

Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi

<https://dergipark.org.tr/jsar>



İnceleme Makalesi / Review Article

JSAR 2020, 2 (2) 69-75

10-14 yaş grubunda oyunsallık ve duygusal zekâ ilişkisi

Playfulness and emotional intelligence relation in 10-14 age group

Tebessüm Ayyıldız Durhan^{1*}, Abdullah Koçak², Suat Karaküçük³

¹Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ttebessumayildiz@gmail.com, 0000-0003-2747-6933

²Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, kocak.ak@hotmail.com, 0000-0001-5363-1138

³Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ksuat@gazi.edu.tr, 0000-0001-9144-7307

ÖZET

Bu çalışmada 10-14 yaş grubunda yer alan öğrencilerin oyunsallık ve duygusal zekâ ilişkilerinin ve belirli değişkenler ile aralarındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya 5 farklı ortaokul ve lisede öğrenim gören 215 öğrenci dâhil olmuştur. Verilerin toplanmasında Hazar'ın 2014 yılında geliştirdiği 5 alt boyut ve 27 maddeden oluşan "10-14 Yaş Çocuklarda Oyunsallık" ölçeği ve BarOn ile Parker tarafından, 2000 yılında hazırlanan ve BarOn Duygusal Zekâ Testi Çocuk ve Ergen Formu'nun Karabulut (2012) tarafından uyarlanan 9 maddelik kısa formu kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendiği için parametrik testler uygulanmıştır. Verilerin analizinde parametrik testlerden, bağımsız örneklem T testinden, tek yönlü varyans analizi ANOVA testinden ve grup içi karşılaştırmalar için Tukey (HSD-LSD) testinden ve Pearson Korelasyon testinden yararlanılmıştır. Araştırma bulguları katılımcıların oyunsallık düzeyinin yüksek, duygusal zekâ puanlarının ise ortalamanın altında olduğunu göstermektedir. Elde edilen verilere göre; cinsiyet, sınıf, akademik başarı, boş zaman geçirilen kişi/kişiler ve okul değişkenleri ile oyunsallık arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar saptanmıştır ancak duygusal zekâ ile söz konusu değişkenler arasında anlamlı farklılıklar bulunamamıştır. Diğer yandan evde ya da yurttan kalma durumunun, kardeş sahibi olmanın, yeterli veya verimli boş zamana sahip olma durumunun, günlük boş zaman süresinin, günlük ödev yapma süresinin oyunsallık ve duygusal zekâ ile arasında anlamlı farklılık ortaya koymadığı belirlenmiştir. Aynı zamanda oyunsallık ve duygusal zekâ arasında pozitif yönlü zayıf düzeyde ilişki olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, 10-14 yaş grubunda oyunsallığın belirli değişkenler ile ve duygusal zekâ ile pozitif yönlü ilişki içerisinde olduğu ifade edilebilir. Araştırma sonucundan hareketle; çocuklarda oyunsallık düzeyinin artırılması yoluyla duygusal zekâ gelişimine olumlu katkı sağlanması ve doğrultuda formal ve informal uygulamalar planlanması önerilmektedir.

ABSTRACT

In this study, it was aimed to determine the relationship between gamers and emotional intelligence and the relationships between the variables in the 10-14 age group. 215 students studying in 5 different secondary and high schools were included in the research. The "Playfulness in Children of 10-14 Years" scale consisting of 5 sub-dimensions and 27 items developed by Hazar in 2014 in the collection of data, and the 9-item short form of BarOn Emotional Intelligence Test Child and Adolescent Form prepared by BarOn in 2000 and adapted by Karabulut (2012) was used. Parametric tests were applied since it was determined that the data showed normal distribution. In the analysis of the data, descriptive statistics, independent sample T test, one-way analysis of variance ANOVA test and Tukey (HSD-LSD) test and Pearson Correlation test were used for intra-group comparisons. Research findings show that participants' high level of playfulness and emotional intelligence scores are below average. According to the data obtained; There were statistically significant relationships and differences between gender, class, academic achievement, leisure / person and school variables, and gambling, but no significant differences were found between emotional intelligence and these variables. On the other hand, it was determined that the situation of staying at home or dormitory, having siblings, having enough or productive leisure time, daily leisure time, daily homework time did not show any significant difference between playfulness and emotional intelligence. At the same time, it was determined that there was a weak positive correlation between playfulness and emotional intelligence. As a result, it can be stated that acting is positively correlated with certain variables and emotional intelligence. Based on the research result; It is recommended to make a positive contribution to emotional intelligence development by increasing the level of playfulness in children and to plan formal and informal practices in line with this.

MAKALE BİLGİSİ/ARTICLE INFO

Anahtar Kelimeler: Oyunsallık, Duygusal Zekâ, 10-14 Yaş

Key Words: Playfulness, Emotional Intelligence, 10-14 Age

Gönderme Tarihi/Received Date: 04.09.2020

Kabul Tarihi/Accepted Date: 24.11.2020

Yayınlanma Tarihi/Published Online: 31.12.2020

1. Giriş

Huizinga'ya göre Oyun; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik

ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 1993). Bir diğer tanımda ise oyun; içinde atlama, hoplama gibi temel hareketleri içinde barındıran, herhangi bir dış etki olmadan doğal gelişen bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Özmen (1999) Oyun, oynayan kişilerin dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleşmesine yardım eden ve düzenli gelişimlerine katkı sağlayan önemli

* Sorumlu yazar /Corresponding author.

Doç.Dr., Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ttebessumayildiz@gmail.com, 0000-0003-2747-6933

bir olgudur (Gazezoğlu, 2007; Bayrakdar ve ark., 2020). Bu tanımlamalardan oyunun, bireylerin gerçek yaşamlarını sınamalarına aracılık eden bir faaliyet bütünü olduğu söylenebilir. Diğer yandan oyun bireyleri gerçek yaşamından koparmadan, gerçek yaşamını yansıtan faaliyetler olarak ifade edilmektedir. Oyunsallık kavramı ele alındığında ise; “Oyunsal” yani oyuna ait, oyunla ilgili anlamındadır. Oyunsallık kavramında yer alan -lık ekinin bir görevi ise ismin ya da sıfatın taşıdığı anlamları genelleştirerek onlara nitelik ve özellik kavramları katmaktır (Zülfikar, 1991). Oyunun birçok faydası bulunmaktadır; oyun bir stresle başa çıkma yoludur (Barnett ve Storm, 1981). Oyun bireye farkında olarak veya olmayarak stres ve kriz anını yönetme, kontrol edebilme yeteneği vermektedir. Oyun, oynananlarının motivasyonu maksimum seviyeye çıkarır (Nikfarjam, 2012). Oyun katılımcılarına haz vermektedir ve bu durum katılımcıların motivasyonlarını yükseltmektedir. Oyun yoluyla öğrenmek mümkündür. Bireyde daha kalıcı birikim sağlanabilir ve öğrenme sürecinde sıkılma durumu ortadan kalkabilir. Oyun yoluyla öğrenmede, eğitsel oyunlar, beden eğitimi ve spor alanında sık kullanılan bir öğretim tekniğidir. Oyun sağlık, mutluluk ve yaratıcılık içerir (Isenberg ve Jalongo, 2001). Oyun kişilerin empati yeteneğini geliştirir (Öz, 1997). Oyunun pek çok parametreyle doğrudan ve dolaylı ilişkisi bulunmaktadır. Oyunun belirli ölçüde zekâ unsurları barındırdığı, hem yetenek ve becerileri geliştirdiği hem de var olan yetenek, beceri ve zekâ unsurlarını ön plana çıkardığı bilinmektedir. Bu bağlamda çeşitli zekâ türlerinin yanı sıra duygusal zekânın da oyunla bütünleşmiş önemli bir kavram olduğu düşünülmektedir.

Duygusal zekâ; bireyin kendisinin ve diğer insanların duygularını gözlemleme, ayırt edebilme ve bu bilgileri kişinin kendi düşünceleri ve davranışlarına rehberlik etmek amacıyla kullanması gibi boyutları içeren bir yetenek olarak tanımlanmıştır (Mayer, DiPaolo, Salovey 1990; Salovey, Mayer, 1990). Bununla birlikte duygusal zekâ; duyguları doğru anlayıp etkili ifade edebilme becerisi (Law, Wong ve Song, 2004) ya da iş verimini ve performansı etkileyen farklı bir zekâ çeşidi olarak tarif etmek mümkündür (Gates, 1995; Goleman, 1995; Sosik ve Megerian, 1999). Aynı zamanda duygusal zekâ çalışanların iş performanslarını etkileyen sosyal bir beceri olarak tanımlanırken (Shaffer ve Shaffer, 2005), kişinin kendi ve başkalarının güdülerini tanıyıp doğru tartabilmek ve değişen hayat şartlarına bağlı olarak bireylerin davranış ve duygularına yerinde ve uygun karşılıklar verebilmek (Poskey, 2006.) olarak da nitelendirilmektedir. Birçok açıdan ele alan tüm bu tanımlar; farklı bakış açılarına sahip ve zengin anlamı olan bir kavram olarak duygusal zekâyı inceleme gerekliliğini arttırmaktadır.

Bu bağlamda 10-14 yaş grubu çocukların başlayan ya da başlamakta olan ergenlik döneminin getirdiği fiziksel ve psikolojik değişim içinde oldukları (Karaman ve ark., 2017), aynı zamanda bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimin hızlandığı bu sürecin oyunlarla desteklenerek gelişime olumlu katkı sunulmasının oldukça önemli olduğu görülmektedir. Kişilik, karakter ve zekâ gelişimi gibi özelliklerin de alt yapısını oluşturan bu dönemde 10-14 yaş grubu çocuklar üzerine yapılacak olan çalışmalar önem kazanmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın amacı 10-14 yaş grubu çocuklarda oyunsallık düzeyi ile duygusal zekâ düzeyinin belirlenmesi ve aralarındaki

ilişkinin saptanması, aynı zamanda belirli değişkenlerin bu düzeyleri ne doğrultuda değiştirdiğinin saptanmasıdır.

2. Yöntem

Araştırma nicel yöntemle hazırlanmış, aynı zamanda araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmada yer alan örneklem grubunu; Ankara ilinde öğrenim gören 10-14 yaş Aralığındaki 215 ortaokul ve lise öğrencisi oluşturmaktadır. Veriler Alparslan Anadolu Lisesi, Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi, Şehit Yakup Çınar Ortaokulu, Tefrik İleri İmam Hatip Ortaokulu ve Türkiye Voleybol Federasyonu Spor Lisesi'nden gerekli izinler alınarak toplanmış, çalışma grubuna dair betimleyici analizler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Araştırmada demografik bilgilerin elde edildiği kişisel bilgi formunun yanı sıra; Hazar'ın 2014 yılında geliştirdiği 5 alt boyut ve 27 maddeden oluşan “10-14 Yaş Çocuklarda Oyunsallık” ölçeği ve BarOn ile Parker tarafından, 2000 yılında hazırlanan ve BarOn Duygusal Zekâ Testi Çocuk ve Ergen Formu'nun Karabulut (2012) tarafından Türkçe dil eşdeğerlik, geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarının gerçekleştirilmesiyle oluşan 9 maddelik kısa formu kullanılmıştır.

Verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendiği için parametrik testler uygulanmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistiklerden, bağımsız örneklem T testinden, tek yönlü varyans analizi ANOVA testinden ve grup içi karşılaştırmalar için Tukey (HSD-LSD) testinden ve Pearson Korelasyon testinden yararlanılmıştır. Oyunsallık Ölçeği için toplam iç güvenilirlik katsayısı 0.85, Baron Duygusal Zekâ ölçeği için 0.74 olarak belirlenmiştir.

3. Bulgular

Katılımcıların çoğunluğunun kız (%56.7), 9. Sınıf öğrencisi (%80.5), 85 ila 100 akademik başarı aralığında (%37.2), 2 kardeşi olan (29.8), 1 ila 2 saat arası boş zamana sahip olan (%39.1), günlük ödev süresi 1 ila 2 saat arasında olan (%52.1), yeterli (%60.5) ve verimli (%58.1) boş zamana sahip olduğunu belirten, daha çok ailesiyle boş zaman geçiren (%31.2) ve Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi'nde öğrenim gören (%29.3) katılımcılardan oluştuğu görülmektedir (Tablo 1).

Tablo 2'de görüldüğü üzere, oyunsallık toplam puanları incelendiğinde katılımcıların ortalama değerinde oyunsallık düzeyi sergiledikleri belirlenmiş (86.42±15.84), bunun yanı sıra sosyal uyum alt boyutu en yüksek değeri elde etmişken (36.57±6.43), en düşük alt boyut puanını ise oyun tutkusu alt boyutunda ortaya koymuşlardır (17.85±6.73). Bunun yanı sıra duygusal zeka puanlarının ortalamalarının gerisinde olduğu belirlenmiştir (21.67±5.05).

Tablo 3'te oyunsallık ve duygusal zeka ölçekleri ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan t testi sonuçlarına göre, oyunsallık ölçeği toplam puanı ve alt boyut puanları ile cinsiyet arasında anlamlı ilişki bulunmaktadır. Tüm anlamlı ilişkiler erkek katılımcıların lehinedir. Diğer yandan duygusal zeka ve cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmamıştır.

Tablo 1. Değişkenlerin Frekans ve Yüzde Dağılımları (N=215)

Değişken	f	%
Cinsiyet		
Kız	122	56.7
Erkek	93	43.3
Sınıf		
6.Sınıf	19	8.8
7.Sınıf	23	10.7
9.Sınıf	173	80.5
Başarı		
45-54 ve altı	27	12.6
55-69	41	19.1
70-84	67	31.2
85-100	80	37.2
Kardeş sayısı		
Yok	19	8.8
1	61	28.4
2	64	29.8
3	46	21.4
4	25	11.6
Günlük boş zaman süresi		
1 Saatten az	29	13.5
1-2 Saat	84	39.1
3-4 Saat	74	34.4
5-6 Saat	12	5.6
7-8 Saat ve üzeri	16	7.4
Günlük ödev süresi		
Hiç	18	8.4
1 Saatten Az	59	27.4
1-2 Saat	112	52.1
3-4 Saat	26	12.01
Yeterli boş zaman		
Yetersiz	85	39.5
Yeterli	130	60.5
Verimli boş zaman		
Evet	125	58.1
Hayır	90	41.9
Boş zaman geçirilen kişi		
Yalnız	42	19.5
Aile	67	31.2
Akraba	17	7.9
Arkadaş	89	41.4
Okul adı		
Alparslan Anadolu Lisesi	61	28.4
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	29.3
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	6.5
Tevfik İleri İmam Hatip Ortaokulu	27	12.6
Tvf Spor Lisesi	50	23.3

Tablo 2. Ölçeklere ilişkin aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri

	Min.	Max.	\bar{X}	ss
Oyunsallık Ölçeği	39.00	127.00	86.42	15.84
Oyun tutkusu	7.00	35.00	17.85	6.73
Sosyal uyum	14.00	48.00	36.57	6.43
Oyun isteği	3.00	15.00	9.78	2.87
Kazanma arzusu	3.00	15.00	9.76	2.14
Risk alma	4.00	20.00	12.45	3.73
BarOn Duygusal Zeka	9.00	45.00	21.67	5.5

Tablo 3. Ölçüm araçları ile cinsiyet arasındaki bağımsız örneklem t testi sonuçları

Cinsiyet	N	\bar{X}	ss	F	p
Oyunsallık Ölçeği					
Kız	122	82.16	15.24	-4.740	0.000*
Erkek	93	92.02	14.92		
Oyun tutkusu					
Kız	122	16.23	6.48	-4.175	0.000*
Erkek	93	19.96	6.49		
Sosyal uyum					
Kız	122	35.59	6.50	-2.576	0.011*
Erkek	93	37.84	6.13		
Oyun isteği					
Kız	122	9.13	2.91	-3.904	0.000*
Erkek	93	10.63	2.59		
Kazanma arzusu					
Kız	122	9.48	2.07	-2.207	0.028*
Erkek	93	10.12	2.18		
Risk alma					
Kız	122	11.70	3.50	-3.462	0.001*
Erkek	93	13.44	3.81		
BarOn Duygusal Zeka					
Kız	122	21.58	5.06	-0.306	0.760
Erkek	93	21.79	5.07		

Tablo 4. Ölçüm araçları ve sınıf değişkeni arasındaki Anova testi sonuçları

Sınıf	N	\bar{X}	ss	F	p
Oyunsallık Ölçeği					
6.Sınıf	19	95.63 ^a	11.83	5.869	0.003*
7.Sınıf	23	79.17 ^c	15.95		
9.Sınıf	173	86.38 ^b	15.77		
Toplam	215	86.42	15.84		
Oyun Tutkusu					
6.Sınıf	19	22.94 ^a	4.82	6.813	0.001*
7.Sınıf	23	16.04 ^c	6.60		
9.Sınıf	173	17.53 ^b	6.70		
Toplam	215	17.85	6.73		
Sosyal Uyum					
6.Sınıf	19	38.57	5.23	2.982	0.053
7.Sınıf	23	33.91	8.02		
9.Sınıf	173	36.70	6.24		
Toplam	215	36.57	6.43		
Oyun İsteği					
6.Sınıf	19	10.84	2.26	2.076	0.128
7.Sınıf	23	9.04	3.66		
9.Sınıf	173	9.76	2.79		
Toplam	215	9.78	2.87		
Kazanma Arzusu					
6.Sınıf	19	9.42	1.74	0.728	0.484
7.Sınıf	23	9.39	2.48		
9.Sınıf	173	9.84	2.13		
Toplam	215	9.76	2.14		
Risk Alma					
6.Sınıf	19	13.84 ^a	3.11	3.741	0.025*
7.Sınıf	23	10.78 ^c	3.38		
9.Sınıf	173	12.52 ^b	3.77		
Toplam	215	12.45	3.73		
BarOn Duygusal Zeka					
6.Sınıf	19	23.78	6.08	1.836	0.162
7.Sınıf	23	21.47	5.93		
9.Sınıf	173	21.46	4.78		
Toplam	215	21.67	5.05		

*p<0.05; a>b>c>d

Tablo 4'te yer alan katılımcıların sınıf değişkeni ile oyunsallık ve duygusal zekâ ölçekleri arasında yapılan analiz sonuçlarına göre oyunsallık ölçeği ve sınıf arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, duygusal zekâ ve sınıf arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır. Buna göre toplam oyunsallık puanı, oyun tutkusu ve risk alma alt boyutları ile sınıf değişkeni arasındaki anlamlı farklılıklarda 6. Sınıf öğrencilerinin 7 ve 9. sınıflara oranla daha yüksek oyunsallık düzeyi sergiledikleri saptanmıştır.

Tablo 5 incelendiğinde, katılımcıların oyunsallık düzeyi ile akademik başarıları arasındaki farkın analiz edildiği araştırma bulguları kapsamında, yalnızca oyun isteği alt boyutunda saptanan anlamlı farklılıkta 45-54 puan altında alan öğrencilerin oyun isteği puanlarının diğer katılımcılara oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5. Ölçüm araçları ve akademik başarı değişkeni arasındaki Anova testi sonuçları

Akademik başarı	N	\bar{X}	ss	F	p
Oyunsallık Ölçeği					
45-54	27	88.29	16.89		
55-69	41	82.56	17.71		
70-84	67	88.10	15.75	1.192	0.314
85-100	80	86.37	14.45		
Toplam	215	86.42	15.84		
Oyun tutkusu					
45-54	27	19.51	7.66		
55-69	41	16.53	6.17		
70-84	67	17.61	6.73	1.160	0.326
85-100	80	18.16	6.65		
Toplam	215	17.85	6.73		
Sosyal uyum					
45-54	27	35.85	5.46		
55-69	41	34.56	7.00		
70-84	67	37.53	6.17	2.125	0.098
85-100	80	37.03	6.50		
Toplam	215	36.57	6.43		
Oyun isteği					
45-54	27	10.29 ^a	2.97		
55-69	41	8.63 ^d	3.16		
70-84	67	10.05 ^b	2.67	2.873	0.037*
85-100	80	9.97 ^c	2.73		
Toplam	215	9.78	2.87		
Kazanma arzusu					
45-54	27	9.37	2.43		
55-69	41	10.2	2.57		
70-84	67	10.00	1.89	1.012	0.388
85-100	80	9.56	1.98		
Toplam	215	9.76	2.14		
Risk alma					
45-54	27	13.25	4.56		
55-69	41	12.80	3.95		
70-84	67	12.89	3.24	2.160	0.094
85-100	80	11.63	3.61		
Toplam	215	12.45	3.73		
BarOn Duygusal Zeka					
45-54	27	22.51	6.48		
55-69	41	21.78	5.47		
70-84	67	21.80	5.31	0.479	0.698
Toplam	215	22.28	5.75		

*p<0.05; a>b>c

Oyunsallık toplam puanları, sosyal uyum, risk alma alt boyutları ve boş zamanın geçirildiği kişi değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır. Buna göre tüm anlamlı farklılıklarda boş zamanını arkadaşlarıyla geçiren kişilerin oyunsallık puanlarının diğer gruplara oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Duygusal zeka ve boş zaman geçirilen kişi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (Tablo 6).

Tablo 6. Ölçüm araçları ve boş zaman geçirilen kişi değişkeni arasındaki Anova testi sonuçları

Boş zaman geçirilen kişi	N	\bar{X}	ss	F	p
Oyunsallık Ölçeği					
Yalnız	42	82.88 ^d	19.5		
Aile	67	84.65 ^b	13.75		
Akraba	17	83.35 ^c	19.89	2.788	0.042*
Arkadaş	89	90.02 ^a	14.29		
Toplam	215	86.42	15.84		
Oyun tutkusu					
Yalnız	42	17.00	6.79		
Aile	67	17.08	6.59		
Akraba	17	18.58	7.33	1.033	0.379
Arkadaş	89	18.68	6.69		
Toplam	215	17.85	6.73		
Sosyal uyum					
Yalnız	42	34.45 ^c	7.30		
Aile	67	36.82 ^b	6.26		
Akraba	17	33.29 ^d	8.19	4.749	0.003*
Arkadaş	89	38.01 ^a	5.26		
Toplam	215	36.57	6.43		
Oyun isteği					
Yalnız	42	9.45	3.31		
Aile	67	9.88	2.39		
Akraba	17	9.17	3.16	0.613	0.608
Arkadaş	89	9.98	2.94		
Toplam	215	9.78	2.87		
Kazanma arzusu					
Yalnız	42	9.57	2.33		
Aile	67	9.59	2.20		
Akraba	17	9.70	2.41	0.576	0.632
Arkadaş	89	9.98	1.95		
Toplam	215	9.76	2.14		
Risk alma					
Yalnız	42	12.40 ^c	3.88		
Aile	67	11.26 ^d	3.47		
Akraba	17	12.58 ^b	4.45	4.134	0.007*
Arkadaş	89	13.34 ^a	3.51		
Toplam	215	12.45	3.73		
BarOn Duygusal Zeka					
Yalnız	42	20.02	4.61		
Aile	67	22.17	5.46		
Akraba	17	23.35	7.09	2.389	0.070
Arkadaş	89	21.75	4.32		
Toplam	215	21.67	5.05		

*p<0.05; a>b>c>d

Oyunsallık ölçeği toplam puanları, oyun tutkusu ve risk alma alt boyutlarında Şehit Yakup Çınar Ortaokulu öğrencilerinin diğer gruplara nazaran daha yüksek oyunsallık düzeyi sergiledikleri belirlenmiştir. Bunun yanı sıra duygusal zekâ ve okul değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır (Tablo 7).

Araştırmada yer alan değişkenler analiz edildiğinde; evde ya da yurttan kalma durumunun, kardeş sahibi olmanın,

Tablo 7. Ölçüm araçları ve okul değişkeni arasındaki Anova testi sonuçları

Okul	N	\bar{X}	ss	F	p
Oyunsallık Ölçeği					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	85.21	18.38		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	85.95	13.52		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	96.78	13.00	3.265	0.013*
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	79.85	15.21		
TVF Spor Lisesi	50	89.16	14.81		
Toplam	215	86.42	15.84		
Oyun tutkusu					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	17.60	7.44		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	17.26	6.12		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	23.50	4.94	3.419	0.010*
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	15.85	6.62		
TVF Spor Lisesi	50	18.38	6.39		
Toplam	215	17.85	6.73		
Sosyal uyum					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	35.16	6.94		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	37.39	5.45		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	38.42	6.04	2.320	0.058
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	34.70	7.64		
TVF Spor Lisesi	50	37.74	5.95		
Toplam	215	36.57	6.43		
Oyun isteği					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	9.60	3.38		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	9.93	2.30		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	11.14	2.21	1.262	0.286
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	9.11	3.56		
TVF Spor Lisesi	50	9.80	2.52		
Toplam	215	9.81	2.87		
Kazanma arzusu					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	9.72	2.35		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	9.73	2.21		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	9.57	1.69	0.528	0.716
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	9.40	2.30		
TVF Spor Lisesi	50	10.10	1.80		
Toplam	215	9.76	2.14		
Risk alma					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	13.11	4.43		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	11.61	3.37		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	14.14	3.25	3.970	0.004*
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	10.77	3.12		
TVF Spor Lisesi	50	13.14	3.18		
Toplam	215	12.45	3.73		
BarOn Duygusal Zeka					
Alpaslan Anadolu Lisesi	61	21.90	6.39		
Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi	63	20.96	3.73		
Şehit Yakup Çınar Ortaokulu	14	23.35	5.12	0.750	0.559
Tevfik İleri İmam Hatip Lisesi	27	22.00	6.16		
TVF Spor Lisesi	50	21.64	3.92		
Toplam	215	21.67	5.05		

*p<0.05

yeterli boş zamana sahip olma durumunun, günlük boş zaman süresinin, günlük ödev yapma süresinin, verimli boş zamana sahip olma durumunun oynusallık ve duygusal zeka ile arasında anlamlı farklılık ortaya koymadığı belirlenmiştir.

Oyunsallık toplam puanları ve duygusal zeka arasında pozitif yönlü zayıf düzeyde ilişki olduğu belirlenmiştir (r=0.346;p=0.05). Oyun tutkusu (r=0.249;p=0.05), sosyal uyum

(r=0.292; p=0.05), oyun isteği (r=0.198; p=0.05) ve risk alma (r=0.292; p=0.05) alt boyutlarında zayıf ve pozitif yönlü anlamlı ilişkiler belirlenmiştir (Tablo 7).

Dolayısıyla bulgular oynusallık ve duygusal zeka arasında pozitif ilişkiler olduğunu, oynusallık düzeyinin artış göstermesine paralel olarak duygusal zekanın da artabileceğini işaret etmektedir.

Tablo 7. Oyunsallık Ölçeği ve Baron Duygusal Zeka Ölçeği Arasındaki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları

	1	2	3	4	5	6	7
Oyunsallık Ölçeği	1						
Oyun tutkusu	0.800**	1					
Sosyal uyum	0.780**	0.357**	1				
Oyun isteği	0.763**	0.573**	0.556**	1			
Kazanma arzusu	0.298**	0.043**	0.228**	0.131	1		
Risk alma	0.699**	0.511**	0.388**	0.402**	0.120	1	
BarOn Duygusal Zeka	0.346**	0.249**	0.292**	0.198**	0.093	0.311**	1

1= Oyunsallık Ölçeği, 2=Oyun tutkusu, 3=Sosyal uyum, 4= Oyun isteği, 5=Kazanma arzusu, 6=Risk alma, 7=BarOn Duygusal zeka

*p<0.01; **p<0.05

4. Tartışma ve Sonuç

Araştırma bulguları katılımcıların oyunsallık düzeyinin yüksek, duygusal zeka puanlarının ise ortalamasının altında olduğunu göstermektedir. Elde edilen verilere göre; cinsiyet, sınıf, akademik başarı, boş zaman geçirilen kişi/kişiler ve okul değişkenleri ile oyunsallık arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki ve farklılıklar saptanmıştır ancak duygusal zeka ile söz konusu değişkenler arasında anlamlı farklılıklar bulunamamıştır. Diğer yandan evde ya da yurttan kalma durumunun, kardeş sahibi olmanın, yeterli veya verimli boş zamana sahip olma durumunun, günlük boş zaman süresinin, günlük ödev yapma süresinin oyunsallık ve duygusal zeka ile arasında anlamlı farklılık ortaya koymadığı belirlenmiştir. Aynı zamanda oyunsallık ve duygusal zeka arasında pozitif yönlü ilişki olduğu belirlenmiştir.

Çocukluk ve ergenlik döneminde büyük bir öneme sahip olan oyun olgusunun değerlendirilmesi ve derinlemesine incelenmesi gerekmektedir. Oyunsallık ve duygusal zekanın olumlu etkileşim içinde olacağı öngörüsüyle yola çıkılan araştırma bulguları, hipotezi destekler niteliktedir. Shilling'in (2009:31) sözünü ettiği gibi, ağırlık verilen akademik zekâ yaşamdaki başarı ölçütlerinin yaklaşık %20'si kadarına katkıda bulunurken, geri kalan %80'lik bölümünü diğer farklı faktörler etkilemektedir. Bu faktörler arasında oyun ve oyunun içerdiği pek çok unsur girmektedir. Dolayısıyla oyun ve oyunun insan üzerindeki psikometrik ölçümleri önem teşkil etmektedir. Alan yazında oyunsallık ile ilgili araştırmaların nicelik olarak artırılması gerekliliği göze çarpmaktadır.

Araştırma bulgularına benzer olarak farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılmasına yönelik çalışmada, örneklem grubunda yer alan öğrencilerin bulgularla benzer şekilde cinsiyet, sınıf ve okul değişkenlerine göre oyunsallık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde değiştiği belirlenmiştir. Cinsiyette bulgularla benzer şekilde erkeklerin, yaş grubunda 14 yaş grubunun daha yüksek oyunsallık düzeyi ortaya koydukları belirlenmiştir (Öçalan, 2019). Bir diğer araştırmada antrenörlük ve spor yöneticiliği bölümlerinde okuyan öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları belirlenmeye çalışılmış, öğrencilerin cinsiyetleri ve yaşları ile fiziksel aktivite içeren

oyunları oynamaya yönelik tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir (Öztürk, 2016). Okul öncesi öğretmen adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarının analizinin yapıldığı araştırmada, örneklem grubunun oyunsallık düzeylerinin araştırma bulgularının aksine sınıf, kardeş sayısı gibi değişkenlere göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı belirlenmiştir (Balci ve Yaşar Ekici, 2019). Oyunsallığın terapi olarak değerlendirildiği bir diğer araştırmada ise ilişki tatmini, oyunsallık, yapıcı iletişim, yakınlık, bağlanma ve kendi ile diğerinin keşfinde bir artışı ve oyunsallığa yönelik algının pozitifleşmesi sağlanmıştır (Hazar, 2019). Dolayısıyla oyunların pek çok alanda kullanıldığı ve insan yaşamında önemli bir argüman olduğu görülmektedir.

Duygusal zeka becerileri oyunların aracılık ettiği eğitimle geliştirilebilir ve güçlendirilebilir. Duygusal zekanın gelişimi anaokulundan yükseköğrenime dek her yaşta önemlidir. Oyun aracılığıyla duygusal zekanın geliştirilmesi, öğrenmeyi daha zevkli ve kalıcı hale getirir (Yeşilyaprak, 2001). Diğer yandan kişinin kendi duygularını ve diğer insanların hissettiklerini algılayabilme, tanımlayabilme, duygularını kullanarak motive edebilme, yönetme ve yönlendirebilme yeteneği olan duygusal zeka (Tuncel, 2018) öğretmenler, öğrenciler ve sporcular üzerinde pek çok kez sınanmıştır. Bu çalışmalardan biri olan tenis, squash ve badminton sporcularının duygusal zeka düzeylerinin belirlendiği araştırmada kadınların duygusal zeka düzeyinin daha yüksek olduğu, araştırma bulgularıyla benzer şekilde yaş değişkenine göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir (Yanar, 2017). Bir diğer araştırmada engelli sporcularla çalışan beden eğitimi öğretmeni ve antrenörlerin duygusal zekâ düzeylerinin incelenmiş, örneklem grubunun cinsiyet, gelir seviyesi, aile tutum ve davranışları gibi değişkenlere bağlı olarak duygusal zekâ düzeylerinde, elde edilen bulgularla benzer şekilde anlamlı fark olmadığı belirlenmiştir. Araştırma bulgularının aksine yaşa göre ise anlamlı farklılık olduğu, düşük yaş grubunun duygusal zeka düzeyinin, daha büyük yaş grubuna göre daha düşük olduğu ifade edilmiştir (Tuncel, 2018).

Duygusal zeka farkındalığı, sporcunun kişisel becerilerini sergilemesinde etkileyici rollerden birisi olarak görülmektedir. Sporda önemli bir yere sahip duygusal zeka çalışmaları, çocuklar gibi sporcuların da psikolojik yapısını analiz etmede önemli bir bulgu ortaya koymaktadır. Bu amaçla genç yaşta elit futbolcuların duygusal düzeylerinin incelendiği araştırma bulguları, ele alınan örneklem grubunda yaş ve duygusal zeka düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğunu belirtmektedir (Soylu, 2016). Zekâ ve zihinsel dayanıklılık ilişkisinin incelendiği bir diğer araştırmada duygusal zeka düzeyinin cinsiyete göre değiştiğini ortaya koymaktadır (Karagözoğlu, 2018). Üniversite öğrencilerinin bazı değişkenlere göre duygusal zekâ düzeylerinin incelenmesinin amaçlandığı araştırmada sınıf ile duygusal zeka puanı karşılaştırıldığında, dördüncü sınıfta okuyanların duygusal zeka puanı diğer sınıfta okuyanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Özdenk, 2018). Literatürde yer alan araştırmalar, duygusal zekanın pek çok parametreyle değişim gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Araştırma sonucunda duygusal zeka bir değişken olarak baz alındığında oyunsallık düzeyi ile anlamlı ilişki içindedir.

Dolayısıyla oyunsallık düzeyi arttıkça buna paralel duygusal zekanın puanlarında da artış yaşanacağı araştırmada elde edilen önemli bir bulgudur. Bu bulgu ışığında, belirli değişkenlerin oyunsallık düzeyini değiştirdiği ve duygusal zekanın belirli değişkenlerden ziyade oyunsallık ile değişim gösterdiği belirlenmiştir.

Örneklem sayısı artırılarak ve farklı örneklem yapılacak araştırmalar literatüre katkı sağlanması bakımından önemlidir. Nitel ve nicel yaklaşımların farklı analiz yöntemleri benimsenerek çalışmaların genişletmesi önerilmektedir. Etkin bir öğrenme ve boş zaman değerlendirme aracı olan oyunun çeşitli parametrelerle olan ilişkisinin açığa çıkarılması gelecek çalışmalar için öneriler arasındadır.

Kaynaklar

- Aydın, A. (2004). Düşünce tarihi ve insan doğası. Gendaş Kültür.
- Balci, S., Yaşar Ekici F. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları. 3rd International Scientific Research Congress on Humanities and Social Sciences (IBAD-2018), Skopje Makedonya.
- Barnett, L.A, Storm, B. (1981). Play, pleasure, and pain: The reduction of anxiety through play. *Leisure Sciences*, 4(2),161-175.
- BarOn, R. (2000). BarOn Emotional Quotient Inventory. Youth Version Technical Manual. Toronto; North Tonawanda, NY: Multi-Health Systems Inc.
- Bayraktar, A., Yıldız, Y., & Bayraktar, I. (2020). Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports. *Physical education of students*, 24(5), 259-264.
- Gates, G. (1995). Review of literature on leadership and emotion: Exposing theory, posing questions, and forwarding an agenda. *Journal of Leadership Studies*, 2, 98-110.
- Gazetoğlu, Ö. (2007). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına özbakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. New York: Bantam.
- Hazar, A. (2019). Couple playfulness and effects of playful techniques in couples therapy: an interpretative phenomenological analysis. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Hazar, M. (2014). The attitudes of 10-14 years old children against the act of playing games requiring physical activity. *International Journal of Academic Research Part B*, 6(6), 33-39.
- Huizinga, J. (1993). Homo ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (Çev. M. A. Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınevi..
- Isenberg, J.P., Jalongo, M.R. (2001). Creative expression and play in early childhood. New Jersey: Prentice Hall.
- Karabulut, A. (2012). Duygusal zeka:baron ölçeği uyarlaması. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Karaman, M., Bayraktar, A., Yıldız, Y., İnci, T., Zorba, E., Yaman, M. (2017). Examination of life style behaviours female students who reside at student dormitories, *The Online Journal of Recreation and Sport*, (6)3.
- Law, K.S., Wong, C., Song, L.J. (2004). The construct and criterion validity of emotional intelligence and its potential utility for management studies. *Journal of Applied Psychology*, 89, 483-496.
- Mayer, J.D., DiPaolo, M., Salovey, P. (1990). Perceiving affective content in ambiguous visual stimuli: a component of emotional intelligence. *Journal of Personality Assessment*. 54 (3-4),772-781.

Nikfarjam, P. (2012). Mathematics and play: analyzing the growth of early elementary mathematical understanding through an enactivist perspective. Graduate Program In Education York University Toronto, Ontario.

Öçalan, Z. (2019). Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması. Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale.

Öz, İ. (1997). Çocukta uyum ve davranış bozuklukları. Ankara: Kök Yayıncılık.

Özmen, Ö. (1990). Çağdaş sporda eğitim üçgeni. Bağırman Yayınevi, Ankara, 119-120.

Öztürk, H. (2016). Antrenörlük ve spor yöneticiliği bölümlerinde okuyan öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 15(2), 717-728.

Salovey, P. (1990). Mayer J.D.Emotional intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, 9 (3), 185-211.

Schilling, D. (2009). Duygusal Zekâ Beceri Eğitimi Uygulamaya Yönelik Pratik Bir Model ve 50 Aktivite. Maya Akademi.

Shaffer, R.D. (2005). Shaffer MA, Emotional intelligence abilities, Personality and Work Place Performance. Hong Kong Baptist University Academy of Management Best Conference Paper, HR: M.

Sosik, J.J. (1999). Megerian LE Understanding leader emotional intelligence and performance: The role of self-other agreement on transformation leadership perceptions. *Group and Organization Management*, 24, 367-390.

Tuncel, N. (2018). Engelli sporcularla çalışan beden eğitimi öğretmeni ve antrenörlerin duygusal zekâ düzeylerinin incelenmesi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş.

Yanar, N. (2017). Tenis, squash ve badminton sporcularında duygusal zekâ düzeylerinin incelenmesi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bursa.

Yeşilyapra, B. (2001). Duygusal zeka ve eğitim açısından doğurgaları. *Kuram ve uygulamada eğitim yönetimi*, 25, 139-146.

Zülfikar, H. (1991). Terim sorunları ve terim yapma yolları. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 139.