital alanda uygulamak istemesi oluşturmaktadır (Demir & Bozkurt, 2019). Tutumlar bilişsel, duyuşsal ve davranışsal olarak üç alt boyuttan meydana gelmektedir ve bu alt boyutlar birbiri içine girerken, hareketli bir döndü halindedir (Tavşancıl, 2014). Bu bağlamda öğretmenlerin gerek okul hayatındaki ders yoğunluğuna, gerekse öğrenciler ile olan diyaloglarına, gerekse de veli ile aralarındaki ilişkilerin de yoğun bir tempo ile karşılaşabilmektedirler. Bu durumunda öğretmenlerin kafa dağıtma arzusu ve rahatlama ihtiyacı için dijital oyunlara yönelme isteği akıllara gelmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda farklı branştaki öğretmenlerin dijital oyun oynamaya yönelik tutum ile hangi branştan öğretmenlerin ne sıklıkla dijital oyunlara yöneldiği ve ayırdıkları zamanı araştırmak amaçlanmıştır.

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırmanın Modeli

Farklı öğretmen branşlarının dijital oyun oynamaya yönelik tutumunun incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, nicel yöntemlerden tarama modeli kullanılmıştır. “Geçmişten günümüze halen devam etmekte olan bir olgu ya da olayı olduğu gibi resmetmeyi hedefleyen ve çalışmaya konu olan durum için, kişinin ya da nesnenin, var olduğu gibi betimlenmeye çalışıldığı” yöntem çeşiti tarama modeli olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2014)

### 2.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubu, 2021-2022 eğitim ve öğretim döneminde, Bitlis ilinde MEB’na bağlı devlet okullarında görev yapan öğretmenlerin 71’i kadın (%47,0), 80’i erkek (%53,0) olmak üzere toplam 151 gönüllü öğretmenden oluşmaktadır. Öğretmenlerin demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

**Tablo 1.** Katılımcıların Demografik Değişkenlerine İlişkin Frekans Tablosu

Değişken		f	%
Cinsiyet	Erkek	80	53,0
	Kadın	71	47,0
Düzenli spor yapma	Evet	65	43,0
	Hayır	86	57,0
Dijital Oyun Oynama Süresi	30 dk. ve daha az	97	64,2
	31-60 dk.	35	23,2
	61-90 dk. ve fazla	19	12,6
Fiziksel Aktivite Katılım Süresi	30 dk. ve daha az	58	38,4
	31-60 dk.	53	35,1
	61-90 dk. ve fazla	40	26,5
Branş	Sözel dersler	69	45,7
	Sayısal dersler	38	25,2
	Özel yetenek dersleri	44	29,1
Toplam		151	100

Tablo 1 incelendiğinde araştırma yer alan öğretmenlerin % 53,0’ının erkek, % 47,0’ ının kadın olduğu; % 43,0’ ının düzenli spor yaptığı, % 57,0’ının düzenli spor yapmadığının; dijital oyun oynama süresi % 64,2’sinin 30 dk. ve daha az, % 23,2’sinin 31-60 dk., % 12,6’sının 61-90 dk. ve fazla olduğu; fiziksel aktiviteye katılım süresi % 38,4’ünün 30 dk. ve daha az, % 35,1’inin 31-60 dk., % 26,5’inin 61-90 dk. ve fazla olduğu; branşı % 45,7’sinin sözel dersler, % 25,’ sinin sayısal dersler ve % 29,1’inin özel yetenek dersleri olduğu tespit edilmiştir.

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında kullanılan veri toplama formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” oluştururken; ikinci bölüm, geçerlik ve güvenilirliği yapılmış “Dijital Oyun Oynama Tutum” ölçeği oluşturmaktadır. Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları Tablo 2’de verilmiştir.

### 2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Öğretmenlerin cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, dijital oyun oynama süresi, fiziksel aktiviteye katılım süresi ve branş değişkeni gibi demografik özelliklerini belirlemek için araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

### 2.3.2. Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)

Demir ve Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği”; “Bilişsel”(5 madde), “Duyuşsal”(5 madde) ve “Davranışsal” (8 madde) olmak üzere toplam 3 alt boyut ve 18 maddeden oluşmaktadır. Ölçek, “Hiç katılmıyorum”(1) ifadesinden “Tamamen katılıyorum” (5) ifadesine doğru 5’li likert tipinde derecelendirilmiştir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 18, en yüksek puan 90’dır. DOOTÖ’nün 2., 3., 5., 6., 7., 10. ve 18. maddeleri ters kodlanmıştır. Ölçeğin güvenirliğine ilişkin iç tutarlılık katsayısı, “Bilişsel Alt Boyut” için .90, “Duyuşsal Alt Boyut” için .81 ve “Davranışsal Alt Boyut” için .91 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin bütünü için iç tutarlılık katsayısı .82’dir. Bu çalışmada ise, ölçeğin bütününe ilişkin iç tutarlılık katsayısı .90, “Bilişsel Alt Boyut” için .69, “Duyuşsal Alt Boyut” için .65 ve “Davranışsal Alt Boyut” için ise .83” olarak tespit edilmiştir.

**Tablo 2.** Ölçeklerin Güvenirlik Katsayıları

Ölçekler	Chronbach’s Alpha ( $\alpha$ )	Madde Sayısı
Bilişsel Alt Boyut	,69	5
Duyuşsal Alt Boyut	,65	5
Davranışsal Alt Boyut	,83	8
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	,90	18

Alanyazında Özdamar tarafından belirlenen güvenirlik değerleri;  $0,00 < \alpha < 0,40$  “güvenilir değil”,  $0,41 < \alpha < 0,60$  “düşük güvenirlik”,  $0,61 < \alpha < 0,80$  “orta düzeyde güvenirlik”,  $0,81 < \alpha < 1,00$  “yüksek düzeyde güvenirlik” olarak verilmiştir (Özdamar, 1999). Tablo 3 incelendiğinde chronbach alpha (  $\alpha$  ) değerlerinin güvenirlik için yüksek düzeyde yeterli olduğu görülmektedir.

### 2.4. Verilerin Analizi

Çalışmanın analiz işlemine başlamadan ilk olarak, normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların sağlanıp sağlanmadığına bakılmalı, ayrıca belirtilen bilgilerden hareketle hangi istatistiksel analizlerin kullanılması gerektiği noktasında istatistiksel bilgi dokümanlarının incelenmesi gerektiği belirtilmektedir (Tozoğlu & Dursun, 2020). Verilerin analizinden önce, veri analizinde kullanılacak istatistiksel testlere karar vermek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri Tablo 3’te bulunmaktadır. Elde edilen değerler incelendiğinde; verilerin (-1,5 ile +1,5) arasında bulunması, veri setinin normal dağıldığını ve parametrik testler tercih edilmesi gerektiği ifade edilmektedir (Tabachnick ve Fidel, 2013). Veriler SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerinin belirlenmesi için betimsel istatistikler yapılmıştır; frekans (f), yüzde (%), ortalama ( $\bar{X}$ ) ve standart sapma (ss) tercih edilmiştir. İki değişkenin karşılaştırılabilmesi için “Bağımsız Örneklemeler için T-Testi”, üç ve daha fazla olan değişkenlerin analizinde “Tek Yönlü Varyans Analizi ANOVA” kullanılırken; bir farklılaşma olması halinde, farklılığın hangi gruptan kaynaklandığı “Tukey HSD” testi kullanılırken, değişkenler arasındaki ilişkiyi, yönünü ve düzeyini belirlemek için ise “Linear Regresyon Analizi” kullanılmıştır.

**Tablo 3.** Ölçeklere İlişkin Betimsel Analiz

Alt Boyut	n	Min.	Max.	$\bar{X}$	Ss	Medyan	Skewness	Kurtosis
Bilişsel Alt Boyut	151	6,00	25,00	15,91	4,01	17,00	-,253	-,185
Duyuşsal Alt Boyut	151	5,00	23,00	14,74	3,94	15,00	-,621	,622
Davranışsal Alt Boyut	151	8,00	40,00	20,86	7,25	21,00	,198	-,804
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	151	23,00	80,00	51,51	9,52	51,00	,061	,717

Dijital Oyun Oynamaya Tutum Ölçeği alt boyutlarından elde edilen ortalamalar incelendiğinde, en yüksek ortalamanın “Davranışsal Tutum” alt boyutunda ( $\bar{X}=20,86 \pm 7,25$ ), en düşük ortalama değer “Duyuşsal Tutum” alt boyutunda ( $\bar{X}=14,74 \pm 3,94$ ) olduğu görülmektedir.

## 3. BULGULAR

Farklı öğretmen branşlarının dijital oyun oynamaya yönelik tutumunun incelenmesi amacıyla, bazı değişkenler aracılığı ile yapılan araştırmada elde edilen bulgular tablolar şeklinde sunulmaktadır.

**Tablo 4.** Cinsiyete Değişkenine İlişkin T-test Analizi

Ölçek	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Erkek	80	16,43	3,76	149	1,71	,08
	Kadın	71	15,32	4,22			
Duyuşsal Alt Boyut	Erkek	80	14,95	3,73	149	,68	,49
	Kadın	71	14,50	4,18			
Davranışsal Alt Boyut	Erkek	80	21,43	7,38	149	1,03	,30
	Kadın	71	20,21	7,11			
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	Erkek	80	52,82	9,51	149	1,80	,07
	Kadın	71	50,04	9,38			

Tablo 4’te verilen analiz sonuçlarına göre öğretmenlerin cinsiyetleri ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeğinden almış oldukları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ( $p>0,05$ ).

**Tablo 5.** Düzenli Spor Yapma Değişkenine İlişkin T-testi Analizi

Ölçek	Düzenli Spor Yapma	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Evet	65	15,53	3,97	149	-,99	,31
	Hayır	86	16,19	4,04			
Duyuşsal Alt Boyut	Evet	65	14,16	3,64	149	-1,55	,12
	Hayır	86	15,17	4,13			
Davranışsal Alt Boyut	Evet	65	20,84	6,73	149	-,02	,98
	Hayır	86	20,87	7,66			
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	Evet	65	50,55	9,39	149	-1,08	,28
	Hayır	86	52,24	9,60			

Tablo 5 incelendiğinde öğretmenlerin düzenli spor yapma değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki T-testi sonuçlarına göre anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

**Tablo 6.** Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Dijital Oyun Oynama Süresi	n	$\bar{X}$	Ss	f	p	Tukey
Bilişsel Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	97	16,17	3,89	1,87	,15	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	35	14,80	4,04			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	19	16,63	4,34			
Duyuşsal Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	97	14,61	4,14	,14	,86	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	35	14,88	4,07			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	19	15,10	2,57			
Davranışsal Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	97	18,28	6,62	21,76	,00*	3>2>1
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	35	25,34	6,76			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	19	25,73	4,35			
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	97	49,08	9,00	10,42	,00*	3>2>1
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	35	55,02	10,0			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	19	57,47	6,14			

\*( $p<0,05$ )

Tablo 6 incelendiğinde öğretmenlerin dijital oyun oynama süresi değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, “Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam” ve “Davranışsal” alt boyutunda anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p<0,05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; dijital oyun oynama süresi 61-90 dk. ve daha fazla olan öğretmenlerin ortalama puanlarının, 31-60 dk. ile 30 dk. ve daha az olan öğretmenlerin ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 7.** Fiziksel Aktiviteye Katılım Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Fiziksel Aktiviteye Katılım Süresi	n	$\bar{X}$	Ss	f	p	Tukey
Bilişsel Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	58	16,27	4,14	1,66	,19	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	53	16,26	3,91			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	40	14,92	3,87			
Duyuşsal Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	58	14,20	4,30	,87	,41	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	53	15,13	3,72			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	40	15,00	3,69			
Davranışsal Alt Boyut	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	58	19,65	7,61	1,31	,27	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	53	21,71	5,67			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	40	21,47	8,46			
Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplam	30 dk. ve daha az <sup>1</sup>	58	50,13	9,50	1,36	,25	
	31- 60 dk. <sup>2</sup>	53	53,11	8,44			
	61-90 dk. ve daha fazla <sup>3</sup>	40	51,40	10,74			



Tablo 7’de verilen analiz sonuçlarına göre fiziksel aktiviteye katılım süresi değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA testi sonuçlarına göre anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

**Tablo 8.** Branş Değişkenine İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Branş	n	$\bar{X}$	Ss	f	p	Tukey
Bilişsel Alt Boyut	Sözel dersler <sup>1</sup>	69	16,44	3,44	1,17	,31	
	Sayısal dersler <sup>2</sup>	38	15,60	4,52			
	Özel yetenek dersleri <sup>3</sup>	44	15,34	4,36			
Duyuşsal Alt Boyut	Sözel dersler <sup>1</sup>	69	15,31	3,65	1,60	,20	
	Sayısal dersler <sup>2</sup>	38	14,57	3,58			
	Özel yetenek dersleri <sup>3</sup>	44	13,97	4,58			
Davranışsal Alt Boyut	Sözel dersler <sup>1</sup>	69	22,26	6,80	2,71	,06	
	Sayısal dersler <sup>2</sup>	38	20,34	7,72			
	Özel yetenek dersleri <sup>3</sup>	44	19,11	7,26			
Dijital Oyun	Sözel dersler <sup>1</sup>	69	54,02	8,90	5,18	,00*	1>3
Oynamaya Tutum	Sayısal dersler <sup>2</sup>	38	50,52	8,53			
Toplam	Özel yetenek dersleri <sup>3</sup>	44	48,43	10,36			

Tablo 8 incelendiğinde, verilen analiz sonuçlarına göre branş değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, “Dijital Oyun Oynamaya Tutum Toplamında” anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p<0,05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; sözel derslere giren öğretmenlerin dijital oyun oynama tutum ortalama puanlarının, özel yetenek derslerine giren öğretmenlerin puan ortalamasından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma grubunu Bitlis ilinde MEB’e bağlı devlet okullarında görev yapan öğretmenlerin 71’i kadın (%47,0), 80’i erkek (%53,0) olmak üzere toplam 151 gönüllü öğretmenden oluşmaktadır. Bu çalışmada farklı öğretmen branşlarının dijital oyun oynamaya yönelik tutum düzeylerini incelemek için cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, dijital oyun oynama süresi, fiziksel aktiviteye katılma süresi ve branş değişkenlerine göre analiz edilerek incelenmiştir.

Cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre; farklı branş öğretmenlerin dijital oyun oynamaya yönelik tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Cinsiyet değişkeninin dijital oyun oynamaya yönelik tutum üzerinde anlamlı farklılık oluşturmaması hem tutum üzerinde, hem de dijital oyun oynamak için etkili bir değişken olmadığını düşündürmüştür. Çünkü dijital oyun oynamaya yönelik tutumu belirleyecek olan kadın-erkek olma durumu değil, bireyin içinde bulunduğu bilişsel, duyuşsal ve davranışsal halinden olduğu düşünülmektedir. Yapılan literatür taraması sonucunda örneklem grubu olarak öğretmenlerin dijital oyun oynamaya yönelik tutumunu inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak dijital oyun, dijital oyun motivasyonu ve dijital oyun bağımlılığı konularını inceleyen çalışmalar mevcuttur. Arslan (2020)’de yapmış olduğu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini incelemiş olup, araştırma bulgularını destekler nitelikte cinsiyet değişkeni ile arasında anlamlı farklılığa ulaşamamıştır. Araştırma bulgularından farklı sonuçlara ulaşan; İşçi ve Yeşiltaş (2020) araştırmalarında erkek öğretmen adaylarının kadın öğretmen adaylarına göre dijital eğitsel oyunlarla daha çok ilgilendikleri tespit edilmiştir. Sherry ve ark., (2003)’te yaptığı çalışmada erkeklerin kadınlara oranla daha çok dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun oynama süresi değişkeni analiz sonuçlarına göre; farklı branş öğretmenlerin dijital oyun oynamaya yönelik tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Dijital oyun oynama süresi değişkeninin dijital oyun oynamaya yönelik tutum ölçeği toplam puanının ve davranışsal alt boyutunda anlamlı farklılık oluşturmaması, bireylerin tutum ve davranışlarının dijital oyun oynama süresine göre şekillendiğini düşündürmektedir. Dijital oyun oynamaya daha fazla zaman ayıran öğretmenlerin tutum düzeylerini de etkilediği ve dijital oyun oynamayı daha çok sevdikleri, bu yüzden daha fazla vakitlerini oyun oynayarak geçirdikleri düşünülmektedir. İlgili literatüre bakıldığında ise yine dijital oyun oynamaya yönelik tutum üzerine yapılan çalışmalara rastlanmadığı için motivasyon ve bağımlılık alanında yapılan araştırmalar incelenmiştir. Demir ve Cicioğlu, (2019)’da yapmış oldukları çalışmada, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkiyi incelemiş ve dijital oyun oynama süresi değişkeni ile istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarından farklı olarak; Hazar ve ark., (2017) yapmış oldukları çalışmada dijital oyun oynama süresinin fiziksel aktivite düzeyini etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yapılan bir çalışmada, bilgisayar oyunu oynama süresinin ilköğretim kademelerinde çalışanlarda artış gösterirken, üniversite düzeyinde azaldığı bulunmuştur (Sherry ve ark., 2003).

Fiziksel Aktiviteye Katılım Süresi Değişken analiz sonuçlarına göre; farklı branş öğretmenlerin dijital oyun oynamaya yönelik tutum puan ortalamaları arasında ölçek ve alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki yapılan analiz sonuçlarına göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Günümüz şartları düşünüldüğünde iş stresi, yoğun tempo ve yeterli enerji bulamamaları, bireyleri fiziksel aktiviteye katılım kadar ulaşımı kolay olan dijital oyunlara sevk ettiği düşünülmektedir. Dijital oyun oynamaya yönlendiren merak ve ilginin benzer şekilde fiziksel aktiviteye katılım için de geçerli olduğu akla gelmiştir. Dijital oyun oynamaya yönelik tutum çalışmaları yetersiz olduğu izin bağımlılık ve motivasyon araştırmaları üzerinden tarama yapılmıştır. Çalışmamızı destekler nitelikte Hazar ve ark., (2017) günlük ortalama dijital oyun oynama süresi değişkenine göre, fiziksel aktivite düzeyi toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaştığı tespit edilmiştir. Ulaştığımız sonuçların aksine Demir ve Cicioğlu, (2019)'da lise öğrencileri üzerinde yaptıkları araştırmada fiziksel katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı fark tespit ederken yine Altay ve Haluk, (2022)'de yaptıkları araştırmada fiziksel aktiviteye katılma motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki tespit ettikleri görülmektedir.

Düzenli spor yapma değişkeni incelendiğinde; öğretmenlerin düzenli spor yapma değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına göre anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Elde edilen sonucun öğretmenlerin çalışma saatlerinden dolayı, düzenli fiziksel aktiviteye zaman ayıramaması ve dijital oyun oynamayı alışkanlık haline getiremeyip yalnızca boş vakitlerinde stres atmak için başvurmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu sonuca rağmen, araştırmamızdan farklı olarak, Hazar ve ark., (2017) yapmış oldukları çalışmada düzenli olarak spor yapmayan öğrencilerin ortalamalarının, düzenli spor yapan öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öğretmenlerin branş değişkeni incelendiğinde; analiz sonuçlarına göre branş değişkeni ile Dijital Oyun Oynamaya yönelik Tutum ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına göre, "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Tutum" ölçeği genel toplamında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; sözel derslere giren (Türkçe, Edebiyat, Sosyal Bilgiler, Felsefe) öğretmenlerin dijital oyun oynama tutum ortalama puanlarının, özel yetenek derslerine giren (Beden Eğitimi, Resim Eğitimi, Müzik Eğitimi, Özel Eğitim) öğretmenlerin puan ortalamasından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçtan hareketle, öğretmenlerin sözel derslerin monotonluğundan ya da devamlı olarak konuşma halinde, zihnen hissedilen yorgunluktan kurtulmak için olduğu düşünülmektedir. Sözel derslerin (Türkçe, Edebiyat, Sosyal Bilgiler, Felsefe) verdiği rahavetten kurtulmak, zihin boşaltmak ve düşünmeden yapılan eylemler, öğretmenleri stres atmak ve kafa dağıtma arzusuyla dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları düşünülmektedir. Ayrıca sözel derslere giren öğretmenlerin (Türkçe, Edebiyat, Sosyal Bilgiler, Felsefe) dijital oyunlara fazla vakit ayırmalarının bir başka nedeni olarak ise, değişen ve gelişen teknoloji ile birlikte öğrencilere eğitim esnasında hem eğitmek hem de eğlendirmek olduğu akıllara gelmektedir. Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanılmasına ilişkin birçok araştırma yapılmış ve çoğunun da sözel derslere yönelik olduğu tespit edilerek, araştırma sonuçlarını destekler nitelikte olduğu görülmektedir (Gözüm & Kandır, 2020; Homer ve ark., 2018; Kutner ve ark., 2008; Küçükali, 2015; Ramos & Melo, 2019). Bununla birlikte Tüzün ve Özdiç (2010)'da yaptığı çalışmada, eğitim amaçlı kullanılabilip kullanılamayacağı öğretmen adaylarına sorulmuş ve %89'u kullanılabileceğini belirtmiştir.

Sonuç olarak; farklı branşlardan olan öğretmenlerden sözel ders grubuna giren öğretmenlerin (Türkçe, Edebiyat, Sosyal Bilgiler, Felsefe) lehinde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca Dijital oyun oynama süresi en fazla olan grubun dijital oyun oynamaya yönelik tutum puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ancak cinsiyet, düzenli spor yapma ve fiziksel aktiviteye katılım süresi değişkenleri puan ortalamalarında anlamlı farklılığa ulaşamamıştır. Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, gerek öğretmenlerin stres atma (Durdu ve ark., 2004), gerek eğlenmek amacıyla oynanması (Horzum, 2011), gerek ders öğretiminde, gerekse de ders tekrarı ve pratiklerinde olsun eğitim-öğretim sürecinde olumlu katkıları olan bir etkinlik olduğu düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

1. Altay, A., & Koç, H. (2022). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu İle Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin Kadın Ve Erkek Öğrenciler Arasındaki Farklılıklar Açısından İncelenmesi. Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2(1), 45-60.
2. Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
3. Çetin, E. (2013), Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.

4. Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
5. Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
6. Demir, Ü. Dijital Oyun Kullanımı ve Aile İletişimi: Çanakkale'de Üniversitede Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2021(56), 121-141.
7. Dijital Oyun Raporu (2019). Dijital Oyun Raporu- Güvenli İnternet Merkezi <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> sayfasından 15.05.2022 tarihinde erişim erişim sağlanmıştır.
8. Dönel Akgül, G. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunlar ve kodu uygulamasına yönelik görüşleri. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 8(2), 101-120.
9. Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri*, Ankara.
10. Gözüm, A. & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (41), 82-100.
11. Hazar, Z., Demir, G., 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.
12. Homer, B. D., Plass, J. L., Raffaele, C., Ober, T. M. ve Ali, A. (2018). Improving high school students' executive functions through digital gameplay. *Computers & Education*, 117, 50-58.
13. Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
14. Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
15. Karasar, N. (2014). Bilimsel Araştırma Yöntemi. 26. Baskı. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
16. Kol, S. (2017). Erken çocuklukta teknoloji kullanımı. Pegem Akademi: Ankara.
17. Kutner, L.A., Olson, C.K., Warner, D.E. and Hertzog, & S.M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *J Adolesc Res.* 23(1),76-96.
18. Küçükali, A. (2015). Çocukların oyun oynama hakkı ve değişen oyun kültürü. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(1), 1-14.
19. Özdamar, L. (1999). A genetic algorithm approach to a general category project scheduling problem. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (Applications and Reviews)*, 29(1), 44-59.
20. Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5- 24. doi: 10.1080/1350293X.2014.929876.
21. Ramos, D.K. and Melo, H.M. (2019). Can digital games in school improve attention? A study of Brazilian elementary school students. *J. Comput. Educ.* 6, 5–19.
22. Rideout, V. J., Goehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010), Generation M2 : Media in the lives of 8-to 18-year-olds. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation. Retrieved March 1, 2010, from <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>.
23. Sezgin, E., Ekiz, M. A., & Sevim, K. (2021). Genç Ve Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
24. 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.

25. Söylemez, A. (2021). Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eğitim programının çocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi. Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
26. Tabachnic, B. & Fidell, L., (2013). Using Multivariate Statistics (Sixth Ed.) Pearson, Boston.
27. Temizkan, M. (2008). Türkçe öğretmen adaylarının öğretmenlik mesleğine yönelik tutumları üzerine bir araştırma. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 6(3), 461-486.
28. Tüzün, H. & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması, Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II, 16-18 Mayıs 2010, Ankara.
29. Tozoğlu, E. & Dursun, M. (2020). Spor Bilimlerinde Bilimsel Araştırma Süreci, Editör; Gökmen, Ö. Spor & Bilim, Efe Akademi Yayınevi. İstanbul. S.7-23.
30. Uzunoğlu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. Yeni Medya, (11), 116-131.