



T.C.
ALANYA ALAADDİN KEYKUBAT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
REKREASYON ANA BİLİM DALI

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN SERBEST ZAMANDA E-SPORA KATILIM
AMAÇLARI VE KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Sezer Şanlı

Danışman
Doç. Dr. Meriç ÖDEMİŞ

ALANYA
2025

T.C.
ALANYA ALAADDİN KEYKUBAT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
REKREASYON ANABİLİM DALI

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN SERBEST ZAMANDA E-SPORA KATILIM
AMAÇLARI VE KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Sezer Şanlı

Anabilim Dalı: Rekreasyon Anabilim Dalı

Program Adı: Rekreasyon Programı

Danışman
Doç. Dr. Meriç ÖDEMİŞ

ALANYA
(2025)

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Sezer Şanlı'nın "ÜNİVERSİTE ÖĞRECİLERİNİN SERBEST ZAMANDA E-SPORA KATILIM AMAÇLARININ VE KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ" başlıklı tezi 25/06./2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Rekreasyon Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

	Unvanı-Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	: Doç. Dr. Meriç ÖDEMİŞ	
Üye	: Prof. Dr. Yavuz YILDIZ	
Üye	: Prof. Dr. Evren Tercan KAAS	

ETİK İLKE VE UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Sezer Şanlı

TEŞEKKÜR

En başta bu araştırmanın yapılması aşamasında desteğini ve yol göstericiliğini her zaman hissettiren Doç. Dr. Meriç Ödemiş hocama, Lisans eğitimi almaya başladığım ilk günden itibaren sevgisini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen Prof. Dr. Evren Tercan Kaas ve Öğr. Gör. Yılmaz Kaplan hocalarıma aynı şekilde yüksek lisans eğitimi almaya başladığım andan itibaren bilgisi ve tecrübelerinden her daim istifade ettiğim Prof. Dr. Yavuz Yıldız hocama ve sayın dekanımız Prof. Dr. Hamdi Alper Güngörmüş'e teşekkürü bir borç bilirim.



Sezer Şanlı

ÖZET

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN SERBEST ZAMANDA E-SPORA KATILIM AMAÇLARI VE KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ

Sezer Şanlı

Rekreasyon Anabilim Dalı

Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran, 2025 (53 Sayfa)

Araştırmanın Amacı: Bu araştırmanın amacı hem teknolojiyle devamlı etkileşimde olan üniversite öğrencilerinin e-spora katılım amaçları ve motivasyonlarını incelemeye çalışmaktır. Aynı zamanda bu çalışmadan elde edilecek bulgularla birlikte üniversite öğrencilerinin serbest zaman amaç ve motivasyonlarına yönelik yapılacak çalışmalara katkıda bulunmak amaçlanmaktadır.

Materyal ve Metot: Araştırmanın örneklem grubu 273 erkek, 205 kadın toplam 478 (Ort. yaş = $21,36 \pm 3,11$ yıl) gönüllü üniversite öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada demografik bilgiler içeren kişisel bilgi formu, E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizi Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı, Anova, bağımsız gruplarda t testi ve Pearson korelasyon testleri kullanılmıştır.

Bulgular: Fiziksel aktiviteye katılan bireylerin e-spor katılım motivasyonlarının da yüksek olduğu belirlenmiştir. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeğinin tüm alt boyutlarının E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin tüm alt boyutlarıyla arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişkinin olduğu ($p<0,05$) tespit edilmiştir.

Sonuç: Üniversite öğrencileri oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim amacıyla dijital oyunlar oynamaktadır. E-spora katılım motivasyonunda bilişsel ve duyuşsal becerileri geliştirmek, yetkinlik, rekabet, başarı ve serbest zaman en önemli etkenlerdir. Ayrıca dijital serbest zamana katılım amaçları, e-spora katılım motivasyonu ile olumlu bir ilişkiye sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Serbest zaman, dijital oyun, fiziksel aktivite, e-spor

ABSTRACT

EXAMINATION OF UNIVERSITY STUDENTS' PURPOSES AND MOTIVATIONS FOR PARTICIPATION IN E-SPORTS DURING THEIR LEISURE TIME

Sezer Şanlı

Department of Recreation

Alanya Alaaddin Keykubat University, Graduate School of Education

June, 2025 (53 Pages)

Purpose of the Study:

The purpose of this study is to examine the participation purposes and motivations of the generation known as Generation Z, who are continuously interacting with technology and are mostly university students. Additionally, with the findings obtained from this study, it is aimed to contribute to future studies related to the leisure time purposes and motivations of university students.

Material and Method:

The sample group of the study consists of a total of 478 voluntary university students (273 males, 205 females; mean age = 21.36 ± 3.11 years). The study used a personal information form containing demographic data, the E-Sports Participation Motivation Scale, and the Digital Leisure Time Activities Participation Purposes Scale. Descriptive statistics, Cronbach's Alpha internal consistency coefficient, ANOVA, independent groups t-test, and Pearson correlation tests were used for data analysis.

Findings:

According to the analysis results, university students who prefer traditional sports for physical activity and recreation purposes have high motivation for digital games, which are more sedentary recreational activities. It was determined that individuals participating in physical activity also have high motivation for e-sports participation. There was a significant and positive relationship ($p < 0.05$) between all sub-dimensions of the Digital Leisure Time Activities Participation Purposes Scale (Game, Entertainment, Socialization, Communication) and all sub-dimensions of the E-Sports Participation Motivation Scale (Taxonomic Domain, Competence, Relational Self, Competition and Success, Leisure Time).

Conclusion:

As a result, university students generally play digital games for purposes of gaming, entertainment, socialization, and communication. In e-sports participation motivation, cognitive and affective skill development, competence, competition, success, and leisure time are the most important factors, respectively. Moreover, digital leisure participation purposes have a positive relationship with e-sports participation motivation.

Keywords: Leisure time, digital games, physical activity, e-sports

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	i
ETİK İLKE VE UYGUNLUK BEYANNAMESİ	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.2 Araştırmanın Problem Cümlesi	2
1.3 Araştırmanın Hipotezleri	3
2. LİTERATÜR	6
2.1 Spor Kavramı	6
2.2 Rekreasyon Kavramı.....	8
2.3 Rekreasyon Çeşitleri ve Özellikleri	9
2.3.1. Rekreasyon çeşitleri	9
2.3.2. Rekreasyon özellikleri	9
2.4. E-Spor Kavramı	10
3.YÖNTEM	14
3.1 Araştırma Yöntemi	14
3.2 Veri Toplama Araçları	14
3.2.1 Kişisel Bilgi Formu.....	14
3.2.2 E-spor katılım motivasyonu ölçeği	14
3.2.2.1 Taksonomik alan.....	15
3.2.2.2 Yetkinlik	15
3.2.2.3 İlişkisel benlik.....	15
3.2.2.4 Rekabet başarı.....	15
3.2.2.5 Boş zaman.....	16

3.2.3 Dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları ölçeği	16
3.2.3.1 Oyun.....	16
3.2.3.2 Eğlence.....	17
3.2.3.3 Sosyalleşme	17
3.2.3.4 İletişim	17
3.3 Verilerin Toplanması	18
3.4 Verilerin Analizi	18
4.BULGULAR.....	19
Tablo 4.1. Araştırma grubunun demografik bilgilerine göre frekans dağılımı.....	19
Tablo 4.2. Cinsiyet değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırılması	21
Tablo 4.3. Cinsiyet değişkenine göre DSZEKMÖ puanlarının karşılaştırılması	22
Tablo 4.4. Fakülte değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırılması.....	23
Tablo 4.5. Fakülte değişkenine göre DSZEKMÖ puanlarının karşılaştırılması	24
Tablo 4.6. Gelir dağılımı değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırılması.....	25
Tablo 4.7. Gelir dağılımı değişkenine göre DSZEKMÖ puanlarının karşılaştırılması ..	26
Tablo 4.8 Katılımcıların dijital oyun süresinin EKMÖ puanlarının karşılaştırılması	27
Tablo 4.9. Katılımcıların dijital oyun sürelerinin DSZEKMÖ puanlarının dağılımı	28
Tablo 4.10. Fiziksel aktiviteye katılan ve katılmayan bireylerin EKMÖ göre karşılaştırılması.....	29
Tablo 4.11. Fiziksel aktiviteye katılan ve katılmayan bireylerin DSZEKMÖ göre karşılaştırılması.....	30
Tablo 4.12. DSZEKMÖ “Oyun” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları.....	31
Tablo 4.13. DSZEKMÖ “Eğlence” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları	32
Tablo 4.14. DSZEKMÖ “Sosyalleşme” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları	33

Tablo 4.15 DSZEKMÖ “İletişim” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları	34
Tablo 4.16. Hipotezlerin kabul ve ret durumu.....	35
5.TARTIŞMA VE SONUÇ	37
6. ÖNERİLER.....	42
7. KAYNAKÇA.....	43
8.EKLER.....	46
EK-2. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Kullanım İzni	47
EK-3. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği Kullanım İzni....	48
EK-4 E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	50
EK-5. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği	51
EK-6. Kişisel Bilgi Formu	52
ÖZGEÇMİŞ	53

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil-1: E-Spor Endüstrisinin Ortak Paydaşları.....19



1. GİRİŞ

Spor ilk çağlarda insanların doğaya karşı hayatta kalma iç güdülerıyla ürettikleri bir olgudur. Sporun bir yarışma amacıyla ilk nerede ve ne zaman yapıldığı tam olarak bilinmese de sporun ilk olarak doğaya ayak durdurma ve onun zorluklarına karşı mücadele edebilmek için ortaya çıktığı söylenebilir (Tekin, 2004).

Günümüzde hızla gelişen teknoloji sayesinde insanların yaşam biçimleri, alışkanlıkları da değişmekte ve gelişmektedir. Bu değişimler teknolojik araçlar olan telefonlar ve bilgisayarların kullanım amaçlarını da çeşitlendirmektedir. Öyle ki telefonlar ve bilgisayarlar, ilk kullanıma başladıkları dönemlere kıyasla artık birer serbest zaman değerlendirme aracı olmaktadır. İnsanlar serbest zamanlarında telefonda veya bilgisayardan dijital oyunlar oynamaktadırlar. Bu durumun getirdiği etkiyle beraber dijital oyun dünyası ve rekabetçi oyun türlerinin bir araya gelmesiyle “e-spor” kavramını oraya çıkarmıştır. Telefon, bilgisayar, tablet, sanal gerçeklik gözlüğü ve oyun konsolu gibi cihazlarla çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda, oyunun türüne bağlı olarak bireysel ya da takım olarak yapılan aktivitelerin genelini e-spor olarak tanımlayabiliriz. Teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler ve güçlü grafik özellikli bilgisayarların ortaya çıkması da e-spor kavramına ve endüstrisine pozitif yönde etkili olduğunu gözlemlenmiştir. Günümüzde çok farklı konseptlerde oynanabilen, oyundaki görev ve amaçları farklı olan çok sayıda dijital oyun vardır. Bu oyunların içinde rekabete dayalı oyunlar için “e-spor” ismi kullanılmaktadır. E-spor şu şekilde tanımlanabilir; “Elektronik sporlar, takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır” (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017a:2). Bireyler arasında popüler bir aktivite olan e-spor, bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin daha gelişmesiyle bir sektör haline gelerek uluslararası alanda kendisine bir yer edinmiştir. Büyük turnuva organizasyonları, internet aracılığı ile yapılan yayınlar, üniversitelerin e-spor’u profesyonel olarak yapan bireylere sağladığı burs imkanları, oluşturulan e-spor federasyonları ve yer alabilecek seviyeye gelmesinin ardından elektronik sporlar çağın popüler aktiviteleri arasında yer almaktadır. Bu konumuyla, bireyler artık e-spor olgusunu çalışma zamanlarının dışında bir rekreasyon faaliyeti olarak görebilmektedir. Kolay ulaşılabilirliği, etki alanı ve içerisinde yer alan bireye sağladığı faydalarıyla e-spor teknoloji çağının popüler rekreasyon aktivitesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Yayla ve Güven, 2020).

1.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Teknoloji ve servis ağlarında yaşanan güncel değişimler, serbest zaman anlayışımızın ve oyun anlayışımızın değişim geçirmesine, yeni oyunların ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. (Yıldız ve ark. 2020) Teknolojide yaşanan gelişmelere paralel olarak 20 yıl önceki geleneksel oyun ve serbest zaman kavramından günümüze gelen süreçte yaşanan değişim buna bir örnektir. Bu araştırmanın amacı hem teknolojiyle devamlı etkileşimde olan hem de Z kuşağı olarak adlandırılan ve genelinin üniversite öğrencisi olduğu yaş grubunun e-spora katılım amaçları ve motivasyonlarını incelemeye çalışmaktır. Aynı zamanda bu çalışmadan elde edilecek bulgularla birlikte üniversite öğrencilerinin serbest zaman amaç ve motivasyonlarına yönelik yapılacak çalışmalara katkıda bulunmak amaçlanmaktadır.

1.2 Araştırmanın Problem Cümlesi

1. Serbest zamanda dijital oyunlar oynayan üniversite öğrencilerinin e-spora katılım amaçları ve katılım motivasyonlarında ekonomik durum, fiziksel aktivite düzeyi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Serbest zamanlarını dijital oyun oynayarak geçiren üniversite öğrencilerinin e-spor katılım amaçları ve katılım motivasyonları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3 Araştırmanın Hipotezleri

- Hipotez 1 : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonları arasında anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 1a : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun taksonomik alan alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 1b : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun yetkinlik alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 1c : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun ilişkisel benlik alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 1d : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor motivasyonunun rekabet başarı alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 1e : Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor motivasyonunun boş zaman alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 2 : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonu puanları ve gelir düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 2a : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun taksonomik alan alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 2b : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun yetkinlik alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 2c : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun ilişkisel benlik alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 2d : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun rekabet başarı alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 2e : Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun boş zaman alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 3 : Katılımcıların gelir dağılımları ve dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.
- Hipotez 3a : Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından oyun alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.

- Hipotez 3b : Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından eğlence alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 3c : Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından sosyalleşme alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 3d : Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından iletişim alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.
- Hipotez 4 : E-spor katılım motivasyonu puanları ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 4a : E-spor katılım motivasyonu taksonomik alan alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 4b : E-spor katılım motivasyonu yetkinlik alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 4c : E-spor katılım motivasyonu ilişkisel benlik alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 4d : E-spor katılım motivasyonu rekabet başarı alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 4e : E-spor katılım motivasyonu boş zaman alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.
- Hipotez 5 : Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “oyun” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.
- Hipotez 6 : Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “eğlence” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu ölçeği alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.
- Hipotez 7 : Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “sosyalleşme” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı ilişki vardır.

- Hipotez 8 : Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “iletişim” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı ilişki vardır.
- Hipotez 9 : Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “boş zaman” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu ölçeği alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.
- Hipotez 10 : Katılımcıların fiziksel aktivite katılımlarıyla e-spor katılım motivasyonları düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki vardır.

1.4 Araştırmanın Sayıtları

- Katılımcılar aktif olarak serbest zamanda dijital oyunlar oynayan ve ölçekleri özveri ve ciddiyet ile dolduran bireylerdir.
- Araştırma ile toplanan verilerin tümüyle gerçeği yansıttığı varsayılmaktadır.
- Araştırmada kullanılan “Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım” ve “E-Spor Katılım Motivasyonları” ölçeklerinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları daha önceden yapılmış olup araştırmada kullanılmaya uygun oldukları varsayılmaktadır.

1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırma Akdeniz Üniversitesi ve Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesinde aktif olarak öğrenim gören öğrencileri kapsamaktadır.
- Araştırmada veri toplama süreci 2023 Kasım ve 2024 Nisan ayları ile sınırlıdır.

2. LİTERATÜR

2.1 Spor Kavramı

Tarih boyunca insanlar bulundukları ortamı, yaşadıkları coğrafyayı, kendi kişisel beceri ve zekalarını kullanarak daha iyi bir yer yapma arzusu içerisinde olmuşlardır. Dolayısıyla insan, sürekli değişen çevre koşullarına karşı sürekli değişen, gelişen ve üreten dinamik bir sürecin mimarıdır. (Bolay, 2013)

Sporun tarihsel süreç içerisindeki gelişimine baktığımız zaman insanlığın medenileşme süreciyle paralellik gösterdiğini görürüz. İlk insanların bilinçsiz olarak güreşmelerinin ortaya çıkış noktasında kendi fiziksel gücünü kullanmayı öğrenmesi ve gerek hemcinsleriyle gerekse hayvanlarla girdiği mücadele yatar (Heper vd. 2012). Yerleşik hayata geçilmesi ve bununla birlikte tarımın insan hayatının içerisine dahil olmasıyla spor kavramı da kendi içerisinde inovasyona uğramıştır. Çünkü yerleşik hayattan önce spor insanlar için bir avcılık-toplayıcılık ya da vahşi hayvanlardan kaçma kovalama gibi durumları ifade ederken yerleşik hayat ve tarım ile spor içerisinde, yaşanan bölgede kendini diğerlerinden daha güçlü ve egemen olduğunu kanıtlama bir diğer ifadeyle yarışma ve rekabet gibi kavramlar ortaya çıkmaya başlamıştır (Hurd, Anderson, Mainieri, 2021).

Uygarlaşma yolunda ilk kurulan şehir devletlerinde spor hayatta kalma amacıyla gerçekleştiği söylenebilir. Toplumların, diğerlerinin sahip olduğu verimli kaynakları ele geçirebilmesi amacıyla birbirlerine üstünlük kurmaları için donanımlı ordulara ihtiyaçları vardı. Bu ordular ise isabetli ok atabilen, savaş alanında atı etkili şekilde kullanabilen, savaş aletlerini ustaca kullanabilen, fiziksel ve psikolojik açıdan güçlü, hızlı, dayanıklı askerlerden oluşmalıydı. Bu sebeple insanlık tarihinde sporun ilk yapılış amacının, diğer toplumlara üstünlük kurma, kaynakları ele geçirme amacıyla saldırarak veya kendisine saldırıda bulunulan bir toplum açısından da savunma yaparak hayatta kalma imkanını arttırmak olduğu söylenebilir (İlyas ve Yıldız, 2021).

Asurlular ve Babilliler boks, güreş, okçuluk ve çeşitli masa oyunları gibi birçok popüler eğlence aktivitesine sahipti. Dans izlemenin, müzik dinlemenin ve ziyafet vermenin yanı sıra, Asurlular, özellikle soylular, genellikle yerleşik alanlarda avlanmayı da tercih ederlerdi. İsraililer arasında müzik ve dans, Eski Ahit'te atıfta bulunduğu gibi ritüel amaçların yanı sıra sosyal aktiviteler ve kutlamalar için de icra ediliyordu (Hurd, vd. 2021).

Diğer eski toplumlar gibi, İbraniler de avlanma, balık tutma, güreş ve kılıç ve cirit gibi silahların hem eğlence hem de savunma amaçlı kullanımıyla uğraşıyorlardı.

Antik Yunan'ın şehir devletlerinde, özellikle de MÖ 500 ila 400 yılları arasında Perikles'in Altın Çağı olarak adlandırılan dönemde Atina'da, insanlık felsefi ve kültürel gelişimin yeni bir zirvesine ulaştı. Atinalılar sanata, öğrenmeye ve atletizme büyük ilgi duyuyorlardı. Bu uğraşlar genellikle aristokrat soylularla sınırlıydı (Russell, 2020).

Süreç içerisinde yavaş yavaş artan nüfusla birlikte belirli kurallar ve fedakarlıklar etrafında yavaş yavaş toplumlar oluşmaya başlamış, insanlar bulundukları yeri daha yaşanabilir kılmak adına toplum içerisinde nasıl davranılacağına dair bazı kurallar geliştirmeye başlamışlardır. İlerleyen süreçlerle birlikte insanların bu kural kavramını sporun içerisine de entegre etmeye başladıkları görülmektedir.

Spor kelimesinin terminolojik geçmişine baktığımız zaman Latince “Desport” ve “Disportare” kelimelerinden türediği bilinmektedir (Heper vd. 2012).

Güncel Türk Dil Kurumu Sözlüğüne göre spor “belirli kurallara göre kişisel, ikili veya takım olarak gerçekleştirilen, rekabete dayalı bedensel ve zihinsel yarışmaların tümü” olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2024)

Parry ve Giesbrecht'in 2023 yılında yaptığı çalışmada olimpik sporu insanın fiziksel becerilerine yönelik kurumsallaşmış, kurallara dayalı bir yarışma olarak tanımlamaktadır (Parry ve Giesbrecht, 2023).

2.2 Rekreasyon Kavramı

Rekreasyon bireylerin zorunlu sorumluluk ve ihtiyaçlarının dışında kalan sürede, maddi anlamda bir kâr amacı gütmeyen, gönüllülük bilinciyle dahil oldukları ve sonucunda da günlük hayatın stresinden uzaklaştıkları, fiziksel ve psikolojik anlamda doyum sağladıkları etkinliklerin toplamıdır (Hazar, 1999).

Rekreasyon ve boş zamanın tarihi, farklı kültürlerin geleneklerini ve değerlerini, sanatlarını, sporlarını ve eğlencelerini gösteren zengin bir insan, yer, olay ve toplumsal güçler dokusudur. Rekreasyon ve boş zamanımızın gelişimine aşina olarak, bugünü daha iyi anlayabiliriz (Hurd, Anderson, Mainieri, 2021).

Rekreasyon kelimesi İngilizcedeki tazelenme, yapılanma anlamındaki “Recreation” kelimesinden dilimize geçmiştir. Terminolojik kökenine baktığımız zaman Latince de aynı anlamı taşıyan “Recreatio” kelimesi karşımıza çıkmaktadır (Torkildsen, 2012).

Rekreasyon kavramını anlamak aynı zaman da insanın rekreasyon için yüklediği anlam ile doğru orantılıdır. Diğer bir taraftan da içinde insan unsurunu barındırdığı için rekreasyona yüklenen anlam yaşanan coğrafya ve kültüre göre değişkenlik gösterebilir (Gürbüz, 2017).

Modern toplumda rekreasyon ve boş zaman kavramı hakkında anlamlı bir arka plana sahip olmak için, geçmişteki rolü hakkında net bir bilgiye sahip olmak faydalıdır. Çağdaş boş zaman ve ilgili kültürel geleneklere ilişkin görüşlerimizin çoğunun kökenlerini antik kültürlerin geleneklerine ve uygulamalarında da görebiliriz.

19. Yüzyılın sonu 20. Yüz yılın başı itibarıyla sanayi inkılabı gibi büyük teknolojik gelişmelerle, kırsaldan kentlere büyük göçler yaşanmış ve şehir nüfusları ciddi anlamda artmıştır. Bununla birlikte insanlarda kalabalıklardan uzaklaşma, farklı sosyalleşme yolları arayışı, iş ve günlük yaşantının stresinden uzaklaşma gibi isteklerle birlikte rekreasyon kavramı ve ihtiyacı ortaya çıkmıştır. (Karaküçük, 2008).

Bununla birlikte bireylerin serbest zamanlarını en verimli şekilde değerlendirmeleri adına rekreasyon, fiziksel aktivite ve egzersiz gibi genel anlamda sporla bütünleşmiş kavramlar ortaya çıkmıştır.

Serbest zamanda yapılan fiziksel aktiviteler rekreasyonun doğası gereği hiçbir zorlama olmadan (Lu ve Hu 2005), gönüllü olarak, günlük yaşamın, iş yaşamının ve kalabalık şehir hayatının getirdiği zorluklardan uzaklaşma, sosyalleşme, mutlu olma vd. amaçlarla yapılmalıdır (Henderson ve Bialeschki, 2005). Bunun yanı sıra dahil olunan etkinlikler bireyi hem eğiten hem de eğlendiren etkinliklerde olabilir.

2.3 Rekreasyon Çeşitleri ve Özellikleri

Literatürde yapılan çalışmalar kapsamında rekreasyon çeşitleri ve özellikleri şu şekildedir (Hazan, 1999, Gulam, 2016, Rusell, 2020);

2.3.1. Rekreasyon çeşitleri

- Kültürel ve sosyal aktiviteler: Müzik, dans, toplum hizmeti gibi aktiviteler.
- Sanat ve el sanatları aktiviteleri: Marangozluk, çizim, boyama gibi etkinlikler.
- Fiziksel aktiviteler: Fiziksel egzersizler yürüyüş, yüzme, koşu gibi.
- Zihinsel ve entelektüel aktiviteler: Satranç oynama ya da münazara gibi etkinlikler.
- Hobiler: Pul ya da para koleksiyonculuğu, arşivcilik, fotoğrafçılık gibi etkinlikler.
- Açık hava etkinlikleri: Gezi, kamp, dağcılık gibi etkinlikler. (Hazan, 1999, Gulam, 2016, Rusell, 2020)

2.3.2. Rekreasyon özellikleri

- Hızla artan kalabalık şehir nüfuslarında, günlük hayatın ve iş hayatının stresinden yıpranan bireylerin dinlenmek ve yenilenmek için katıldığı faaliyetlerdir.
- Bireyin maddi anlamda kâr amacı gütmeyen katıldığı faaliyetlerdir.
- Gerçekleştirilen etkinlikler bireyin tatmini açısından doğrudan etki eden faaliyetlerdir.

- Birey rekreasyonel faaliyeti kendi özgür iradesiyle seçmelidir. Rekreasyonda zorlama olmaması gerekmektedir.
- Rekreasyonel faaliyetler küresel ve yapıcı faaliyetlerdir. Bireyi ırk, din, dil açısından ayırmadığı gibi fiziksel, zihinsel, sosyal açıdan faydalı, bireyin iletişim ve özgüven seviyesini yükselten faaliyetlerdir.

2.4. E-Spor Kavramı

E-spor kavramı özü itibarıyla içerisinde dijital oyunları barındırıyor. Bu nedenle “oyun” kelimesinin sözlük anlamına bakıldığında; yetenek ve zeka geliştirici belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir. Yine aynı sözlükte dijital; verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi, sayısal anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, 2023)

Oyun oynayan insan kavramının çıkış noktasına bakarsak (homo ludens) Hollandalı tarihçi ve filozof Johan Huizinga'nın Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture (Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Çalışma) isimli eseriyle ortaya çıkmıştır (Bindesen, 2020).

E-sporun tarihsel gelişimine baktığımız zaman bu gelişim süreci teknolojinin gelişimiyle birebir benzerlik göstermektedir. Örneğin 1980'li yıllarda dijital oyunlarda rekabet atari oyunlarında ve büyük atari konsollarında yapılıyordu. Daha sonrasında internetin hayatımıza girmesiyle birlikte yaşanan küreselleşme ve yüksek işlemci ve grafik özellikli bilgisayarların hayatımıza girmesiyle birlikte dijital oyunlarda rekabet bilgisayarlara hatta cep telefonlarına taşınmıştır. E-sporun tarihsel olarak ortaya çıkışı 1980 yıllarda Amerika'da olduğu söylenebilir. Daha öncesinde SEGA şirketinin sponsorluğunda Japonya'da 300 yerel şampiyonun katılımıyla 16 finalistin seçildiği “All Japan TV Game Championships in Tokyo” yarışması düzenlenmiştir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

E-spor endüstrisinin batıda önde gelen ülkesinin Amerika'da Doğuda ise Kore ve Çin olduğu söylenebilir. Özellikle Asya ülkelerinde gelişmiş servis sağlayıcısı uygulamaları ve çalışmalarıyla birlikte bu durum küreselleşmeye entegre olmalarını sağlamıştır. E-spor endüstrisinde bu durum Koreli bir bilgisayar oyuncusunun Amerikalı oyuncularla aynı oyun içerisinde rahatlıkla yer almasını sağlamıştır. Asya ülkelerinde yaygınlaşan bu durum neticesinde televizyonlar E-spor müsabakalarını

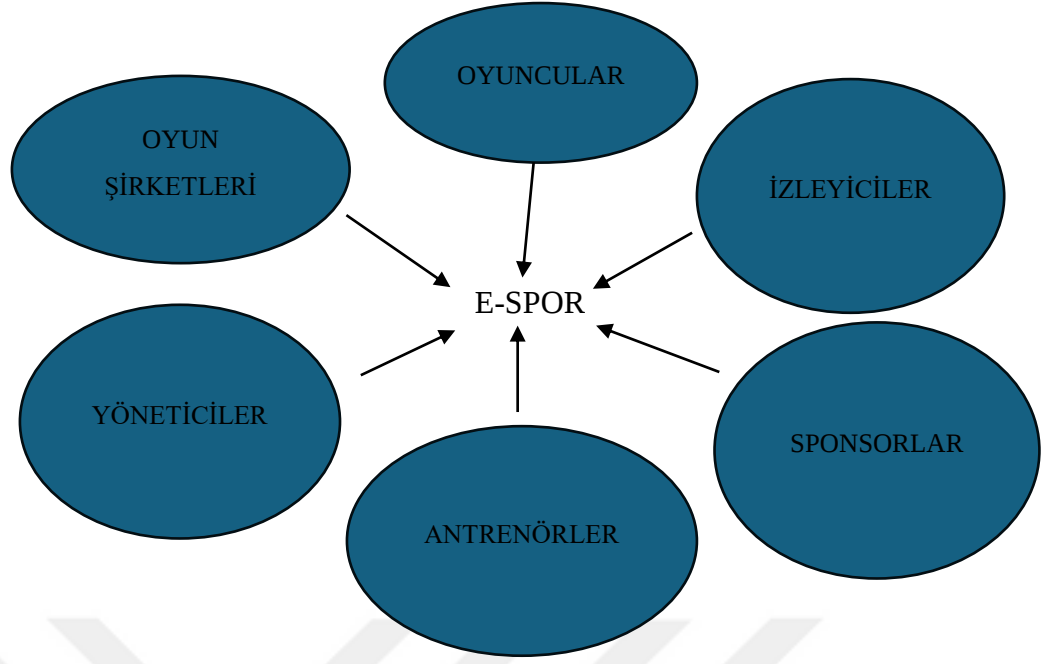
yayınlamaya başlamışlardır. 2000’li yıllara gelinmesiyle birlikte e-spor endüstrisi için kurumsallaşma adına bazı önemli gelişmeler yaşanmıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

1. 2000 yılında Elektronik Spor Ligi kuruldu.
2. 2002 yılında Major League Gaming kuruldu.
3. 2008 yılında Uluslararası E-Spor Federasyonu Kuruldu.

Ülkemizde e-sporun başlangıcı olarak 2000’li yılların başını baz alabiliriz. Counter Strike oyunuyla birlikte yerel düzeyde ülkemizde e-spor turnuvaları başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte ülkemizde e-spor algısı da değişmeye başlamıştır. 27 Ekim 2009 tarihinde Riot Games şirketi tarafından beta sürümü yayınlanan League of Legends oyununun piyasaya çıkmasıyla birlikte dünyada ve ülkemizde büyük bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Daha sonrasında ülkemizde e-spor adına kurumsal anlamda gelişmeler yaşanmıştır. Bunların ilki 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Daha sonra Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu lav edilmiş yerine 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu kurulmuştur (Türkiye E-spor Federasyonu, 2023). Bunun haricinde ülkemizde e-spor alanında müsabık bireylere Gençlik Spor Bakanlığı tarafından e-sporcu lisansı verilmektedir.

Ayrıca Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu dijital oyunlar alanında da faaliyet göstermektedir (Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu, 2023). 2017 yılından itibaren ülkemizde Bahçeşehir Üniversitesi e-sporculara, e-spor bursu vermektedir. Ülkemizde Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş gibi büyük spor kulüplerinin de e-spor endüstrisine yatırımları mevcuttur.

E-spor kavramının endüstrisine ve endüstri içerisindeki paydaşlarına baktığımız zaman oyun üretici firmalar, izleyiciler, yayıncılar, menajerler, sponsor firmalar, oyuncular, antrenörler, idareciler, yatırımcılar karşımıza çıkmaktadır. Dünya üzerinden çok sayıda oyuncuya ulaşan bir oyuna sahip üretici firmanın düzenlediği ulusal ve uluslararası çapta turnuvalar da endüstrinin büyümesinde ve günümüzde rakamsal anlamda olimpiik branşları geride bırakmasında önemli katkısı vardır.



Şekil-1: E-Spor Endüstrisinin Ortak Paydaşları (Seo, 2013).

E-spor kavramı ve endüstrisi, bilgi teknoloji hizmet endüstrisi, rekabetçi spor endüstrisi ve kültürel yaratıcı endüstriyle iç içe ve gelişmekte olan bir endüstridir (Heere, 2018).

Çin’de yayınlanan e-spor endüstrisi raporuna göre 2020 yılında pazarın büyüklüğü 20 milyar doların üzerinde 2022 yılında ise rakam 25 milyar doların üzerinde endüstrinin bu kadar hızlı bir şekilde büyümesinin nedeni olarak küresel anlamda popüler oyunlar, elektronik ekipmanların ve servis sağlayıcılarının hızlı gelişimi söylenebilir (Lu vd. 2021).

Küresel olarak 2020 yılındaki oyuncu sayısı 2,9 milyar. 2022 yılında geldiğimizde ise Newzoo’nun yıllık olarak hazırladığı küresel oyun pazarı raporuna göre e-spor endüstrisi bir önceki yıla göre %4,3 küçülmesine rağmen oyun oynayan insan sayısı 3,2 milyarı bulmuş durumda. 2022 yılı içerisinde tüketiciler tarafından endüstri içerisinde harcanan para ise 196 milyar dolar (Newzoo, 2022). Aynı şirketin 2017 yılında hazırladığı raporda ise sadece izleyici sayısı 385 milyondur (Newzo, 2017). Şirketin 2023 yılı için tahminleri ise net karın 184 milyar dolar olacağı yönünde.

Endüstri içerisindeki küresel oyuncu sayısının da 2025 yılında 3,6 milyara yaklaşması beklenmektedir (Newzoo, 2023).

2026 yılına geldiğimizde ise büyüme yine devam ederek endüstri içerisinde oyun ya da diğer ögelere harcama yapan insan sayısının 1,62 milyar kişiye ulaşması beklenmektedir. Endüstrinin 2020-2022 yılları arasında dünya genelinde yaşanan Covid-19 salgınından ötürü %5 civarında negatif yönde etkilendiği söylenebilir. Genel olarak geçtiğimiz 2017-2024 yılları arasında oyuncu sayısının ve pazarın büyümesindeki en önemli etkenin oyun endüstrisine yönelik bilgisayar ve oyun konsollarında ve özellikle mobil cihazlarda yaşanan teknolojik gelişmeler birebir etkilidir (Newzoo, 2023) Oyun endüstrisinde başı çeken gelir kaynağı mobil oyunlardır. Google ve Apple şirketlerinin uygulama indirme programlarında paylaştıkları rakamlara göre 2020 yılında en çok indirilen ilk 4 oyunun (Garena Free Fire, Amoung Us, Subway Surfers, Pubg Mobile) toplam indirme sayısı 905 milyonun üzerinde. 2024 yılına geldiğimizde ise Google Play Store uygulamasında sadece Pubg Mobile'ın toplam indirme sayısı 500 milyonu geçmiş durumda (Google Play Store, 2023)

3.YÖNTEM

3.1. Araştırma Yöntemi

Araştırma, üniversite öğrencilerinin serbest zamanda e-spor katılım amaçları ve katılım motivasyonlarını incelemeye yönelik olmasından ötürü nicel desen ve ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

3.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları, Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği (DSZEKMÖ) ve E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğidir (EKMÖ). Ölçeklerin haricinde demografik değişkenler, haftalık serbest zaman süresi, serbest zaman da dijital oyun süresi ve fiziksel aktiviteye katılım durumlarına yönelik soruların bulunduğu kişisel bilgi formu yer almaktadır. Katılımcılar öncelikle kişisel bilgi formunu sonrasında sırasıyla E-Spor Katılım Motivasyon Ölçeği ve Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeğini cevaplamışlardır. Katılımcıların tüm soruları eksiksiz ve dikkatli bir şekilde yanıtlamaları istenmiştir.

3.2.1 Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, araştırmaya dahil olan üniversite öğrencileri hakkında bilgi toplamak amacıyla inceleme konusu olan yaş, cinsiyet, aylık gelir, fakülte/bölüm, sınıf, haftalık serbest zaman süresi, haftalık dijital oyun süresi, oyun oynarken kullanılan cihaz, fiziksel aktiviteye katılım durumları, katılım sağlayanların haftalık fiziksel aktivite süresi gibi demografik sorulardan oluşmaktadır.

3.2.2 E-spor katılım motivasyonu ölçeği

2019 yılında Nazlı Deniz Öz ve Ferhat Üstün tarafından geliştirilen ve 47 maddeden oluşan içerisinde “Taksonomik Alan”, “Yetkinlik”, “İlişkisel Benlik”, “Rekabet Başarı” ve “Boş Zaman” alt boyutlarından oluşan 5’li likert bir ölçektir. Nazlı Deniz Öz ve Ferhat Üstün tarafından yapılan ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasında (2019) ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0.980’dir (Öz ve Üstün, 2019). Bu çalışma kapsamında belirlenen güvenilirlik puanı olarak Cronbach Alpha katsayısı toplam güvenilirlik boyutuna bakıldığında ölçeğin güvenilirliği 0,94 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca ölçeğin iç tutarlılık katsayısı taksonomik alt boyutunda 0,95, yetkinlik alt boyutunda 0,95,

ilişkisel benlik alt boyutunda 0,89, rekabet başarı alt boyutunda 0,90, serbest zaman alt boyutunda 0,92 olarak tespit edilmiştir.

3.2.2.1 Taksonomik alan

Ölçeğin ilk 15 maddelik bölümünü oluşturan taksonomik alan bölümü kavramsal, duyuşsal ve psikomotor özellikleri açıklamak için kullanılmış ve alan bu davranışları ölçebilecek maddeler aracılığıyla sınırlandırılmıştır.

3.2.2.2 Yetkinlik

Yetkinlik alt boyutu olduğu 11 madde ile bireyin kendisi hakkında sahip olduğu toplam sonuçlardan oluşmaktadır. Yetkinlik alt boyutundaki maddeler ile üniversite öğrencilerinin oyun içerisinde kendini keşfetme ya da bireye oyun içerisinde verilen misyonlar ile birlikte bunları gerçekleştirmeye çalışan bireyin motivasyonu anlaşılmasına çalışılmıştır.

3.2.2.3 İlişkisel benlik

İlişkisel Benlik alt boyutu totalde 8 maddeden oluşmaktadır. Bu alt boyutun içerdiği “Yeni insanlarla tanışmak için oynuyorum”, “takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum” gibi maddelerle birlikte bireyin farklı bir ortamda kendine yeni bir sosyal çevre yaratma, grup halinde hareket ederek motive olma gibi unsurları anlamlandırılmaya çalışılmıştır.

3.2.2.4 Rekabet başarı

Ölçeğin rekabet ve başarı alt boyutu toplamda 8 maddeden oluşmaktadır. Rekabet alt boyutunda oluşan maddelerle birlikte çalışmamızda katılımcıların rekabet açısından motivasyonları anlamlandırılmaya çalışılmıştır.

3.2.2.5 Boş zaman

Boş zaman alt boyutu 5 maddeden oluşmaktadır. Boş zaman alt boyutu, katılımcıların geleneksel, bilindik rekreasyon aktivitelerinden farklı olarak fiziksel olarak aktif olmak yerine daha durağan bir yapıda olan dijital oyunları serbest zaman da tercih etmesinin altında yatan motivasyonu, ölçeğin serbest zaman alt boyutunda içerisinde yer alan “E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum”, “E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oylar/dikkatimi dağıtır” maddeleriyle anlamlandırmaya çalışılmıştır.

3.2.3 Dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları ölçeği

Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği (DSZEKMÖ) Recep Cengiz ve Batuhan Er tarafından 2022 yılında geliştirilmiştir. İçeriğindeki “Oyun”, “Eğlence”, “Sosyalleşme”, “İletişim” alt boyutlarıyla toplamda 24 maddeden oluşan 7’li likert bir ölçektir. Ölçeğin yapılan geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasında iç tutarlılık katsayısı oyun alt boyutunda 0,816, eğlence alt boyutunda 0,852, sosyalleşme alt boyutunda 0,798, iletişim alt boyutunda 0,799 olarak tespit edilmiştir (Er ve Cengiz, 2022). Bu çalışma kapsamında belirlenen güvenilirlik puanı olarak Cronbach Alpha katsayısı toplam güvenilirlik boyutuna bakıldığında ise ölçeğin güvenilirliği 0,92 olarak bulunmuştur. Ayrıca çalışmamızda kullanılan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı oyun alt boyutunda 0,88, eğlence alt boyutunda 0,94, sosyalleşme alt boyutunda 0,93, iletişim alt boyutunda 0,92 olarak tespit edilmiştir.

3.2.3.1 Oyun

Çalışmada oyun alt boyutu toplamda 5 maddeden oluşmaktadır. Oyun alt boyutu içeriğinde katılımcılara yöneltilen “Dijital serbest zaman etkinliğinde oyunun rekabet duygusu benim için cezbedicidir”, “Dijital serbest zaman etkinliği olarak oyun bana olumlu deneyimler sağlar” gibi sorularla geleneksel rekreasyon etkinliklerinden bağımsız olarak dijital oyunların bireylerin katılım amaçları hususunda pozitif bir etkisi olup olmadığı belirlenmeye çalışılmıştır.

3.2.3.2 Eğlence

Ölçekte yer alan eğlence alt boyutu 8 maddeden oluşmaktadır. Eğlence alt boyutunun içerisinde yer alan “Dijital serbest zaman etkinliklerine katıldığımda zamanın nasıl geçtiğini anlamam”, “Dijital serbest zaman etkinlikleri diğer etkinliklerden daha çekici olduğu için katılırım” gibi sorularla genel olarak üniversite öğrencilerinden oluşan aynı zamanda da araştırmamızın örneklem grubunun büyük bir kısmını oluşturan Z kuşağının rekreasyona katılım algısı anlamaya çalışılmıştır.

3.2.3.3 Sosyalleşme

Sosyalleşme alt boyutu 5 maddeden oluşmaktadır. İçeriğinde yer alan “Dijital serbest zaman etkinlikleri sosyalleşme ihtiyacımı karşılar”, “Dijital serbest zaman etkinlikleri sayesinde başka insanlarla iletişime girerim”, “Dijital serbest zaman etkinlikleri diğer bireylerle ilişkilerimin kalitesini artırır” vb. sorularla katılımcıların geleneksel rekreasyon etkinliklerine benzer sosyalleşme doyumunu alıp alamadıkları anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.2.3.4 İletişim

Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeğinin son alt boyutu olan iletişim, 6 maddeden oluşmaktadır. İletişim alt boyutunda katılımcılara yöneltilen “Dijital serbest zaman etkinlikleri yoluyla daha fazla kişiyle iletişim kurarım”, “Dijital serbest zaman etkinliklerinde içerik üreten kanalları takip etmekten keyif alırım”, “Dijital serbest zaman etkinlikleri dünya gündemini takip etmeme yardımcı olur”, “Dijital serbest zaman etkinlikleri iletişimin hızına yetişebilmenin en iyi yoludur” maddeleri aracılığıyla her geçen gün iletişim ağları ve internet sağlayıcılarının artan kalitesiyle birlikte üniversite öğrencilerinin, daha uygun yoldan küreselleşme amacıyla rekreatif açıdan dijital oyunlara ya da etkinliklere yönelimleri anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.3 Verilerin Toplanması

Veri toplama işlemine başlamadan önce çalışmanın hedef kitlesi olan Akdeniz Üniversitesi ve Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi öğrencilerine çalışma, demografik sorular ve ölçek hakkında gerekli bilgiler özenle aktarılmıştır ve bununla birlikte ilk önce Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesinde veri toplamaya başlanmıştır. Burada 232 üniversite öğrencisinden veri toplandıktan sonra (%48,5) Akdeniz Üniversitesinde öğrenim gören 246 öğrenciden de veri toplanarak (%51,5) toplamda 478 öğrencinin verisi analiz için hazır hale getirilmiştir.

3.4 Verilerin Analizi

Elde edilen toplamda 478 üniversite öğrencisinin verisini analiz etmek için IBM SPSS 25 (Statistical Package for Social Sciences 25) programından yararlanılmıştır. Verilerin dağılım yapısı Skewness – Kurtosis testi, grafiksel analizler, varyasyon katsayısı ve çarpıklık basıklık katsayılarına göre incelenmiş ve parametrik test varsayımlarını karşıladığı için normal dağılıma uygun olduğu görülmüştür. Toplanan verilerin aritmetik ortalama, standart sapma değerleri tespit edilmiş daha sonrasında bağımsız örneklem t testi, ikiden fazla değişken için kullanılan ANOVA testi yapılmış. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği ile E-Spor Katılım Motivasyonu ölçeği arasındaki ilişki düzeyinin belirlenmesi için de Pearson Korelasyon testi uygulanmıştır. Verilerin istatistiksel analizinin yorumlanması aşamasında $p < 0,05$ anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır.

4.BULGULAR

Tablo 4.1. Araştırma grubunun demografik bilgilerine göre frekans dağılımı

DEĞİŞKENLER	ALT GRUP	N	%
Cinsiyet	Erkek	273	57,1
	Kadın	205	42,9
		478	100
Aylık Gelir	17.000 Tl veya altı	391	81,8
	17.001-20.000 Tl arası	32	6,7
	20.001 Tl ve üzeri	55	11,5
		478	100
Üniversite	Akdeniz Üniversitesi	246	51,5
	Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi	232	48,5
		478	100
Fakülte	Spor Bilimleri Fakültesi	163	34,1
	Meslek Yüksek Okulu	119	24,9
	Mühendislik Fakültesi	93	19,5
	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	15,7
	Turizm Fakültesi	13	2,7
	İletişim Fakültesi	15	3,1
		478	100
Bölüm	Halkla İlişkiler	15	3,1
	Rekreasyon	52	10,9
	Antrenörlük	45	9,4
	Spor Yöneticiliği	66	13,8
	İktisat	75	15,7
	Turizm	13	2,7
	Bilgisayar Mühendisliği	46	9,6
	Endüstri Mühendisliği	28	5,9
	Gıda Mühendisliği	1	0,2
	İnşaat Mühendisliği	18	3,8
	Özel Güvenlik ve Koruma	119	24,9
		478	100

Sınıf	1	200	41,8
	2	151	31,6
	3	54	11,3
	4	73	15,3
		478	100
Haftalık Serbest Zaman	1-3 SAAT ARASI	53	11,1
	4-7 SAAT ARASI	114	23,8
	8-11 SAAT ARASI	85	17,8
	11 SAATTEN FAZLA	226	47,3
		478	100
Haftalık Dijital Oyun Oynama Süresi	1-3 SAAT ARASI	334	69,9
	4-7 SAAT ARASI	52	10,9
	8-11 SAAT ARASI	44	9,2
	11 SAATTEN FAZLA	48	10
		478	100
Fiziksel Aktivite Katılım Durumu	Hayır	105	22
	Evet	373	78
		478	100
Branş	Fitness	100	20,9
	Futbol	43	9
	Bisiklet	14	2,9
	Tenis	22	4,6
	Yürüyüş	86	18
	Yüzme	25	5,2
	Koşu	21	4,4
	Diğer	62	35
		373	100

Tablo 4.1’deki veriler analiz edildiğinde, katılımcıların %57,1’i erkek, %42,9’u kadın, aylık gelir dağılımında katılımcıların %81,8 i 17.000 TL veya altı, %6,7’lik kesimi 17.000-20.000 TL arası %11,5’inin 20.000 TL ve üzeri gelir seviyesinde olduğu, bölümleri incelendiğinde %24,9’unun Özel Güvenlik ve Koruma, %15,7’lik kesimin İktisat, %13,8’inin Spor Yöneticiliği, %10,9’unun Rekreasyon bölümünde eğitim gördüğü, sınıfları incelendiğinde %41,8’inin 1. Sınıfta %31,6’sının 2. Sınıfta eğitim gördüğü, haftalık serbest zaman süreleri incelendiğinde %47,3’ünün 11 saatten fazla, %23,8’inin 4-7 saat arası serbest zamanının olduğu, haftalık dijital oyun oynama süreleri incelendiğinde, %69,9’unun 1-3 saat arası, %10,9’unun 4-7 saat dijital oyun oynadığı, fiziksel aktiviteye katılım durumları analiz edildiğinde katılımcıların, %22’lik kesiminin fiziksel aktivite yapmadığı, %78’inin fiziksel aktivite yaptığı, branş dağılımı analiz edildiğinde %20,9’unun fitness, %18’inin yürüyüş, %35’ininde diğer branşları tercih ettiği analiz edilmiştir.

Tablo 4.2. Cinsiyet değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	Ort ± SS	t	Sd	p
Taksonomik Alan	Erkek	273	2,91±1,01	7,814	476	0,000
	Kadın	205	2,19±0,96			
Yetkinlik	Erkek	273	2,77±1,14	5,208	476	0,000
	Kadın	205	2,23±1,06			
İlişkisel Benlik	Erkek	273	2,56±1,03	4,743	476	0,000
	Kadın	205	2,11±1,00			
Rekabet Başarı	Erkek	273	2,95±1,08	4,591	476	0,000
	Kadın	205	2,49±1,07			
Boş Zaman	Erkek	273	2,86±1,11	4,975	476	0,000
	Kadın	205	2,34±1,15			

EKM= E-Spor Katılım Motivasyonu, p<0,05, ** p<0,01, *** p<0,001

Tablo 4.2’de E-Spor Katılım Motivasyonun cinsiyet değişkenine göre dağılımları incelendiğinde tüm alt boyutlarda (Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet Başarı ve Boş zaman) ve toplam puanlarda erkek öğrenciler lehine anlamlı derecede farklılık tespit edilmiştir. (p<0,05).

Tablo 4.3. Cinsiyet deęiřkenine gre DSZEKM puanlarının karřılařtırılması

Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	Ort±SS	t	Sd	p
Oyun	Erkek	273	4,63±1,72	3,052	476	0,002
	Kadın	205	4,14±1,76			
Eęlence	Erkek	273	4,41±1,68	2,490	476	0,013
	Kadın	205	4,02±1,72			
Sosyalleşme	Erkek	273	3,96±1,85	1,121	476	0,263
	Kadın	205	3,77±1,80			
İletişim	Erkek	273	4,14±1,79	0,839	476	0,402
	Kadın	205	4,00±1,77			

DSZEKM=Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları

Tablo 4.3’ de Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçlarının cinsiyet deęiřkenine gre daęılımını analiz edildięinde Oyun ve Eęlence alt boyutlarında, erkek ve kadın üniversite ğrencileri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilirken($p<0,05$), Sosyalleşme ve İletişim alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiřtir ($p>0,05$).

Tablo 4.4. Fakülte değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırması

Alt Boyutlar	Fakülte	N	Ort±SS	F	p
Taksonomik Alan	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	2,31±1,02	4,571	0,000
	Mühendislik Fakültesi	93	2,71±0,97		
	Turizm Fakültesi	13	2,04±1,10		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	2,75±1,06		
	İletişim Fakültesi	15	1,85±1,05		
	Meslek Yüksek Okulu	119	2,67±1,05		
Yetkinlik	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	2,22±1,05	3,033	0,010
	Mühendislik Fakültesi	93	2,56±1,01		
	Turizm Fakültesi	13	2,36±1,22		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	2,67±1,16		
	İletişim Fakültesi	15	1,87±0,80		
	Meslek Yüksek Okulu	119	2,66±1,23		
İlişkisel Benlik	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	2,13±0,98	2,614	0,024
	Mühendislik Fakültesi	93	2,39±0,85		
	Turizm Fakültesi	13	1,94±0,97		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	2,48±1,11		
	İletişim Fakültesi	15	1,84±0,82		
	Meslek Yüksek Okulu	119	2,48±1,13		
Rekabet Başarı	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	2,53±1,02	3,975	0,002
	Mühendislik Fakültesi	93	2,72±0,89		
	Turizm Fakültesi	13	2,16±1,01		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	2,90±1,17		
	İletişim Fakültesi	15	2,01±0,98		
	Meslek Yüksek Okulu	119	2,91±1,18		
Boş Zaman	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	2,25±1,10	3,782	0,002
	Mühendislik Fakültesi	93	2,81±1,02		
	Turizm Fakültesi	13	2,31±1,27		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	2,82±1,22		
	İletişim Fakültesi	15	2,12±1,05		
	Meslek Yüksek Okulu	119	2,60±1,16		

EKM=E-Spor Katılım Motivasyonu

Tablo 4.4'te E-Spor Katılım Motivasyonun fakülte değişkenine göre karşılaştırıldığında tüm alt boyutlarda, anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Tablo 4.5. Fakülte değişkenine göre DSZEKMÖ puanlarının karşılaştırması

Alt Boyutlar	Fakülte	N	Ort±SS	F	P
Oyun	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	4,22±1,62	2,188	0,054
	Mühendislik Fakültesi	93	4,85±1,35		
	Turizm Fakültesi	13	3,83±2,03		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	4,45±1,77		
	İletişim Fakültesi	15	3,72±2,23		
	Meslek Yüksek Okulu	119	4,33±1,94		
Eğlence	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	3,92±1,55	1,368	0,235
	Mühendislik Fakültesi	93	4,27±1,35		
	Turizm Fakültesi	13	4,01±1,96		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	4,36±1,84		
	İletişim Fakültesi	15	3,58±2,28		
	Meslek Yüksek Okulu	119	4,39±1,76		
Sosyalleşme	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	3,92±1,76	1,979	0,080
	Mühendislik Fakültesi	93	3,41±1,50		
	Turizm Fakültesi	13	3,46±1,90		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	4,07±1,92		
	İletişim Fakültesi	15	3,71±2,26		
	Meslek Yüksek Okulu	119	4,07±1,89		
İletişim	İktisadi İdari Bilimler Fakültesi	75	4,00±1,62	,316	0,903
	Mühendislik Fakültesi	93	3,94±1,48		
	Turizm Fakültesi	13	3,86±1,87		
	Spor Bilimleri Fakültesi	163	4,13±1,95		
	İletişim Fakültesi	15	4,04±2,30		
	Meslek Yüksek Okulu	119	4,21±1,82		

DSZEKM=Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları

Tablo 4.5’de katılımcıların öğrenim gördüğü fakülte değişkenine göre Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçlarının tüm alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$)

Tablo 4.6. Gelir dağılımı değişkenine göre EKMÖ puanlarının karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Gelir	N	Ort±SS	F	p
Taksonomik Alan	17.000TL ve altı	391	2,61±1,01	0,805	0,448
	17.001-20.000 TL arası	32	2,78±1,17		
	20.001 TL ve üzeri	55	2,48±1,23		
Yetkinlik	17.000TL ve altı	391	2,55±1,12	,710	0,492
	17.001-20.000 TL arası	32	2,67±1,20		
	20.001 TL ve üzeri	55	2,38±1,24		
İlişkisel Benlik	17.000TL ve altı	391	2,41±1,02	2,332	0,098
	17.001-20.000 TL arası	32	2,30±1,00		
	20.001 TL ve üzeri	55	2,09±1,18		
Rekabet Başarı	17.000TL ve altı	391	2,78±1,08	,376	0,687
	17.001-20.000 TL arası	32	2,74±1,05		
	20.001 TL ve üzeri	55	2,64±1,27		
Boş Zaman	17.000TL ve altı	391	2,66±1,15	1,053	0,350
	17.001-20.000 TL arası	32	2,71±1,15		
	20.001 TL ve üzeri	55	2,42±1,25		

EKM=E-Spor Katılım Motivasyonu

Tablo 4.6’ de katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre E-Spor Katılım Motivasyonun tüm alt boyutlarıyla (Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet Başarı ve Boş Zaman) analiz edildiğinde, katılımcıların gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 4.7. Gelir dağılımı değişkenine göre DSZEKMÖ puanlarının karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Gelir	N	Ort±SS	F	p
Oyun	17.000TL ve altı	391	4,45±1,68	0,547	0,579
	17.001-20.000 TL arası	32	4,42±1,84		
	20.001 TL ve üzeri	55	4,19±2,17		
Eğlence	17.000TL ve altı	391	4,31±1,64	2,124	0,121
	17.001-20.000 TL arası	32	4,14±1,80		
	20.001 TL ve üzeri	55	3,81±2,06		
Sosyalleşme	17.000TL ve altı	391	3,96±1,78	2,198	0,112
	17.001-20.000 TL arası	32	3,70±1,87		
	20.001 TL ve üzeri	55	3,43±2,08		
İletişim	17.000TL ve altı	391	4,14±1,70	4,801	0,009
	17.001-20.000 TL arası	32	4,15±1,88		
	20.001 TL ve üzeri	55	3,38±2,11		

DSZEKM=Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları

Tablo 4.7’ de katılımcıların gelir dağılımlarına yönelik elde edilen veriler Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçlarının tüm alt boyutlarıyla birlikte analiz edildiğinde Oyun, Eğlence ve Sosyalleşme alt boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilememiştir ($p>0,05$). İletişim alt boyutunda ise 17.001-20.000 TL arası gelir elde edenlerde istatistiksel olarak anlamlı bir fark gösterdiği tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Tablo 4.8 Katılımcıların dijital oyun süresinin EKMÖ puanlarının karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Dijital Oyun Süresi	N	Ort±SS	F	p
Taksonomik Alan	1-3 saat arası	334	2,57±1,00	0,232	0,874
	4-7 saat arası	52	2,59±1,10		
	8-11 saat arası	44	2,39±1,07		
	11 saatten fazla	48	2,58±,936		
Yetkinlik	1-3 saat arası	334	2,45±1,07	0,413	0,744
	4-7 saat arası	52	2,59±1,03		
	8-11 saat arası	44	2,27±1,20		
	11 saatten fazla	48	2,53±1,11		
İlişkisel Benlik	1-3 saat arası	334	2,27±,946	0,780	0,506
	4-7 saat arası	52	2,49±,902		
	8-11 saat arası	44	2,10±1,07		
	11 saatten fazla	48	2,30±,914		
Rekabet Başarı	1-3 saat arası	334	2,61±,968	1,036	0,377
	4-7 saat arası	52	2,92±1,16		
	8-11 saat arası	44	2,49±1,04		
	11 saatten fazla	48	2,67±1,11		
Boş Zaman	1-3 saat arası	334	2,53±1,07	0,406	0,749
	4-7 saat arası	52	2,76±1,21		
	8-11 saat arası	44	2,48±1,33		
	11 saatten fazla	48	2,55±1,08		

EKM=E-Spor Katılım Motivasyonu

Tablo 4.8’ da EKM tüm alt boyutları ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 4.9. Katılımcıların dijital oyun sürelerinin DSZEKMÖ puanlarının dağılımı

Alt Boyutlar	Dijital Oyun Süresi	N	Ort±SS	F	p
Oyun	1-3 saat arası	334	4,41±1,61	0,610	0,609
	4-7 saat arası	52	4,74±1,75		
	8-11 saat arası	44	4,22±1,63		
	11 saatten fazla	48	4,61±1,26		
Eğlence	1-3 saat arası	334	4,10±1,59	0,406	0,749
	4-7 saat arası	52	4,45±1,58		
	8-11 saat arası	44	4,15±1,93		
	11 saatten fazla	48	4,19±1,58		
Sosyalleşme	1-3 saat arası	334	3,71±1,69	0,496	0,685
	4-7 saat arası	52	4,06±1,75		
	8-11 saat arası	44	3,83±2,06		
	11 saatten fazla	48	3,54±1,70		
İletişim	1-3 saat arası	334	3,98±1,65	0,797	0,497
	4-7 saat arası	52	4,31±1,79		
	8-11 saat arası	44	4,11±1,66		
	11 saatten fazla	48	3,62±1,88		

DSZEKM=Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları

Tablo 4.9’ de dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları tüm alt boyutları ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 4.10. Fiziksel aktiviteye katılan ve katılmayan bireylerin EKMÖ göre karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	Ort ± SS	t	Sd	p
Taksonomik Alan	Hayır	105	2,40±0,96	-2,221	476	0,027
	Evet	373	2,66±1,07			
Yetkinlik	Hayır	105	2,37±1,06	-1,659	476	0,098
	Evet	373	2,58±1,15			
İlişkisel Benlik	Hayır	105	2,17±0,91	-2,139	476	0,033
	Evet	373	2,42±1,07			
Rekabet Başarı	Hayır	105	2,75±1,04	-0,76	476	0,939
	Evet	373	2,76±1,12			
Boş Zaman	Hayır	105	2,44±1,09	-1,959	476	0,051
	Evet	373	2,69±1,17			

EKM= E-Spor Katılım Motivasyonu

Tablo 4.10’de katılımcıların EKM ortalama puanları incelendiğinde fiziksel aktiviteye katılımı olan bireylerin ortalama puanlarının fiziksel aktiviteye katılımı olmayan bireylerden tüm alt boyutlarda daha yüksek olduğu ve EKM toplam puanları incelendiğinde “Taksonomik Alan”, ve “İlişkisel Benlik”, alt boyutlarında anlamlı fark görülürken ($p<0,05$), “Yetkinlik”, “Rekabet Başarı” ve “Boş Zaman” alt boyutlarında fiziksel aktivite katılım durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 4.11. Fiziksel aktiviteye katılan ve katılmayan bireylerin DSZEKMÖ göre karşılaştırılması

Alt Boyutlar	Yanıt	N	Ort ± SS	t	Sd	p
Oyun	Hayır	105	4,44±1,60	0,126	476	0,900
	Evet	373	4,41±1,79			
Eğlence	Hayır	105	4,13±1,58	-0,741	476	0,459
	Evet	373	4,27±1,74			
Sosyalleşme	Hayır	105	3,99±1,72	0,650	476	0,516
	Evet	373	3,85±1,86			
İletişim	Hayır	105	4,03±1,69	-0,278	476	0,781
	Evet	373	4,09±1,80			

DSZEKM=Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları

Tablo 4.11’de dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarının tüm alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Tablo 4.12. DSZEKMÖ “Oyun” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları

Oyun	r	1
	p	
Taksonomik Alan	r	0,533**
	p	0,000
Yetkinlik	r	0,489**
	p	0,000
İlişkisel Benlik	r	0,438**
	p	0,000
Rekabet Başarı	r	0,587**
	p	0,000
Boş Zaman	r	0,535**
	p	0,000

*p<0,05, **p<0,01, ***p<0,001

Tablo 4.12’ de dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından “Oyun” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonun alt boyutları arasındaki korelasyon durumu incelendiğinde, “Oyun” alt boyutu ortalama puanları ile “Taksonomik Alan (r: ,533)”, “Yetkinlik (r: ,489)”, “İlişkisel Benlik (r: ,438)”, “Rekabet Başarı (r: ,587)”, “Boş Zaman (r: ,535)” alt boyutları arasında pozitif yönde çok anlamlı bir korelasyonun olduğu tespit edilmiştir (p<0,05).

Tablo 4.13. DSZEKMÖ “Eğlence” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları

Eğlence	r	1
	p	
Taksonomik Alan	r	0,542**
	p	0,000
Yetkinlik	r	0,555**
	p	0,000
İlişkisel Benlik	r	0,490**
	p	0,000
Rekabet Başarı	r	0,536**
	p	0,000
Boş Zaman	r	0,564**
	p	0,000

*p<0,05, **p<0,01, ***p<0,001

Tablo 4.13’ de dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından “Eğlence” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonun alt boyutları arasındaki korelasyon durumu incelendiğinde, “Oyun” alt boyutu ortalama puanları ile “Taksonomik Alan (r: ,542)”, “Yetkinlik (r: ,555)”, “İlişkisel Benlik (r: ,490)”, “Rekabet Başarı (r: ,536)”, “Boş Zaman” (r: ,564)” alt boyutları arasında pozitif yönde çok anlamlı bir korelasyonun olduğu tespit edilmiştir (p<0,05).

Tablo 4.14. DSZEKMÖ “Sosyalleşme” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları

Sosyalleşme	r	1
	p	
Taksonomik Alan	r	0,398**
	p	0,000
Yetkinlik	r	0,437**
	p	0,000
İlişkisel Benlik	r	0,508**
	p	0,000
Rekabet Başarı	r	0,471**
	p	0,000
Boş Zaman	r	0,431**
	p	0,000

*p<0,05, **p<0,01, ***p<0,001

Tablo 4.14’ de DSZEKMÖ’ nin “Sosyalleşme” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonun alt boyutları arasındaki korelasyon durumu incelendiğinde, “Oyun” alt boyutu ortalama puanları ile “Taksonomik Alan (r: ,398)”, “Yetkinlik (r: ,437)”, “İlişkisel Benlik (r:508)”, “Rekabet Başarı (r:471)”, “Boş Zaman” (r:431)” alt boyutları arasında pozitif yönde çok anlamlı bir korelasyonun olduğu tespit edilmiştir (p<0,05).

Tablo 4.15 DSZEKMÖ “İletişim” alt boyutunun EKM alt boyutlarıyla korelasyon analizi sonuçları

İletişim	r	1
	p	
Taksonomik Alan	r	0,436**
	p	0,000
Yetkinlik	r	0,461**
	p	0,000
İlişkisel Benlik	r	0,507**
	p	0,000
Rekabet Başarı	r	0,480**
	p	0,000
Boş Zaman	r	0,461**
	p	0,000

*p<0,05, **p<0,01, ***p<0,001

Tablo 4.15’ de DSZEKM’ nin “İletişim” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonun alt boyutları arasındaki korelasyon durumu incelendiğinde, “Oyun” alt boyutu ortalama puanları ile “Taksonomik Alan”, Yetkinlik”, “İlişkisel Benlik”, “Rekabet Başarı”, “Boş Zaman” alt boyutları arasında pozitif yönde çok anlamlı bir korelasyonun olduğu tespit edilmiştir (p<0,05).

Tablo 4.16. Hipotezlerin kabul ve ret durumu

		Kabul	Ret
H1	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonları arasında anlamlı farklılık vardır.	X	
H1A	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun taksonomik alan alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.	X	
H1B	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun yetkinlik alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.	X	
H1C	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor katılım motivasyonunun ilişkisel benlik alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.	X	
H1D	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor motivasyonunun rekabet başarı alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.	X	
H1E	Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların e-spor motivasyonunun boş zaman alt boyutunda anlamlı farklılık vardır.	X	
H2	Katılımcıların e-spor katılım motivasyonu puanları ve gelir düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.		X
H2A	Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun taksonomik alan alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.		X
H2B	Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun yetkinlik alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.		X
H2C	Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun ilişkisel benlik alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.		X
H2D	Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun rekabet başarı alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.		X
H2E	Katılımcıların gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun boş zaman alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır.		X
H3	Katılımcıların gelir dağılımları ve dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.	X	
H3A	Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından oyun alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.		X
H3B	Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından eğlence alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.		X
H3C	Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından sosyalleşme alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.		X
H3D	Katılımcıların gelir dağılımları ile dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarından iletişim alt boyutu arasında anlamlı farklılık vardır.	X	

H4	E-spor katılım motivasyonu puanları ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H4A	E-spor katılım motivasyonu taksonomik alan alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H4B	E-spor katılım motivasyonu yetkinlik alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H4C	E-spor katılım motivasyonu ilişkisel benlik alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H4D	E-spor katılım motivasyonu rekabet başarı alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H4E	E-spor katılım motivasyonu boş zaman alt boyutu ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır.	X
H5	Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “oyun” alt boyutunun E-spor Katılım Motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.	X
H6	Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “eğlence” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu ölçeği alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.	X
H7	Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “sosyalleşme” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı ilişki vardır.	X
H8	Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “iletişim” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı ilişki vardır.	X
H9	Katılımcıların, e-spora katılım amaçlarından “boş zaman” alt boyutunun e-spor katılım motivasyonu ölçeği alt boyutlarıyla karşılaştırıldığında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.	X
H10	Katılımcıların fiziksel aktivite katılımlarıyla e-spor katılım motivasyonları düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki vardır.	X

5.TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmamızın bu bölümünde üniversite öğrencilerinin serbest zaman da e-spora katılım amaçları ve motivasyonlarına yönelik toplanan verilerin bulgularına tartışmasına yer verilecektir.

Tablo 4.2’ de incelenebileceği üzere cinsiyet değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun tüm alt boyutlarında (Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet Başarı ve Boş Zaman) ve toplam puanlarda erkek öğrenciler lehine anlamlı derecede farklılık tespit edilmiştir. ($p<0,05$). Çalışmamız ile benzer sonuçların tespit edildiği araştırmalar literatürde mevcuttur (Uzunöz vd. 2023; Üstün vd. 2022) Kabalay tarafından 2022 yılında yapılan “E-Spor Katılım Motivasyonları: Zula Örneği” konulu çalışmada cinsiyet değişkenindeki farklılığın kadınlar lehine olduğu tespit edilmiştir.

Yıldız ve ark. tarafından 2020 yılında yapılan “Lisanslı E-spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi” konulu çalışmada cinsiyet değişkenine göre taksonomik alan ve rekabet başarı alt boyutu puanlarında erkeklerin daha yüksek toplam puanlara sahip oldukları ama yetkinlik, ilişkisel benlik ve boş zaman alt boyutlarının toplam puanlarında herhangi bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.3’ de incelenebileceği üzere cinsiyet değişkenine göre dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarının dağılımı analiz edildiğinde Oyun ve Eğlence alt boyutlarının toplam puanlarında erkek katılımcılar lehine anlamlı derecede farklılık tespit edilirken, Sosyalleşme ve İletişim alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>0,05$). Er ve Cengiz tarafından 2023 yılında yapılan “Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılımda Akış Deneyimi ve Serbest Zaman Doyumunun İncelenmesi” konulu çalışmada cinsiyet değişkenine göre DSZEKM puanları incelendiğinde tüm alt boyutlarda (Oyun, Eğlence, Sosyalleşme ve İletişim) anlamlı bir fark analiz edilmiştir, katılım amaçları açısından bu farklılığın erkek katılımcılar lehine olduğu tespit edilmiştir.

Griffiths ve Davies (2005) tarafından yapılan çalışmada dijital oyunları erkek bireyleri daha fazla motive ettiği, dijital oyunların kadın bireylerden ziyade erkek bireyler tarafından daha çok tercih edildiği görülmüştür. Gentile (2009) tarafından yapılan bir araştırmada ise erkeklerin kadınlardan istatistiksel olarak daha fazla bilgisayar oyunları oynadığı görülmüştür.

Tablo 4.4’ de gelir dağılımı değişkenine göre e-spor katılım motivasyonu puanları incelendiğinde anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Çalışmadaki gelir dağılımı değişkenine yönelik elde edilen verilerin aksine Kabalay (2022) tarafından yapılan “E-Spor Katılım Motivasyonları: Zula Örneği” konulu çalışmada gelir dağılımı değişkenine göre yetkinlik, ilişkisel benlik ve boş zaman alt boyutlarında anlamlı bir fark görülemezken, taksonomik alan alt boyutunda toplam puan ile aylık gelir düzeyi arasında anlamlı derecede farklılık tespit edilmiştir. Uzunöz ve ark. tarafından (2023) yapılan çalışmada gelir düzeyi değişkenine göre E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin tüm alt boyutlarında (Taksonomik alan, Yetkinlik, İlişkisel benlik, Rekabet başarı ve Boş Zaman) düşük gelir düzeyine sahip bireylerin göreceli olarak diğer katılımcılardan daha yüksek puanlara sahip oldukları ama istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.5’ de gelir dağılımı değişkenine göre dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları puanları incelendiğinde oyun, eğlence ve sosyalleşme alt boyutlarında farklılık tespit edilemezken, iletişim alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. İletişim alt boyutunda bu şekilde anlamlı bir farklılığın oluşması üniversite öğrencilerinin küreselleşen dünyada dijital oyunları aynı zamanda bir iletişim aracı olarak gördüğünün bir göstergesi olabilir.

Tablo 4.6’da dijital oyun süresi değişkenine göre e-spor katılım motivasyonu tüm alt boyutları (Taksonomik alan, Yetkinlik, İlişkisel benlik, Rekabet başarı ve Boş Zaman) ile katılımcıların dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark tespit edilememiştir ($p>0,05$). Üstün ve ark. (2022) tarafından yapılan çalışmada günlük oyun oynama süreleri incelendiğinde Yetkinlik, İlişkisel benlik, Rekabet ve Başarı alt boyutlarında istatistiksel bir anlamlılık tespit edilemezken, Taksonomik alan ve boş zamanı değerlendirme alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Çalışmadaki dijital oyun oynama süresi değişkeninden elde edilen verilerin aksine Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel benlik, Rekabet başarı ve Boş Zaman alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılığın tespit edildiği çalışmalarda literatürde mevcuttur (Kabalay, 2022).

Araştırmada katılımcıların e-spor katılım motivasyonu ortalama puanları incelendiğinde (bkz. Tablo 4.8) fiziksel aktiviteye katılımı olan bireylerin ortalama puanlarının fiziksel aktiviteye katılımı olmayan bireylerden tüm alt boyutlarda daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aynı zamanda e-spor katılım motivasyonu toplam puanları incelendiğinde “Taksonomik Alan”, ve “İlişkisel Benlik” alt boyutlarında anlamlı fark görülürken ($p<0,05$), “Yetkinlik”, “Rekabet Başarı” ve “Boş Zaman” alt boyutlarında fiziksel aktivite katılım durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ($p>0,05$).

Fiziksel aktivite yapan bireylerin göreceli olarak fiziksel aktivite yapmayan bireylerden daha yüksek puanlara sahip oluşunun ve özellikle “Taksonomik alan” (bkz. 3.2.2.1 Taksonomik Alan), “İlişkisel Benlik” (bkz. 3.2.2.3 İlişkisel Benlik) alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılık oluşmasının nedeni üniversite öğrencilerinin dijital oyunları oynarken yani rekreatif etkinlik esnasında duyuşsal ve bilişsel becerilerini geliştirmek, farklı bir ortamda sosyal bir çevre oluşturmak ve takım halinde hareket etmenin motivasyonunu yaşamak olabilir.

Frostling ve Henningsson (2009) yaptıkları çalışma ile dijital oyunların farklı kültürlerden insanlarla iletim ve sosyal bağ kurmanın bir yolu olduğunu tespit etmişlerdir. Bununla birlikte literatürde araştırma ile paralel sonuçların elde edildiği çalışmalar mevcuttur (Jansz ve Tanis, 2007; Trepte vd. 2012)

Dijital oyunlar ve fiziksel aktivite alanındaki çalışmaları incelediğimizde literatürde dijital oyunların fiziksel ve psikolojik anlamda negatif yönlerini gösteren çalışmalar mevcuttur (Brian ve Wiemer, 2005; Graves vd. 2010; Mehroof ve Griffiths 2010; Mentzoni vd 2011; Torsheim vd. 2010)

Literatürde bilgisayar oyunu oynamanın akademik başarıyı ve obeziteyi etkilemediğine hatta dijital oyun oynayan bireylerin psikolojik olarak pozitif yönde etkilendiğine aynı zamanda dijital oyunların yaşlıların bilişsel becerilerine pozitif yönde etkileri olabileceğine dair çalışmalar mevcuttur (Bleakley vd. 2015; Wack vd. 2009).

Bir diğerk taraftan literatürde “E-spor” kavramını farklı anlamlarda inceleyen çalışmalar mevcuttur. Bir taraf e-sporu olimpik spor branşlarıyla beraber değerlendirirken diğerk taraf dijital oyunları profesyonel olarak rekabetçi düzeyde oynayan bireylerin sporcu olarak adlandırılmasının sporcu kelimesinin anlamının zayıflayacağı görüşünde.

Parry (2019) yaptığı çalışmada sporu olimpizm ile açıklarken olimpik spor, insanın fiziksel becerileriyle kurumsallaşmış ve küresel anlamda sahip olduğu kurallarla geçerliliği olan yarışmalar olarak tanımlamaktadır. E-sporun olimpizm kavramından uzak oluşu nedeniyle geleneksel branşlarla yan yana değerlendirilemeyeceğini dile getirmektedir.

Pezdek ve ark. (2023) “E-sporun ahlaki, eğitimsel ve sosyal ikilemleri” konulu çalışmalarında e-spor ve olimpik sporun kavramsal olarak birbirinden farklı olduğunu, doğru bir şekilde yürütölen sportif bir eğitimin bireye fiziksel, psikolojik ve sosyal açıdan katkıları olabileceğini ama bu durumun e-sporda eksik olduğunu, antrenörlük boyutunda e-spor antrenörlüğünün sadece oyun adına taktikler oluşturmakla sınırlı olduğunu, bu nedenle e-sporun sportif ahlak öğrenimi konusunda da eksik olduğunu tespit etmişlerdir.

Araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılan dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarının(DSZEKM) tüm alt boyutları ile (Oyun, Eğlence, Sosyalleşme, İletişim) araştırmada bir diğerk veri toplama aracı olarak kullanılan E-Spor Katılım Motivasyonu(EKM) Ölçeğinin tüm alt boyutlarının (Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkişel Benlik, Rekabet Başarı, Boş Zaman) korelasyon analizi yapıldığında, DSZEKM’nın tüm alt boyutlarıyla EKM’nın tüm alt boyutları arasında pozitif yönde çok anlamlı bir korelasyonun olduğu tespit edilmiştir (bkz. Tablo 4.10, 4.11, 4.12, 4.13). Bu analiz neticesinde araştırmanın örneklem grubunu oluşturan 478 üniversite öğrencisinin dijital oyunları rekreatif oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim amacıyla oynadıklarını söyleyebiliriz.

Literatürdeki arařtırmaları incelediđimiz de bireyin e-spora yönelik motivasyonunun ve katılım amacının oyun türüne göre (FPS, MOBA gibi) ya da aile yapısına göre deđiřtiđini göstermektedir (Choi vd. 2018; Ghuman ve Griffiths, 2012).

Sonuç itibariyle, bu arařtırma ile ülkemiz adına geliřmekte olan bir kavram olan e-spor kavramına bununla birlikte üniversite öğrencilerinin serbest zaman da e-spor katılım amaçları ve motivasyonlarına yönelik bazı analizler yapılmıřtır. Bu çalışmadan elde edilen veriler ve yapılan analizler ilerleyen süreç içerisinde yaşanabilecek teknolojik geliřmelerden etkilenebilir bu nedenle güncel şartları göz önünde bulundurarak mevcut durum özetlenmeye çalışılmıřtır.

6. ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlara ve serbest zaman da e-spora bir diğer söylem ile dijital oyunlara yönelik önerilerde bulunulmuştur.

- Çalışma esnasında e-spor kavramına yönelik araştırmaların azlığı fark edilmiştir. E-spor ve rekreasyon ile alakalı spesifik alanlarda yapılacak çalışmaların alana pozitif katkılar sağlayacağı öngörülmektedir.
- Bilinçli bir şekilde rekreasyonun yaygınlaşması adına rekreasyon bölümü mezunu bireylerin gerek kamu gerekse özel sektörde istihdam edilmesi hem fiziksel hem psikolojik açıdan daha sağlıklı bir toplum için önemli olduğu düşünülmektedir.
- Fiziksel aktivite değişkenine göre çalışmadan elde edilen bilgiler doğrultusunda üniversite öğrencileri dijital oyunları bilişsel becerilerini keşfetmek ve geliştirmek için mi oynuyor? Sorusu ayrı bir araştırma konusu olarak önerilmektedir.
- E-spor konusu özellikle ülkemiz için yeni bir alandır bu alanda özellikle üniversite öğrencilerinin kendilerini geliştirmelerine yönelik yapacakları çalışmalar öğrencilere farklı istihdam alanları yaratabilir.
- Literatürde e-spor gibi kavramların spor olup olmadığı ayrı bir tartışma konusudur. Bu kavramın spor olup olmadığına yönelik araştırmalar spor felsefesi ve spor sosyolojisi alanlarında araştırılabilir.
- Araştırmadan elde edilen sonuçlara paralel olarak e-sporun duyuşsal ve bilişsel açıdan faydaları ve dijital oyunların bireyler için diğer insanlarla sosyal bir bağ kurmak adına farklı bir yol olabileceği gibi konular farklı bir araştırma konusu olabilir.

7. KAYNAKÇA

- Anwar, M. H., & Supriyatni, D. (2022, December). Critical Reflection of E-Sport from The Perspective of Sports Science. In *IPEC* (Vol. 1, No. 1, pp. 95-101).
- Batuhan, E. R., & CENGİZ, R. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları: Ölçek Geliştirme Çalışması.
- Bindesen, Z. V., & Bindesen, M. A. (2020). İnsan, spor ve felsefe (Spor felsefesine bir giriş). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 22(4), 1-10.
- Çakmak, G., Tapşın, F. O., & Tapşın, F. O. (2024). E-Spor Oyunu Oynayanların Rekreatif Fayda Algıları. *Herkes için Spor ve Rekreatif Dergisi*, 6(2), 109-116.
- Eratlı Şirin, Y., Şeker, İ., Can, B., & Uzunca, C. (2023). Z Kuşağı Sporcu-Öğrencilerin E-Spor Katılım Motivasyonlarının Akademik Başarıları Üzerine Etkisi: Tanımlayıcı Araştırma. *Türkiye Klinikleri Journal Of Sports Sciences*, 15(3).
- Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood". *Cyberpsychology & behavior*, 12(5), 557-562.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Göktaş, A. K. K. Z. (2022). Espora Katılım Motivasyonun İncelenmesi: Farklı Türde Espor Oyunları Oynayan Esporcular Üzerine Bir Araştırma. *Social Mentality And Researcher Thinkers Journal (Smart Journal)*, 6(37), 1982-1989.
- Griffiths, M. D. (2000). Video game violence and aggression: Comments on 'Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour' by O. Wiegman and EGM van Schie. *British Journal of Social Psychology*, 39(1), 147-149.
- Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review*, 21(1), 21-24.
- Heper, E., Sertkaya, Ö. G. Ö., Koca, C., Ertan, H., Kale, M., & Terekli, S. (2012). Spor bilimlerine giriş. *Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayını*, 1.
- Hong, H. J., Wilkinson, G., & Rocha, C. M. (2023). The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 323-338.

- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & behavior*, 10(1), 133-136.
- Kabalay, T. (2022). E-spora katılım motivasyonları: Zula örneği.
- Karagün, E., Ekiz, Z. D., & Kahveci, M. S. (2018). An Investigation on the Digital Addiction of the Students of Faculty of Sports of Kocaeli University. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 48, p. 01057). EDP Sciences.
- Kumartaşlı, M., Yıldırım, S., & Akıncı, A. Y. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Okuyan Öğrencilerin Dijital Oyunlara Karşı Tutumlarının İncelenmesi. *Mediterranean Journal of Sport Science (MJSS)*, 5.
- Lu, W., Xu, G., Gong, X., & Chen, Q. (2021, November). On the interdisciplinary education among undergraduate students majoring in E-sports. In *2021 International Conference on Culture-oriented Science & Technology (ICCST)* (pp. 63-66). IEEE.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal spor bilimleri dergisi*, 2(2), 84-96.
- Özdemir, N., & Buzlu, S. (2020). Hemşire Karşılıklı Bağımlılık Ölçeği Türkçe geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 11(1), 35-40.
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2019). E-spor katılım motivasyonu ölçeği'nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- Parry, J., & Giesbrecht, J. (2023). Esports, real sports and the Olympic Virtual Series. *Journal of the Philosophy of Sport*, 50(2), 208-228.
- Pezdek, K., Bronikowski, M., Wawrzyniak, S., Ludwiczak, M., Węgrzyn, M., & Bronikowska, M. (2023). Is e-sport a fully-fledged sport? Moral, educational and social dilemmas of e-sport. *The Journal of sports medicine and physical fitness*, 63(7), 864-872.

- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D. & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108-123.
- Russell, R. V. (2002). Pastimes: the context of contemporary leisure.
- Saçlı Uzunöz, F., Işık, M., & Kılıç, E. (2023). Üniversite öğrencilerinin E-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of marketing management*, 29(13-14), 1542-1560.
- Şencan, H. (2005). *Güvenilirlik ve geçerlilik*. Hüner Şencan.
- Tekin, A., & Tekin, G. (2014). Antik Yunan Dönemi: Spor ve Antik Olimpiyat Oyunları. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 121-140.
- Thiel, A. & John, J. M. (2018). Is eSport a 'Real' Sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human behavior*, 28(3), 832-839.
- Uzuner, M. E. (2023). Espor dersi alan üniversite öğrencilerinin espora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Journal of ROL Sport Sciences*, 586-602.
- Uzuner, M. E., & Kahveci, M. S. (2023). Bireylerin Rekreatif Amaçlı E-Spora Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 63-77.
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128-137.
- Yayla, Ö., & Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreasyonel etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Yıldız, M., Kırtepe, A., & Baydili, K. N. (2020). Lisanslı E-Spor Katılımcılarının Motivasyonlarının İncelenmesi. *Journal of History School (JOHS)*.
- Yıldırım, D. N. P., & Ulukol, B. Dijital Oyunlar ve Şiddet. *TRT Akademi*, 7(16), 1162-1171.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.

8.EKLER

EK-1. Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 18.12.2023-158269

T.C.

ALANYA ALAADDİN KEYKUBAT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ

Sosyal ve Beşeri Bilimler Alanı Bilimsel Araştırma Etiği Kurul Kararı

TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI	KARAR TARİHİ
10	12	11.12.2023

Karar Numarası: 2023/08

Dr. Öğr. Üyesi Meriç ÖDEMİŞ'in Danışmanlığını yaptığı yüksek lisans öğrencisi Sezer ŞANLI'nın Araştırmanın yürütücüsü olduğu 22.11.2023 tarihli ve 5722 E. No'lu “**Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zamanda E-Spora Katılım Amaçları ve Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi**” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasına ait etik kurul başvurusunun görüşülmesi istemi.

Dr. Öğr. Üyesi Meriç ÖDEMİŞ'in Danışmanlığını yaptığı yüksek lisans öğrencisi Sezer ŞANLI'nın Araştırmanın yürütücüsü olduğu 22.11.2023 tarihli ve 5722 E. No'lu “**Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zamanda E-Spora Katılım Amaçları ve Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi**” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasına ait etik kurul başvurusunun fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğun başvurucuya ait olmak üzere araştırma süresince uygulanmasının **etik olarak uygun olduğuna** oybirliği ile karar verildi. **11.12.2023**

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Özgür Kasım AYDEMİR
Kurul Başkanı

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Kamile DEMİR
(Kurul Başkan YRD.)

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Mehmet AK
Üye

(Mazeretli)

Prof. Dr. Hamdi Alper GÜNGÖRMÜŞ
Üye

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Seymur AĞAZADE
Üye

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Süleyman Cem ŞAKTANLI
Üye

(e-imzalıdır)

Prof. Dr. Kemal VATANSEVER
Üye

EK-2. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Kullanım İzni

SS

Sezer Şanlı

Kime:

1.08.2023 Sal 19:36

Ferhat hocam merhabalar. Adım Sezer Şanlı. Akdeniz Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinden mezunum. Şu anda Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde yüksek lisans öğrencisiyim. Nazlı Deniz Öz hocam ve sizin tarafınızdan geliştirilmiş olan E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğini kullanmak için izninizi istiyorum hocam. Şimdiden teşekkür ederim iyi çalışmalar...

Windows için [Posta](#) ile gönderildi

← Yanıtla

→ İlet

NY

Nazlı Yılmaz <

Kime: Siz

2.08.2023 Çar 12:11

ekmő yönerge.docx

22 KB

Sevgili araştırmacı,
Ölçeğimizi ve yönergesini size iletiyorum.
Çalışmanızda kolaylıklar dilerim.

Dr. Nazlı Deniz Öz
Selçuk Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi
Rekreasyon Bölümü

EK-3. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği Kullanım İzni

RC

Recep Cengiz <[redacted]>
Kime: Siz

12.08.2023 Cmt 14:58

Sevgili Sezer Şanlı Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeğini memnuniyetle kullanabilirsin. Çalışmanızda başarılar dilerim.

Sezer Şanlı <[redacted]> 12 Ağu 2023 Cmt, 09:33 tarihinde şunu yazdı:
Hocam merhabalar. Adım Sezer Şanlı. Akdeniz Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinden mezunum. Şu anda Alaaddin Keykubat Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümünde yüksek lisans öğrencisiyim. Geliştirmiş olduğunuz Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeğini yüksek lisans tez çalışmamda kullanabilmem için izninize ihtiyacım var sayın hocam. Şimdiden teşekkür ederim iyi çalışmalar...

E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	1	2	3	4	5
1. Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar	()	()	()	()	()
2. Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor	()	()	()	()	()
3. Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	()	()	()	()	()
4. Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırırlar	()	()	()	()	()
5. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum	()	()	()	()	()
6. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum	()	()	()	()	()
7. E-spor aktivitelerine katıldığım da spor bilgimi de kullanabiliyorum.	()	()	()	()	()
8. Bilgimi kullanarak oyuncular ve takımları seçiyorum.	()	()	()	()	()
9. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	()	()	()	()	()
10. E-spor' da stratejilerimi simüle ederim	()	()	()	()	()
11. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum	()	()	()	()	()
12. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum	()	()	()	()	()
13. İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında E-spor formatındaki içeriğe yöneliyorum	()	()	()	()	()
14. En sevdiğim spor bir E-spor oyununa uyarlandı.	()	()	()	()	()
15. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	()	()	()	()	()
16. E-spor ile düşünce becerilerim gelişiyor	()	()	()	()	()
17. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum	()	()	()	()	()
18. E-sporda kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum	()	()	()	()	()
19. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor	()	()	()	()	()
20. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor	()	()	()	()	()
21. E-spora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi	()	()	()	()	()
22. E-spor becerilerimi geliştiriyor	()	()	()	()	()
23. E-spora yeteneğim olduğu için oynuyorum	()	()	()	()	()
24. E-Spor aktiviteleri beni tatmin ediyor	()	()	()	()	()
25. E-spordaki oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeme yardımcı oluyor	()	()	()	()	()
26. E-spor ilgimi çekiyor	()	()	()	()	()
27. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum	()	()	()	()	()
28. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum	()	()	()	()	()
29. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum	()	()	()	()	()
30. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor	()	()	()	()	()
31. Takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum	()	()	()	()	()
32. E-spor aktiviteleri yeni bir sosyal çevre oluşturmak için bir iyi bir ortam yaratır	()	()	()	()	()
33. Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum	()	()	()	()	()

EK-4 E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği

	1	2	3	4	5
34. Rekabeti Seviyorum	()	()	()	()	()
35. E-sportdaki ödülleri kazanmayı seviyorum	()	()	()	()	()
36. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor	()	()	()	()	()
37. E-spor bana popülerlik kazandırıyor	()	()	()	()	()
38. Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum	()	()	()	()	()
39. Birine karşı kaybettüğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum	()	()	()	()	()
40. E-spor 'da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli	()	()	()	()	()
41. E-spor 'da başarılı olduğum için oynuyorum.	()	()	()	()	()
42. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor sağlıyor	()	()	()	()	()
43. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum	()	()	()	()	()
44. E-spor normal rutimimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	()	()	()	()	()
45. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oylar/ daha çok dikkatimi dağıtır.	()	()	()	()	()
46. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	()	()	()	()	()
47. E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum	()	()	()	()	()

EK-4 E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (Devam)

EK-5. Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları Ölçeği

Dijital serbest zaman...		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kararsızım	Kısmen katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1	... etkinliğinde oyun içerisinde başkalarına üstünlük kurmaktan hoşlanırım.							
2	... etkinliğinde oyunun rekabet duygusu benim için cezbedicidir.							
3	... etkinliğinde oyunun ödülleri benim için cezbedicidir.							
4	... etkinliği olarak oyun olumlu deneyim sağlar.							
5	... etkinliğinde oyun oynamak gerçeklikten uzaklaşmamı sağlar.							
6	... etkinliğine katılmaktan zevk alırım.							
7	... etkinliklerine katıldığımda zamanın nasıl geçtiğini anlamam.							
8	... etkinliklerine diğer etkinliklerden daha çekici olduğu için katılırım.							
9	... etkinliklerine yeni deneyimler sunduğu için katılırım.							
10	... etkinlikleri zihinsel olarak yenilenmeme yardımcı olduğu için katılırım.							
11	... etkinliklerinin duygusal olarak tatmin edici olduğunu düşünürüm.							
12	... etkinliğine katıldığımda özgür hissedirim.							
13	... etkinliklerine kendimi iyi hissettiğim için katılırım.							
14	... etkinlikleri sosyalleşme ihtiyacımı karşılar.							
15	... etkinlikleri sayesinde başka insanlarla etkileşime girerim.							
16	... etkinlikleri yoluyla çevremle (arkadaş, aile vb.) daha kolay iletişime geçerim.							
17	... etkinliklerinin iletişim kanallarıyla kendimi daha iyi ifade ettiğimi düşünürüm.							
18	... etkinlikleri diğer bireylerle ilişkilerimin kalitesini artırır.							
19	... etkinliklerine katıldığımda farklı bireylerle tanışma fırsatı bulurum.							
20	... etkinlikleri yoluyla daha fazla kişiyle iletişim kurarım.							
21	... etkinlikleri yoluyla başka bireylerle iletişimde olmanın daha etkili olduğunu düşünürüm.							
22	... etkinlikleri iletişimin hızına yetiştirebilmemin en iyi yoludur.							
23	... etkinlikleri dünya gündemini takip etmeme yardımcı olur.							
24	... etkinliklerinde içerik üreten kanalları takip etmekten keyif alırım.							

EK-6. Kişisel Bilgi Formu

Doğum Tarihi:/...../..... (Gün/Ay/Yıl)

Cinsiyet: Erkek() Kadın()

Aylık Geliriniz?

17.000 TL veya altı() 17.001-20.000 TL arası() 21.001 TL ve üzeri()

Fakülte/Bölüm:

Sınıf:

Haftada kaç saat serbest zamanınız var?

1-3 saat arası() 4-7 saat arası() 8-11 saat arası() 11 saatten fazla()

Haftada kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?

1-3 saat arası() 4-7 saat arası() 8-11 saat arası() 11 saatten fazla()

Serbest zamanınızı dijital ortamda değerlendirirken hangi cihaz/cihazları tercih ediyorsunuz (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)?

Telefon () Tablet() Bilgisayar() Playstation, Xbox vs...()

Sanal Gerçeklik (VR vs...) () Diğer:

Fiziksel aktivite yapıyor musunuz?

Hayır ()

Evet ()

Cevabınız evet ise haftada kaç gün, kaç saat ve ne tür (koşu, yürüyüş, yüzme, bisiklet gibi) fiziksel aktivite yapıyorsunuz?

Gün:

Saat:

Branş:.....

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı – Soyadı: Sezer Şanlı

Eğitim Geçmişi:

- 2025 Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Rekreasyon Anabilim Dalı (Yüksek Lisans)
- 2021 Akdeniz Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Bölümü (Lisans)
- 2015 Özel Akdeniz Yükseliş Anadolu Lisesi (Tam Burslu)

Mesleki Geçmişi:

- 2022-2024 Hentbol antrenörü, Azize Kahraman Halk Eğitim Merkezi

Bilimsel Çalışmalar:

- ŞANLI, S., TERCAN, E., (2021) Spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin e-spor davranışları, egzersiz katılımı ve yaşam tatmini açısından incelenmesi (Akdeniz Üniversitesi örneği) 13. Ulusal Spor Bilimleri Öğrenci Kongresi
- YILDIZ, Y., ŞANLI, S., ÇETİNKAYA, M., (2023) Karanlık Turizm ve Rekreasyon 4.Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi