

Spor Yapan ve Yapmayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Yeterlik İnanç Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

By zekihan hazar



16

International

Journal of Human Sciences

ISSN:2458-9489

Volume 15 Issue 1 Year: 2018

1
2
3
4

Investigation of the Relationship Between Self-Efficacy Belief Levels and Digital Game Dependence of Children Who Do and Who Do Not Do Sports

Spor Yapan ve Yapmayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Yeterlik İnanç Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Zekihan Hazar¹

5

Abstract

The aim of this study is to investigate the relationship between the levels of digital game addiction and self-efficacy beliefs of children who do sports and who do not. In this study, which is designed according to quantitative research model, correlational research method is used. The universe of the research; There are 1200 students in the 10-14 age group who study at Atatürk Secondary School affiliated to Niğde Provincial Directorate of National Education in 2018-2019 academic year. The sample of the study was composed of 500 students (202 females, 233 males) who agreed to participate voluntarily (30 min. Digital games each day). As data collection tools; "Secondary School Self-Efficacy Scale" and "Digital Game Addiction Scale for Children" were used. In the analysis of data, paired comparisons and correlation analyzes were done by using SPSS 24. Package program. As a result of the binary comparison analysis, there was a difference between the groups. Similarly, correlations between scale scores were found in the correlation analyzes. As a result; It has been determined that self-efficacy beliefs of individuals are an important factor in digital gaming addiction which has

Özet

Bu araştırmanın amacı, spor yapan ve yapmayan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz yeterlik inanç düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Nicel araştırma modeline göre tasarlanan bu çalışmada korelasyonel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini; Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Atatürk Ortaokulu'nda 2018-2019 eğitim öğretim yılında öğrenim gören, 10-14 yaş grubu 1200 öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini (her gün en az 30 dk. dijital oyun oynayan) araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden, 500 öğrenci (202 kadın, 233 erkek) oluşturmuştur. Veri toplamı olarak "Ortaokul Öz-Yeterlik Ölçeği ile Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 24. Paket programı kullanılarak veri setine ilişkin ikili karşılaştırmalar ve korelasyon analizleri yapılmıştır. Yapılan ikili karşılaştırma analizleri sonucunda gruplar arasında fark olduğu görülmüştür. Benzer şekilde yapılan korelasyon analizlerinde de ölçek puanları arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak; günümüzün önemli bir sorunu haline gelmiş olan dijital oyun bağımlılığında bireylerin öz yeterlik inançlarının önemli bir

become an important problem of today.

Key Words: Sports, Children, Digital game, Addiction, Self efficacy

18

[\(Extended English summary is at the end of this document\)](#)

faktör olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Spor, Çocuk, Dijital oyun, Bağımlılık, Öz yeterlik

5

6

7

8

9

1.Giriş

10 Algılanan öz-yeterlik, insanların yaşamlarını etkileyen olaylar üzerinde, etkili olan
11 performans düzeylerini üretme yeteneklerine olan inançları olarak tanımlanır (Bandura, 1994).
12 Pajares (2002) öz yeterlik kavramını, bireylerin sahip oldukları bilgi ve becerileri etkin bir biçimde
13 kullanabilmeleri için kendilerine olan güven olarak ifade etmektedir. Bandura (1997), bireylerin
14 kendi kendilerine yetme yetisine dayanan inançlarının insanların motivasyonlarını, davranışlarını,
15 duygusal tepkilerini ve düşünce kalıplarını etkilediğini, bununla birlikte bireylerin yaşadığı olumlu ve
16 olumsuz deneyimlerin, dolaylı yaşantuların, sözel iknaların ve içinde buldukları psikolojik
17 durumlarının öz yeterlik inançlarını şekillendiren önemli faktörler olduğunu ifade etmektedir. Lee
18 (2005), bu şekillendirici faktörlerin yanında, bireylerin doğrudan deneyimleriyle, diğer insanları
19 gözlemlenmeleri ya da başkalarının yorumlarını dinlemeleriyle de öz yeterliliklerini
20 geliştirebileceklerini ifade etmektedir.

21 Bu değerlendirmelere göre; bireyin genel öz yeterlik inancının yüksek olmasının yaşamı
22 boyunca karşılaşılabileceği zorlukların üstesinden gelebilmesinde önemli bir faktör olduğu
23 söylenebilir. Diğer taraftan genel öz yeterlik inancı düşük olan bireylerin ise karşılaşılabileceği
24 problem durumlarında başarısız olmaları ve dolayısıyla sosyal yaşama uyum noktasında bazı sorunlar
25 yaşamaları güçlü bir olasılıktır. Çocukluk döneminde yaşanan birçok deneyim bireylerin yetişkinlik
26 dönemlerinin şekillenmesinde önemli faktörlerdir. Bu dönemde kazanılan öz yeterlik inancı
27 yetişkinlik döneminde bireyin çevresine uyum sağlayabilmesinde oldukça önemlidir. Çocukluk
28 döneminde kazanılacak öz yeterlik inancının şekillenmesinde bu dönemde oynanan oyunlar önemli
29 bir faktördür. Çocuk oyunlarda, kendini ve çevreyi tanıma fırsatı bularak karşılaştığı problem
30 durumlarını aşma fırsatı yakalar ve bu durum çocuğun kendine olan öz yeterlik inancını önemli

31 ölçüde etkiler. Dijitalleşen dünyada çocukların oyun deneyimleri de hızlı bir biçimde de
32 dijitalleşmektedir. Bu dijitalleşmenin beraberinde getirdiği en önemli sorunlardan birisi de dijital
33 oyun bağımlılığıdır. Bu noktada dijital oyun ve öz yeterlik kavramları arasındaki etkileşimin nasıl
34 olduğu önemli bir soru işaretidir. Dijital oyunların geleneksel oyunlarda olduğu gibi çocukların
35 kendini ve çevresini tanmasına fırsat sunarak öz yeterlik inancını geliştirmede fayda sağlamakta
36 mıdır? Yoksa bunun aksine öz yeterlik inancının gelişmesine olumsuz etki mi yaratmaktadır? Alan
37 yazındaki birçok araştırma çocukların dijital oyun bağımlılığı ve genel öz yeterlik inançları arasında
38 önemli bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır.

39 Dijital oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmektedir ve
40 araştırmacılar bu bağımlılığı, aşırı derecede bilgisayar kullanımı ve dijital oyun oynamak olarak ifade
41 etmektedirler (Lemmens vd. 2009; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Pallesen vd. (2015), bu
42 bağımlılık türünü sosyal ve duygusal problemler doğurmasına rağmen aşırı ve takıntılı bir şekilde
43 dijital oyun oynamak ve bireyin bu aşırı durumu kontrol edememesi olarak tanımlamaktadırlar.
44 Dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerinde sosyal izolasyon, paranoya, fiziksel zayıflık, şiddete
45 yatkınlık, sanal gerçeklik karmaşası gibi birçok olumsuz sonuç doğurabileceği gibi özellikle düşük öz
46 yeterlik inancına sahip olan çocukların bu bağımlılık türüne daha yatkın olabilecekleri ifade
47 edilmektedir (Kelleci, 2008; Terek-Ünal ve Batı 2011; Kim vd. 2013; Kırcaburun, Jonason ve
48 Griffiths, 2018). Birçok araştırma dijital oyun bağımlısı olan bireylerin utangaç, içine kapanık,
49 duygusal yönden zayıf, akademik başarısı ve fiziksel aktivite düzeyi düşük, sosyal ilişkileri sınırlı ve
50 bir anlamda öz yeterlilik inancı zayıf olan bireyler olduğunu ifade etmektedir (Horzum vd., 2008;
51 Lieberman vd., 2009; Karayağz-Muslu ve Bolşık, 2009; Griffiths ve Meredith, 2009; Pallesen vd.,
52 2015; Hazar vd. 2017; Kök-Eren ve Örsal, 2018). Örneğin Tüzün (2002), Ciddi utanması olan veya
53 asperger sendromlu çocuklarda sosyal anxiete veya yetersizlik duygusunun üst düzeyde yaşandığını
54 ve bu çocukların dijital oyunlarda yüz yüze interaksyon olmadığı için anxiete olmadan diğer
55 çocuklarla rahat bir şekilde iletişim kurabildiklerini ifade etmektedir. Yapılan araştırmalarda
56 çocukları dijital oyun oynamaya iten en önemli nedenlerden birisinin de “ *gerçek yaşamın*
57 *zorluklarından ve stresinden kaçma*” olarak ifade edildiği görülmektedir (Doğu, 2006; Horzum vd., 2008;
58 Pala ve Erdem, 2011; Kıran, 2011; Knee vd., 2014). Gerçek yaşamda karşılaşılan birtakım
59 zorlukların (derslerdeki başarısızlıklar, kötü arkadaşlık ilişkileri, ebeveyn ilgisizliği vb.) çocukta stres
60 ve gerginliğe yol açması doğal bir durumdur. Ancak, öz yeterlilik inancı düşük olan çocukların
61 gerçek yaşamda karşılaşılabileceği bazı sorunlar karşısında daha çok zorlanmaları ve daha çok stres
62 yüklenmeleri onların bu zorluk ve stresten kurtulmak için dijital oyunlara daha fazla yönelmelerine
63 neden olabilir. Çocukların gerçek hayatta yaşadığı her zorluk ve stres karşısında dijital oyunları bir
64 kaçış yolu olarak görmesi ise uzun vadede dijital oyun bağımlılığına yol açabilir.

65 Diğer taraftan birçok arařtırmada çocukların öz yeterlilik inancının gelişmesinde ve gerçek
66 yaşamın zorluklarıyla baş edebilmede sporun önemli bir rolü olduđu vurgulanmaktadır. Kale ve
67 Erşen (2003) çocukların bilişsel, duyuşsal, psiko-motor ve sosyal yönlerden sağlıklı olabilmeleri ve
68 çok yönlü gelişebilmeleri noktasında sporun önemli bir yeri olduğunu belirtmektedirler. Gül (2011),
69 çocukların her gün aktif olmaları gerektiğini belirterek, sporun büyümeyi uyardığını ve böylece
70 gelişmiş bir fiziksel ve ruhsal sağlık kazandırdığını, çocuğun kendisine olan saygı ve öz değer
71 konusunda da olumlu etki yaratarak duygusal ve sosyal gelişimi olumlu yönde etkilediğini ifade
72 etmektedir. Eccles vd. (2003) çocukların spor yoluyla sosyal ve entelektüel beceriler kazanma,
73 sosyal olarak bir grubu tanıma ve ait olma, akran ve yetişkinlerle sosyal ilişki kurabilme, zorlukları
74 deneyimleme ve onlarla baş edebilme fırsatı yakaladıklarını ifade etmektedirler.

75 Dijital oyunların her geçen gün daha fazla yaygınlaştığı günümüz dünyasında alan yazın
76 arařtırmaları da göz önüne alındığında, spor yapan ve yapmayan bireylerin öz yeterlilik inançları ile
77 dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin arařtırılması önemli bir problem durumudur. Bu
78 arařtırmanın amacı çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz yeterlilik inanç düzeyleri
79 arasındaki ilişkinin incelenmesi ve problem durumuna çözüm önerileri getirmektir.

80 2.Yöntem

81 Arařtırma; nicel arařtırma modeline göre tasarlanmış olup, **8** korelasyonel arařtırma yöntemi
82 kullanılmıştır. Korelasyonel arařtırma, iki ya da daha çok deęişken arasındaki ilişkinin herhangi bir
83 şekilde deęişkenlere müdahale edilmeden incelendiği arařtırmalardır (Büyüköztürk vd. 2016).

84 2.1.Evren

85 Arařtırmanın amacına baęlı olarak, üzerinde arařtırma yapılabilecek veya genelleme yapılacak tüm
86 bireylerin (birimlerin) oluşturduđu gruba evren denir (Erkuş, 2013). Bu kapsamda arařtırmanın
87 evrenini; Nięde İl Milli Eęitim Müdürlüğüne baęlı Atatürk Ortaokulu'nda 2018-2019 eęitim öğretim
88 yılında öğrenim gören, 10-14 yař grubu 1200 öğrenci oluşturmaktadır.

89 2.2.Örnekleme

90 Bu arařtırmada amaçlı **6** örnekleme yöntemlerinden "benzeşik örnekleme" yöntemi kullanılmıştır.
91 Benzeşik örnekleme yöntemi; evrenden arařtırmanın problemi ile ilgili olarak benzeşik bir alt
92 grubun, durumun seçilerek çalışmanın burada yapılmasını tanımlar (Büyüköztürk vd., 2016). Bu
93 kapsamda her gün en az 30 dk. dijital oyun oynayan ve arařtırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul
94 eden, 500 öğrenciye (202 kadın, 233 erkek) yüz yüze görüşme yöntemiyle ölçme araçları
95 uygulanmıştır.

96

97 2.3.Verii Toplama Araçları

1
98 **Ortaokul Öz-Yeterlik Ölçeği**: Bray, Nash ve Froman tarafından 2002 yılında geliştirilmiş olan ölçeğin,
99 Türk kültürüne uyarlama (güvenirlik ve geçerlik) çalışması Yardımcı ve Başbakkal tarafından 2010
100 yılında yapılmıştır. Ölçek 37 maddelik likert tipi bir ölçektir. Her bir madde için “Aşağıdaki
101 maddelerin her birini yapmak sizin için gerçekte ne kadar uygun?” sorusuna karşılık 1 ile 5 arasında
102 puan vermeleri istenmektedir. Puanlandırma, 1 (Hiç uygun değil), 3 (Biraz uygun), 5 (Çok uygun)
103 şeklindedir. Ölçeğin güvenilirlik katsayısı (Cronbach Alfa), .73 ile .89 arasında bildirilmiştir. Yüksek
104 toplam puan sonuçları yüksek öz-yeterliği göstermektedir. Ortaokul Öz-yeterlik Ölçeği; Koruyucu
105 Sağlık, Kişiler Arası İlişkiler, Madde Bağımlılığı Potansiyeli ve Akademik Başarı olmak üzere 4 alt
106 boyuttan oluşmuştur.

107 **Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği**: Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında 10-14 yaş grubu
108 öğrencilerin katılımıyla, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla
109 geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt faktörlü olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır.
110 Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Hiç
111 Katılmıyorum,..., 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan “24” en
112 yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48:
113 Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak
114 değerlendirilmektedir. Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; **Dijital**
115 **Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma** (.85), **Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve**
116 **Oyuna Yüklenen Değer** (.80), **Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelemesi** (.82),
117 **Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma** (.88). Ölçek madde toplamı (93).

2.4.Verilerin Analizi

119 Elde edilen veri setinde 65 ölçeğin araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğine uygun olmadığı tespit
120 edilerek veri setinden çıkarılmıştır. Veriler SPSS 24 Paket programında değerlendirilerek, Bağımsız
121 Gruplar t-Testi ve Pearson Korelasyon analizlerine tabi tutulmuştur.

122

3.Bulgular

124 Araştırmanın bu bölümünde, katılımcıların ölçek puanlarına ilişkin ikili karşılaştırmalar ile ölçek
125 puanları arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla yapılan korelasyon analizlerine yer verilmiştir.

126

127 Tablo-1. Katılımcıların Sporcu Lisansına Sahip Olup Olmama Durumlarına Göre ÇİDOBÖ'den
128 Almış Oldukları Puanlara İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Analizleri

Ölçek Puanları	Sporcu Lisansı	N	A.O.	Ss.	t	p
ÇİDOBÖ	Var	230	48,29	19,49	1,73	,08
Toplam1	Yok	205	51,57	19,98		

ÇİDOBÖ-1. Alt Faktör	Var	230	13,26	6,45	1,70	,08
	Yok	205	14,31	6,36		
ÇİDOBÖ-2. Alt Faktör	Var	230	14,43	5,83	1,48	,13
	Yok	205	15,30	6,34		
ÇİDOBÖ-3. Alt Faktör	Var	230	10,86	5,36	,97	,33
	Yok	205	11,36	5,17		
ÇİDOBÖ-4. Alt Faktör	Var	230	7,6098	3,58	2,72	,07
	Yok	205	8,5130	3,33		

129 Tablo-1. incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ortalamaları ve alt faktörlere ilişkin puan
130 ortalamalarının sporcu lisansına sahip olmayan katılımcılar lehine olduğu, ancak bu farkın
131 istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir.

132

133 Tablo-2. Katılımcıların Sporcu Lisansına Sahip Olup Olmama Durumlarına Göre Öz Yeterlik
134 Ölçeğinden Alınmış Oldukları Puanlara İlişkin Bağımsız Gruplar t-Testi Analizleri

Ölçek Puanları	Spor Yapma Durumu	N	A.O.	Ss.	t	p
Öz Yeterlik	Var	230	159,12	25,25	-,51	,24
Toplam Puanı	Yok	205	157,92	23,21		
Öz Yeterlik-1. Alt Faktör	Var	230	42,58	6,97	-,38	,96
	Yok	205	42,31	7,10		
Öz Yeterlik-2. Alt Faktör	Var	230	55,29	10,92	-1,59	,01
	Yok	205	53,73	9,27		
Öz Yeterlik-3. Alt Faktör	Var	230	4,76	2,24	,77	,25
	Yok	205	4,59	2,37		
Öz Yeterlik-4. Alt Faktör	Var	230	48,60	8,19	,66	,99
	Yok	205	48,08	7,81		

135 Tablo-2. incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ortalamaları ve alt faktörlere ilişkin puan
136 ortalamalarının sporcu lisansına sahip olan katılımcılar lehine olduğu, ancak bu farkın sadece 2. alt
137 faktörde istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

138

139 Tablo-3. Bütün Katılımcıların ÇİDOBÖ toplam puanı ve Öz Yeterlik Ölçeği Alt faktör Puanlarına
140 İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.

Ölçek Puanları	ÇİDOBÖ TOPLAM	Öz Yeterlik 1. Alt Faktör	Öz Yeterlik 2. Alt Faktör	Öz Yeterlik 3. Alt Faktör	Öz Yeterlik 4. Alt Faktör
ÇİDOBÖ TOPLAM	1	-,318**	-,380**	,723**	-,359**
		,00	,00	,00	,00
		435	435	435	435
Öz Yeterlik 1. Alt Faktör		1	,708**	-,214**	,631**
			,00	,00	,00
			435	435	435
Öz Yeterlik 2. Alt Faktör			1	-,297**	,706**
				,00	,00
				435	435
Öz Yeterlik 3. Alt Faktör				1	-,242**
					,00

Öz Yeterlik	435
4. Alt Faktör	1

141 Tablo-3. incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ' den almış oldukları toplam puan ile Öz Yeterlik
142 Ölçeği 1., 2. ve 4. alt faktör puanları arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülürken, 3. Alt faktör
143 puanı ile pozitif yönlü bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. ÇİDOBÖ toplam puanı ile Öz Yeterlik
144 Ölçeği alt faktör puanları arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı olduğu
145 görülmektedir.

146
147 Tablo-4. Bütün Katılımcıların Öz Yeterlik Ölçeği toplam puanı ve ÇİDOBÖ Alt faktör Puanlarına
148 İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.

Ölçek Puanları	Öz Yeterlik Ölçeği Toplam	ÇİDOBÖ 1. Alt Faktör	ÇİDOBÖ 2. Alt Faktör	ÇİDOBÖ 3. Alt Faktör	ÇİDOBÖ 4. Alt Faktör
Öz Yeterlik Ölçeği Toplam	1	-,407**	-,303**	-,372**	-,344**
		,00	,00	,00	,00
		435	435	435	435
ÇİDOBÖ 1. Alt Faktör		1	,754**	,812**	,693**
			,00	,00	,00
			435	435	435
ÇİDOBÖ 2. Alt Faktör			1	,662**	,598**
				,00	,00
				435	435
ÇİDOBÖ 3. Alt Faktör				1	,687**
					,00
					435
ÇİDOBÖ 4. Alt Faktör					1

149 Tablo-4. incelendiğinde; katılımcıların Öz Yeterlik Ölçeği'nden almış oldukları toplam puan ile
150 ÇİDOBÖ alt faktör puanları arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu ve bu ilişkinin istatistiksel olarak
151 yüksek düzeyde anlamlı olduğu görülmektedir.

152

153 Tablo-5. Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Öz Yeterlik Ölçeklerinden Almış Oldukları Toplam Puanlara
154 İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.

Bütün Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Öz Yeterlik Toplam Puanlara İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.		
Ölçek Toplam Puanları	ÇİDOBÖ	ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ
ÇİDOBÖ	1	-,403**
		,00
		435
ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ		1
Sporcu Lisansı Olan Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Öz Yeterlik Toplam Puanlara İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.		
Ölçek Toplam Puanları	ÇİDOBÖ	ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ
ÇİDOBÖ	1	-,362**
		,00
		230
ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ		1
Sporcu Lisansı Olmayan Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Öz Yeterlik Toplam Puanlara İlişkin Pearson Korelasyon Analizi.		
Ölçek Toplam Puanları	ÇİDOBÖ	ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ

ÇİDOBÖ	1	-,437** ,00 205
ÖZ-YETERLİK ÖLÇEĞİ		1

155 Tablo-5. incelendiğinde; Bütün Katılımcılar, Aktif Olarak Spor Yapan Katılımcılar ve Aktif Olarak
156 Spor Yapmayan Katılımcıların almış oldukları ölçek toplam puanları arasında ters yönlü bir ilişkinin
157 olduğu ve bu ilişkinin istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı olduğu görülmektedir.
158

159 4.Tartışma ve Sonuç

160 Araştırmanın bu bölümünde; elde edilen verilere yönelik yapılan istatistik analizlerine ilişkin bulgular
161 tartışılacaktır. Alan yazın incelendiğinde; “dijital oyun bağımlılığı ve öz yeterlik” kavramları
162 arasındaki ilişkinin doğrudan ele alındığı benzer çalışmalara rastlanamamıştır. Bu nedenle araştırma
163 sonuçlarına ilişkin tartışmalar, alan yazında yer alan yakın çalışmalarla desteklenmeye çalışılmıştır.

164 Tablo-1’ de yer alan katılımcıların “Lisanslı olarak spor yapıp yapmama” değişkenine göre dijital
165 oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin analiz sonuçları incelendiğinde; ölçek toplam puan ortalamaları
166 ve alt faktör puan ortalamalarının spor yapmayan katılımcılar lehine olduğu, ancak bu farkın
167 istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Bu durumun temel nedenleri arasında; spor

168 yapmayan bireyler için dijital oyunların boş zamanları değerlendirmede önemli bir araç olması,
169 diğer taraftan spor yapan bireylerin ise bu oyunları zaman zaman bir mental antrenman aracı
170 olarak kullanmaları (örneğin; futbol oyunlarının strateji ve taktik geliştirmede kullanılması) her iki
171 grubunda benzer puanlar almasının nedeni olarak gösterilebilir. Alan yazın incelendiğinde
172 araştırma sonuçları ile benzer yönde bulgulara ulaşılmış çalışmalar olduğu görülmektedir. Örneğin;

173 Hazar (2019) “An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and
174 Digital Game Addiction among Children” konulu çalışmada sporcu lisansına sahip olan
175 öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının olmayan öğrencilere göre daha düşük olduğunu
176 ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını tespit etmiştir. Ancak Hazar vd. (2017)

177 “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki
178 İlişkinin İncelenmesi” konulu çalışmada ise aktif olarak spor yapan öğrencilerin dijital oyun
179 bağımlılığı düzeylerinin yapmayanlara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde düşük olduğunu
180 tespit etmişlerdir. Landale ve Roderick (2014), sporun madde ve davranış bağımlılıkları ile

181 mücadelede önemli bir araç olabileceğini, insan üzerindeki psikolojik ve fiziksel faydalarının
182 biliniyor olmasına rağmen, bağımlılık ile mücadele programlarında spora yeterince yer
183 verilmediğini ifade etmektedir. Bu sonuçlara göre; her ne kadar gruplar arasındaki fark istatistiksel
184 olarak anlamlı olmasa da lisanslı olarak spor yapan katılımcıların dijital oyun bağımlılık
185 düzeylerinin yapmayanlara göre daha düşük çıkması önemli bir bulgudur. Bu bulgudan hareketle
186 dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkmada sporun önemli bir araç olabileceği söylenebilir.

187
188 Tablo-2’de yer alan katılımcıların “Lisanslı olarak spor yapıp yapmama” değişkenine göre öz
189 yeterlik düzeylerine ilişkin analiz sonuçları incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan
190 ortalamaları ve alt faktörlere ilişkin puan ortalamalarının “Sporcu lisansına sahip olan” katılımcılar
191 lehine olduğu, ancak bu farkın sadece 2. alt faktörde istatistiksel olarak anlamlı olduğu
192 görülmektedir. Araştırma sonuçları genel olarak istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermese de
193 sporcu lisansına sahip olan katılımcıların öz yeterlik düzeylerinin “Sporcu lisansına sahip olmayan”
194 katılımcılara göre daha yüksek olması sporun bireylerin gelişimindeki katkısını göstermektedir.
195 Yapılan birçok çalışmada özellikle çocukluk döneminde spor yapmanın önemine vurgu yapılarak
196 bireylerin; bilişsel, duyuşsal, psiko motor ve sosyal yönlerden sağlıklı olabilmeleri spor yapmaları
197 gerektiği vurgulanmaktadır (Zorba, E. 2000; Gül, G.,K. 2011; Çakır, H. 2013). Mengütay (2005),
198 spor yapan çocukların kişisel deneyimlerini ve yaratıcılıklarını geliştirerek sorumluluk duygusu
199 kazandıklarını ve böylece sosyal yaşama daha kolay uyum sağladıklarını bununla birlikte sporun boş
200 zamanları verimli değerlendirme, depresyondan kurtulmada, stresle başa çıkmada ve hayat kalitesini
201 geliştirmede önemli bir araç olduğunu belirtmektedir. Bu değerlendirmeler dikkate alındığında
202 bireylerin öz yeterlik inançlarının gelişmesinde sporun önemli bir role sahip olduğu söylenebilir.
203 Bir diğer sonuç olarak Tablo-3’ te yer alan, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ile öz
204 yeterlik ölçeği alt faktör puanları arasındaki ilişkiye yönelik analizler incelendiğinde; katılımcıların
205 ÇİDOBÖ’ den almış oldukları toplam puan ile Öz Yeterlik Ölçeği 1. alt faktör (-,318**), 2.alt faktör
206 (-,380**) ve 4. alt faktör (-,359**) puanları arasında negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki
207 olduğu görülürken, 3. alt faktör puanı (,723) arasında ise oldukça yüksek düzeyde pozitif yönlü ve
208 istatistiksel olarak bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu analizlerde dikkat çeken en önemli sonuç,
209 katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanları ile öz yeterlik ölçeği 3. alt faktör puanları
210 arasındaki ilişkinin (,723**) pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı olmasıdır. Öz yeterlik
211 ölçeğinin 3. alt boyutu 2 maddeden oluşmakta ve bireylerin “Madde Bağımlılığı Potansiyeli” ni
212 ölçmeye yöneliktir. Analiz sonuçlarının pozitif yönlü çıkması, dijital oyun bağımlılığının tıpkı madde
213 bağımlılığı gibi algılandığını ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar ise literatür bilgileriyle örtüşmektedir.
214 Yeltepe Ercan (2013), alkol ve uyuşturucuların vücuda alınması ile oluşan biyolojik bağımlılıkların
215 yanında insanı davranışsal boyutta çok zorlayan, aşırı ve riskli bir şekilde kumar oynama, internet,
216 televizyon, cep telefonları, video oyunları gibi teknolojik ürünlerin yarattığı ve bireylerin çalışma,
217 sosyal ve aile hayatını olumsuz yönde etkileyen birçok bağımlılık türü olduğunu ifade etmektedir.
218 Tablo-4’ te yer alan, katılımcıların öz yeterlik toplam puanı ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt faktör
219 puanları arasındaki ilişkiye yönelik analizler incelendiğinde; katılımcıların Öz Yeterlik Ölçeği’ den
220 almış oldukları toplam puan ile ÇİDOBÖ 1. alt faktör (-,407**), 2.alt faktör (-,303**), 3. alt faktör (-

221 ,372^{**}) ve 4. alt faktör (-,344^{**}) puanları arasında negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki
222 olduğu tespit edilmiştir. Tablo-5' te yer alan, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve öz yeterlik
223 ölçeklerinden almış oldukları toplam puanlara ilişkin korelasyon analizleri incelendiğinde ise; “*Bütün*
224 *Katılımcılara ait puanlar (-,403^{**})*, *Sporcu Lisansı Olan Katılımcılara ait puanlar (-,362^{**})*” ve *Sporcu Lisansı*
225 *Olmayan Katılımcılara ait (-,437^{**})* ölçek toplam puanları arasında ters yönlü bir ilişkinin olduğu ve bu
226 ilişkinin istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı olduğu tespit edilmiştir.

227 Genel olarak bağımlılığın tanımına bakılacak olduğunda bireylerin bağımlılık düzeyleri ile öz yeterlik
228 inançları arasında negatif yönlü bir ilişki olması doğal bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır.
229 Eysenck'e göre bağımlılık (1997), bireyin normal dışı ve zararlı sonuçları olabilecek bazı davranış
230 tiplerine yatkınlığını ifade eden bir kavramdır. Çakır vd. (2013), bağımlılığı acı, rahatsızlık ve
231 belirsizlik duygularını engelleyen, kişinin üstesinden gelmekte zorlandığı durumların unutulmasını ya
232 da kendisini iyi hissetmesini sağlayan, yapay ya da geçici güvenlik hissi yaratan bir durum olarak
233 tanımlamaktadırlar. Yeltepe Ercan (2013) bağımlılığı, biyo-psiko-sosyal, kronik ve tekrarlayan bir
234 hastalık olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığının bireyler üzerindeki
235 olumsuz etkilerine yönelik alan yazında oldukça fazla araştırma mevcuttur. Öztütüncü-Doğan
236 (2006), dijital oyunların çocukların kültürel çevresini kirlettiğini ve sosyal gelişimlerini olumsuz
237 yönde etkilediğini ifade etmektedir. Akçayır (2013), dijital oyun bağımlılığının bireyleri gündelik
238 hayattan kopararak görev ve sorumluluklarını ihmal etmelerine neden olduğunu belirtmektedir.

239 Horzum vd. (2008), dijital oyun bağımlılığının oyuncularda makineleşme ve şiddet belirtileri, kişilik
240 değişimleri, duyguların azalması, öğrenme bozuklukları, etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı
241 sağlık problemleri ve anti sosyal davranışlar gibi problemlere yol açtığını ifade etmektedir.

242 Lieberman vd. (2009), dijital oyun bağımlılığının bireylerde özgür düşünce ve istek kaybı, akademik
243 başarının düşmesi, artan kaygı düzeyi, kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş, gerçeklerden ve hayattan
244 kaçınma gibi birçok psikolojik probleme neden olduğunu belirtmektedir.

245 Bu değerlendirmeler dikkate alındığında; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile öz yeterlik düzeyleri
246 arasındaki ilişkinin genel olarak negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı olması alan yazında yer
247 alan bilgilerle örtüşüğünü göstermektedir. “Sporcu lisansına sahip olan” katılımcıların dijital oyun
248 bağımlılığı puanları ile öz yeterlik puanları arasındaki ilişkinin “Sporcu lisansına sahip olmayanlar”a
249 göre daha düşük olması (*Sporcu Lisansı Olan Katılımcılar (-,362^{**})* ve *Sporcu Lisansı Olmayan Katılımcıların*
250 *(-,437^{**})*), dijital oyun bağımlılığı ile baş etmede sporun etkili bir araç olabileceğini ortaya
251 koymaktadır.

252 Sonuç olarak; günümüzün önemli bir sorunu haline gelmiş olan dijital oyun bağımlılığında bireylerin
253 öz yeterlik inançlarının önemli bir faktör olduğu, ayrıca bu sorunun üstesinden gelmede sporun
254 önemli bir araç olabileceği söylenebilir.

255 Bu araştırmanın sadece nicel modelde tasarlanmış olması önemli bir sınırlılık olmakla birlikte,
256 araştırma sonuçlarının nedenlerine yönelik nitel araştırma modelinin de kullanılması problem
257 durumuna ilişkin daha detaylı ve bilimsel sonuçlar verebilirdi.

258

259

260

261

262

263

Extended English Abstract

264 **Introduction and Aim:** The aim of this study is to investigate the relationship between the
265 levels of digital game addiction and self-efficacy beliefs of children and to offer solutions to the
266 problem situation. Perceived self-efficacy is defined as beliefs in people's ability to produce effective
267 levels of performance on events that affect their lives. According to these evaluations; it can be said
268 that the high level of self-efficacy of the individual is an important factor in overcoming the
269 difficulties that he may face during his lifetime. On the other hand, individuals with low general
270 self-efficacy beliefs are likely to fail in case of problems they may face and therefore have some
271 problems in the adaptation to social life. Many childhood experiences are important factors in the
272 formation of adulthood. The self-efficacy belief gained during this period is very important for the
273 individual to adapt to his / her environment. In this period, games are an important factor in
274 shaping the self-efficacy belief to be gained during childhood. In games, children have the
275 opportunity to get acquainted with themselves and the environment and have the opportunity to
276 overcome the problem situations they face and this will have a significant impact on the child's self-
277 efficacy belief. In the digitalized world, children's experience in the game is also rapidly being
278 digitized. One of the most important problems associated with this digitalization is digital gaming
279 addiction. At this point, how the interaction between the concepts of digital game and self-efficacy
280 is an important question mark. Does the use of digital games provide the opportunity to develop
281 self-efficacy by providing opportunities for children to recognize themselves and their surroundings
282 as in traditional games? Or, on the contrary, it creates a negative impact on the development of self-
283 efficacy belief? Many studies in the literature reveal an important relationship between children's
284 digital gaming addiction and general self-efficacy beliefs. On the other hand; It is stated that digital
285 game addiction in children may have many negative consequences such as social isolation, paranoia,

286 physical weakness, susceptibility to violence, virtual reality complexity, etc. Children with low self-
287 efficacy beliefs may be more prone to this dependency type.

288 **Method:** In this study, which is designed according to quantitative research model,
289 correlational research method is used. The universe of the research; There are 1200 students in the
290 10-14 age group who study at Atatürk Secondary School affiliated to Niğde Provincial Directorate
291 of National Education in 2018-2019 academic year. The sample of the study was composed of 500
292 students (202 females, 233 males) who agreed to participate voluntarily (30 min. Digital games each
293 day). In the research as data collection tools; The Secondary School Self-Efficacy Scale, which was
294 developed by Bray, Nash and Froman in 2002 and adapted to Turkish culture (reliability and
295 validity), was used by Yardımcı and Başbakkal in 2010. Secondly, Digital Game Addiction Scale for
296 Children, which has been validated by Hazar and Hazar in 2017, was used. In the analysis of data,
297 paired comparisons and correlation analyzes were done by using SPSS 24. Package program.

298 **Findings:** Digital game addiction levels were analyzed according to the variable whether or
299 not to do "sports with a license" analiz. Analysis results are examined; The mean scores of the total
300 scores and the sub-factor scores were in favor of "non-sports participants", but this difference was
301 not statistically significant. According to the analysis of self-efficacy levels according to the variable
302 whether or not to do sports with a license; It was observed that the mean scores of the participants
303 on the scale total score and the sub-factors were in favor of the participants having "an athlete
304 license", but this difference was statistically significant only in the second sub-factor. As a result;
305 When the analysis of the relationship between the total score of digital game addiction and the self-
306 efficacy scale sub-factor scores were examined; It was determined that there was a statistically
307 significant relationship between the total score obtained from the participants and the sub-factor
308 scores of the Self-Efficacy Scale. When the analysis of the self-efficacy total score of the
309 participants and the analysis of the relationship between the digital game addiction scale and sub-
310 factor scores were examined; a negative and statistically significant relationship was found.

311 **Conclusion and Discussion:** When we look at the definition of daddiction in general, it is
312 a natural result that there is a negative relationship between dependence levels and self-efficacy
313 beliefs of individuals. Considering these evaluations; The relationship between digital game
314 dependence and self-efficacy levels of participants was negative and statistically significant. The
315 relationship between the digital game addiction scores and self-efficacy scores of the participants
316 who have an athlete license (-, 437 **) is lower than the non-athletes license (-, 362 **), reveals that
317 sports can be an effective tool in dealing with digital game addiction. As a result; It can be said that
318 self-efficacy beliefs of individuals are an important factor in digital game addiction which has

319 become an important problem of today and sports can be an important tool in overcoming this
320 problem.
321

Spor Yapan ve Yapmayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Yeterlik İnanç Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	hemsirelik.ege.edu.tr Internet	84 words — 2%
2	sbk2017.org Internet	78 words — 2%
3	ulakbilge.com Internet	72 words — 1%
4	2018.pdrkongreleri.org Internet	34 words — 1%
5	www.asianonlinejournals.com Internet	32 words — 1%
6	www.turkishstudies.net Internet	25 words — < 1%
7	dhgm.meb.gov.tr Internet	25 words — < 1%
8	canturkpsikoloji.blogspot.com.tr Internet	22 words — < 1%
9	www.hukuki.net Internet	21 words — < 1%
10	www.isfaw.org Internet	20 words — < 1%

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

11	Internet	20 words — < 1%
12	Zekihan Hazar. "Children's Digital Game Addiction and Opinions About Their Parents' Playing Digital Games (A Mixed Method Study)", Journal of Education and Training Studies, 2018 Crossref	20 words — < 1%
13	egitim.ege.edu.tr Internet	19 words — < 1%
14	Zekihan Hazar, Muhsin Hazar. "Effect of Games Including Physical Activity on Digital Game Addiction of 11-14 Age Group Middle-School Students", Journal of Education and Training Studies, 2018 Crossref	14 words — < 1%
15	www.ojtac.com Internet	14 words — < 1%
16	www.j-humansciences.com Internet	14 words — < 1%
17	www.websitem.gazi.edu.tr Internet	13 words — < 1%
18	j-humansciences.com Internet	12 words — < 1%
19	uaeh.redalyc.org Internet	10 words — < 1%
20	www.ichastalikliharihemsireligi.com Internet	10 words — < 1%
21	docs.neu.edu.tr Internet	10 words — < 1%
22	www.researchgate.net Internet	10 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF