|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Hiç Katılmıyorum** | **Katılmıyorum** | **Kararsızım** | **Katılıyorum** | **Tamamen Katılıyorum** |
| 1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyun oynamayı sevmem.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Kafa dağıtmanın en iyi yolu dijital oyun oynamaktır.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Dijital oyunlarda bir üst bölüme geçmek beni heyecanlandırır.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkar.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Dijital oyun oynarken güçlendirici, ödül, kupa kazanmak için çabalarım.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Arkadaşlarımla dijital oyunlar hakkında konuşurum.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Arkadaşlarıma dijital oyunlardaki silah, güçlendirici, kupaların yerini anlatırım.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Yeni çıkan dijital oyunları bilgisayar/telefonuma indiririm.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Bulduğum her fırsatta dijital oyun oynarım.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Dijital oyunlarda seviyeleri geçene kadar oynamaya devam ederim.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. Verilen görev/talimatları yerine getirmeye çalışırım.
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. *Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacağım birşeyim yok.\**
 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |

\**İtalik olarak gösterilen maddeler ters maddelerdir.*

## Atıf: Tekkurşun Demir, G. ve Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi,* 6(1), 1-18.

## *Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ):* Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, (2019) tarafından geliştirilen ölçekte Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda 18 maddeden oluşan üç alt boyutlu bir yapı elde edilmiştir. Ölçek, Bilişsel (5 madde), Duyuşsal (5 madde) ve Davranışsal (8 madde) alt boyutlarından oluşmaktadır. Açımlayıcı Faktör Analizinin ardından Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmış ve DFA’ya göre elde edilen ölçeğe ait yapının uyum indekslerinin kabul edilebilir aralıkta olduğuna yönelik kanıt sağlanmıştır. Daha sonra ölçeğin madde ve güvenirlik analizleri yapılmıştır. Bu bağlamda, Bilişsel’in açıkladığı varyans oranı 42,68 ve Cronbach Alpha ,90’dır. Duyuşsal’ın açıkladığı varyans oranı 16,83 ve Cronbach Alpha ,81’dir. Davranışsal’ın açıkladığı varyans oranı 5,59 ve Cronbach Alpha ,91’dir. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans oranı % 65,11 ve Cronbach Alpa değeri ,82’dir.

Günümüzün teknoloji çağı ve teknoloji toplumu olarak adlandırılmasında büyük bir rolü olan bilgisayar teknolojisi, özellikle gelişen internet teknolojisiyle birlikte günlük hayatı birçok yönden etkilemektedir. Çağımızda teknolojinin gelişmesiyle, telefon-tabletle oynanan oyunlar, konsol oyunları, bilgisayar oyunlarına yani dijital oyunlara olan rağbetten dolayı, oyuncak ile oyun ve geleneksel oyunların daha az tercih edilmesi söz konusudur. Günümüz gençleri olan dijital yerlilerin, gelişen teknoloji içinde büyümeleri ve böylece hızla gelişen teknolojiye ayak uydurmaları, onların geleneksel oyun yerine teknolojik aletler ile ilgilenmelerine neden olmaktadır. Bu durum dijital oyunlara olan ilgiyi de beraberinde getirmektedir (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019).

Kişilerin kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, zamanı akıcı halde geçirme arzusu, oyunda bir üst aşamaya geçme arzusu, geçilen yeni seviyedeki ortama duyulan merak, ilgi ve oyunda bulunduğu aşamayı atlamanın verdiği haz ile mutluluğun yanı sıra; oyunlardaki ödül (kupa, güç, vb..) elde etme çabası, günlük sohbet konuları içinde dijital oyunların yer alması, bulunan her fırsatta dijital oyun oynama hissinin yaygınlaşması gibi faktörler dijital oyun oynamaya yönelik tutumların belirleyicisidir. Bu bağlamda çocuklardan yetişkinlere dek uzanan ve neredeyse bir gün içerisinde en az bir kez bilgisayar-tablet-telefon gibi teknolojik aletler aracılığıyla oynanan dijital oyunlara yönelik tutumlar nelerdir? Bireylerin dijital oyuna yönelik bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumları mıdır onları dijital oyuna iten? vb. birçok soru dijital oyunlar konusunda zihinlerde oluşmaktadır (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019).

**Atıf:** Tekkurşun Demir, G. ve Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi,* 6(1), 1-18.

Dijital oyunlar, günümüz dünyasında dijital yerli olarak adlandırılan yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar bu oyunları evde, okulda, yolculukta ve bunun gibi birçok yaşam alanında yoğun bir biçimde oynamakta ve hatta bu oyunları oynayabilmek uğruna yerine getirmeleri gereken birçok görev ve ihtiyaçlarını aksatmaktadırlar. Bu görev ve ihtiyaçların başında beslenme, uyku, tuvalet gibi birincil ihtiyaçların yanında ödev ve sorumlulukların yerine getirilmemesi gibi durumlar yer almaktadır. Bu noktada sorgulanması gereken önemli konulardan birisi, çocukların dijital oyunları neden bu kadar yoğun bir şekilde oynadığıdır. Bu soru çeşitli başlıklar altında incelenebilmekle birlikte; dijital oyunların oyunculara gerçeküstü bir dünya sunması ve oyuncuların burada olağanüstü güç ve yeteneklere sahip olması ve gerçek yaşamda başaramayacağı birçok şeyi bu oyunlarda başarabilmesi çocukları bu oyunlara çeken önemli etkenlerdendir. Bir diğer önemli etken ise bu oyunlardaki bilinmezlik, merak ve heyecan duygusu ve sürekli aşama (level) geçmeye yönelik kurgulanan oyun senaryoları, oyuncuları hep daha iyiye daha mükemmele ulaşmaya güdülemektedir (Tekkurşun Demir ve Hazar, 2018).

**Atıf:** Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması1. *Journal Of Physical Education & Sports Science/Beden Egitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, *12*(2).

Tutumların ortaya çıkışı, kaynağı, tutumun bireylerin davranışlarına etkisi ve tutumların belli dönem içinde değişmesi bilim dünyasının her zaman ilgisini çekmiş ve çok sayıda araştırmaya konu olmuştur (Tekkurşun Demir ve ark, 2017).

**Atıf:** Demir, G. T., Cicioğlu, H. İ., İlhan, E. L., & Arslan, Ö. Sınıf Öğretmeni Adaylarının Beden Eğitimi Dersine Yönelik Tutumları. *International Journal Of Sport, Exercise & Training Sciences*, *3*(4), 120-128.

Bireyin bir konu hakkında sahip olduğu bilgi o konuya olumlu bakmasını sağlıyorsa (bilişsel öğe), birey o konuya yönelik tutumu olumludur (duygusal öğe). Bunu çeşitli söylemleri ve eylemleri (davranışsal öğe) ile gösterir (Hazar ve Tekkurşun Demir, 2018).

**Atıf:** Hazar, Z., & Demir, G. T. (2018). Attitude scale towards Game and Physical Activities course of class teacher candidates: Validity and reliability study Sınıf öğretmeni adaylarının Oyun ve Fiziksel Etkinlikler dersine yönelik tutum ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, *15*(2), 1206-1215.