



T C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**ELEKTRONİK SPOR İLE UĞRAŞAN BİREYLERİN
REKREASYONEL ETKİNLİKLERE KATILIMININ YALNIZLIK
DÜZEYLERİ ÜZERİNE ETKİSİ**

Cansu İŞLER
YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

DANIŞMAN
Doç. Dr. Nurgül TEZCAN KARDAŞ

DÜZCE, 2021

T C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**ELEKTRONİK SPOR İLE UĞRAŞAN BİREYLERİN
REKREASYONEL ETKİNLİKLERE KATILIMININ YALNIZLIK
DÜZEYLERİ ÜZERİNE ETKİSİ**

Cansu İŞLER
YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

DANIŞMAN
Doç. Dr. Nurgül TEZCAN KARDAŞ

DÜZCE, 2021

KABUL ve ONAY

Yüksek Lisans Programı Çerçevesinde yürütölmüş olan
**“ELEKTRONİK SPOR İLE UĞRAŞAN BİREYLERİN REKREASYONEL
ETKİNLİKLERE KATILIMININ YALNIZLIK DÜZEYLERİ ÜZERİNE
ETKİSİ”**

adlı çalışma, aşağıdaki jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tarihi: 23.08.2021

TEZ SINAV JÜRİSİ

Danışman

Üye

Üye

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

23.08.2021

Cansu İŞLER



TEŞEKKÜR

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı bölümünden almış olduğum eğitim hayatımın sonuna gelmiş bulunuyorum. Eğitim süresi boyunca mesleğimin sorumluluklarının bilincinde olan bir insan olarak meslek hakkındaki bilgileri dikkatle ve istekle alabildiğim kadarını iyi bir eğitimle aldığımı düşünüyorum. Eğitim hayatı boyunca değerli bilgilerini benimle paylaşan ve bana katkısı olan bütün değerli hocalarıma,

Okula başladığım ilk günden itibaren her anlamda desteğini benden esirgemeyen, büyük saygı ve sevgi beslediğim, kendisini örnek aldığım, ileri ki yaşamımda kendisini her yönden örnek olarak alacağım ve bana bu süreçte bilgi, ahlaki, insani yönden büyük katkıları olan değerli hocam Doç. Dr. Nurgül TEZCAN KARDAŞ hocama,

Eğitim hayatımın her alanında manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, moral gücümün ve çalışma isteğimin daim kalmasında bana her zaman yardımcı olan aileme ve arkadaşlarıma (Hilal ER) sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Cansu İŞLER

Düzce, 2021

İÇİNDEKİLER

KABUL ve ONAY	iii
BEYAN	iv
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	ix
EKLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR LİSTESİ	xii
ÖZET	1
ABSTRACT	2
1.GİRİŞ ve AMAÇ	3
1.1. Araştırmanın Amacı	6
1.2.Araştırmanın Önemi.....	6
1.3.Problem Cümlesi.....	6
1.3.1.Alt problemler	6
1.4.Sınırlılıklar	7
1.5. Varsayımlar	7
2. GENEL BİLGİLER	8
2.1 Spor Kavramı	8
2.2 Oyun Kavramı.....	9
2.3 Elektronik Spor Kavramı	9
2.3.1 Elektronik Spor Tarihsel Süreci	10
2.3.2 Elektronik Spor Türleri	12
2.3.2.1 Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First PersonShooter- FPS).....	12
2.3.2.2 Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale)	13
2.3.2.3 Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena- MOBA).....	13
2.3.2.4 Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy- RTS)	14
2.3.2.5 Dövüşçü-Dövüş (Fighter-Fighting)	14
2.3.2.6 Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games-MMORPG).....	14
2.4 Elektronik Sporun Bileşenleri	15

2.4.1 Oyuncular	15
2.4.2 Takımlar	16
2.4.3 Geliştiriciler ve Yayımcılar	16
2.4.4 Yayın Platformları	16
2.4.5 Sponsorlar, Markalar ve Reklam Verenler	16
2.4.6 Hayranlar ve İzleyiciler	17
2.5 Rekreasyon Kavramı	17
2.5.1 Rekreasyon Özellikleri	17
2.5.2 Rekreasyon Sınıflandırılması	19
2.5.3 Rekreasyon Etkinlik Alanları	19
2.5.4 Rekreasyon İhtiyaçları	21
2.5.5 Rekreasyon Faydaları	22
2.5.5.1 Fiziksel Fayda	22
2.5.5.2 Toplumsal Fayda	23
2.5.5.3 Psikolojik Fayda	23
2.5.6 Rekreasyona Katılımın Önündeki Engeller	23
2.6 Yalnızlık Kavramı	24
2.6.1 Yalnızlık Türleri	25
2.6.2 Yalnızlık Nedenleri	25
2.6.3 Yalnızlığın Boyutları	26
2.6.4 Yalnızlığın Sonuçları ve Başa Çıkma Yolları	27
3. GEREÇ ve YÖNTEM	29
3.1 Araştırmanın Konusu	29
3.2 Araştırma Modeli	29
3.3 Araştırma Grubu	29
3.4 Veri Toplama Araçları	31
3.5 Verilerin Analizi	31
4. BULGULAR	32
5. TARTIŞMA ve SONUÇ	49
6. ÖNERİLER	57
7. KAYNAKLAR	58
8. EKLER	65
EK-1 Etik Kurul	66
EK-2 Araştırma İzni Formu	68

EK-3 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu	69
EK-4 Anket Formu	71
9. ÖZGEÇMİŞ	77



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özellikleri	29
Tablo2: Rekreasyon Katılım Ölçeği Ve Yalnızlık Ölçeği Arasındaki Korelasyon Sonuçları.....	32
Tablo 3: Cinsiyete Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları	33
Tablo 4: Yaşa Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları	34
Tablo 5: Sınıf Düzeyine Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları	34
Tablo 6: Okul Türüne Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları.....	35
Tablo 7: Aile Medeni Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları.....	36
Tablo 8: Aile Gelir Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	37
Tablo 9: Bilgisayar Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları.....	38
Tablo 10: Oyun Konsolu Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları.....	39
Tablo 11: ‘Kaç Saat Vakit Harcıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları	40
Tablo 12: ‘E-Spor Hangi Cihazda Yapıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları	41

Tablo 13: ‘E-Spora Kaç Saat Vakit Harcıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	41
Tablo 14: ‘E-Sporu Kaç Yıldır Yapıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	43
Tablo 15: ‘Önem Sırası 1’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	44
Tablo 16: ‘Önem Sırası 2’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	45
Tablo 17: ‘Önem Sırası 3’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	46
Tablo 18: ‘Önem Sırası 4’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları Ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları.....	47

EKLER LİSTESİ

Ek-1 Etik Kurul	66
Ek-2 Araştırma İzni Formu	68
Ek-3 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu	69
Ek-4 Anket Formu	71



KISALTMALAR LİSTESİ

DOÇ	Doçent
DR	Doktor
E-SPOR	Elektronik Spor
FPS	Birinci Şahıs Nişancı
IOC	Uluslararası Olimpiyat Komitesi
LOL	League Of Legends
MMORPG	Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
MOBA	Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
P2P	Birebir
PUBG	Playerunknown's Battle Grounds
PROF	Profesör
RTS	Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu
TDK	Türk Dil Kurumu
TESFED	Türkiye Elektronik Spor Federasyonu
TÜDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
SOS	Tic Tac Toe
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
VB	Ve Benzeri
WOW	World Of Warcraft
XOX	Tic Tac Toe

ÖZET

ELEKTRONİK SPOR İLE UĞRAŞAN BİREYLERİN REKREASYONEL ETKİNLİKLERE KATILIMININ YALNIZLIK DÜZEYLERİ ÜZERİNE ETKİSİ

Cansu İŞLER

Yüksek Lisans Tezi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nurgül TEZCAN KARDAŞ

Ağustos 2021, 77 Sayfa

Bu çalışma, elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada nicel yöntem kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak ise araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, Kulaksızoğlu ve ark. (2003) tarafından geçerlilik güvenilirlik çalışması yapılan Rekreasyon Katılım Ölçeği ve Russell, Peplau ve Cutrona, (1980) tarafından geliştirilen ve Demir (1989) tarafından geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan “Ucla Yalnızlık Ölçeği” kullanılmıştır. Çalışmaya Sakarya ilinin Hendek ilçesinde 2019-2020 eğitim-öğretim yılında eğitim alan 702 lise öğrencisi gönüllü olarak katılım sağlamıştır. Elde edilen verilerin analizi SPSS 25.0 programı kullanılarak yapılmış olup sonuçlar normal dağılım gösterdiği için parametrik testlerden T ve Anova Testleri kullanılmıştır. Ayrıca verilerin analizi için korelasyon ve tanımlayıcı istatistik (sayı, yüzde, frekans, ortalama, standart sapma) de kullanılmıştır. Çalışmada ölçekler ile elde edilen sonuçlara göre rekreasyon katılım ölçeği ile yalnızlık ölçeği arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişkiye rastlandığı görülmüştür. Bireyler için ise elektronik spor yalnızlıktan kaçış ve rekreatif etkinlik olarak önemli olmadığı yalnızca elektronik spor hakkında bilgi edinmek için önemli olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Spor, Oyun, Rekreasyon, Spor, Yalnızlık

ABSTRACT

THE EFFECT OF PARTICIPATION OF RECREATIONAL ACTIVITIES OF INDIVIDUALS ENGAGED WITH ELECTRONIC SPORTS ON LONELINESS LEVELS

Cansu İŞLER

Master Thesis, Physical Education And Sports Department

Thesis Advisor: Doç. Dr. Nurgül TEZCAN KARDAŞ

August 2021, 77 Page

This study was carried out to examine the effect of the participation of individuals engaged in electronic sports in recreational activities on their loneliness levels. Quantitative method was used in the study. Personal information form developed by the researcher, the Recreation Participation Scale, of which the validity and reliability study was conducted by Kulaksızoğlu et al. (2003), and the Loneliness Scale, which was developed by Russell, Peplau, and Cutrona, (1980) and whose validity and reliability studies were conducted by Demir (1989), were used as data collection tools. 702 high school students voluntarily participated in the study in the Hendek district of Sakarya province in the 2019-2020 academic year. The analysis of the obtained data was made using the SPSS 25.0 program, and since the results showed normal distribution, T and Anova Tests from parametric tests were used. In addition, correlation and descriptive statistics (number, percentage, frequency, mean, standard deviation) were also used for data analysis. According to the results obtained with the scales in the study, it was seen that there was a significant and positive relationship between the recreation participation scale and the loneliness scale. For individuals, it was concluded that electronic sports is not important as an escape from loneliness and as a recreational activity, but only for obtaining information about electronic sports.

Key Words: Electronic Sports, Game, Loneliness, Recreation, Sports

1.GİRİŞ ve AMAÇ

İnsanlar ilk yaşamlarında hayatta kalabilmek ve mücadele edebilmek için sürekli hareket halinde olmak zorundaydı. Beslenme ihtiyacını karşılamak için av yapması, barınabilmesi için bir ev yapması, kendisini koruyabilmesi için güçlü, kuvvetli olması gerekiyordu ve bundan dolayı yaşamın ihtiyaçlarının da olması sebebiyle kuvvetli, güçlü, enerjik bireyler olmak durumunda oldukları için çeşitli aktiviteler yapmaya başlamışlardır. Bu aktiviteler bireysel veya grupta yapıp fiziksel gelişim sağlamak için yapıldığı gibi; aynı zamanda eğlenmek ve mutlu olmak için de “etrafında görmüş oldukları şeyleri taklit ederek, hareketlerle yaptıkları eylemleri birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. İlerleyen dönemlerde sırrını çözemedikleri, anlayamadıkları doğa olayları karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Bu eylemler zaman ilerledikçe bilinçli yapılan büyüsel törenlere evrilmiş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır¹.” “Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan amacı olmayan, mutluluk getiren serbest bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır².” Zamanın ilerlemesi ve gelişen teknoloji ile birlikte bu aktiviteler ve oyunlar yerini daha kurallı ve geniş kitlelere hitap eden spor kavramına bırakarak daha anlamlı bir yapıya dönüşmüştür. Spor “Zihni ya da bedeni geliştirmek amacıyla grupta ya da bireysel olarak gerçekleştirilen, bazı kuralları olan ve bu kurallara göre uygulanan hareketlerin tümü olarak adlandırılmaktadır³.”

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte birçok alanda değişiklikler meydana gelmiştir. Özellikle tarım alanındaki ilerlemeler, çeşitli araç-gereçlerin icat edilmesi ile eski zamanlarda insanoğluna olan ihtiyacın azalmasına sebep olmuştur. Böylelikle insanların ihtiyaçlarını giderdikleri zaman haricinde çok fazla serbest zamanları kalmaya başlamıştır ve bununla birlikte ortaya ‘Serbest zaman’ kavramı çıkmıştır. ‘Serbest zaman’ ise “Kişisel etkinlikler ve iş dışında geçirilen zaman dilimi veya bir başka söylemle uyku, yemek, işe gitme, okula gitme, ödev yapma ve ev işleri gibi mecburi etkinliklerin öncesi ya da sonrasında dinlenmeye ayrılan keyfi zamandır. İnsanların gündelik işlerinden arta kalan vakitte kendi kişisel gelişimlerini sağlamak adına sporla, sanatla, politikayla vb. uğraşmalarını ifade eder⁴.” İnsanlar ise bu serbest zamanları çeşitli etkinlikler ile değerlendirmeye başlamıştır. Kültürel etkinlikler, sosyal etkinlikler, sportif faaliyetler, çeşitli oyunlar gibi bireysel veya grupta yapılabilecek etkinliklerle zamanlarını daha güzel ve eğlenceli geçirmeye başlamışlardır. Böylelikle serbest zaman

beraberinde rekreasyon kavramını da ortaya çıkarmıştır. Rekreasyon “Bireylerin çalışma ve diğer etmenler tarafından yıpranması sonucu yeniden canlanmalarını ifade etmektedir, rekreatif etkinlik ise ‘insanların serbest, boş vakitlerinde, eğlence ve tatmin dürtüleri ile gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler biçiminde tanımlanabilir⁵.”

21. yüzyıla bakmak gerekirse artık insanlar için spor, serbest zaman, oyun, rekreatif etkinlikler önemli bir konuma gelmiş olup birbirinden ayrılamaz bir bütün haline gelmiştir. Fakat teknolojinin hızla ilerlemesi sonucunda tüm bu yapılan etkinliklere farklı yollar bulmak isteyen teknoloji meraklısı insanlar farklı alanlara yönelip yeni etkinlikler, yeni eğlenceler, yeni sektör alanları bulmaya çalışmışlardır. Tüm bu arayışlar sonucunda ortaya yeni bir kavram olarak ‘Elektronik Spor’ kavramı çıkmıştır. Elektronik spor tanımlarına bakmak gerekirse;

- “Bireylerin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak fiziksel ve zihinsel yetenekler geliştiren ve eğiten spor etkinlikleri olarak tanımlanmaktadır⁶.
- Dünyanın bir ucundan diğer ucuna insanların internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği veya büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem zihinsel hem de fiziksel çaba gerektiren bir spordur⁷.
- Elektronik spor veya ‘e-spor’ dijital video oyunlarının üst düzey oynatılması ve izlenmesi anlamına gelmektedir⁸.”
- Geniş ve kapsamlı bir şekilde ifade edilirse yeni neslin bir kariyer hedefi olan, milyar dolarla piyasa değeri ifade edilen, büyüme rakamları oldukça üst seviyelerde bulunan, zamanla tüm Dünya’nın ilgi alanına girmeye başlayan, birçok tartışmada spor ile hiç bir ilgisi, alakası olmadığı iddia edilirken bir başka bakış açısına göre ise yakın gelecekte ‘Geleneksel Spor’ kavramının yerini alacağı düşünülen “Elektronik Spor (E-spor)” geçmişte sokaklarda oynanan oyunların dijitalleşmiş hali olarak belirtilebilir⁹.

Ulusal ve uluslararası düzeyde özel ve resmi pek çok elektronik spor turnuvası düzenlenmektedir. Bu süreçte elektronik sporlar ile ilgili federasyonlar oluşum aşamalarını tamamlamaya çalışmaktadır. Ulusal ve uluslararası katılımlı olarak gerçekleştirilen bu organizasyonlara ve organizasyonlara katılan elektronik sporculara hem bireysel ve hem de takım kategorisinde sponsorların milyon dolarlar ile ifade

edilen desteđi de bu spor dalının potansiyel gelişiminin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir¹⁰.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bireye eski zamanlardan bu zamana kadar geçen süre zarfında fiziksel, zihinsel, psikolojik olarak birçok alanda bireylerde deđişimler meydana getirmiştir. Bu deđişimlerden psikolojik alanda olan deđişimler günümüzde yaşamın hızla ilerlemesi sonucunda kişide bazı etkileri daha fazla meydana getirmeye başlamıştır. Bu etkilerden biri de ‘yalnızlık’ kavramıdır. Yalnızlık “Kişinin var olan ilişkisi ile arzuladığı sosyal ilişkileri arasındaki fark sonucunda oluşan ve kişi için hoş olmayan öznel bir durumdur¹¹.” Şüphesiz yalnızlık kavramı ilk çağlardan günümüze kadar insanoğlunun literatüründe muhakkak bir yere sahiptir ancak günümüzde bu kavramın birey üzerinde yarattığı psikolojik etkiler daha önemli hal almaya başlamıştır. Bireylerin çok fazla bilgisayar ve telefon başında vakit geçirmesi o bireylerin asosyal olduğu düşünölmekte ve teknoloji ile vakit geçirmek isteme nedenlerinin normal yaşamda çok yalnız olduklarını düşünmeleri sonucu kendilerine bu şekilde çözüm buldukları düşünölmektedir. Özellikle ergen bireylerin sosyal ilişkilerinin iyi olmadıklarını, yaşamdan zevk almadıklarını, insanların onları anlamadıklarını düşündükleri için yalnız kalmaya diđer insanlara oranla daha meyilli oldukları görölmektedir. Bu sebepten çođu ergen vakit geçirmek için farklı yollar denemektedir. Elektronik spor bu noktada ergen bireylerin yalnız kalıp vakit geçirmek için başvurdukları önemli bir etkinliktir.

Günümüzde E-spor kavramı ebeveynler, öğretmenler ve yetişkinlerin birçođu tarafından bilinmemektedir ve bu durumda ergenler ve aileler arasında teknolojiye olan bađlılık konusunda ciddi tartışmalar oluşturmaktadır. Aileler çocukların bilgisayar veya telefon da çok fazla vakit geçirip yaşamlarını olumsuz yönde etkilediklerini düşünürken, ergenler ise oyun oynayarak zihinsel, sosyal, psikolojik yönden gelişim sağladıklarını ve bu aktiviteyi yapmaktan haz duydukları gibi E-spor aracılığıyla da kazanç sağlayabileceklerini, yaşam kariyeri oluşturabileceklerini düşünmektedirler. Çünkü “turnuvalara katılan takımların oyuncusu olarak, turnuvalara ait oyunları canlı yayınlayarak, turnuva organizasyonlarında misafir karşılayıcılık, spikerlik, yorumculuk, organizatörlük gibi çeşitli görevler alarak, sanal ortamda e-sporla ilgili çalışmalar hazırlayarak e-spor sektöründe kariyer yapmak mümkün olmaktadır. Turnuvalara ilgi arttıkça ödüller de artmakta, sponsorlar çoğalmakta, dolaylı olarak ergenlerin e-spora ilgisi de gün geçtikçe artmaktadır. E-spor sektöründe çeşitli şirketlerde maaşlı görev

almanın yanında her birey kendi yayını yapıp da para kazanabilmektedir. E-spor oyuncularında 15-16 yaşlarında başarılı oyuncuların rol model olarak bulunması ve diğer tüm sebepler e-sporu ergenler için kariyer seçeneği olarak ilgi çekici hale getirmektedir¹².”

Tüm bu bilgiler ışığında; Türkiye’de ‘Elektronik Spor’ kavramının bilinirlik düzeyi ile bu kavramın birey üzerinde nasıl etkiler oluşturduğuna bakmak için bu çalışma yapılmıştır. Ayrıca çalışmanın ergenler üzerinde yapılması ve ergenlerin e-sporu yapma amaçları, istekleri ve e-sporun kendileri üzerinde yarattıkları etkilere bakılarak psikolojik ve sosyal açıdan değerlendirilmesi de oldukça önemlidir. Çalışmanın literatüre oldukça katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisinin incelenmesi araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Araştırma elektronik spor ile uğraşan bireylerde rekreasyon ve yalnızlık kavramları üzerindeki etkisinin belirlenip bu üç farklı alanda diğer çalışmalara örnek olması ve onlara ışık tutması açısından önem arz etmektedir ve elektronik spor kavramı ile ilgili literatürde fazla çalışma olmaması bu çalışmayı önemli kılmaktadır. Literatüre büyük ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.3. Problem Cümlesi

Elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının ve yalnızlık düzeyleri üzerine herhangi bir etkisi var mıdır?

1.3.1. Alt problemler

1. Katılım sağlayan bireylerin elektronik spor yapma durumu ile rekreatif etkinliklere katılımı arasında farklılık var mıdır?
2. Katılım sağlayan bireylerin elektronik spor yapma durumu ile yalnızlık düzeyleri arasında farklılık var mıdır?
3. Katılım sağlayan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile rekreatif etkinliklere katılımı arasında farklılık var mıdır?

4. Katılım saęlayan bireylerin elektronik spor yapma durumları ile cinsiyetleri arasında farklılık var mıdır?
5. Katılım saęlayan bireylerin rekreatif etkinliklere katılımı ile cinsiyetleri arasında farklılık var mıdır?
6. Katılım saęlayan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile cinsiyetleri arasında farklılık var mıdır?
7. Katılım saęlayan bireylerin elektronik spor yapma durumları ile yaşları arasında farklılık var mıdır?
8. Katılım saęlayan bireylerin rekreatif etkinliklere katılımı ile yaşları arasında farklılık var mıdır?
9. Katılım saęlayan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile yaşları arasında farklılık var mıdır?
10. Katılım saęlayan bireylerin elektronik spor yapma durumları ile eğitim aldıkları okul türü arasında farklılık var mıdır?
11. Katılım saęlayan bireylerin rekreatif etkinliklere katılımı ile eğitim aldıkları okul türü arasında farklılık var mıdır?
12. Katılım saęlayan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile eğitim aldıkları okul türü arasında farklılık var mıdır?
13. Katılım saęlayan bireylerin elektronik spor yapma durumu ile aile gelir durumu arasında farklılık var mıdır?
14. Katılım saęlayan bireylerin rekreatif etkinliklere katılımı ile aile gelir durumu arasında farklılık var mıdır?
15. Katılım saęlayan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile aile gelir durumu arasında farklılık var mıdır?

1.4.Sınırlılıklar

Araştırma Sakarya/Hendek Milli Eğitim Kurumuna baęlı liselerde eğitim gören toplam 702 öğrenci ve 2019-2020 eğitim-öğretim yılı ile sınırlı tutulmuştur.

1.5. Varsayımlar

Araştırmaya katılan öğrencilerin anket sorularına içtenlik ve samimiyetle doğru cevaplar verdiği ve anketin çalışmaya uygun olduğu varsayılmıştır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1 Spor Kavramı

Spor kavramı dilimize çok eski zamanlarda girmiş olup varlığını günümüze kadar devam ettiren bir terimdir. İnsanların Dünya’da varlığını göstermesi ile birlikte farkında olmadan yapılan her türlü bedensel ve zihinsel hareketler aslında sporun birer parçasıdır. İnsanların spor kavramı için yaptıkları tanımlara bakmak gerekirse;

TDK spor kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: “Zihni ya da bedeni geliştirmek amacıyla grupta ya da bireysel olarak gerçekleştirilen, bazı kuralları olan ve bu kurallara göre uygulanan hareketlerin tümüdür¹³.”

Fişek ise sporu; “bedensel ve zihinsel faaliyetler sürecinden ziyade, serbest zaman kavramıyla ifade etmektedir. Fişek’e göre spor sözlük tanımı itibariyle; “oyun, oyalanma, eğlenme ve işten uzaklaşma” anlamlarına gelmektedir¹⁴.”

Kardaş ise sporu şu sözcüklerle tanımlamaktadır: “Spor, rekreasyon etkinlikleri arasında en çok tercih gören bir alan özelliği taşımaktadır. Çünkü spor her cinsten ve yaştan bireye her türlü rekreatif etkinliklerine cevap verebilmektedir. Spor açık ya da kapalı alanlarda, araçlı ya da araçsız, sert ya da hafif, bireysel ya da gruplu, zamana karşı ya da zaman önemli olmadan, milli ya da milletlerarası yapılabilen ve daha birçok özelliği ile çeşitliliği, değişkenliği ve toplumsallığı ile insanlara birçok alternatif sunabilmektedir¹⁵.”

Dever’e göre spor ise: “Tek başına yapılmaktaysa ve amaç fiziksel ve zihinsel açıdan daha iyi bir duruma gelmek, serbest zamanı faydalı bir biçimde değerlendirmekse, yapılan bu spor aktivitesi “oyun” olarak nitelendirilebilir. Fakat içerisinde rekabet unsurunu barındırıyorsa ve galibiyet düşüncesi, gerçekleştirilen bu aktiviteye hâkimse o zaman spor bir “mücadele” olarak tanımlamaktadır¹⁶.”

Tanımlardan da görüldüğü üzere herkesin spor kavramına farklı bir anlam yüklemektedir.

Sonuç olarak spor kişinin serbest zamanlarını değerlendirerek zihinsel ve fiziksel olarak eğlence, yalnızlıktan kurtulma, sağlıklı olmak gibi amaçlarla yapılmaktadır.

2.2 Oyun Kavramı

Oyun kelimesi ise aslında kişilerin serbest zamanlarında güzel vakitler geçirmek için bireysel veya grup halinde yaptıkları aktivitelerdir. Oyun ve spor birbirinden ayrı düşünülemez. Çünkü insanoğlu spor kavramını ortaya çıkarmadan önce çeşitli oyunlar oynayarak zihinsel ve bedensel gelişim sağlıyorlardı. Oyunları kurallı ve sistemli hale getirerek aslında spor kavramı ortaya çıkmış olup bu kadar çok kitleye hitap eder duruma gelmiştir. Oyun teriminin tanımlarına bakmak gerekirse eğer;

Fink oyunu şöyle tanımlamaktadır: “Hayatın tamamlayıcı bir unsuru, kişinin hayatında bütünüleyici bir örüntü, kişilerin iş yaşamlarındaki ağır görevlerine bir mola verme eylemi ve kişilerin hayatlarında bir ferahlama eylemidir¹⁷.”

Suits oyun oynamayı şöyle tanımlamaktadır: “Sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp, daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik etkinliğe girmek olarak tanımlamaktadır¹⁸.”

Türk Dil Kurumu ise oyun terimini şöyle tanımlamaktadır: “Belli kuralları olan, yetenek ya da zekâ geliştirici, iyi zaman geçirmeye yarayan eğlence”, “bedence ve zihince yetenekleri geliştirmek amacı ile yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma olarak tanımlamaktadır¹⁹.”

Bir sonuca varmak gerekirse oyun ferdi veya grupla, araçla ya da araçsız, kurallı veya kuralsız olarak kişinin serbest zamanlarında vakit geçirmesi için ve zihinsel ve fiziksel gelişim sağlamak amacıyla veya psikolojik olarak rahat hissetmek, eğlenmek için yapılan etkinliktir. Lakin hızla gelişen teknolojinin sonucunda birçok eylem ve oluşumlar artık internet aracılığıyla sanal platformda yapılmaya başlanması ile birlikte oyun ve spor kavramları da artık sanal platformda kullanımı daha yaygın hale gelmiştir. Tüm bu gelişmeler sonucunda ise hem oyun kavramını hem spor kavramını içine alan ve yeni bir kavram olarak elektronik spor kavramı ortaya çıkmıştır.

2.3 Elektronik Spor Kavramı

Elektronik spor kavramı belki de 21. yüzyılın en önemli, en yeni ve sürekli gelişim göstermekte olan kavramı olabilir. Eski çağdan günümüze kadar geçen zaman dilimine bakıldığında birçok yenilik olmuştur. Bu yeniliklerden bir diğeri ise elektronik spordur.

E-spor tanımlarına bakmak gerekirse:

- Wagner' göre: "İnsanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirdikleri spor etkinlikleri alanlarıdır²⁰."
- Argan ve arkadaşlarına göre: "Elektronik spor, dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla veya dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur²¹."
- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığına göre: "Elektronik sporlar takımlar halinde veya birey olarak, farklı içerik dallarında, hızlı karar verme, refleks, el-göz koordinasyonu, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır²²."
- Hamari'ye göre: "Sporun öncelikli yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de e-spor sisteminin çıktılarında insan bilgisayar ara yüzleri ile aracılık eden bir spor türüdür²³."
- TESFED'e göre: "Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi ya da çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerek ise takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar²⁴."

2.3.1 Elektronik Spor Tarihsel Süreci

E-sporun günümüzdeki haline ulaşabilmesi için birçok değişim ve gelişim yaşadığı gözlemlenmektedir. Rekabetçi bilgisayar oyunlarının en erken tarihine gidebilmek için 1952 yılına bakılması gerekmektedir. İnsan ve bilgisayar etkileşimleri arasında çalışmalar yürüten bilgisayar bilimcisi Alexander Shafto Douglas, Cambridge'de 'Tic-TacToe' ve 'XOX' olarak adlandırılan ülkemizde ki ismi ise 'SOS' oyunu olarak bilinen bu oyunu bilgisayar oyunu haline getirmiştir. Oyun, insan ve bilgisayar yapay zekâsı arasında rekabetin ilk başlangıcı olmuştur. İlk, çok oyunculu olarak geliştirilen oyun ise 1958'de geliştirilen ve 'TennisforTwo' olarak isimlendirilen oyundur. Oyun iki insanın eş zamanlı oyun oynamasına izin vermektedir. Konsol oyunlarının ilk form özelliklerini de taşıyan oyun joystickle oynanmıştır. E-sporların doğumu açısından önemli olan oyun ilk P2P (birebir) oyuncu rekabetini içeren oyun olma niteliğine sahiptir²⁵. Böylelikle geliştirilen oyun sayesinde dijital dünyaya giriş yapılmıştır.

İlk e-spor turnuvasına benzeyen turnuvalar yıllar öncesinde düzenlenmiştir. İlk düzenlenen turnuvaya ait oyun ise ‘Spacewar’dır. Uzay oyunu olan ‘Spacewar!’ Steve Russel ve meslektaşları Martin Graetz ve Wayne Wiitanen ile PDP-1 bilgisayarında ürettikleri bir oyundur. Uzay gemisine sahip olan iki oyuncunun birbirlerine karşı savaştıkları bir oyundur. Turnuvada 24 oyuncu birbirleriyle mücadele etmişlerdir. Kazanan oyuncu ise ‘Rolling Stones’ dergisine senelik üyelik kazanmıştır²⁶.

E-spor’un ilk büyük turnuvası ise 4000’in üzerindeki katılımcının katıldığı Atari oyun şirketi sponsorluğunda gerçekleşen 1980 yılında düzenlenen ‘Space Invaders Turnuvası’dır²⁷.

1997 yılında E-spor adı altında ilk ödüllü turnuva İngiltere düzenlenmiştir ve aynı yıl Amerika Birleşik Devletleri’nde ‘‘Cyberathlete Professional League’’ adlı şirket kurulmuştur. Bu şirket 1999 yılında ‘‘Counter Strike’’ oyununu üretmiştir. Amerikalılar ve Avrupalıların birinci şahıs nişancı (FSP) tarzındaki oyunların aksine Kore’liler Koreli bir oyun geliştirme şirketi olan NCSoft tarafından 1998’de çıkarılan ‘‘Linage’’ gibi MMORPG ve RTS oyunlarını oynamayı tercih etmişlerdir²⁸.

Sektörün en önemli organizasyonlarından biri olan Elektronik Spor Ligi 2000 yılında kurulmuştur. Ayrıca, 2000 yılında Güney Kore Spor, Turizm ve Kültür Bakanlığı, Bilgi ve İletişim Bakanlığı ve Samsung’un desteğiyle uluslararası e-Spor organizasyonu Dünya Siber Oyunları kurulmuştur. Dünya Siber Oyunlarının logosu; siyah bir arka plan üzerinde dört halkadan oluşan ve renkleri kırmızı, yeşil, sarı ve mavidir. Bu sembol ise Olimpiyat Oyunlarının sembolünü anımsatır²⁹.

2008 yılında Elektronik Spor’u gerçek bir spor olarak kabul ettirmek amacıyla yola çıkan ve günümüzde 48 üye ülkesi bulunan Uluslararası E-Spor Federasyonu (International e-Sports Federation-IeSF) Güney Kore merkezli olarak kurulmuştur. 2016, E-Spor’un Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından tanınması için resmi mektup gönderilmiştir. Uluslararası E-Spor Federasyonu’nun 48 üye ülkesinin 22’sinde E-Spor, Ulusal Olimpiyat Komiteleri tarafından tanınmaktadır. 2017 yılında Asya Olimpiyat Konseyi’nin yapmış olduğu açıklama ile 2022’de Çin’de düzenlenecek Asya Oyunları’nda e-spor resmi bir oyun olarak madalya yarışlarında yer alınacağı duyurulmuştur ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi 2024 Paris Olimpiyatlarında e-sporun yarışmalarda yer alacağını kamuoyuna bildirmiştir³⁰.

Türkiye’de ise elektronik sporların federasyonlaşma çalışmalarının ilki, 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğüne bağlı olarak Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ile başlamıştır. 7 Şubat 2013’te ise TÜDOF, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından lağvedilmiş; Merkez Danışma Kurulu kararı ile federasyon, Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu’na bağlanmıştır³¹.

Merkez Danışma Kurulu (MDK)’nın 22 Mart 2018 tarihinde yapmış olduğu toplantıda alınan karara istinaden 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı Bakanlık Makamı onayı ile Genel Müdürlüğümüze bağlı olarak Türkiye Elektronik Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuş ve Spor Genel Müdürlüğü Federasyon Başkanlığı Seçim Yönetmeliği hükümlerine göre 15 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilen Olağan Genel Kurul da Federasyon Başkanı olarak ise Alper Afşin ÖZDEMİR kurucu Başkan olarak seçilmiştir³².

Bu tarihi süreç sonucunda geçmişten günümüze kadar birçok gelişim gösteren dijital oyunlar artık günümüzde e-spor adı altında Dünya’nın birçok yerinde turnuvalar düzenlenerek yapılmaktadır.

2.3.2 Elektronik Spor Türleri

Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu resmi internet sitesinde yapılan kategorilendirmeye göre elektronik sporlar kendi bünyesinde yedi alt branşa ayrılmaktadır. Bu branşlar ise şöyledir:

- FPS (Birinci Şahıs Nişancı),
- Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale),
- MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası),
- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji),
- Dövüşçü Oyunları (Fighter / Beat ‘Em Up),
- Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MassivelyMultiplayer Online Role-Playing Games-MMORPG)’dir.

2.3.2.1 Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First PersonShooter- FPS)

TESFED resmi internet sitesinde FPS için: “Birinci şahıs nişancı oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm

diğer nişan türündeki oyunlar gibi, ‘bir serüven, bir ya da birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar’ şeklinde tanım yapılmıştır³³.

Bu tür oyunların içeriğinden kısaca bahsetmek gerekirse; oyunun asıl amacı farklı silahlar, bıçaklar ve bombalar gibi araç ve gereçleri kullanarak rakibini saf dışı bırakmıştır. Oyun ekranı üzerinde bir mini harita, ne kadar canın kaldığını gösteren bir gösterge ve genellikle kullanıcı ile beraber ekranın önünde gezen bir silahı göstermektedir. Aynı zamanda rakibi saf dışı bırakmak esnasında görevler yerine getirmek veya en son hayatta kalan şahıs olmak gibi amaçlar da oyunda mevcuttur.

Birinci şahıs nişancı oyunları türündeki en büyük e-spor oyunu ise Counter Strike’dır. Counter Strike: Global Offensive, Valve şirketinin resmi bir oyunu olarak 2012 tarihinde piyasaya sunulmuştur. 5 vs 5 şeklinde karşılıklı iki takım halinde oynanan bir oyundur. İlk saf dışı kalan takım oyunu kaybeder.

2.3.2.2 Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale)

TESFED resmi internet sitesinde Hayatta Kalma (Battle Royale) oyunları şu şekilde tanımlanmaktadır: “Battle Royale denildiğinde akıllarda canlanan terim hayatta kalma olarak adlandırabiliriz. Belirli bir alan içerisinde belli sayılarda düşman ve hayatta kalmaya çalışmak. Duruma göre saldırmak, duruma göre saklanmak. Hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmak. Kısaca Battle Royale; açlık, susuzluk, dayanıklılık gerektirmeyen ve haritada canlı kalabilen son kişi olmayı hedeflediğiniz bir oyundur³⁴.”

2016 yılında Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) oyun dünyasına “battle royale” şeklini dahil etmiştir. Oyunda; birden fazla oyuncu, büyük bir açık dünya haritasına (genellikle paraşütle) düşmekte ve burada rastgele yerleştirilmiş silahları aramakta ve onları kuşanmaktadırlar. Belli bir süre sonra gaz bulutu veya mavi elektrik gibi bariyerler, harita üzerinde önceden belirlenmiş olan bir “güvenli bölge” etrafında yavaş yavaş kapanmaktadır. Bu güvenli bölgenin dışında kalan oyuncular, söz konusu bölgeye girene kadar sürekli olarak hasar almaktadır. En son hayatta kalan tek kişi veya takım oyunu kazanmaktadır. Turnuvalarında henüz büyük ödül havuzuna sahip olmasa da Battle Royale’in e-sporun geleceğinde önemli yer tutacağı söylenebilir³⁵.

2.3.2.3 Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena-MOBA)

TESFED’e göre MOBA: “MOBA veya çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasını, bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu çeşididir. Çoğunlukla beş kişiden oluşan iki

farklı takımın üç ana yoldan oluşan ve bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmeyi amaçlayan bir oyundur³⁶.”

En popüler oyun türü olan MOBA E-spor kategorisi içinde en fazla oyun bulunduran alandır. Oyun genellikle 5 kişilik takımlar halinde oynanır. Her oyuncu kendisinde var olan karakterler arasından hero seçerek oyuna başlanır. Amaç kendilerine ait kaleyi korumak ve kısa sürede gelişip karşı takımın kalesini yok etmektir. Oyun da takımlar kendi aralarında sesli olarak iletişim halinde olabilirler ve oyunda mini harita mevcuttur. Bireysel hareket edildiğinde oyunu kazanma şansı düşüktür. En yaygın ve en çok bilinen MOBA oyunu ise League of Legends (LoL) oyunudur.

2.3.2.4 Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy- RTS)

TESFED’e göre RTS: “Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunları. Bunun aksi olan sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar³⁷.”

RTS oyunları genellikle 1’e karşı 1 olarak oynanır. Bir ülke yönetilir. Amaç kaynakları aktif şekilde kullanarak rakipten güçlü olunmaya çalışılır. Binalar inşa edilir, silahlar geliştirilir, askerler üretilir. Rakip kişinin hamlelerine göre hamle yapmak önemlidir. Profesyonel e-sporun öncülerinden Starcraft II bu türde yer almaktadır.

2.3.2.5 Dövüşçü-Dövüş (Fighter-Fighting)

TESFED’e göre; “Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği sanal karakterlere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak ise bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır³⁸.”

2.3.2.6 Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games-MMORPG)

TESFED’e göre; “Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır³⁹.”

MMORPG oyunları; oyuncuların kişisel bir karakter (avatar) yaratarak ve yarattıkları bu karakteri kontrol ederek, görsel ve işitsel bir dünyayı içerisinde barındıran, tam anlamıyla geliştirilmiş, çok oyunculu evrenler içeren bir oyun türü olarak ifade edilmektedir⁴⁰.

MMORPG binlerce, milyonlarca oyuncunun rol oynama ortamında karakterlerini geliştirip sürekli olarak sanal bir evrende yer aldığı bir video oyunudur. Oyunun

gerçekleşmiş olduğu sanal dünya, kesinlikle statik olmayıp, oyuncu tekrar giriş yaptığında onu etkileyebilecek olaylar meydana gelmektedir. Çoğu MMORPG, giderek daha fazla zorlaşan görevleri ve savaşları kapsamaktadır ve söz konusu görevlerin temel hedefi, oyuncuların karakterlerini deneyim, yetenek ve zenginlik bakımından gelişmelerine yardımcı olmaktır. Türün e-sportdaki tek önemli temsilcisi, Blizzard'ın 2004 yılında piyasaya sürdüğü ve çoğunlukla turnuvalarını da üstlendiği World of Warcraft (WoW)'tır⁴¹.

2.4 Elektronik Sporun Bileşenleri

Elektronik sporu daha iyi kavrayabilmek için sporu oluşturan unsurları bilmek gerekmektedir. Profesyonel rekabetçi oyunun temel bileşenlerini şu şekilde sıralayabiliriz⁴²:

- Oyuncular,
- Takımlar,
- Geliştiriciler ve Yayımcılar
- Yayın Platformları
- Sponsorlar, Markalar ve Reklam Verenler
- Hayranlar ve İzleyiciler'dir.

2.4.1 Oyuncular

Elektronik sporların en önemli bileşenlerinden biri profesyonel oyunculardır. Oyuncu olarak nitelendirilseler bile aynı zamanda birer profesyonel olarak da bilinmektedirler. Elektronik sporcular da geleneksel sporlar ile uğraşan bireyler gibi ciddi bir disiplinle çalışan, antrenman programlarına sahip olan, beslenmelerine dikkat etmek için çizelgeleri olan ve bu konularda profesyonel destek alan oyunculardır. Profesyonel anlamda bir elektronik sporcu olmak; sıradan, basit veya çok sıkı oyunculuktan farklı bir anlayışı temsil etmektedir. Elektronik sporcu olmak; geleneksel sporlarda olduğu gibi yoğun antrenmanları, sakatlıkları ve transferleri de içerisinde bulundurmaktadır. Aynı zamanda elektronik sporcu olmak demek hemen hemen başka hiçbir şeye vakit ayırmayı mümkün kılmayan özel bir yaşam tarzını da benimsemek demektir. Sponsorlar tarafından ise teknolojik aletler karşılanmaktadır ve bir e-spor kulübünün tek büyük gideri ise profesyonel e-spor oyuncularının maaşları olmaktadır. Oyuncular; çok

sıkı bir disiplin, çaba ve emeklerinin yanında yeteneklerine de güvenerek bu kulüplerde yer almakta ve bugün yüz binlerce dolar kazanmaktadırlar⁴³.

2.4.2 Takımlar

Takım; “Farklı branşlarda farklı ekipler kurarak oyuncularını birleşik bir marka altında toplamış kuruluşlardır” şeklinde ifade edilmektedir⁴⁴.

Genellikle oyuncular, spor takımlarının çatısı altında organize olmaktadır. Profesyonel takımlar, birkaç oyuncu veya şahıs grubunu sahaya sürebilmekte; bu gruplar ya da bireyler, farklı veya aynı oyunları oynayabilmektedir. Profesyonel takımlar, oyuncularını ekonomik olarak (maaş verme, seyahat gibi) desteklerken; oyuncular da yarışmalarda, turnuvalarda takımlarını temsil etmektedir. Aynı zamanda günümüzde hayran kitlesini daha fazla genişletmek, yaymak, sponsor desteğini ve gelirleri arttırmak için birçok oyunda ve platformda faaliyet gösteren takımlar kurulmaktadır⁴⁵.

2.4.3 Geliştiriciler ve Yayımcılar

Oyun geliştiricilerini tanımlamak gerekirse: “Genellikle büyük stüdyolar altında veya kimi zaman daha küçük birimler olarak çalışan ve oyunun teknik olarak yapılması ve tasarlanması sürecini yürüten birimler”. Yayımcı firmalar ise; “geliştiriciler tarafından üretilen oyunların son kullanıcıya ulaştırılmasından sorumlu olan, pazarı tanıyan ve pazarlama faaliyetlerini yürüten ekip” olarak tanımlanmaktadır⁴⁶.

2.4.4 Yayın Platformları

Bu platformların büyük bir kısmını online olarak yapılan yayınlar oluşturmaktadır. Online yayınların başında ise, Amazon’un sahip olduğu ‘Twitch’ yer almaktadır⁴⁷.

Youtube ise, elektronik spor yayınları için ‘Youtube Gaming’ adı altında bir platform oluşturmuştur. Buna benzer Facebook’da, büyük kitlelere sahip oyun şirketleri ve organizatörleri ile anlaşmalar sağlayarak ciddi bir yayın platformu olma yolunda adımlar atmıştır⁴⁸.

2.4.5 Sponsorlar, Markalar ve Reklam Verenler

Markalar ve sponsorlar, günümüzde spor dışı alanlarda bile en önemli aktörlerin başında gelmektedir. Sanat, kültür ve spor alanlarındaki birçok etkinliğe ciddi miktarda yatırım yapan bu aktörler; günümüzde Y ve özellikle de Z kuşağının ilgisini, dikkatini çekebilmek için dijital dünyada daha fazla yer edinmeye çalışmaktadır ve bundan dolayı da e-spor da önemli bir alan teşkil etmektedir. Ayrıca bu aktörlerin; takım formalarında

marka logoları yer almakta olup uygun yerlerde ekipmanları kullanılmakta ve sponsorlar etrafında sosyal medya içerikleri üretilmektedir. Ekran alanını ve hatta tüm kanalları tek bir markaya tahsis edebilmektedir, yayın platformları. Tüm bunların yanı sıra pazar arařtırmaları, oyun donanımı ve çevre birimlerine yönelik satıřların; daha iyi donanım almak isteyen izleyicilerle, hayranlarla birlikte önemli ölçüde arttıđını göstermektedir. Birçok marka ise tüm bunlardan sonra sektöre giriř yapmaya bařlamıřtır⁴⁹.

2.4.6 Hayranlar ve İzleyiciler

Bu kitle; oyuncularını, oyunlarını, turnuvalarını, sponsorluklarını ve hatta diđer bütün aktörlerini var etmektedir. Bundan dolayı destekledikleri takımların ürünlerini/ekipmanlarını almakta, sponsorların sađlamıř oldukları kampanyalar ile söz konusu markaları tercih etmekte ve kullanmakta, etkinliklere ve biletlere ciddi harcama yapmakta ve sürekli olarak oyun satın alıp oynamaktadırlar⁵⁰.

2.5 Rekreasyon Kavramı

“Rekreasyon, insan hakları ve sanayileřmede yařanan geliřimler sonrası insanların çağdař ve temel bir ihtiyacı olarak tanımlanırken, kiřilerin serbest zamanları için deđerli olan etkinlikleri, imkanları, eđitimi ve danıřmanlık hizmetlerinin tümünü içerebilmektedir⁵¹.”

“Nesnelerin veya olayların ortak özelliklerini içine alan bu genel dizayn bir biliřsel izlenimdir. Geçtiđimiz bir asırlık vakit kapsamında sanayi inkılabı sonrası meydana gelen iř hayatına ait düzenlemelerle rekreasyon ve serbest zaman tanımları, teorileri oluřmaya bařlamıřtır⁵².”

“Rekreasyon, yeniden yaratılma, yenilenme ya da yeniden yapılanma anlamına gelen Latince “recreate” kelimesinden gelmektedir ve serbest zamanları ya da serbest zamanları deđerlendirme olarak kullanılmaktadır. Bireylerin veya toplumsal grupların serbest vakitlerinde gönüllü olarak yaptıkları eđlendirici ve dinlendirici etkinlikler anlamını tařımaktadır⁵³.”

2.5.1 Rekreasyon Özellikleri

‘Karaküçük’ tarafından rekreasyonu diđer faaliyetlerden ayıran bařlıca özellikler řu şekilde sıralanabilmektedir;

- “Rekreasyon etkinliklerinin seçimi gönüllü olmalıdır.

- Serbest zamanda yapılan bir faaliyettir.
- Bireye özgürlük hissi verir.
- Faaliyetlere katılım ve süreklilik hususunda zorunluluk söz konusu değildir.
- Her yaş ve cinsiyetteki insanların faaliyetlere katılmalarına imkan sağlar.
- Rekreatif etkinlikler, her türlü açık ya da kapalı alanlar ile her mevsim ve iklim şartlarında yapılabilmektedir.
- Rekreatif etkinliklerinde üstünlük şahsın kendisine aittir.
- Rekreatif evrensel olarak uygulanmakta ve insanlık için ortak bir dil konumundadır.
- Rekreatif haz ve neşe sağlayan bir faaliyettir.
- Rekreatif bireyin kendisini ifade edebilme ve yaratıcı olabilmesine imkan sağlayan etkinlikler içermelidir.
- Rekreatif eylemi, planlı ya da plansız, beceri sahibi kişilerle veya beceri sahibi olmayan kişilerle ya da organize veya organize olmamış alanlarda yapılabilmektedir.
- Rekreatif faaliyetlerin katılan bireye toplumsal ya da kişisel özellikler kazandırması beklenir. Rekreatif, toplumun geleneklerine göreneklerine, törelerine, manevi ve ahlaki değerlerine uygun olmalı ve sosyal değerlere zıt düşmemelidir.
- Rekreatif faaliyetleri, rekreatifistler tarafından yapılır. Bir başkası tarafından yapılamaz, bireyin kendi katılımı onu rekreatifist yapar.
- Rekreatif, rekreatif faaliyetlere katılma sonucu ortaya çıkan bir tecrübedir⁵⁴.”

Sonuç olarak, “serbest zamanda, tek başına ya da grup ile, araçlı, araçsız, kapalı ya da açık mekânlarda, şehir içi ya da şehir dışında, bir organizasyona bağlı veya bağımsız olarak, zorunluluğun olmadığı, neşe ve zevk verici her türlü etkinlikten oluşmaktadır.” Yukarıda da verilen temel özellikler aynı zamanda bir faaliyetin rekreatif amaçlı olup olmadığının göstergesi ve belirleyicileri olabilmektedir⁵⁴.

2.5.2 Rekreasyon Sınıflandırılması

Rekreasyonun sınıflandırılmasında dikkat edilmesi gereken hususlar bireyin rekreatif etkinliklere katılmasına sebep olan hedef, arzular, zevkler ve fiziki tercihler olmak üzere sıralanabilir. Rekreatif etkinliği belirleyici etmenlere göre de sınıflandırmalar yapılabilir. Hazar'a göre rekreasyon işlevsel olarak şu şekilde sınıflandırılmıştır:

- **“Ticari rekreasyon:** İnsanların belli ücretler üzerinden gerçekleştirdikleri tüm rekreasyon etkinlikleridir.
- **Sanatsal rekreasyon:** Kişinin sanata dair yeteneklerini geliştiren ve yükselten etkinlikleridir.
- **Estetik rekreasyon:** Genellikle gelir durumları yüksek, kültür ve eğitim düzeyleri yüksek bireylerin gerçekleştirmiş oldukları etkinlikleridir.
- **Fiziksel rekreasyon:** Açık ya da kapalı ortamlarda etkin katılımı gerektiren bir sportif rekreatif etkinlikleridir.
- **Sosyal rekreasyon:** Kişiler arasında sosyal ilişkiler kurmaya yönelik rekreasyon faaliyetleridir.
- **Sağlık rekreasyonu:** Sağlığı koruyan, tıbbi tedavi rekreasyon etkinlikleridir.
- **Kültürel rekreasyon:** Katılmak isteyen kişilerin bilgi ve becerilerini artırmak üzere yapılan rekreatif etkinlikleridir.
- **Turistik rekreasyon:** Diğer rekreasyon etkinliklerinin turistik yönden kullanılması neticesinde meydana gelen rekreatif faaliyetlerdir⁵⁵.”

2.5.3 Rekreasyon Etkinlik Alanları

Rekreasyonun etkinlik alanları, değişkenler açısından farklılık gösterebilmektedir. Bundan dolayı etkinlik alanları serbest zamanın süresine, etkinlik içeriğine, kültürel ve ekonomik şartlara, kişinin yeteneklerine, iklim ve coğrafi ve şartlarına göre farklılıklar gösterebilmektedir ve etkinlik alanları üzerinde en önemli etkenlerden biri ise serbest zamanın süresidir. En uzun süreli serbest zamanlar çocukluk dönemindeki serbest zamanlar, iş hayatındaki yıllık izinler ve iş hayatının sonucu olarak bize sunulan ve karşımıza çıkan emeklilik dönemleridir. Etkili diğer değişken ise bireylerin etkinliklere aktif ya da pasif katılım sağlamalarıdır. Bireyler etkinliklere aktif katılım gösterebileceği gibi seyirci olarak katılım sağlayıp etkinlikte pasif de yer alabilirler.

Etkinlik içerikleri ise katılımcıların, bireylerin tercihlerine göre değişmektedir. Birbirine benzeyen serbest zaman etkinlik alanları olabileceği gibi kültürel, ekonomik, sosyal ve toplumsal yapıya bağlı olarak farklılık gösteren etkinlik alanları da olabilmektedir⁵⁶.

Dumazedier'e göre de rekreasyon etkinlik alanları aşağıdaki gibi verilmiştir:

- “Sanatsal Alanlar: Sinema, edebiyat, fuar, tiyatro, resim, şarkı, heykel, fotoğraf vb.
- Sosyal Alanlar: Toplantılar, aile, balo vb.
- Entelektüel Alanlar: Konferanslar, televizyon, kitap, radyo vb.
- Pratik Alanlar: Bahçecilik, el sanatları vb.
- Fiziki Alanlar: Av, spor, yürüyüş vb⁵⁷.”

Bucher, ise rekreasyon etkinlik alanlarını şu şekilde sıralamıştır:

- “Müzik Çalışmaları: Enstrümantel müzik etkinlikleri, koro toplulukları, orkestra etkinlikleri, bireysel müzik aletleri etkinlikleri vb.
- Sahne Çalışmaları: Oyunlar, festivaller, kulüp etkinlikleri vb.
- Dans Çalışmaları: Modern danslar, folklorik danslar, sosyal danslar vb.
- Spor ve Oyun: Hava sporları, okçuluk, kış sporları, su sporları, eğitsel oyunlar, salon sporları, açık hava sporları vb.
- Sanat ve Küçük El Becerileri: Fotoğrafçılık, plastik sanatlar, deri işlemi, grafik sanatlar, maden, seramik, ağaç işleri, dikiş-nakış, heykel vb.
- Açık Hava Etkinlikleri: Piknik, kamplar, balıkçılık, av, keşif, macera vb.
- Çeşitli Etkinlikler: Zihinsel oyunlar, kağıt oyunları, tartışma, münazara vb⁵⁸.”

Kültür ve Turizm Bakanlığı yayınlarında belirtilen rekreasyon, turizm sektöründe yer alan etkinlikler:

- “Deniz-Kum Etkinlikleri: Kano, deniz motorları, yüzme, zıpkınla balıkçılık, rüzgar sörfü, dalış, kürek, su kayağı vb.
- Tabiat-Yeşil Turizmi Etkinlikleri: Avcılık, arıcılık, botanik, gençlik kampları, nehir yolculuğu, madencilik, jeoloji, hayvan eğitimi, ornitoloji, çiftçilik, balıkçılık, salcılık vb.

- Dağcılık-Kış Sporları Etkinlikleri: Dağcılık, buz dansı, kaya tırmanışları, kar futbolu, buz festivali, alp kayağı, kuzey disiplini, yelkenli kayak vb.
- Sosyal Hayat İlişkileri: Bowling, müzik festivalleri, briç, sıcak hava balonculuğu, paraşüt, paten, okçuluk, tenis vb.
- Kültür, Sanat ve El İşleri Etkinlikleri: Astroloji, uçak modelciliği, antikacılık, el işleri, astronomi, mücevher yapma, sinema, nakış, video, modern dans, klasik dans, kuklacılık, müzik, fotoğrafçılık, heykeltçilik, satranç vb⁵⁹.”

2.5.4 Rekreasyon İhtiyaçları

Rekreasyonel ihtiyaçlar, insan davranışlarına temel olabilecek tek bir neden ya da faktöre bağlı kalmaksızın birçok sebepten ötürü analiz gerektirmektedir. Rekreatif etkinliklere duyulan ihtiyaç, rekreasyon etkinliklerinin toplumsal ve kişisel olarak sağladığı faydalardan ileri gelmektedir⁶⁰.

- Fizyolojik İhtiyaç:** Yaşamın en temel ihtiyacı harekettir. Mutluluğun hareketsiz olmayacağı sıkça konuşulan bu dönemlerde, rekreasyonel faaliyetlerde özellikle stres ve buna bağlı olarak fizyolojik birçok rahatsızlığın çözümlenmesinde fiziksel aktivitenin önemini vurgulayan birçok araştırma yer almaktadır⁶¹.
- Güvenlik İhtiyacı:** Birey ekonomik ve fizyolojik ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra gerek şuan ki çalışma ortamının fiziksel güvenliğinin sağlanmasını, gerek ise geleceğini güvence, garanti altına almak isteyebilir. Örneğin, sağlık kontrollerinden geçmesi, bireysel emeklilik, sosyal sigorta haklarından yararlanılması gibi⁶².
- Sosyal İhtiyaç:** İnsan; bir yere, kişiye, ortama ait olmak, onlar tarafından kabul edilmek, arkadaş edinmek ve çevresini etkilemek isteyebilir. İnsan bu ihtiyaçları çoğu kez, aç bir insanın gıdaya olan isteği kadar şiddetli duyabilmektedir⁶³.
- Değer Verilme İhtiyacı:** İnsan doğası gereği hem kendine hem de çevresindeki kişilere karşı önemli görünme ihtiyacı hissedebilir. İnsan kendine güven duygusu kazanmaya ve her yönüyle hak edilen bir saygınlık kazanmaya çalışabilir. İnsan bu ihtiyacı karşılayamaz ise insanda bir takım aşağılık duyguları oluşabilir. Bunun için saygı görme konusunda ihtiyaç seviyesine ulaşan insanlar, oturdukları konutlara, konuştukları insanlara ya da yaptıkları sporlara özel bir önem verebilirler⁶⁴.

- e. **Kendini Gerçekleştirme İhtiyacı:** İnsanların kendilerini keşfetme, kendilerinin farkında olması veya sahip oldukları becerileri anlamalarının en kolay yolu deneme yanılmadır. Bu durumun gerçekleşebilmesi sadece kişinin isteyerek veya severek yaptığı bir işi yapmasına bağlıdır⁶⁵.

Özetle görülmektedir ki rekreasyon kavramına hayatın her alanında, her anında ve her yaş grubunda ihtiyaç duyulmaktadır. Yalnızca profesyonel anlamda bu işi yapan insanların değil gençler, çocuklar, öğrenciler, yaşlılar, engelliler ve daha birçok gruptan birey rekreasyona ve rekreatif etkinliklere katılmaya ihtiyaç duymaktadır⁶⁶.

2.5.5 Rekreasyon Faydaları

Topluma faydalı bireyler rekreasyon eğitimleriyle yetiştirilebilir. Ergenlik döneminde rekreasyon etkinlikleriyle gençler kendilerini daha mutlu hissedeceklerdir. Rekreasyon etkinliklerinin kişisel ve toplumsal yararları vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- 1- Bireye kendini anlatabilme fırsatı sunar.
- 2- Kişilere yeni deneyimler sağlar.
- 3- Kişinin yaratıcılığını artırır.
- 4- Bireyin toplumsal çevresi genişler.
- 5- Bireylerin ruh sağlığını korur.
- 6- Mutlu ve sağlıklı birer bireyler olur.
- 7- Bireyin üretkenliği artar.
- 8- Yaşam seviyesinin yükselmesinde katkıda bulunur⁶⁷.

2.5.5.1 Fiziksel Fayda

Hastalıklardan kurtulmanın en etkili yolu fiziki etkinliklerdir. Rekreasyon etkinliklerinden biri olan sporun faydaları inkâr edilemez. İnsan sürekli hareket eden bir varlık olduğu için hareketsizlik kişilere rahatsızlık verir. Çocuğun doğumu ile birlikte organları ve vücutları gelişir ve büyümeye başlar. Hayatın devam ettirilebilmesi için eyleme ihtiyaç vardır. Sağlıklı bir hayat için uygun fiziksel yapı ve fiziksel etkinlikler şarttır. Birçok rahatsızlığı önlemede düzenli aktivite etkinlikleri çok önemlidir⁶⁸.

2.5.5.2 Toplumsal Fayda

İnsanlar doğaları gereği sosyal bir varlıktır. İnsanlar birbirleri ile yalnızca temel fizyolojik gereksinimlerini karşılamak için ilişki kurmazlar. Aynı zamanda sosyal ihtiyaçlarını da karşılayabilmek için ilişki kurarlar. Sosyalleşme süreci uzun bir zaman dilimidir. Rekreasyon etkinlikleri toplumsallaşma için bir fırsattır. Rekreasyonda edinilen davranışlar bütün yaşamı etkiler. Bu süreçte arkadaş toplulukları ve aile önemli araçlardır. Birey grup etkinliklerine katılarak sosyal ihtiyaçlarını karşılar ya da kendisine ortam oluşturur. Bu kişide doyum-haz duygusu oluşturur. Böylece birey kendini tanır. Birey serbest zaman faaliyetlerine katılarak kendisi için ikinci bir kimlik oluşturma şansı yakalar. Serbest zaman faaliyetlerine katılmak birçok birey için statü yükseltme anlamına gelir. Arkadaşlık bağları bu etkinliklerle güçlenir. Serbest zaman etkinliklerine gruplar halinde katılanlar arasında bir dayanışma oluşur. Böylece serbest zaman faaliyetleriyle toplumda yaşamın niteliği gelişir⁶⁹.

2.5.5.3 Psikolojik Fayda

Ruhsal bakımdan sağlıklı, olgun insan hoşgörülü ve güvenilirdir. Böyle bir kişilik özelliğine sahip olan insan toplumda bir görevi ve yeri olduğunun bilincindedir. Yeteneklerini faydalı işlerde kullanır. Çağdaş yaşamın getirmiş olduğu yoğunluk ve problemler kişinin sinir sistemini deforme ederek yorulmasına ve tahammül seviyesinin azalmasına neden olabilir. Bu bireyler yenilenmek ve uzaklaşmak isteyebilir ve bunun için değişik bir çevre içerisine katılıp moral kazanmak gereksinimi hissedebilirler. İnsan boş vakitlerini pozitif anlamda değerlendirince ruhsal anlamda da daha pozitif insanlar olabilmektedir. Serbest zaman etkinlikleri yalnızlığı giderir. Birey dışa dönük kişilik geliştirir. Ortam değiştirme ile bireyler, üzerlerinde olan baskıdan kurtulurlar. Rekreasyon etkinlikleri pozitif psikolojik etkiler yayar. Psikiyatri rekreasyonu mutluluk ve denge sağlar. Rekreasyon yalnız rahatsızlıkların önlenmesi için değil aynı zamanda psikolojik sıhhatin korunmasında da önemli bir araçtır⁷⁰.

2.5.6 Rekreasyona Katılımın Önündeki Engeller

Yapılmış olan birçok çalışmada, rekreatif etkinliklerin bireysel ve toplumsal sağlığa çok fazla olumlu katkılar sağladığı görülmüştür. Fakat bireylerin değişik problemler nedeni ile kendileri için oldukça önemli olan bu tür etkinliklere katılmadıkları ya da çeşitli engeller sebebi ile katılmadıkları görülmüştür. “‘Engel’ kavramı serbest zaman

literatüründe, bireyin serbest zamanlarında rekreasyonel faaliyetlere katılımını engelleyen veya kısıtlayan ve birey tarafından karşılaşılan nedenleri ifade etmektedir⁷¹.”

Bireylerin rekreatif faaliyetlere katılımlarını engelleyen veya kısıtlayan en önemli faktör tesislerdir. Rekreatif faaliyetlere katılıma en fazla güdüleyen faktör ise beceri gelişimidir⁷².

Bekdemir ve Altınçekiç'in yaptıkları çalışmada; rekreasyon potansiyelini etkileyen ana nedenleri pozitif faktörler (bitki örtüsü ve ulaşım), negatif faktörler (koruma durumu, yerleşim ve koruma alanlarına yakınlık) ve koruma eşik değerleri olarak belirlemişlerdir⁷³.

2.6 Yalnızlık Kavramı

Yalnızlık, çağın getirmiş olduğu hızlı değişim ile insanları son yıllarda en çok korkutan problemlerden biri olmuştur. İnsanların dengesini zorlamakta hızlı ve hareketli yaşam koşulları. Bu değişimler ise beraberinde yabancılaşmayı, güvensizliği, ilişkilerde yüzeyselliği getirmekte olup ve zamanla insanların kendi kendilerine olmaları ağırlık kazanmaktadır. Bundan dolayı sosyal çevreleri sınırlanmakta ve birbirlerine zaman ayırma gerekliliği göz ardı edilmektedir. Tüm bu sorunlar, insanların ilişkilerinin bozulmasına, aile içi ilişkilerden arkadaş, akraba, çalışma yaşamı gibi ilişkilerine kadar yansımaktadır⁷⁴.

Yalnızlık kavramının tanımına bakmak gerekirse birkaç tanım şu şekilde sıralanabilir:

“Yalnızlık; yalnız olma, kaybetme ve vazgeçme deneyimidir, acı çekmeyi içermektedir. Yalnızlığın kendini en fazla gösterdiği durumun birisi ile arkadaşlık kurma aşaması olduğu belirtilmiştir⁷⁵.”

Bir başka tanıma göre ise “yalnızlık, kişinin dışa dönük ilişkilerinde yetersiz olduğu, sıkıntı verici bir durum olarak ifade edilmektedir⁷⁶.”

“Yalnızlığın tanınmasında, önlenmesinde ve anlaşılmasında, toplum ve kişi sağlığına katkı sağlamak amacıyla bu bölümde yalnızlık ile ilgili yalnızlığın türleri, yalnızlığın nedenleri, yalnızlığın boyutları ve yalnızlığın sonuçları ve başa çıkma yolları ve yalnızlık konuları ele alınmıştır⁷⁷.”

2.6.1 Yalnızlık Türleri

Yalnızlık her birey tarafından zaman zaman yaşanan bir duygu olmasına rağmen bazı bireyler yalnızlığı geçici bir süre yaşarken, bazı bireyler ise, yalnızlığı sürekli ve uzun yaşamaktadır. Bu bölümde yalnızlık türleri hakkında bilgi verilmiştir.

- Kişilerarası yalnızlık: Bireyin kendisini başka kişilerden uzak olarak algılamasıdır⁷⁸.
- Psikolojik yalnızlık: Benliğin farklı bölümlerinin birbiri ile ilişki kurmaması sonucu ortaya çıkan bir yalnızlık durumudur⁷⁸.
- Sosyal yalnızlık: Kişiler arasında sosyal ilişkilerin olmaması veya kişilerin kendisini kabul edecek bir topluluk içinde yer almamasıdır⁷⁹.
- Kozmik yalnızlık: Din duygusunun yok olmasıyla birlikte yabancılaşma şeklidir (80).
- Kültürel yalnızlık: Bireyin kültürel kayıplara ve değişimlere maruz kalması sebebi ile etrafındaki insanlardan uzaklaşma duygusudur⁸⁰.
- Geçici yalnızlık: Belirli bir süre devam eden, anlık yalnızlık duygusudur⁸⁰.
- Durumsal (geçiş) yalnızlık: İlişkilerinde doyum sağlayan bireyin geçici bir süre ilişkilerinden doyum alamaması durumudur. Örnek olarak boşanma, eş kaybı verilebilir⁸⁰.
- Kronik yalnızlık: Uzun süreli duygusal ve davranışsal düzensizlikler sonucu oluşan yalnızlık türüdür. Geçici ve durumsal yalnızlık genellikle çevresel olayların ürünüdür. Kronik yalnızlık ise çevreden çok duygusal durumları içeren iç faktörlerle ilgilidir. Kronik yalnızlık türü ruh ve fiziksel sağlığı olumsuz yönde etkilemektedir⁸⁰.

2.6.2 Yalnızlık Nedenleri

Dykstra'a göre de bireylerin yalnızlık duygusu hissetmelerinin üç ana nedeni vardır:

“1. Yalnızlık duygusunu sosyal ağ özellikleri ile ilgili olarak yaşamadır. Bireyler diğer insanlar ile ilişkilerinde niceliksel ve nitelik olarak yaşadıkları olumsuzluklara bağlı olarak yalnızlık duygusu hissetmektedirler.

2. Bireylerin başka kişiler ile ilişkilerinin, kendi istemiş oldukları seviyede olmaması nedeni ile yalnızlık duygusu hissetmesidir.

3. Bireyin kişisel özellikleri ve kişisel şartlarına bağlı olarak kendisinde yalnızlık duygusu hissetmesidir. Bireyin kişisel özelliklerini ise zayıf benlik algısı, iletişim yetersizliği, güven azlığı, kötü sağlık koşulları, zayıf sosyal beceriler vb. olarak tespit etmiştir⁸¹.”

Michela, Peplau ve Weeks, yalnızlığın nedenlerini şöyle açıklamışlardır:

- “Kötümserlik: Kendilerine yakın hissedecekleri birini bulma konusunda ve ilişki kurma şansının olmadığı yönünde inançlara sahiptirler.
- Çaba Gösterme: Bir birey ile tanışmak ve ilişki, arkadaşlık başlatmak için gerekli çaba harcamazlar.
- Kendini Yansıtmaktan Korkma: İnsanlar eğer kendileri ile ilişki kurmaya çalışır ise, kendilerini oldukları gibi yansıtmaktan korkarlar ve başka yansıtırlar.
- Şanssızlık: Bir ilişki kurmada en ufak bir şanslarının dahi olmadığına inanırlar.
- Fiziksel Çekiciliği Olmama: Fiziksel olarak pek çekici olmadıklarını düşünürler, bu konudaki durumlarını ise abartılı olarak olumsuz bir biçimde değerlendirirler.
- Sıkılganlık: Oldukça sıkılgan davranırlar ve insanlara fazla yaklaşmamayı seçerler.
- İnsanların İçinde Buldukları Grup Üyeleriyle İlgilenmeleri: Gruplarının dışında olan ve yalnızlık yaşayan insanlarla ilgilenmezler. Sadece çevresindeki insanlarla ilgilenirler.
- Kişisel Olmayan Durumlar: Çoğunlukla kişisel olmayan tarzda ilişki kurarlar.
- Fırsat Yoksunluğu: İnsanlarla karşılaşmak için kendilerine fırsat yaratmazlar.
- Diğer İnsanların İsteksizliği: İnsanlar, genel olarak itici ve yalnız özelliğe sahip olan insanlarla ilişki kurmak istemezler⁸².”

2.6.3 Yalnızlığın Boyutları

Yalnızlığı beş boyutta açıklayan Özadaşık'ın açıkladığı beş boyut şunlardır:

- 1- “Fiziksel yalnızlık (tek başına oluş): Bireyin tek başına yaşaması durumudur. Kişinin çevresinden beklemiş olduğu ilgiyi almaması veya eksik alması halinde kişide davranış bozukluğu ortaya çıkabilmektedir.
- 2- Kınama (toplum tarafından dışlananlar): Bireyin toplum tarafından dışlanarak yalnız kalmasına ve kendisini kötü, güçsüz ve istenmeyen biriymiş hissine kapılmasına neden olan bir durumdur.
- 3- Yabancılaşma (toplumu dışlayanlar): Bireyin içerisinde bulunduğu toplumun normlarını kabul etmediği ve kendisini toplumdan soyutlayarak kendine özgü tasarladığı yaşam tarzını tek başına devam ettirmeye çalıştığı yalnızlık boyutudur.
- 4- Gerçek yalnızlık: Kişinin kendisini başkaları tarafından önemsenmediği düşüncesine kapılarak yalnız kaldığını düşündüğü psikolojik bir türdür. Bu tip bireylerin kendilerine güveni en alt seviyede olup; kendi haklarında düşündükleri olumsuz düşünceleri başkalarının da düşündüklerini sanarak bir başına kalmış hissine kapıldıkları yalnızlık boyutudur.
- 5- Kendi tercihi ile gerçekleşen yalnızlık: Bireyin içerisinde bulunduğu toplumla iletişimini en düşük seviyeye çekerek ve kendi isteği ile yalnız kalmayı tercih ettiği yalnızlık boyutudur⁸³.”

2.6.4 Yalnızlığın Sonuçları ve Başa Çıkma Yolları

Rocach yalnızlığın sonuçlarını ve başa çıkma yollarını aşağıda belirtilen altı madde ile özetlemektedir:

- “1) Yalnızlık bireylerin arkadaşlıklar, ilişkiler kurmasını engellediği gibi diğer bireylerden de uzaklaştırır.
- 2) Yalnızlık duygusuna sahip bireyler, başka kişilerle genellikle tutarlı iletişim kuramazlar ve kurmaya çalıştıkları ilişkilerin de seviyesini dengeleyemezler. Bu durum bireyin çevresindeki bireyleri kıskanmasına ve ardından sahip oldukları ilişkilerin kötü duruma düşmesine neden olabilir.
- 3) Yalnızlık dikkat dağınıklığına neden olur ve bireyin enerjisini farklı alanlara sevk ederek yaratıcılığı olumsuz etkiler ve bireye psikolojik açıdan büyük zararlar verebilir.
- 4) Eğer yalnızlık ile baş edilmez ise problemler ve katı insanlar ortaya çıkabilir.

5) Yalnızlık duygusuna sahip bireyler, farklı duygulara kapılarak hatalı kararlar verebilirler. Örneğin; kendilerini evliliğe hazır hissetmedikleri halde üzerinde düşünmeden evlenebilirler ve sorumluluklarını arttırabilirler. Hatta yalnızlık duygusuna sahip bireyler kendi cinsleriyle ve karşı cinsle olan ilişkilerinde tutarsız davranış sergileyebilirler. Bunun yanında yalnızlık tek başına kişinin sosyal yaşantısının yanında özel yaşantısını ve hatta cinsel hayatını da etkileyebilmektedir.

6) Yalnızlık bireye acı hissi veren aynı zamanda da duygusal anlamda derin yaralar bırakan bir duygudur⁸⁴.”

3. GEREÇ ve YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın konusu, araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve verilerin analiziyle ilgili bilgiler yer almaktadır.

3.1 Araştırmanın Konusu

Bu araştırmanın konusu elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisinin incelenmesidir.

3.2 Araştırma Modeli

Bu araştırmada elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisini belirlemeye yönelik, görüş ve tutumları ortaya çıkarmak için ilişkisel tarama yöntemi tercih edilmiştir. Bunun için de nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli ve geçerlilik-güvenirlilik çalışması yapılmış olan 'Rekreasyon Katılım ve UCLA Yalnızlık' ölçekleri kullanılmıştır.

3.3 Araştırma Grubu

Araştırma grubunu Sakarya'nın Hendek ilçesinde 2019-2020 eğitim-öğretim yılında 14-18 yaş arası eğitim alan lise öğrencileri oluşturmaktadır.

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özellikleri

Özellikler	Seçenekler	N	%
Cinsiyet	Kadın	463	66,0
	Erkek	239	34,0
Yaş	15 Yaş ve Altı	222	31,6
	16	230	32,8
	17 Yaş ve Üstü	250	35,6
Aile Medeni Durum	Evli	634	90,3
	Bekar	68	9,7
Sınıf Düzeyi	9. Sınıf	218	31,1
	10. Sınıf	229	32,6
	11. Sınıf	165	23,5
	12. Sınıf	90	12,8
Okul	Anadolu	333	47,4
	Meslek	369	52,6
Aylık Gelir Durumu	0-2324	213	30,3
	2325-3324	154	21,9
	3325-4324	103	14,7
	4325 ve üstü	232	33,0

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özellikleri (Devam)

Özellikler	Seçenekler	N	%
Bilgisayarınız Var Mı?	Evet	445	63,4
	Hayır	257	36,6
Oyun Konsolunuz Var Mı?	Evet	165	23,5
	Hayır	537	76,5
Önem Sırası 1	Sosyal Medya	307	43,7
	Oyun Oynamak	72	10,3
	E spor Yapmak	124	17,7
	Araştırma Yapmak	88	12,5
	Diğer	111	15,8
Önem Sırası 2	Sosyal Medya	165	23,5
	Oyun Oynamak	150	21,4
	E spor Yapmak	128	18,2
	Araştırma Yapmak	144	20,5
	Diğer	115	16,4
Önem Sırası 3	Sosyal Medya	74	10,5
	Oyun Oynamak	162	23,1
	E spor Yapmak	163	23,2
	Araştırma Yapmak	184	26,2
	Diğer	119	17,0
Önem Sırası 4	Sosyal Medya	46	6,6
	Oyun Oynamak	191	27,2
	E spor Yapmak	169	24,1
	Araştırma Yapmak	171	24,4
	Diğer	125	17,8
Bilgisayar, Tablet, Telefonda Kaç Saat Vakit Geçiriyorsunuz?	0-1 Saat	105	15,0
	2-3 Saat	275	39,2
	4-5 Saat	189	26,9
	6 Saat ve Üstü	133	18,9
E-spor da Hangi Cihazı Kullanıyorsunuz?	Bilgisayar	243	34,6
	Telefon	459	65,4
E-spor Ne Kadar Vakit Harcıyorsunuz?	0-1 Saat	272	38,7
	2-3 Saat	263	37,5
	4-5 Saat	105	15,0
	6 Saat ve Üstü	62	8,8
E-spor Kaç Yıldır Yapıyorsunuz?	0-1 Yıl	263	37,5
	2-3 Yıl	239	34,0
	4-5 Yıl	108	15,4
	6 Yıl ve Üstü	92	13,1

3.4 Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisi için nicel çalışma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada belirlenen amaçlara ulaşmak için gerekli olan veriler; araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, “Rekreasyon Katılım Ölçeği” ve “Ucla Yalnızlık Ölçeği” kullanılarak elde edilmiştir.

Rekreasyon Katılım Ölçeği: Ölçek toplam 24 maddeden ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlar sırası ile; Rekreasyonel Aktivite (3 madde), Bilişsel Aktivite (8 madde), Sosyal Aktivite (9 madde), Üretici Aktivite (4 madde) şeklindedir. Ölçekte olumsuz maddeler bulunmamaktadır. Rekreasyon Katılım Ölçeği verilerinin temel bileşenler analizine uygunluğunu belirlemek için yapılan KMO değeri ise (.933) çıkmıştır. Kulaksızoğlu ve arkadaşlarının (2003); Aşkar ve Dönmez’in (2004) belirttiği gibi bu değerler, örneklem büyüklüğünün ve elde edilen verilerin seçilen analiz için yeterli ve uygun olduğunu göstermektedir⁸⁵.

Ucla Yalnızlık Ölçeği: UCLA yalnızlık ölçeği 20 madden oluşan 4’lü likert tipi bir ölçektir. Ölçeğin orijinalinde 10 maddesi olumlu (yalnızlık içermeyen), diğer 10 maddesi olumsuz yani (yalnız) bireyleri belirlemeye yöneliktir. Ölçek “Tamamen Katılıyorum” (1) ve “Tamamen Katılmıyorum” (4) arasında dereceleme sahiptir (Russell, Peplau ve Cutrona, 1980). Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80, en düşük puan ise 20’dir. Alınan yüksek puanlar bireylerin daha fazla yalnızlık yaşadığına, hissettiğine işaret etmektedir. Ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarını Demir (1989) yapmıştır. Demir ölçeğin cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .96 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin beş hafta ara ile yapılan test tekrar test güvenilirlik katsayısı .94 olarak bulunmuştur⁸⁶.

3.5 Verilerin Analizi

Çalışmada elde edilen bulgular değerlendirilirken, istatistiksel analizler için SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows 25.0 programı kullanılmıştır. Öncelikli olarak verilere normallik testi yapılmış, Kolmogorov- Smirnov ve Shapiro Wilk test sonuçlarına göre normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Bu nedenle araştırma grubuna parametrik testlerden T Testi, Anova Testi ve Korelasyon uygulanmıştır.

4. BULGULAR

Elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımı ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceleyen korelasyona ve cinsiyet, yaş, aile medeni durum, sınıf düzeyi, okul türü, aylık gelir düzeyi ve e-spor yapma durumları açısından rekreasyon katılım ve yalnızlık düzeylerinin anlamlılık düzeylerine bakılmıştır.

Tablo 2: Rekreasyon Katılım Ölçeği ve Yalnızlık Ölçeği Arasındaki Korelasyon Sonuçları

		Rekreasyonel Aktivite	Bilişsel Aktivite	Sosyal Aktivite	Üretici Aktivite	Rekreasyon Toplam	Yalnızlık Toplam
Rekreasyonel Aktivite	r	1	,529**	,445**	,338**	,668**	,111**
	p		,000*	,000*	,000*	,000*	,003
Bilişsel Aktivite	r	,529**	1	,592**	,324**	,818**	,167**
	p	,000*		,000*	,000*	,000*	,000*
Sosyal Aktivite	r	,445**	,592**	1	,378**	,847**	,260**
	p	,000*	,000*		,000*	,000*	,000*
Üretici Aktivite	r	,338**	,324**	,378**	1	,672**	,011
	p	,000*	,000*	,000*		,000*	,768
Rekreasyon Toplam	r	,668**	,818**	,847**	,672**	1	,195**
	p	,000*	,000*	,000*	,000*		,000*
Yalnızlık Toplam	r	,111**	,167**	,260**	,011	,195**	1
	p	,003	,000*	,000*	,768	,000*	

(p<0,001*)

Tablo 2 incelendiğinde rekreasyon katılım ölçeği ve yalnızlık ölçeği arasındaki korelasyon sonuçları görülmektedir. Tabloya göre; rekreasyonel aktivite ve bilişsel aktivite alt boyutu arasında ($r=,529$, $p=,000$), rekreasyonel aktivite ve sosyal aktivite alt boyutu arasında ($r=,445$, $p=,000$), rekreasyonel aktivite ve üretici aktivite alt boyutu arasında ($r=,338$, $p=,000$), rekreasyonel aktivite alt boyutu ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puan arasında ($r=,668$, $p=,000$), rekreasyonel aktivite alt boyutu ve yalnızlık ölçeği toplam puan arasında ($r=,111$, $p=,003$), bilişsel aktivite ve sosyal aktivite alt boyutu arasında ($r=,592$, $p=,000$), bilişsel aktivite ve üretici aktivite alt boyutu arasında ($r=,324$, $p=,000$), bilişsel aktivite ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puan arasında ($r=,818$, $p=,000$), bilişsel aktivite ve yalnızlık ölçeği toplam puan arasında ($r=,167$, $p=,000$), sosyal aktivite ve üretici aktivite alt boyutunda ($r=,378$, $p=,000$), sosyal

aktivite ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puan arasında ($r=,847$, $p=,000$), sosyal aktivite ve yalnızlık ölçeği toplam puan arasında ($r=,260$, $p=,000$), üretici aktivite ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puan arasında ($r=,672$, $p=,000$) ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puan ve yalnızlık ölçeği toplam puan arasında ($r=,195$, $p=,000$) pozitif yönlü anlamlı düşük düzeyde bir ilişki olduğu görülmektedir. Tablo incelendiğinde yalnızca üretici aktivite alt boyutu ile yalnızlık ölçeği toplam puan arasında ($r=,011$, $p=,768$) bir ilişki olmadığı görülmektedir.

Tablo 3: Cinsiyete Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Erkek	463	3,0079	,89930	,006*
	Kadın	239	3,2134	1,01046	
Bilişsel Aktivite	Erkek	463	3,1339	,64866	,000**
	Kadın	239	3,3245	,68135	
Sosyal Aktivite	Erkek	463	3,4032	,78768	,328
	Kadın	239	3,4640	,76346	
Üretici Aktivite	Erkek	463	2,7430	,94048	,057
	Kadın	239	2,8815	,85197	
Rekreasyon Toplam	Erkek	463	3,1228	,60035	,004*
	Kadın	239	3,2602	,61296	
Yalnızlık Toplam	Erkek	463	60,4579	7,80650	,037*
	Kadın	239	59,1506	7,92681	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 3 incelediğinde cinsiyete göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Tabloya göre; rekreasyonel aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,2134$, $S.S=1,01046$, $p=,006$), bilişsel aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,3245$, $S.S=,68135$, $p=,000$), rekreasyon katılım ölçeği toplam puanda ($\bar{X}=3,2602$, $S.S=,61296$, $p=,004$) ve yalnızlık ölçeği toplam puana bakıldığında ($\bar{X}=60,4579$, $S.S=7,80650$, $p=,037$) anlamlı bir fark olduğu saptanmaktadır. Sosyal ve üretici aktivite alt boyutlarında $p<,005$ değeri sağlanmadığı için anlamlı bir farka saptanmamıştır.

Tablo 4: Yaşa Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Yaş	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	15 Yaş ve Altı	222	3,0946	,90835	,936
	16	230	3,0623	,90150	
	17 Yaş ve Üstü	250	3,0773	1,01143	
Bilişsel Aktivite	15 Yaş ve Altı	222	3,2723	,60559	,134
	16	230	3,1729	,65157	
	17 Yaş ve Üstü	250	3,1573	,72409	
Sosyal Aktivite	15 Yaş ve Altı	222	3,4850	,75112	,296
	16	230	3,3710	,76543	
	17 Yaş ve Üstü	250	3,4182	,81556	
Üretici Aktivite	15 Yaş ve Altı	222	2,7155	,90928	,215
	16	230	2,7833	,88674	
	17 Yaş ve Üstü	250	2,8627	,93796	
Rekreasyon Toplam	15 Yaş ve Altı	222	3,1997	,58718	,581
	16	230	3,1401	,58206	
	17 Yaş ve Üstü	250	3,1699	,64853	
Yalnızlık Toplam	15 Yaş ve Altı	222	59,6802	8,21220	,584
	16	230	60,4304	8,12253	
	17 Yaş ve Üstü	250	59,9240	7,30834	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 4 incelendiğinde yaşa göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Tabloya göre tüm alt boyutlar ve rekreasyon katılım ölçeği, yalnızlık ölçeği toplam değerlerine bakıldığında $p<,005$ değerini sağlamadıkları için anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 5: Sınıf Düzeyine Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	9. Sınıf	218	3,1162	,94539	,781
	10. Sınıf	229	3,0946	,90120	
	11. Sınıf	165	3,0303	,90228	
	12. Sınıf	90	3,0296	1,11021	

Tablo 5: Sınıf Düzeyine Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları (Devam)

	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	S.S	p
Bilişsel Aktivite	9. Sınıf	218	3,2788	,66711	,172
	10. Sınıf	229	3,1625	,62069	
	11. Sınıf	165	3,1832	,65606	
	12. Sınıf	90	3,1259	,77451	
Sosyal Aktivite	9. Sınıf	218	3,4975	,81735	,131
	10. Sınıf	229	3,3717	,72345	
	11. Sınıf	165	3,3502	,76545	
	12. Sınıf	90	3,5136	,83557	
Üretici Aktivite	9. Sınıf	218	2,7821	,94798	,187
	10. Sınıf	229	2,7482	,84748	
	11. Sınıf	165	2,7535	,91724	
	12. Sınıf	90	2,9833	,96959	
Rekreasyon Toplam	9. Sınıf	218	3,2232	,64625	,280
	10. Sınıf	229	3,1326	,53980	
	11. Sınıf	165	3,1264	,59369	
	12. Sınıf	90	3,2128	,69204	
Yalnızlık Toplam	9. Sınıf	218	59,2752	8,33003	,252
	10. Sınıf	229	60,3755	8,01799	
	11. Sınıf	165	60,7333	7,08841	
	12. Sınıf	90	59,5556	7,62184	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 5 incelendiğinde sınıf düzeyine göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Tabloya göre tüm alt boyutlar ve rekreasyon katılım ölçeği, yalnızlık ölçeği toplam değerlerine bakıldığında $p<,005$ değerini sağlamadıkları için anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 6: Okul Türüne Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	Okul Türü	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Anadolu	333	3,1061	,85616	,451
	Meslek	369	3,0524	1,01541	

Tablo 6: Okul Türüne Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları (Devam)

	Okul Türü	N	\bar{X}	S.S	p
Bilişsel Aktivite	Anadolu	333	3,2736	,57641	,005*
	Meslek	369	3,1313	,73120	
Sosyal Aktivite	Anadolu	333	3,4371	,71173	,669
	Meslek	369	3,4119	,83676	
Üretici Aktivite	Anadolu	333	2,7297	,87191	,096
	Meslek	369	2,8446	,94654	
Rekreasyon Toplam	Anadolu	333	3,1886	,51564	,430
	Meslek	369	3,1524	,68048	
Yalnızlık Toplam	Anadolu	333	61,4895	7,59780	,000**
	Meslek	369	58,6802	7,87681	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 6 incelendiğinde okul türüne göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Tabloya göre ise rekreasyonel aktivite, sosyal aktivite, üretici aktivite alt boyutları ve rekreasyon katılım ölçeğinde $p<,005$ değerini sağlamadığından anlamlı bir farka rastlanmamıştır. Bilişsel aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,2736$, S.S=,57641, $p=,005$) ve yalnızlık ölçeğinde ($\bar{X}=61,4895$, S.S=7,59780, $p=,000$) anlamlı bir farka rastlanmıştır.

Tablo 7: Aile Medeni Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	Aile Medeni Durum	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Evli	634	3,0878	,92959	,395
	Bekar	68	2,9853	1,06261	
Bilişsel Aktivite	Evli	634	3,2203	,63700	,009*
	Bekar	68	2,9984	,87014	
Sosyal Aktivite	Evli	634	3,4495	,76049	,008*
	Bekar	68	3,1846	,91052	
Üretici Aktivite	Evli	634	2,7737	,90466	,145
	Bekar	68	2,9436	,98185	
Rekreasyon Toplam	Evli	634	3,1827	,58967	,080
	Bekar	68	3,0468	,74988	

Tablo 7: Aile Medeni Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları (Devam)

	Aile Medeni Durum	N	\bar{X}	S.S	p
Yalnızlık	Evli	634	60,3328	7,82538	,001**
Toplam	Bekar	68	57,0294	7,67428	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 7 incelendiğinde aile medeni duruma göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Rekreasyonel aktivite, üretici aktivite ve rekreasyon katılım ölçeği arasında $p<,005$ değerini sağlamadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir. Bilişsel aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,2203$, S.S=,63700, $p=,009$), sosyal aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,4495$, S.S=,76049, $p=,008$) ve yalnızlık ölçeğinde ($\bar{X}=60,3328$, S.S=7,82538, $p=,001$) anlamlı bir fark olduğu görülmektedir.

Tablo 8: Aile Gelir Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Aile Gelir Durumu	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	0-2324	213	3,0188	,96569	,605
	2325-3324	154	3,0541	,91741	
	3325-4324	103	3,1133	,98192	
	4325 ve üstü	232	3,1322	,92309	
Bilişsel Aktivite	0-2324	213	3,1424	,71142	,239
	2325-3324	154	3,2258	,67370	
	3325-4324	103	3,1446	,58605	
	4325 ve üstü	232	3,2567	,64787	
Sosyal Aktivite	0-2324	213	3,3208	,78014	,095
	2325-3324	154	3,4177	,84180	
	3325-4324	103	3,4768	,69504	
	4325 ve üstü	232	3,4990	,76548	
Üretici Aktivite	0-2324	213	2,7973	,91960	,587
	2325-3324	154	2,8712	,90999	
	3325-4324	103	2,7476	,88496	
	4325 ve üstü	232	2,7486	,92335	

Tablo 8: Aile Gelir Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları (Devam)

	Aile Gelir Durumu	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyon Toplam	0-2324	213	3,1115	,63598	,358
	2325-3324	154	3,1919	,64025	
	3325-4324	103	3,1636	,57864	
	4325 ve üstü	232	3,2107	,57018	
Yalnızlık Toplam	0-2324	213	58,5728	7,76304	,005*
	2325-3324	154	60,3766	7,49124	
	3325-4324	103	61,7476	6,92073	
	4325 ve üstü	232	60,3233	8,40963	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, p<0,005*, p<0,001**)

Tablo 8 incelendiğinde aile gelir durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Tabloya göre rekreasyon katılım ölçeği ve alt boyutları ile aile gelir durumu arasında p<,005 değeri sağlanmadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir. Yalnızlık ölçeğinde (\bar{X} =61,7476, S.S=6,92073, p=,005) ‘3325-4324 TL’ anlamlı bir farka rastlandığı görülmektedir.

Tablo 9: Bilgisayar Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	Bilgisayar Var Mı?	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Evet	445	3,0742	,92146	,891
	Hayır	257	3,0843	,98084	
Bilişsel Aktivite	Evet	445	3,2137	,63289	,434
	Hayır	257	3,1729	,71939	
Sosyal Aktivite	Evet	445	3,4095	,78899	,520
	Hayır	257	3,4488	,76369	
Üretici Aktivite	Evet	445	2,7674	,89096	,386
	Hayır	257	2,8294	,95059	
Rekreasyon Toplam	Evet	445	3,1643	,59070	,762
	Hayır	257	3,1787	,63723	
Yalnızlık Toplam	Evet	445	60,2652	7,97726	,264
	Hayır	257	59,5759	7,66658	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, p<0,005*, p<0,001**)

Tablo 9 incelendiğinde bilgisayar durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, rekreasyonel aktivite, bilişsel aktivite, sosyal aktivite, üretici aktivite alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Tabloya göre tüm alt boyutlar ve rekreasyon katılım ölçeği, yalnızlık ölçeği toplam değerlerine bakıldığında $p<,005$ değerini sağlamadıkları için anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 10: Oyun Konsolu Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	Oyun Konsolu Var Mı?	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Evet	165	3,1495	,94883	,265
	Hayır	537	3,0559	,94093	
Bilişsel Aktivite	Evet	165	3,2114	,71433	,780
	Hayır	537	3,1949	,65061	
Sosyal Aktivite	Evet	165	3,4350	,83621	,834
	Hayır	537	3,4204	,76203	
Üretici Aktivite	Evet	165	2,8455	,90590	,374
	Hayır	537	2,7731	,91542	
Rekreasyon Toplam	Evet	165	3,1978	,64824	,496
	Hayır	537	3,1609	,59510	
Yalnızlık Toplam	Evet	165	60,0848	8,57421	,893
	Hayır	537	59,9907	7,64425	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<,005^*$, $p<,001^{**}$)

Tablo 10 incelendiğinde oyun konsolu durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Tabloya göre rekreasyonel aktivite, bilişsel aktivite, sosyal aktivite, üretici aktivite alt boyutları ve rekreasyon katılım ölçeği, yalnızlık ölçeği toplam değerlerine bakıldığında $p<,005$ değerini sağlamadıkları için anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 11: ‘Kaç Saat Vakit Harcıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Vakit	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	0-1 Saat	105	2,9968	1,03620	,083
	2-3 Saat	275	3,1236	,88700	
	4-5 Saat	189	2,9647	,93015	
	6 Saat ve Üstü	133	3,2080	,98268	
Bilişsel Aktivite	0-1 Saat	105	2,9873	,78648	,003*
	2-3 Saat	275	3,2683	,63043	
	4-5 Saat	189	3,1869	,61656	
	6 Saat ve Üstü	133	3,2389	,67218	
Sosyal Aktivite	0-1 Saat	105	3,2116	,90366	,010*
	2-3 Saat	275	3,5123	,72889	
	4-5 Saat	189	3,4156	,76175	
	6 Saat ve Üstü	133	3,4202	,77589	
Üretici Aktivite	0-1 Saat	105	2,7381	,93137	,752
	2-3 Saat	275	2,8339	,87563	
	4-5 Saat	189	2,7584	,89429	
	6 Saat ve Üstü	133	2,7857	1,00285	
Rekreasyon Toplam	0-1 Saat	105	3,0078	,72873	,009*
	2-3 Saat	275	3,2370	,55958	
	4-5 Saat	189	3,1432	,56658	
	6 Saat ve Üstü	133	3,1952	,63553	
Yalnızlık Toplam	0-1 Saat	105	58,7619	8,37065	,002*
	2-3 Saat	275	61,1382	7,41687	
	4-5 Saat	189	60,2434	7,46652	
	6 Saat ve Üstü	133	58,3459	8,54848	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, p<0,005*, p<0,001**)

Tablo 11 incelendiğinde ‘Kaç saat vakit harcıyorsunuz?’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Tabloya göre ise rekreasyonel aktivite ve üretici aktivite alt boyutları ile değişken arasında p<,005 değeri sağlanmadığından anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. Bilişsel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2683, S.S=,63043, p=,003), sosyal aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,5123, S.S=,72889, p=,010), rekreasyon katılım (\bar{X} =3,2370, S.S=,55958, p=,009) ve yalnızlık ölçeğinde (\bar{X} =61,1382, S.S=7,41687, p=,002) anlamlı bir farka saptanmıştır.

Tablo 12: ‘E-spor Hangi Cihazda Yapıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği T Testi Sonuçları

	E-spor Cihaz	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Bilgisayar	243	3,0727	,91046	,916
	Telefon	459	3,0806	,96067	
Bilişsel Aktivite	Bilgisayar	243	3,1719	,66445	,437
	Telefon	459	3,2130	,66656	
Sosyal Aktivite	Bilgisayar	243	3,3374	,77168	,032*
	Telefon	459	3,4696	,78059	
Üretici Aktivite	Bilgisayar	243	2,6399	,91329	,001**
	Telefon	459	2,8696	,90386	
Rekreasyon Toplam	Bilgisayar	243	3,0979	,60232	,023*
	Telefon	459	3,2075	,60782	
Yalnızlık Toplam	Bilgisayar	243	59,5885	7,87266	,299
	Telefon	459	60,2375	7,86251	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 12 incelendiğinde ‘E-sporu hangi cihazda yapıyorsunuz?’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için T testi kullanılmıştır. Tabloya göre ise rekreasyonel aktivite, bilişsel aktivite alt boyutları ve yalnızlık ölçeği ile değişken arasında $p<,005$ değeri sağlanmadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir. Sosyal aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,4696$, S.S=,78059, $p=,032$), üretici aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=2,8696$, S.S=,90386, $p=,001$) ve rekreasyon katılım ölçeğinde ($\bar{X}=3,2075$, S.S=,60782, $p=,023$) anlamlı bir farka saptandığı görülmektedir.

Tablo 13: ‘E-spora Kaç Saat Vakit Harcıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	E-spor Vakit	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	0-1 Saat	272	3,0306	,97545	,123
	2-3 Saat	263	3,1698	,87412	
	4-5 Saat	105	2,9365	,92692	
	6 Saat ve Üstü	62	3,1344	1,07710	

Tablo 13: ‘E-spora Kaç Saat Vakit Harcıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları (Devam)

	E-spor Vakit	N	\bar{X}	S.S	p
Bilişsel Aktivite	0-1 Saat	272	3,1801	,69307	,088
	2-3 Saat	263	3,2729	,62135	
	4-5 Saat	105	3,0931	,56026	
	6 Saat ve Üstü	62	3,1452	,84682	
Sosyal Aktivite	0-1 Saat	272	3,4065	,77214	,661
	2-3 Saat	263	3,4698	,78244	
	4-5 Saat	105	3,3862	,66953	
	6 Saat ve Üstü	62	3,3692	,96147	
Üretici Aktivite	0-1 Saat	272	2,7757	,88583	,350
	2-3 Saat	263	2,8257	,92724	
	4-5 Saat	105	2,6698	,88524	
	6 Saat ve Üstü	62	2,9059	1,01025	
Rekreasyon Toplam	0-1 Saat	272	3,1491	,62419	,159
	2-3 Saat	263	3,2277	,57876	
	4-5 Saat	105	3,0794	,50903	
	6 Saat ve Üstü	62	3,1655	,77628	
Yalnızlık Toplam	0-1 Saat	272	59,6103	8,01260	,028*
	2-3 Saat	263	60,8745	7,73385	
	4-5 Saat	105	60,2286	7,14043	
	6 Saat ve Üstü	62	57,7581	8,53860	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 13 incelendiğinde ‘E-spora kaç saat vakit harcıyorsunuz?’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyon katılım ölçeği ve alt boyutları ile değişken arasında $p<,005$ değeri sağlanmadığından herhangi bir anlamlı farka rastlanmadığı görülmektedir. Yalnızlık ölçeğinde ise ($\bar{X}=60,8745$, $S.S=7,73385$, $p=,028$) anlamlı bir fark olduğu görülmektedir.

Tablo 14: ‘E-sporu Kaç Yıldır Yapıyorsunuz?’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	E-spor Yıl	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	0-1 Yıl	263	3,0608	,94533	,766
	2-3 Yıl	239	3,1032	,94555	
	4-5 Yıl	108	3,0123	,97628	
	6 Yıl ve Üstü	92	3,1377	,89790	
Bilişsel Aktivite	0-1 Yıl	263	3,1901	,69680	,836
	2-3 Yıl	239	3,2297	,63220	
	4-5 Yıl	108	3,1770	,65091	
	6 Yıl ve Üstü	92	3,1691	,68384	
Sosyal Aktivite	0-1 Yıl	263	3,3963	,80049	,748
	2-3 Yıl	239	3,4682	,76595	
	4-5 Yıl	108	3,3981	,71737	
	6 Yıl ve Üstü	92	3,4179	,82958	
Üretici Aktivite	0-1 Yıl	263	2,7649	,89360	,647
	2-3 Yıl	239	2,8145	,92139	
	4-5 Yıl	108	2,7315	,88715	
	6 Yıl ve Üstü	92	2,8678	,98168	
Rekreasyon Toplam	0-1 Yıl	263	3,1500	,64327	,704
	2-3 Yıl	239	3,2029	,57422	
	4-5 Yıl	108	3,1334	,59097	
	6 Yıl ve Üstü	92	3,1816	,61243	
Yalnızlık Toplam	0-1 Yıl	263	59,6312	7,87140	,182
	2-3 Yıl	239	60,8703	7,84219	
	4-5 Yıl	108	59,1204	7,85942	
	6 Yıl ve Üstü	92	59,9239	7,84357	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 14 incelendiğinde ‘E-sporu kaç yıldır yapıyorsunuz?’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği ile değişken arasında $p<,005$ değeri sağlanmadığından herhangi bir anlamlı farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 15: ‘Önem Sırası 1’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Önem Sırası 1	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Sosyal Medya	307	3,2063	,87746	,016*
	Oyun Oynamak	72	2,9444	,91073	
	E spor Yapmak	124	2,9409	,88860	
	Araştırma Yapmak	88	3,1061	,96231	
	Diğer	111	2,9399	1,12922	
Bilişsel Aktivite	Sosyal Medya	307	3,2635	,58408	,001**
	Oyun Oynamak	72	3,2006	,67229	
	E spor Yapmak	124	3,1228	,56011	
	Araştırma Yapmak	88	3,3384	,71512	
	Diğer	111	2,9930	,86668	
Sosyal Aktivite	Sosyal Medya	307	3,5313	,73676	,001**
	Oyun Oynamak	72	3,3704	,68797	
	E spor Yapmak	124	3,2832	,66732	
	Araştırma Yapmak	88	3,5278	,78119	
	Diğer	111	3,2362	,98770	
Üretici Aktivite	Sosyal Medya	307	2,8659	,84771	,002*
	Oyun Oynamak	72	2,5833	1,02014	
	E spor Yapmak	124	2,5538	,89779	
	Araştırma Yapmak	88	2,8902	,86764	
	Diğer	111	2,8994	1,00912	
Rekreasyon Toplam	Sosyal Medya	307	3,2581	,52288	,000**
	Oyun Oynamak	72	3,0916	,60127	
	E spor Yapmak	124	3,0296	,50242	
	Araştırma Yapmak	88	3,2761	,60923	
	Diğer	111	3,0474	,84376	
Yalnızlık Toplam	Sosyal Medya	307	60,6384	7,61338	,020*
	Oyun Oynamak	72	60,5833	7,42806	
	E spor Yapmak	124	60,4677	8,24270	
	Araştırma Yapmak	88	59,4659	7,95093	
	Diğer	111	57,8378	8,06061	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 15 incelendiğinde ‘Önem sırası 1’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyonel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2063, S.S=,87746, p =,016), bilişsel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,3384, S.S=,71512, p =,001), sosyal aktivite alt

boyutunda ($\bar{X}=3,5313$, $S.S.=,73676$, $p=,001$), üretici aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=2,8994$, $S.S.=1,00912$, $p=,002$), rekreasyon katılım ($\bar{X}=3,2761$, $S.S.=,60923$, $p=,000$) ve yalnızlık ölçeğinde ($\bar{X}=60,6384$, $S.S.=7,61338$, $p=,020$) anlamlı bir farka rastlandığı görülmektedir.

Tablo 16: ‘Önem Sırası 2’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Önem Sırası 2	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Sosyal Medya	165	3,0061	,92867	,017*
	Oyun Oynamak	150	3,2711	,88267	
	E spor Yapmak	128	3,1328	,87278	
	Araştırma Yapmak	144	3,0532	,90381	
	Diğer	115	2,8986	1,11447	
Bilişsel Aktivite	Sosyal Medya	165	3,2047	,64904	,016*
	Oyun Oynamak	150	3,2519	,62214	
	E spor Yapmak	128	3,2691	,56184	
	Araştırma Yapmak	144	3,2269	,61911	
	Diğer	115	3,0077	,85621	
Sosyal Aktivite	Sosyal Medya	165	3,3993	,74312	,016*
	Oyun Oynamak	150	3,5481	,71334	
	E spor Yapmak	128	3,5035	,75860	
	Araştırma Yapmak	144	3,4028	,69007	
	Diğer	115	3,2348	,98667	
Üretici Aktivite	Sosyal Medya	165	2,6293	,94071	,083
	Oyun Oynamak	150	2,8867	,87562	
	E spor Yapmak	128	2,8125	,87769	
	Araştırma Yapmak	144	2,7755	,85538	
	Diğer	115	2,8884	1,00746	
Rekreasyon Toplam	Sosyal Medya	165	3,1196	,61349	,021*
	Oyun Oynamak	150	3,2716	,55202	
	E spor Yapmak	128	3,2306	,51031	
	Araştırma Yapmak	144	3,1659	,49681	
	Diğer	115	3,0448	,83335	
Yalnızlık Toplam	Sosyal Medya	165	61,0303	7,45999	,002*
	Oyun Oynamak	150	59,3267	7,82484	
	E spor Yapmak	128	61,3594	7,89771	
	Araştırma Yapmak	144	60,1667	7,81965	
	Diğer	115	57,7565	8,05746	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 16 incelendiğinde ‘Önem sırası 2’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyonel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2711, S.S=,88267, p=,017), bilişsel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2691, S.S=,56184, p=,016), sosyal aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,5481, S.S=,71334, p=,016), rekreasyon katılım (\bar{X} =3,2716, S.S=,55202, p=,021) ve yalnızlık ölçeğinde (\bar{X} =61,3594, S.S=7,89771, p=,002) anlamlı bir farka rastlandığı görülmektedir. Üretici aktivite alt boyutu ile değişken arasında p<,005 değeri sağlanmadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

Tablo 17: ‘Önem Sırası 3’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Önem Sırası 3	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Sosyal Medya	74	3,0631	,84701	,201
	Oyun Oynamak	162	3,0535	,90464	
	E spor Yapmak	163	3,2147	,94621	
	Araştırma Yapmak	184	3,0707	,88663	
	Diğer	119	2,9440	1,10837	
Bilişsel Aktivite	Sosyal Medya	74	3,2327	,67277	,013*
	Oyun Oynamak	162	3,2414	,55681	
	E spor Yapmak	163	3,2693	,70109	
	Araştırma Yapmak	184	3,2089	,54466	
	Diğer	119	3,0075	,86439	
Sosyal Aktivite	Sosyal Medya	74	3,3814	,67451	,072
	Oyun Oynamak	162	3,4232	,73740	
	E spor Yapmak	163	3,5167	,77685	
	Araştırma Yapmak	184	3,4674	,70149	
	Diğer	119	3,2568	,97497	
Üretici Aktivite	Sosyal Medya	74	2,6892	,77013	,028*
	Oyun Oynamak	162	2,7284	,89914	
	E spor Yapmak	163	2,9264	,88388	
	Araştırma Yapmak	184	2,6757	,93728	
	Diğer	119	2,9272	,98545	
Rekreasyon Toplam	Sosyal Medya	74	3,1426	,50870	,089
	Oyun Oynamak	162	3,1671	,51816	
	E spor Yapmak	163	3,2695	,61782	
	Araştırma Yapmak	184	3,1612	,52958	
	Diğer	119	3,0657	,82675	

Tablo 17: ‘Önem Sırası 3’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları (Devam)

	Önem Sırası 3	N	\bar{X}	S.S	p
Yalnızlık Toplam	Sosyal Medya	74	60,1081	7,81388	,004*
	Oyun Oynamak	162	60,6296	8,02782	
	E spor Yapmak	163	59,4233	7,75066	
	Araştırma Yapmak	184	61,3043	7,43752	
	Diğer	119	57,9244	8,10227	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 17 incelendiğinde ‘Önem sırası 3’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyonel aktivite, sosyal aktivite alt boyutları ve rekreasyon ölçeği ile değişken arasında $p<,005$ değeri sağlanmadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir. Bilişsel aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=3,2693$, S.S=,70109, $p=,013$), üretici aktivite alt boyutunda ($\bar{X}=2,9272$, S.S=,98545, $p=,028$) ve yalnızlık ölçeğinde ($\bar{X}=61,3043$, S.S=7,43752, $p=,004$) anlamlı bir farka rastlandığı görülmektedir.

Tablo 18: ‘Önem Sırası 4’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları

	Önem Sırası 4	N	\bar{X}	S.S	p
Rekreasyonel Aktivite	Sosyal Medya	46	2,8333	,99567	,049*
	Oyun Oynamak	191	3,0716	,92154	
	E spor Yapmak	169	3,1164	,89620	
	Araştırma Yapmak	171	3,2125	,88174	
	Diğer	125	2,9413	1,06934	
Bilişsel Aktivite	Sosyal Medya	46	3,1715	,54013	,004*
	Oyun Oynamak	191	3,2286	,62431	
	E spor Yapmak	169	3,2860	,60076	
	Araştırma Yapmak	171	3,2339	,62484	
	Diğer	125	2,9973	,85024	
Sosyal Aktivite	Sosyal Medya	46	3,2923	,66310	,032*
	Oyun Oynamak	191	3,4567	,75569	
	E spor Yapmak	169	3,5181	,68353	
	Araştırma Yapmak	171	3,4555	,76750	
	Diğer	125	3,2516	,95312	

Tablo 18: ‘Önem Sırası 4’ Durumuna Göre Rekreasyon Katılım Ölçeği, Alt Boyutları ve Yalnızlık Ölçeği Anova Testi Sonuçları (Devam)

	Önem Sırası 4	N	\bar{X}	S.S	p
Üretici Aktivite	Sosyal Medya	46	2,7391	1,08335	,588
	Oyun Oynamak	191	2,7443	,85511	
	E spor Yapmak	169	2,7495	,89644	
	Araştırma Yapmak	171	2,8168	,88481	
	Diğer	125	2,8973	,99276	
Rekreasyon Toplam	Sosyal Medya	46	3,0781	,49180	,094
	Oyun Oynamak	191	3,1796	,55741	
	E spor Yapmak	169	3,2253	,53168	
	Araştırma Yapmak	171	3,2127	,58404	
	Diğer	125	3,0536	,80615	
Yalnızlık Toplam	Sosyal Medya	46	57,5870	9,37746	,004*
	Oyun Oynamak	191	61,0576	7,58821	
	E spor Yapmak	169	60,6568	7,26378	
	Araştırma Yapmak	171	60,1813	7,89988	
	Diğer	125	58,2080	8,05555	

(N= Katılımcı Sayısı, \bar{X} = Ortalama, S.S= Standart Sapma, $p<0,005^*$, $p<0,001^{**}$)

Tablo 18 incelendiğinde ‘Önem sırası 4’ durumuna göre rekreasyon katılım ölçeği, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesi için Anova testi kullanılmıştır. Rekreasyonel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2125, S.S=,88174, p =,049), bilişsel aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,2860, S.S=,60076, p =,004, sosyal aktivite alt boyutunda (\bar{X} =3,5181, S.S=,68353, p =,032) ve yalnızlık ölçeğinde (\bar{X} =61,0576, S.S=7,58821, p =,004) anlamlı bir farka rastlandığı görülmektedir. Üretici aktivite alt boyutu, rekreasyon katılım ölçeği ile değişken arasında $p<0,005$ değeri sağlanmadığından anlamlı bir farka rastlanmadığı görülmektedir.

5. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu çalışmanın amacı elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılımının yalnızlık düzeylerine etkisinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda Sakarya ilinin Hendek ilçesinde okuyan toplam 702 bireye elektronik spor, rekreasyon katılım ve yalnızlık sorularından oluşan anket uygulaması yapılmıştır.

Çalışmaya katılan 702 bireyden 463'ü Kadın ve 239' u erkek bireylerden oluşmaktadır. Katılımcılar yaş kategorilerine göre ayrıldığında ise 15 yaş ve altı 222, 16 yaş 230 ve 17 yaş ve üstü 250 kişiden oluşmaktadır.

Çalışmada rekreasyon katılım ile yalnızlık ölçekleri arasındaki ilişki için korelasyon analizi yapılmıştır ve analize göre ise pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Yalnızca üretici aktivite alt boyutu ile yalnızlık ölçeği arasında bir ilişkiye rastlanmamıştır (Tablo 2). Bu alanda yapılan çalışmalara bakmak gerekirse; “Uçar ve arkadaşlarının 2018 yılında yapmış olduğu ‘rekreasyon faaliyetlerine katılan bireylerde yalnızlık ve sosyal anksiyete düzeyinin incelenmesi’ adlı çalışmada rekreasyon etkinliklerine katılan kişilerin yalnızlık duygusunu daha az yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır⁸⁷. Uçar’ın çalışması ile bu çalışmanın sonucu farklı olsa da içerik olarak benzerlik göstermektedir. Yalnızlık duygusunu yaşayan kişilerin daha fazla utangaç, içedönük ve sosyal alanlarda sorun yaşadıkları, arkadaş edinmede ve bir grup içinde yer almada zorluk yaşadıkları düşünülmektedir. Bu da rekreasyon aktivitelerine katılımı azaltan ya da bireysel rekreatif etkinliklere katılımı daha fazla artıran bir etki olarak düşünülmektedir. Alandaki diğer çalışmalar ise; Page ve arkadaşları (1995) çalışmalarında ‘üniversite öğrencilerinin utangaçlık ve yalnızlık düzeyleri ile egzersiz sıklığı arasındaki ilişkiyi’ araştırmışlardır. Araştırma sonucuna göre ise egzersiz yapmayan veya çok az derecede yapan bireylerin yüksek düzeyde yalnızlık ve utangaçlık duygularına, hislerine sahip oldukları ortaya konulmuştur⁸⁸. Yazıcı (2004) “Spor Yapan ve Yapmayan Gençlerin Yalnızlık Düzeylerinin Araştırılması” isimli çalışmasında spor yapmaya erken yaşta başlayan gençlerin, geç yaşta spora başlayan bireylere göre daha düşük yalnızlık düzeyine sahip olduklarını ifade etmiştir⁸⁹. Tüm bu bilgiler ışığında bireyler rekreatif etkinliklere katılımı tercih ederken daha çok tek başına yapabilecekleri, yalnız kalabilecekleri rekreatif etkinlikleri tercih ettikleri

düşünülmektedir. Örneğin; tek başına yürüyüş yapmak, müzik dinlemek, televizyon izlemek, kitap okumak, internette vakit geçirmek gibi rekreatif etkinlikler düşünülebilir.

Katılımcıların cinsiyete göre rekreasyonel etkinliklere katılımı ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; sosyal ve üretici aktivite alt boyutlarında herhangi bir anlamlılığa rastlanmamıştır. Rekreasyonel aktivite ile bilişsel aktivite alt boyutunda ve rekreasyon katılım ölçeği toplam puanda Kadınlar lehine ve yalnızlık ölçeği toplam puana bakıldığında ise erkekler lehine anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır (Tablo 3). Bu alandaki çalışmalara bakılması gerekirse; “Bozdal ve arkadaşlarının 2019 yılında yapmış olduğu ‘üniversite öğrencilerinin serbest zaman etkinliklerine katılım düzeylerinin serbest zaman ve yaşam tatminlerine etkisi’ adlı çalışmada bireylerin rekreasyon aktivite, bilişsel aktivite ve sosyal aktivite boyutunda cinsiyete göre herhangi bir anlamlılığa rastlanılmamıştır. Üretici aktivite parametresinde ise karşılaştırma yapıldığında erkek katılımcılar lehine anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır⁹⁰.” Bozdal’ın çalışması ile bu çalışma arasında sonuçlar farklı çıkmış olsa da içerik açısından bir benzerlik gösterdiği görülmektedir. Literatürde yine cinsiyet üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında; Ülgen (2012) ‘evde yaşayan yaşlılarda sosyal katılımı etkileyen faktörlerin incelenmesi’ adlı çalışmada, entelektüel aktivitelere katılımın erkekler lehine; rekreasyonel aktivitelere katılımın kadınlar lehine anlamlı düzeyde farklılık bulunmuştur⁹¹. Yıldırım (2008) ‘yaşlı bayanlarda fiziksel ve rekreasyonel aktivitenin yalnızlık düzeyine etkisi’ adlı çalışmada, rekreasyonel etkinliklere katılan bireylerde yalnızlık düzeylerinin azaldığını belirlemiştir. Çalışma sonucunda düzenli olarak yapılan fiziksel egzersizin yaşlı kadınların yalnızlık duygularının azalmasında etkili olduğu, düzenli fiziksel egzersizin yanı sıra uygulanan diğer sosyal ve duygusal aktivitelerin de bu etkiyi artırdığı belirtilmiştir⁹². Tüm bu bilgiler doğrultusunda; 14-18 yaş aralığındaki bireyler de bazı erkeklerin Kadınlara oranla özgüvenlerini daha geç kazandıkları, toplum içine katılmaktan çekinmesi, utangaç olması ve erkeklerin bu dönemde sanal dünya da daha fazla zaman geçirmesinden kaynaklı yalnız kalmayı tercih ettikleri düşünülebilir.

Yaşa ve sınıf düzeyine göre rekreasyonel etkinliklere katılım ile yalnızlık ölçekleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; rekreasyon katılım, alt boyutları ve yalnızlık ölçeklerinin yaş ve sınıf parametresinde herhangi bir anlamlılık düzeyine rastlanmamıştır (Tablo 4 ve 5). Bozdal (2019)’un çalışmasında ise ‘bilişsel aktiviteye katılım ve yaş kategorileri arasında bir karşılaştırma yapıldığında herhangi bir

anlamlılığa rastlanılmamıştır' sonucuna ulaşılmıştır⁹³. Bozdal'ın çalışması ile bu çalışma yaş değişkeni açısından paralellik göstermektedir. Çelik'in (2014) yılında "Ankara Polis Koleji Öğrencilerinin Serbest zaman Aktivitelerine Yönelik Tutumlarının İncelenmesi" adlı çalışmada polis koleji öğrencilerinin yaş değişkenleri ile serbest zaman tutumları arasındaki ilişki incelediğinde, duyuşsal ve bilişsel alt boyutlarda anlamlı farklılık bulurken, davranışsal alt boyutta anlamlı bir farklılığın olmadığını tespit etmiştir⁹⁴. Uçar (2018) yılında yapmış olduğu çalışmada 'yalnızlık açısından yaş değişkenine göre bireyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın bulunmadığı' sonucuna ulaşmıştır⁹⁵. Uçar'ın çalışması ile bu çalışma birbirine paralellik göstermektedir. Çetin ve arkadaşları (2014), genç bireylerin toplumsal ilişkilerde ve yaşam standartlarında yüksek beklentilere sahip olmalarından dolayı daha fazla yalnızlık çekebileceğini öne sürmüştür⁹⁶.

Okul türüne göre ilişkiye bakıldığında ise; bilişsel aktivite alt boyutu ve yalnızlık ölçeği ile okul türü arasında Anadolu Lisesi lehine anlamlı bir farka rastlanmıştır. Rekreasyon katılım ve diğer alt boyutlar ile okul türü arasında herhangi bir anlamlılık düzeyine rastlanmamıştır (Tablo 6). Bozdal'ın (2019) yapmış olduğu çalışmada 'Rekreasyon aktivite ve bilişsel aktivite alt boyutlarında bölümler arasında herhangi bir anlamlı farklılığa rastlanılmamıştır. Bireylerin rekreasyon katılım ile bölüm karşılaştırması yapıldığında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Bu anlamlı farklılık da ise bölümler arasında beden eğitimi lehine anlamlı olarak ortaya çıkmıştır' sonucuna ulaşıldığı görülmektedir⁹³. Çalışmalar benzerlik gösterse bile çıkan sonuçlar bakımından bir paralellik göstermediği görülmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda Anadolu lisesinde okuyan öğrencilerin derslerinde daha başarılı olmak, daha fazla bilgiye ulaşmak için sosyal ortamlardan uzak kalmayı, bireysel aktiviteleri tercih ettikleri ve aynı zaman da zihin açısından kendilerine yararlı olacak bilişsel aktiviteleri tercih ederek yalnız kaldıkları düşünülebilir.

Aile medeni duruma göre ilişkiye bakıldığında; bilişsel, sosyal aktivite alt boyutu ve yalnızlık ile aile medeni durum arasında evli kişiler lehine anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Rekreasyon katılım ve diğer alt boyutlar ile aile medeni durum arasında herhangi bir anlamlılık düzeyine rastlanmamıştır (Tablo 7). Kaliforniya Ulusal Park planlamasında rekreasyonun sosyal faydalarından bahsedilirken aile bağlarını kuvvetlendirmesi, kültürel ve sosyal uyumu arttırması, gençlerin gelişimi ve iyi alışkanlıklar edinmesini sağlaması gibi önemli etkileri ön planda tutulmaktadır¹⁰⁸.

Aile gelir durumuna göre; rekreasyon katılım ve alt boyutları ile gelir durumu arasında herhangi bir anlamlılık düzeyine rastlanmamıştır. Yalnızlık ve gelir durumu arasında ise '3325-4324 TL' lehine anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır (Tablo 8). Uçar'ın (2018) yılında yapmış olduğu çalışmada yalnızlık ile gelir durumu arasında herhangi bir anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır⁹⁵. Uçar'ın çalışması ile bu çalışma arasındaki sonuçlar birbirleriyle paralellik göstermektedir. Searle ve Jackson (1985) yapmış oldukları çalışmada, bireylerin gelir düzeyleri ile serbest zaman faaliyetlerini tercih etmeleri arasında bir ilişkinin olduğunu belirlemiştir. Jackson (1985), yüksek gelire sahip bireylerin yeni olarak nitelendirilen serbest zaman faaliyetlerine daha fazla katılma eğiliminde olduklarını tespit etmiştir¹⁰⁴. Dattilo ve diğerleri (1994) yapmış oldukları çalışmada, ev işleri ile uğraşan ve herhangi bir işte çalışmayan ev kadınlarının gelir yetersizliğinin, serbest zaman faaliyetlerine katılmalarını etkileyen en önemli faktörler arasında olduğunu belirlemiştir¹⁰⁵. Bireylerin serbest zaman faaliyetlerine katılmalarını etkileyen diğer önemli bir faktör de gelirdir. Özellikle belli bir harcama gerektiren serbest zaman faaliyetlerine katılmanın ön koşulu harcanabilir gelire sahip olmaktır. Bireyler temel ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra gelirlerinden bir kısmını artırabiliyorlarsa, gelirlerinin arta kalan kısmı ile serbest zaman faaliyetlerine katılmaları söz konusu olabilmektedir. Dolayısıyla, bireylerin elde etmiş oldukları gelir sadece katılabilecekleri serbest zaman faaliyetinin türünü değil aynı zamanda katılım sıklığını da etkileyebilmektedir¹⁰⁶. Bu bağlamda kişilerin gelir seviyeleri arttıkça rekreatif etkinliklere katılımları hem maddi hem de sosyal statü açısından daha rahat olabileceği düşünülebilir.

Bilgisayar ve oyun konsolu olma durumu ile rekreasyonel etkinliklere katılımı ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiye bakıldığında; herhangi bir anlamlı farka rastlanmadığı görülmüştür (Tablo 9 ve 10). Bu sonuca göre ise günümüzde telefona ulaşım maddi açıdan her birey için ulaşılması daha kolay olduğu düşünülürse bilgisayar ve oyun konsolundan ziyade telefon ile sosyalleşmek, yalnızlıktan kurtulmak, etkinliklere katılım sağlamak veya araştırma yapmak bu yaş grubu için daha çok tercih sebebi olduğu düşünülebilir.

Teknolojik araçlarda geçirilen vakit değişkenine bakıldığında ise; bilişsel aktivite, sosyal aktivite alt boyutu, rekreasyon katılım ve yalnızlık ölçeğinde '2-3 saat' lehine anlamlı bir fark olduğu görülmüştür fakat diğer alt boyutlarda herhangi bir farka saptanmamıştır (Tablo 11). Bu sonuca göre 14-18 yaş arası bireyler için günlük yaşam

ve okul dışındaki kalan zamanı bilgisayar, tablet, telefon gibi araçlarda hem sosyalleşmek hem yalnız kalmak, hem de bilgi edinmek için kullandıkları ve serbest zamanlarına göre kullanım sürelerinin artabileceği düşünülebilir.

‘Elektronik sporu hangi cihazda yapıyorsunuz?’ değişkeninde ise; sosyal aktivite, üretici aktivite alt boyutu ve rekreasyon katılım ölçeğinde telefon lehine anlamlı bir fark saptanmıştır. Diğer alt boyutlarda ve yalnızlık ölçeğinde herhangi bir farka rastlanmamıştır (Tablo 12). “Tablet, bilgisayar, akıllı saat gibi diğer cihazlar ile kıyaslandığında, akıllı telefonların artık vazgeçilmez ürün statüsüne eriştiğini; tüm coğrafya, yaş ve gelir gruplarında benzer oranlarda kullanıldığını görüyoruz. Türkiye’den araştırmaya katılan 1005 kişinin %92’si akıllı telefona erişimi olduklarını belirtirken, bu sayı geçtiğimiz araştırmada %86 olarak ortaya çıkmıştı¹⁰³. Bu bilgilere göre bireylerin telefonlara erişimi daha kolay olduğu için ve kullanımı pratik olması sebebiyle telefonu tercih ettikleri düşünülebilir.

Elektronik spor da geçirilen vakit değişkenine bakıldığında ise yalnızlık ölçeği ile değişken arasında ‘2-3 saat’ lehine anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Rekreasyon katılım ve alt boyutları ile değişken arasında herhangi bir farka saptanmamıştır (Tablo 13). “Kocadağ’ın (2019) yılında yapmış olduğu ‘Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi’ adlı çalışmasında araştırmaya katılan öğrencilerin %20’si günlük 0-2 saat, %28’i günlük 2-6 saat, %52’si günlük 6 saatten fazla oyun oynamaktadır⁹⁷ sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmalara göre çok fazla, aşırı derecede oyun oynamak, problemlerle oyun oynamak ya da oyun bağımlılığı olarak görülmektedir⁹⁸. Gökmen’in (2019) yılında yapmış olduğu ‘Çevrim İçi Video Oyunu Oynayan Ergenlerin Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Sosyal Yetkinlikleri, Yalnızlık Ve Yalnızlıktan Kaçış Düzeyleri İle Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi’ adlı çalışmasında; yapılan analiz sonucunda katılımcıların günlük oyun süreleri ile aşırı oyun kullanımı, yalnızlıktan kaçışları ve çevrim içi kimlik (çevrim içi bağımsızlık) düzeyleri açısından anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Buna göre, günlük 5 saat ve üzeri video oyunu oynayanların yalnızlıktan kaçış düzeyleri daha yüksek iken, çevrim içi kimlik düzeyleri daha düşük çıkmıştır. Buna göre aşırı video oyunu oynayanların yalnızlıktan kaçma düzeyleri daha fazla iken, diğer oyunculara olan bağlılıkları daha yüksektir ve elde edilen bu sonuçlara göre çevrim içi oyunları oynamanın giderek günlük hayatın bir parçası haline geldiği ve özellikle yalnızlıktan kaçış amacıyla aşırı oyun kullanımını sergileyen oyuncuların

arttığı görülmektedir⁹⁹. Çevrim içi oyunlarda oyuncuların, diğer insanlarla bağlantıda olma isteği, insanlarla gerçek dünyada yüz yüze bağ kurmalarına ve çeşitli sosyal topluluklara katılmalarına imkân sağlayabilmekte ve siber ortamdaki bu tanışmalar kimi zaman gerçek arkadaşlıklara ya da yüz yüze iletişime dönüşebilmektedir¹⁰⁰. Ayrıca alandaki bazı çalışmalar günlük oyun süresine bağlı olarak sosyal yeterlilik düzeyinin de arttığını belirtmektedir¹⁰¹. Martonçik ve Lokša'ya (2016) göre oyunda geçirilen süre her zaman tatmin edici bir sosyalliğe sebebiyet vermeyebilir. Burada önemli olan oyuncuların oyun içinde geçirdikleri süre değil, buldukları sosyal ortamın niteliğidir¹⁰².

'Elektronik sporu kaç yıldır yapıyorsunuz?' değişkeni ile rekreasyon katılım, alt boyutları ve yalnızlık ölçeği arasında herhangi bir anlamlı farka rastlanmamıştır (Tablo 14). Bu sonuca göre ise elektronik spor Türkiye için henüz yeni bir alan olması sebebi ile yıldan çok günlük harcanan vakitlerin rekreasyon ve yalnızlık için daha belirleyici bir faktör olduğu düşünülebilir.

'Önem sırası 1' değişkenine bakıldığında; rekreasyonel aktivite, sosyal aktivite ve yalnızlık ölçeğinde sosyal medya lehine, bilişsel aktivite ve rekreasyon katılım ölçeğinde araştırma yapmak lehine ve üretici aktivite alt boyutunda diğer seçenek lehine anlamlı bir fark olduğu görülmüştür (Tablo 15). Bireyler rekreasyonel ve sosyal aktivite yapmak istediklerinde öncelikle sosyal medya araçlarından aktivite araştırması yapmak ve sonrasında ise etkinlik esnasında bu faaliyetleri sosyal medyalarında paylaşmak ve yaymak istedikleri düşünülebilir ve tüm bunlar sonucunda ise bireylerin yalnızlık düzeylerinin azaldığı düşünülebilir.

'Önem sırası 2' değişkeninde ise; rekreasyonel aktivite, sosyal aktivite ve rekreasyon katılım ölçeğinde oyun oynamak lehine, bilişsel aktivite ve yalnızlık ölçeğinde e-spor yapmak lehine anlamlı bir fark olduğu görülürken üretici aktivite alt boyunda herhangi bir farka rastlanmadığı görülmüştür (Tablo 16). Bireylerin rekreatif etkinliklerinde oyun oynamayı daha önemli buldukları düşünülmektedir. Bireyler rekreatif etkinlik olarak yürüyüş, kamp, gezi gibi etkinliklerden ziyade oyun oynamayı tercih ederek hem etkinlik yapmayı hem de sosyalleşmeyi tercih ettikleri düşünülebilir ve aynı zamanda bu e-spor aktiviteleri için de geçerli olabilir.

'Önem sırası 3' değişkenine bakıldığında ise; rekreasyonel aktivite, sosyal aktivite ve rekreasyon katılım ölçeğinde herhangi bir farka rastlanmazken bilişsel aktivite alt

boyutunda e-spor yapmak lehine, üretici aktivite alt boyutunda diğer seçenek lehine ve yalnızlık ölçeğinde araştırma yapmak lehine anlamlı bir fark olduğu görülmektedir (Tablo 17). Bu sonuca göre bireyler ‘E-spor nedir?, Hangi oyunlar e-spor’dur?, E-spor kazançları nelerdir?’ gibi sorulara cevaplar aramak istediği için e-sporu daha önemli buldukları düşünülebilir. Bireylerin sosyalleşmek, rekreatif etkinlikler yapmak, yalnızlıktan kurtulmak için e-sporu tercih etmedikleri, önemsemedikleri düşünülmektedir.

‘Önem sırası 4’ değişkeninde ise; üretici aktivite ve rekreasyon katılım ölçeğinde herhangi bir anlamlı farka rastlanmazken bilişsel aktivite ve sosyal aktivite alt boyutlarında e-spor yapmak lehine, rekreasyonel aktivite alt boyutunda araştırma yapmak lehine ve yalnızlık ölçeğinde ise oyun oynamak lehine anlamlı bir fark olduğu görülmüştür (Tablo 18). Bireylerin rekreatif etkinlikler yapmak istediğinde öncelikle bilgi sahibi olabilmesi için araştırma yapması gerektiği düşünülebilir. Sosyalleşmek için e-sporu tercih ettikleri ve yalnız kalmamak için de oyun oynamayı tercih ettikleri düşünülebilir.

Elektronik spor, kavram olarak yeni oluşan ve içerisinde pek çok farklı disiplini barındırabilen multidisiplin bir olgu durumundadır. Teknoloji ve bilişim alanlarındaki gelişmelerin hızlanmasıyla birlikte de popülerliğini arttıran ve insanların günlük hayatlarında kolaylıkla ulaşabilecekleri bir konuma geldiği görülmektedir. Bununla birlikte akademik alanda yapılan çalışmalar ve sektörel anlamda oluşturduğu ekonomik boyutuyla elektronik spor kavramı gün geçtikçe büyümekte ve insanların hayatlarındaki yeri artmaktadır. Bireylerin yoğun yaşam ve iş temposundan dolayı rekreasyon aktivitelerine ayırabilecekleri zamanların kısıtlı olması, elektronik sporların aktivite olarak tercih edilmesini kolaylaştırdığı görülmektedir. Bu bağlamda, bireyler elektronik oyunlara, telefon, tablet ve bilgisayarlarından kolaylık ulaşabilmekte ve kısıtlı olan serbest zaman aralığını değerlendirmektedir. İnternetin de elektronik oyunlar üzerindeki etkisi düşünüldüğünde oldukça sosyal ve içerisinde rekabetin, stratejinin, takım çalışmasının ve örgütlenmenin olduğu çok farklı bir yapının oluştuğu görülmektedir. Bunlara ek olarak elektronik spor faaliyetlerinin katılımcılarına çeşitli faydalar sağladığı da yapılan literatür çalışmasıyla ifade edilmiş ve rekreasyon aktivitelerinin bir gerekliliği olarak değerlendirildiğinde, bireyleri motive edici, sosyal ve ruhsal faydalar sağladığı yapılan araştırmalarla belirlenmiştir¹⁰⁹.

Sonuç olarak; yalnızlık ve rekreasyona katılım arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. Bireyler hem yalnız kalmak istemekte hem de etkinliklere katılım sağlamak istediği görülmektedir. Bu da artık birçok olayın, kurgunun sanal dünyaya taşınması ile birlikte bu yaş aralığındaki bireylerin rekreatif etkinlik olarak dijital ortamları tercih ettiği düşünülmektedir. Bireyler toplu olarak kamp, gezi, piknik, spor etkinlikleri yerine tek başına yürüyüş, sosyal medya da vakit geçirmek, müzik dinlemek, tek başına dans etmek, kitap okumak, oyun oynamak ve e-spor yapmak gibi etkinlikleri tercih ederek yalnız kalarak rekreatif etkinlik gerçekleştirdikleri düşünülebilir.



6. ÖNERİLER

- Elektronik spor kavramı ile ilgili daha fazla çalışmalar yapılarak literatüre katkı sağlanabilir.
- Elektronik sporun bireyleri olumsuz etkilememesi ve bu kavramın yanlış değerlendirilmemesi için spor bilimleri akademisyenlerinin görüşleri dikkate alınıp bilgilerinden faydalanılabilir.
- Araştırma daha fazla il ve ilçede, farklı yaş gruplarında, daha fazla katılımcı ile yapılabilir.
- Bireylerin yalnız kalmak istemesinin nedenleri araştırılıp çözümler sağlanabilir.
- Rekreatif etkinlikler daha sık ve düzenli yapılarak okullarda bireylerin katılımları sağlanabilir.
- Bu çalışma nitel bir çalışma ile desteklenebilir.

7. KAYNAKLAR

- 1.Uysal A. Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı. 2005, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 70 Sayfa, Eskişehir, Prof. Dr. Hikmet Sofuoğlu.
- 2.Özdoğan B. Çocuk ve Oyun. Ankara : Anı Yayıncılık, 2000.
- 3.Türk Dil Kurumu. TDK. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 28 Mart 2020.] <https://www.sozluk.gov.tr/>.
- 4.Vikipedi. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 28 Mart 2020.] https://www.tr.wikipedia.org/wiki/Serbest_zaman.
- 5.Saçcan M. Rekreasyon ve Turizm. İzmir : Cumhuriyet Basımevi, 1986.
- 6.Wagner MG. On the Scientific Relevance of eSports. Austria : Department for Interactive Media and Educational Technology, 2006.
- 7.Argan M. Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. 2, Eskişehir : Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 2006, Cilt 1. 1306-4371.
- 8.Kozachuk, James, Foroughi, Cyrus, Freeman, Guo. Exploring Electronic Sports: An Interdisciplinary Approach. 2118-2122: Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society , 2016.
- 9.Bostan B. Elektronik Spor Alanının Sektörel ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma. 2019, Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 95 Sayfa, İzmir, Doç.Dr. Evrim Mayatürk Akyol.
- 10.Akın E. Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma. 2008, Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 96 Sayfa, Eskişehir, Doç. Dr. Metin Argan.
- 11.Peplau D, Letitia A. Loneliness : A Sourcebook Of Current Theory, Research And Therapy. New York : Wiley-Interscience, 1982.
- 12.Co P. Free to Play (Documentary). USA: Valve Corporation., 2014.
- 13.TDK. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2020.] <https://sozluk.gov.tr/>.

- 14.Fişek K. 100 Soruda Türkiye Spor Tarihi. Ankara : Gerçek Yayınevi, 1985. s. 5-6.
- 15.Tezcan Kardeş N. Düzce İli Sportif Rekreasyon Alanlarının Haritasının Çıkarılması Ve Örnek Model Oluşturulması. Düzce Üniversitesi. 2015.
- 16.Dever A. Spor Sosyolojisi. Ankara : Siyasal Kitabevi, 2015.
- 17.Fink E. Bir Dünya Sembolu Olarak Oyun. İstanbul : Dost Kitabevi, 2015.
- 18.Suits B. Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya. İstanbul : Ayrıntı Yayınları, 2012. s. 49-223.
- 19.TDK. [Çevrimiçi] <https://sozluk.gov.tr/>. [Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2020.]
- 20.Wagner MG. On the Scientific Relevance of ,E-Sports . Austria : Krems, 2006.
- 21.Argan M. Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. 1-11, 1, 2006, Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, Cilt 2.
- 22.Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2020.] <https://www.ailevecalisma.gov.tr/>.
- 23.What İs Esports And Why Do People Watch It? Hamari, Juho. 2, Emerald Publishing Limited, 2017, Cilt 27, S. 211-232.
- 24.Türkiye E-Spor Federasyonu. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2020.] <http://tesfed.gov.tr/>.
- 25.Larch F. E-Sporun Kökeninin Tarihi. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 30 Mart 2021.] <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>.
- 26.eSporun Kökeninin Tarihi. [Çevrimiçi] 01 Kasım 2019. [Erişim Tarihi: 30 Mart 2021.] <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>.
- 27.Hoppe D. Esportun Kısa Tarihi. [Çevrimiçi] 06 Kasım 2018. [Erişim Tarihi: 30 Mart 2021.] <https://gammalaw.com/a-short-history-of-esports/>.
- 28.Wagner M. On The Scientific Relevance Of Esports. Austria : Danube University Krems, 2006.
- 29.Thiborg J, Kalle J. Electronic Sport And Its Impact On Future Sport. 13, Sport İn Society, 2010, Cilt 2.
- 30.Collegiate eSport: Where Do We Fit In? Balentine, Joanne DiFrancisco-Donoghue & Jerry. 17, 2018, Current sports medicine reports, Cilt 4. 117-118.

- 31.Derneği, Türkiye Bilişim. 2013 Yılı Değerlendirme Raporu. [Çevrimiçi] 2013. [Erişim Tarihi: 30 Mart 2021.] <https://www.tbd.org.tr/2013-degerlendirme-raporu/>.
- 32.TESFED. TESFED. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 30 Mart 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/hakkimizda.aspx>.
- 33.TESFED. [Çevrimiçi] 2018. [Erişim Tarihi: 31 Mart 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3083/3081/FPS.aspx>.
- 34.TESFED. [Çevrimiçi] 2018. [Erişim Tarihi: 31 Mart 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3085/3081/battle-royale.aspx>.
- 35.Bostancı B. Elektronik Spor Alanının Sektörel ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma. İzmir, 2019. 23.
- 36.TESFED. TESFED. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 03 Mayıs 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3082/3081/MOBA.aspx>.
- 37.TESFED. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 03 Mayıs 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3084/3081/RTS.aspx>.
- 38.TESFED. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 03 Mayıs 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3095/3081/FIGHTER.aspx>.
- 39.TESFED. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 03 Mayıs 2021.] <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3094/3081/MMORPG.aspx>.
- 40.Konecki M, Bogdan OD. Modeling MMORPG Players' Behaviour. 2015. 177-184.
- 41.Bostancı B. Elektronik Spor Alanının Sektörel ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma. İzmir, 2019.
- 42.Global Games Market Report. Newzoo. 2016.
- 43.Özenç OE, Tınmazlar A. Dijital Oyunlar Serisi - 3 - Türkiye'de E-Spor ve League Of Legends. 2018. 43-44.
- 44.E-Spor Raporu. Müdürlüğü, Eğitim Kültür ve Araştırma Genel. Ankara : Gençlik ve Spor Bakanlığı , 2018.
- 45.Jerkrot HN, Shain AZ. Value Creation And Appropriation İn The Esports İndustry. Sweden, 2016.
- 46.Dijital Oyun Sektörü Raporu . Ajansı, Ankara Kalkınma. Ankara, 2016 .

- 47.Superdata. The Worldwide Esports Market Reaches 134 Million Viewers. Superdata. [Çevrimiçi] 2015. [Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2021.] <https://www.superdataresearch.com/blog/esports-brief>.
- 48.Jerkrot HN, Shain AZ. Value Creation And Appropriation İn The Esports İndustry. Sweden : Chalmers University Of Technology, 2016. 42.
- 49.Observer, The Esports. An Introduction to the Esports Ecosystem. [Çevrimiçi] 2018. [Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2021.] <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system>.
- 50.Türkiye’de ve Dünyada E-Spor Ekosistemi. [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2021.] <https://startiphukuku.com/e-spor/>.
- 51Gümüş H. Rekreatyonel Alanların Kullanım Etkenlerinin İncelenmesi. 2016, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 100 Sayfa, Ankara, Doç. Dr. Sema Alay Özgül.
- 52.Özer A, Sevim N. Eğlence Pazarlaması. Eskişehir : Anadolu Üniversitesi Yayını, 2013.
- 53.Barrie G, Ron Coleman R. Yöneticinin Kılavuzu. Remzi Kitabevi , 2000.
- 54.Karaküçük S. Rekreatyon: Serbest zamanları Değerlendirme. Ankara : Gazi Kitabevi, 2005.
- 55.Hazar A. Rekreatyon ve Animasyon. Ankara : Detay Yayıncılık, 2003.
56. Kaba İC. Türkiye’deki Üniversitelerde Kampüs Rekreatyonu’nun Mevcut Durumu ve Kampüs Rekreatyon Modellemesi. 2009, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 120 Sayfa, İstanbul, Doç.Dr. Ümit Kesim.
- 57.Dumazedder J. Sociology of Leisure. New York, 1974.
- 59.Kılbaş Ş. Rekreatyon Serbest Zamanları Değerlendirme. Adana : Anaca Yayınları, 2001.
- 60.Karaküçük S. Rekreatyon: Serbest Zamanları Değerlendirme. Ankara : Gazi Kitabevi, 2008. 21-22.
- 61.Çoruh, Y. Üniversite Öğrencilerinin Rekreatyonel Eğilimleri ve Rekreatyonel Etkinliklere Katılımına Engel Olan Faktörler. 2013, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 98 Sayfa, Ankara, Prof. Dr. Suat Karaküçük.

- 62.Eren, H. İstanbul İlindeki İş Yerlerinde Yöneticilerin Rekreasyon Kavramı ve Uygulamalarına Bakış Açılarının Değerlendirilmesi. 2009, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 115 Sayfa, İstanbul, Doç.Dr. Ümit Kesim.
- 63.Sevil T. Serbest Zaman ve Rekreasyon Yönetimi. Eskişehir : Anadolu Üniversitesi, 2012.
- 64.Sevil T. 2012 : Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- 65.Karaküçük S. Rekreasyon: Serbest zamanları Değerlendirme. Ankara : Gazi Kitabevi, 2008.
66. Kaba İC. Türkiye'deki Üniversitelerde Kampüs Rekreasyonu'nun Mevcut Durumu ve Kampüs Rekreasyon Modellemesi. 2009, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 120 Sayfa, İstanbul, Doç.Dr. Ümit Kesim.
- 67.Yıldız M, Koçyiğit M. Yerel Yönetimlerde Rekreasyon Uygulamaları: Konya Örneği. 2014.
- 68.Kılıç M. Rekreasyonun Yararları. 2009.
- 69.Kılıç M. Rekreasyonun Yararları. 2009. 2.
- 70.Kılıç M. 3, 2009.
- 71.Gürbüz B, Karaküçük S. Rekreasyon ve Kent(li)leşme. Ankara : Gazi Kitabevi, 2007.
- 72.Emir E, Öncü E. Rekreasyonel Egzersize Katılımı Engelleyen ve Güdüleyen Faktörlerin Algılanmasındaki Farklılıklar. Konya : International Sport Sciences Congress, 2014.
- 73.Bekdemir AP. A Method Of Carrying Capacity For Alternative Recreation Areas: Towards Conservation Thresholds And Recreationalpotential.The 6th International Conference On Monitoring And Management Ofvisitors İn Recreational And Protected Area. Stockholm, Sweden, 2012.
- 74.Sezgin A, Alkan S. Yetişkin Hastalarda Yalnızlık. 1998.
- 75.Costache A. On Solitude And Loneliness İn Hermeneutical Philosophy. 2013.

- 76.Koçak R. Duygusal İfade Eğitimi Programının Üniversite Öğrencilerinin Aleksitimi Ve Yalnızlık Düzeylerine Etkisi. 3: Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 2003, Cilt 23.
- 77.Sarıhan CÖ. Engelli Çocuğa Sahip Olan ve Olmayan Annelerin Aile İşlevlerini Algılanmaları İle Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Ankara :2007.
- 78.Gould, Robert W, Daniel. Foundations of Sport and Exercise Psychology. U.S, 1995.
- 79.Oyur E, Mercan N. İşyeri Yalnızlığı ve Sosyal Fobi Arasındaki İlişkiye Yönelik Bir Araştırma. 2012, Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi.
- 80.Young JE. New Directions İn Cognitive Therapy. Cognitive Therapy And Loneliness. New York, 1982.
- 81.Dykstra P. Older Adult Loneliness: Myths and Realities. European Journal of Ageing. 1, 2009, Cilt 6.
82. Peplau, John M, Letitia. Journal of Personality and Social Psychology. 1982.
- 83.Özodaşık M. Yalnızlığın Çeşitli Değişkenlerle İlişkisi (Atılganlık, Durumluk Sürekli Kaygı, Depresyon ve Akademik Başarı). 1989, Canan Karatay Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tez, 102 Sayfa, Konya, Doç. Dr. Zeki Aslantürk.
- 84.Rokach A. Loneliness Then And Now: Reflections On Social And Emotional Alienation İn Everyday Life. Current Psychology. 1, 2004, Cilt 23.
- 85.Dönmez O, Aşkar P. 2004.
- 86.Peplau, Dan R, Letitia. Journal of Personality and Social Psychology.. 1980.
- 87.Uçar I. Rekreasyon Faaliyetlerine Katılan Bireylerde Yalnızlık ve Sosyal Anksiyete Düzeyinin İncelenmesi. 2018, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 56 Sayfa, Muğla, Doç.Dr. Gülsüm Baştuğ.
88. Page RM., Hammermeister,J. Shness and Loneliness :Relationship to The Exercise Frequncy College Students, Pschol Rep.,Apr;76 (National Libary of Medicine), 1995.
- 89.Yazıcılar İ. Spor Yapan ve Yapmayan Gençlerin Yalnızlık Düzeylerinin Araştırılması. 2014, Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yükek Lisans.Tezi, 75 Sayfa, Manisa.
- 90.Bozdal Ö. Üniversite Öğrencilerinin Serbest zaman Etkinliklerine Katılım Düzeylerinin Serbest zaman ve Yaşam Tatminlerine Etkisi. 2019, Batman Üniversitesi,

Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 62 Sayfa, Batman, Doç. Dr. Hacı Murat Şahin.

91.Ülgen Y. Evde Yaşayan Yaşlılarda Sosyal Katılımı Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi. 2012, Pamukkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 97 Sayfa, Denizli, Prof. Dr. İnci Gökalan Kara.

92.Yıldırım E. Yaşlı Bayanlarda Fiziksel ve Rekreatif Aktivitenin Yalnızlık Düzeyine Etkisi. 2008, Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 75 Sayfa, Kayseri.

93.Bozdağ Ö. Üniversite Öğrencilerinin Serbest zaman Etkinliklerine Katılım Düzeylerinin Serbest zaman ve Yaşam Tatminlerine Etkisi. 2019, Batman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 62 Sayfa, Batman, Doç. Dr. Hacı Murat Şahin.

94.Çelik Z. Ankara Polis Koleji Öğrencilerinin Serbest zaman Aktivitelerine Yönelik Tutumlarının İncelenmesi. 2014, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 85 Sayfa, Ankara, Doç. Dr. Zafer Çimen.

95. Uçar I. Rekreatif Faaliyetlerine Katılan Bireylerde Yalnızlık ve Sosyal Anksiyete Düzeyinin İncelenmesi. 2018, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 56 Sayfa, Muğla, Doç. Dr. Gülsüm Baştuğ.

96.Çetin I, Aca Z. Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Kaygı, Yalnızlık ve Özsaygı Düzeylerinin Faktör Analizi İle İncelenmesi, Akademik Bakış Dergisi, 46, 13-27, 2014.

97.Kocadağ M. Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. 2019, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 120 Sayfa, Bursa, Doç. Dr. Nagihan Oğuz Duran.

98. Lemmens, Jeroen, Bushman, Brad. The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. CyberPsychology & Behavior, 2006, 9 (5).

99.Gökmen TF. Çevrim İçi Video Oyunu Oynayan Ergenlerin Çevrim İçi Kimlik Keşfi, Sosyal Yetkinlikleri, Yalnızlık ve Yalnızlıktan Kaçış Düzeyleri İle Aşırı Çevrim İçi Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. 2019, Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 78 Sayfa, Ankara, Doç. Dr. Eda Karacan.

100. Giddnes A. Sosyoloji (C. Güzel, Çev.). Ankara: Kırmızı Yayınları., 2012, 642-644.
101. Durkin, Kevin, Barber, Bonnie. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. Journal of applied developmental psychology, 2002, 23(4), 373-392.
102. Martončik, Marcel, Lokša, Jan. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. Computers in Human Behavior, 2016, 56, 127-134.
103. TÜBİSAD [Çevrimiçi] [Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2021.] <https://www.tubisad.org.tr/tr/guncel/detay/Deloitte-Global-Mobil-Kullanici-Arastirmasina-gore-Akilli-telefon-kullanimini-azaltmaya-calisiyoru/33/668/0>
104. Searle, J. Socioeconomic Variation in Perceived Barriers to Recreation Participation Among Would be Participants. Leisure Sciences, 1995, 227-249.
105. Dattilo J, Dattilo A, Samdaldh D. Leisure Orientations and Self-esteem in Women with Low Income Who are Overweight. Journal of Leisure Research, 1994, 23-38.
107. Demir C. Bireylerin Boş Zaman Faaliyetlerine Katılmalarını Etkileyen Faktörler İle Cinsiyet Arasındaki İlişki: Lisans Öğrencilerine Yönelik Bir Uygulama, Ege Üniversitesi.
108. California State Parks Planning Division: The Health and Social Benefits of Recreation. Sacramento: California State Parks, 2005.
109. Yayla Ö. Elektronik Sporlar: Rekreatyonel Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2019, 22, 283-301.

8. EKLER

EK-1 Etik Kurul

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ GİRİŞİMSSEL OLMAYAN SAĞLIK ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARAR FORMU

ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	Elektronik Spor İle Uğraşan Bireylerin Rekreasyonel Etkinliklere Katılımının Yalnızlık Düzeyleri Üzerine Etkisi
TİTLE OF STUDY	The Effect Of Participation Of Recreational Activities Of Individuals Engaged With Electronic Sports On Loneliness Levels

DEĞERLENDİRİLEN BELGELER	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Dili
		ARAŞTIRMA PROTOKOLÜ		
	BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU			Türkçe <input type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>
	OLGU RAPOR FORMU			Türkçe <input type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>
	ARAŞTIRMA BROŞÜRÜ			Türkçe <input type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>

DEĞERLENDİRİLEN DİĞER BELGELER	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Açıklama
		SIGORTA	<input type="checkbox"/>	
	ARAŞTIRMA BÜTÇESİ	<input type="checkbox"/>		
	BİYOLOJİK MATERYEL TRANSFER FORMU	<input type="checkbox"/>		
	İLAN	<input type="checkbox"/>		
	YILLIK BİLDİRİM	<input type="checkbox"/>		
	SONUÇ RAPORU	<input type="checkbox"/>		
	GÜVENLİLİK BİLDİRİMLERİ	<input type="checkbox"/>		
	DİĞER:	<input type="checkbox"/>		

KARAR BİLGİLERİ	Karar No:2020/04	Tarih: 17.02.2020	Yukarıda bilgileri verilen başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın/çalışmanın gereke, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş ve uygun bulunmuş olup araştırmanın/çalışmanın başvuru dosyasında belirtilen merkezlerde gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel sakınca bulunmadığına toplanıya katılan etik kurul üye tam sayısının salt çoğunluğu ile karar verilmiştir.
-----------------	------------------	-------------------	--

KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

ETİK KURULUN ÇALIŞMA ESASI	İlaç ve Biyolojik Ürünlerin Klinik Araştırmaları Hakkında Yönetmelik, İyi Klinik Uygulamaları Kılavuzu
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI:	Doç.Dr.Gülbin SEZEN

Unvanı/Adı/Soyadı	Uzmanlık Alanı	Kurumu	Cinsiyet		Araştırma ile ilişki		Katılım *		İmza
Prof. Dr. Hüseyin YÜCE	Tıbbi Genetik	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Doç.Dr.Ege GÜLEÇ BALBAY	Göğüs Hastalıkları	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Doç.Dr.Birgül ÖNEÇ	İç Hastalıkları	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	
Doç.Dr.Mehmet GAMSIZKAN	Patoloji	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Nuri Cenk COŞKUN	Farmakoloji	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Filiz SÜZER ÖZKAN	Hemşirelik Bölümü	Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Önder KILIÇASLAN	Çocuk Sağlığı	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Abdullah BELADA	KBB	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Zerrin GAMSIZKAN	Tıp Eğitimi ve Bilişimi	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Mehmet Ali SUNGUR	Biyostatistik ve Tıbbi Bilişim	Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Mustafa Salih EROL	Biyomedikal Uzmanı	Düzce Üniversitesi Sağlık Uyg.ve Araş.Merkezi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Kenan VAROL	Sivil Üye	Varoller Demir Çelik Ürünleri San.ve Tic.Ltd.Şti.	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Metin POLAT	Avukat	Düzce Üniversitesi Hukuk Müşavirliği	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	

*:Toplantıda Bulunma

Etik Kurul Baskanının

adı: Doç.Dr.Gülbin SEZEN

Not: Etik kurul başkanı, imzasının yer almadığı her sayfaya imza atmaktadır.

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN SAĞLIK ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARAR FORMU

ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	Elektronik Spor İle Uğraşan Bireylerin Rekreasyonel Etkinliklere Katılımının Yalnızlık Düzeyleri Üzerine Etkisi
TİTLE OF STUDY	The Effect Of Participation Of Recreational Activities Of Individuals Engaged With Electronic Sports On Loneliness Levels

ETİK KURUL BİLGİLERİ	ETİK KURULUN ADI	
	AÇIK ADRESİ:	
	TELEFON	
	FAKS	
	E-POSTA	

BAŞVURU BİLGİLERİ	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Doç.Dr.Nurgül TEZCAN KARDAŞ			
	YARDIMCI ARAŞTIRMACILAR UNVANI/ADI/SOYADI	Yüksek Lisans Öğrencisi Cansu İŞLER			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ UZMANLIK ALANI	Beden Eğitimi ve Spor			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi			
	VARSA İDARİ SORUMLU UNVANI/ADI/SOYADI				
	DESTEKLEYİCİ				
	PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ UNVANI/ADI/SOYADI (TÜBİTAK vb. gibi kaynaklardan destek alanlar için)				
	DESTEKLEYİCİNİN YASAL TEMSİLCİSİ				
	ARAŞTIRMANIN FAZİ VE TÜRÜ	FAZ 1	<input type="checkbox"/>		
		FAZ 2	<input type="checkbox"/>		
FAZ 3		<input type="checkbox"/>			
FAZ 4		<input type="checkbox"/>			
Gözlensel ilaç çalışması		<input type="checkbox"/>			
Tıbbi cihaz klinik araştırması		<input type="checkbox"/>			
İn vitro tıbbi tanı cihazları ile yapılan performans değerlendirme çalışmaları		<input type="checkbox"/>			
İlaç dışı klinik araştırma		<input type="checkbox"/>			
DİĞER İSE BELİRTİNİZ ****					
	TEK MERKEZ <input type="checkbox"/>	ÇOK MERKEZLİ <input type="checkbox"/>	ULUSAL <input type="checkbox"/>	ULUSLARARASI <input type="checkbox"/>	

Etik Kurul Başkanının

İmzası: Doç.Dr.Gülbin SEZEN

Not: Etik kurul başkanı, imzasının yer almadığı her sayfaya imza atmaktadır.

EK-2 Araştırma İzni Formu



T.C.
HENDEK KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı :24347576-605.01-E.3217697
Konu :Araştırma İzni- Cansu İŞLER

13/02/2020

KAYMAKAMLIK MAKAMINA
HENDEK

Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Ortak Yüksek Lisans Programı öğrencisi Cansu İŞLER'in "Elektronik Spor İle Uğraşan Bireylerin Rekreatyonel Etkinlikleri Katılımının Yalnızlık Düzeyleri Üzerine Etkisi" konulu yüksek lisans tezi ile ilgili çalışmalarını İlçemizdeki Resmî Liselerde yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarımızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Sabri DOĞAN
İlçe Milli Eğitim Müdürü

OLUR
13/02/2020

Halil İbrahim ACIR
Kaymakam

Güvenli Elektronik İmza ile Aynıdır.
13.02/2020

Hendek İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
Başpınar Mahallesi 1142. Sokak No:5 Hendek / SAKARYA
<http://hendek.meb.gov.tr-hendek54@meb.gov.tr>

Ayrıntılı Bilgi: Ercan YILMAZ (Şef)
Telefon: 0264 614 60 64 – 614 61 14 Dahili:1139
Fax: 0264 614 6065

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 9e1d-74aa-37c4-a626-2859 kodu ile teyit edilebilir.

EK-3 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu

Katılacağınız çalışma bilimsel bir araştırma olup, araştırmanın adı Elektronik Spor İle Uğraşan Bireylerin Rekreatif Etkinliklere Katılımının Yalnızlık Düzeyleri Üzerine Etkisi'dir. **Bu araştırmanın amacı elektronik spor ile uğraşan bireylerin rekreatif etkinliklere katılımının yalnızlık düzeyleri üzerine etkisini incelemektir.** Bu çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, Rekreatif Katılım Ölçeği ve UCLA Yalnızlık Ölçeği uygulanacaktır. Bu çalışmada yer almanız öngörülen süre 3-5 dakika olup, araştırmanın deney grubunda yer alacak kişi sayısı 702'dir. Bu çalışma ile ilgili olarak önerilen programa özen gösterme ve araştırmacı tarafından yapılan önerilere uyma tamamen sizin sorumluluklarınızdır.

Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili katılımcı olarak herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana da bir ödeme yapılmayacaktır. İster doğrudan, ister dolaylı olsun araştırma uygulamasından kaynaklanan nedenlerle meydana gelebilecek herhangi bir sağlık sorunu ortaya çıkması halinde, her türlü tıbbi müdahalenin sağlanacağı konusunda gerekli güvence verildi.

Bu çalışmada uygulama sırasında oluşabilecek riskler ve rahatsızlıklar söz konusu değildir; ancak sizin için beklenen olası yararlar sosyal ve psikolojik yönden gelişimler üzerine oluşabilecek olumlu etkilerdir.

Araştırma sırasında sizi ilgilendirebilecek herhangi bir gelişme olduğunda, bu durum size veya yasal temsilcinize derhal bildirilecektir. Araştırma hakkında ek bilgiler almak için ya da çalışma ile ilgili herhangi bir sorun için [no.lu](mailto:info@no.lu) telefondan Yüksek Lisans öğrencisi **Cansu İŞLER'** e başvurabilirsiniz.

Bu çalışmada yer almanız nedeniyle size hiçbir ödeme yapılmayacaktır. Bu çalışma hiçbir kurum ya da kuruluş tarafından desteklenmemektedir.

Bu çalışmada ver almak tamamen sizin isteğinize bağlıdır. Çalışmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da herhangi bir aşamada çalışmadan ayrılabilirsiniz; bu durum herhangi bir cezaya ya da sizin yararlarınıza engel duruma yol açmayacaktır. Araştırmacı bilginiz dahilinde ve ya isteğiniz dışında, çalışmanın etkinliğini artırmak vb. nedenlerle sizi çalışmadan çıkarabilir. Çalışmanın sonuçları bilimsel amaçla kullanılacaktır; çalışmadan çekilmeniz ya da

arařtırmacı tarafından ıkarılmanız durumunda, sizle ilgili veriler de gerekirse bilimsel amala kullanılabilir.

Size ait tm kimlik bilgileriniz gizli tutulacaktır ve arařtırma yayınlansa bile kimlik bilgileriniz verilmeyecektir, ancak arařtırmanın izleyicileri, yoklama yapanlar, etik kurullar ve resmi makamlar gerektiğinde kimlik bilgilerinize ulařabilir. Siz de istediĐinizde kendinize ait bilgilere ulařabilirsiniz.

alıřmaya Katılma Onayı:

Yukarıda yer alan ve arařtırmaya bařlanmadan nce bana verilmesi gereken tm bilgileri okudum ve szl olarak dinledim. Aklıma gelen tm soruları arařtırmacıya sordum, yazılı ve szl olarak bana, ařaĐıda adı belirtilen arařtırmacı tarafından yapılan tm aıklamaları ayrıntılarıyla anlamıř bulunmaktayım. alıřmaya katılmayı isteyip istemediĐime karar vermem iin bana yeterli zaman tanındı. Bu arařtırmaya gnll olarak katıldıĐımı, istediĐim zaman gerekeli veya gerekesiz olarak arařtırmadan ayrılabilirliĐimi biliyorum. Bu kořullar altında, bu arařtırma kapsamında yapılacak olan uygulamalar ile řahsıma ait bilgilerin gzden geirilmesi, transfer edilmesi ve iřlenmesi konusunda arařtırma yrtcsne yetki veriyor ve sz konusu arařtırmaya hibir zorlama ve baskı altında olmaksızın kendi rızamla katılmayı kabul ediyorum.

Bu formun imzalı bir kopyası bana verilecektir.

Gnllnn,	Aıklamaları yapan arařtırmacının,
Adı-Soyadı:	Adı-Soyadı: Cansu İŐLER
Adresi:	Grevi: Arařtırmacı
Tel.-Faks:	Adresi:
Tarih:	Cad. No
İmza:	Tel.-Faks:
	Tarih:
	İmza:

ANKET FORMU

“Elektronik Spor İle Uğraşan Bireylerin Rekreatif Etkinliklere Katılımının Yalnızlık Düzeyleri Üzerine Etkisi” konulu yüksek lisans tez çalışmam da kullanmak üzere aşağıda belirtilen bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır.

Cevaplarınız sadece araştırmanın amacına uygun olarak bilimsel açıdan kullanılacak ve gizli tutulacaktır. **Her bir maddeyi okuyarak ve boş bırakmadan cevaplamanızı rica ediyorum. Her bir maddedeki görüşe ne derecede katıldığınızı çarpı (X) işareti koyarak belirtebilirsiniz.** KATKILARINIZ İÇİN HEPİNİZE TEŞEKKÜR EDERİZ.

Cansu İŞLER

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ

E-SPOR: Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi kapsar.

ELEKTRONİK SPORU DİĞER OYUNLARLA KARIŞTIRMAMALISINIZ.

(Örneğin Candy Crush Saga, Angry Birds gibi.)

E-spor kapsamı içerisinde TESFED’in sitesinde belirtilen şu oyunlar yer almaktadır:

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)

FPS (Birinci Şahıs Nişancı)

RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)

BATTLE ROYALE

SPOR (Geleneksel spor dallarının sanal ortama uyarlanmış hali. Örneğin FIFA)

MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

FİGHTER (Dövüş)

LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSİVE

PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS (PUBG)

DOTA 2

ZULA

KİŞİSEL BİLGİLER

1. Cinsiyetiniz?

1. Erkek () 2. Kadın ()

2. Yaşınız?

1. 14 () 2. 15 () 3. 16 () 4. 17 () 5. 18 ()

3. Aile Medeni Durum (Anne-Baba)?

1. Evli () 2. Bekar ()

4. Sınıf Düzeyiniz?

1. 9.sınıf () 2. 10.sınıf () 3. 11.sınıf () 4. 12.sınıf ()

5. Devam Ettiğiniz Okul Türü?

1. Anadolu Lisesi () 2. Mesleki ve Teknik Anadolu L. () 3. Anadolu İmam Hatip L. ()
4. Anadolu Kadın Meslek L. () 5. Anadolu Sağlık Meslek L. () 6. Spor Lisesi () 7.
Fen L. ()

6. Aile Gelir Durumunuz?

1. 0-2324 () 2. 2325-3324 () 3. 3325-4324 () 4. 4325 ve üstü ()

7. Evde Bilgisayarınız Var Mı?

1. Evet () 2. Hayır ()

8. Evde Oyun Konsolunuz Var Mı (PS4-PS3 ve diğer oyun konsolları gibi)?

1. Evet () 2. Hayır ()

9. Bilgisayar Veya Akıllı Telefonu Kullanım Amacınızı Önem Sırasına Göre Lütfen Belirtiniz. (1,2,3,4 rakamlarını kullanabilirsiniz.)

... Sosyal Medya

... Oyun Oynamak (Candy Crush Saga, Angry Birds gibi E-Spor Olmayan Oyunlar)

... E-Spor Yapmak

... İnternette Araştırma Yapmak

....Diğer (Varsa Belirtiniz).....

10. Günde Kaç Saat Bilgisayarda veya Mobilde Vakit Geçiriyorsunuz?

1. 0-1 Saat () 2. 2-3 Saat () 3. 4-5 Saat () 4. 6 Saat ve Üstü ()

11. Elektronik Spor (E-Spor) Yapıyor Musunuz? (Hayır işaretleyen kişiler lütfen 12,13,14. soruları boş bıraksın.)

1. Evet () 2. Hayır ()

12. E-Spor Yaparken Hangi Cihazı Kullanıyorsunuz?

1. Bilgisayar () 2. Telefon ()

13. E-Spora Günde Ne Kadar Vakit Ayırıyorsunuz?

1. 0-1 Saat () 2. 2-3 Saat () 3. 4-5 Saat () 4. 6 Saat ve Üstü ()

14. Kaç Yıldır E-Spor Yapıyorsunuz?

1. 0-1 Yıl () 2. 2-3 Yıl () 3. 4-5 Yıl () 4. 6 Yıl ve Üstü ()

REKREASYON KATILIM ÖLÇEĞİ

İFADELER		KESİNLİKLE KATILMIYORUM (1)	KATILMIYORUM (2)	KARARSIZIM (3)	KATILYORUM (4)	KESİNLİKLE KATILYORUM (5)
1	Düzenli olarak spor yaparım. (Koşu, bisiklet, yüzme, tenis, sportif oyunlar vb.)					
2	Günlük yürüyüşler yaparım.(Açık alan, parklar vb.)					
3	Dans ederim.					
4	Etkinlik kurslarına katılırım.(Resim, fotoğraf,yemek,dil vb.)					
5	Kitap okurum.					
6	Tavla, kâğıt, satranç, v.b oyunları oynarım.					
7	Bilgisayar, internet kullanırım.					

8	Müzik aleti çalarım.					
9	Şiir, öykü, anılarımı vb. yazar veya resim yaparım.					
10	Başkalarına bir şeyler öğretir veya ders veririm.					
11	Televizyon seyredirim.					
12	Radyo, müzik dinlerim.					
13	Sergilere, gösterilere, kültürel ve sportif etkinliklere katılırım.					
14	Gezilere, seyahatlere katılırım.					
15	Sinema, tiyatro vb. aktivitelere giderim.					
16	Arkadaşlarımı, akrabalarımı ziyaret ederim.					
17	Toplum içi aktivitelere katılırım. (Dernek, gönüllü kuruluş vb.)					
18	Alışverişe, vitrin bakmaya, dolaşmaya çıkarım.					
19	Dini etkinlik yaparım.(Camiye gitmek, kuran okumak,dua günleri,vb.)					
20	Dostlarla, arkadaşlarla sohbet ederim.					
21	Aile üyeleri ile vakit geçiririm.					
22	Değişik pasta, börek, yemek tarifleri denerim.					
23	Evcil hayvan bakar, beslerim.					
24	Bahçe işleri ile uğraşırım.					
25	El işleri(Örgü, dikiş, nakış vb.) ve el sanatları (Seramik, boyama vb.) yaparım.					
26	Evimde yeni düzenlemeler, şekil değişiklikleri yaparım.					
27	Balık tutmaya ve ava giderim.					

YALNIZLIK ÖLÇEĞİ

İFADELER		Ben Bu Durumu HİÇ Yaşamadım	Ben Bu Durumu NADİRE N Yaşarım	Ben Bu Durumu BAZEN Yaşarım	Ben Bu Durumu SIK SIK Yaşarım
1	Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.				
2	Arkadaşım yok.				
3	Başvurabileceğim hiç kimse yok.				
4	Kendimi tek başıyım gibi hissetmiyorum.				
5	Kendimi bir arkadaş grubunun bir parçası olarak hissediyorum.				
6	Çevremdeki insanlarla bir ortak yönüm var.				
7	Artık hiç kimseyle samimi değilim.				
8	İlgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılıyor.				
9	Dışa dönük bir insan değilim.				
10	Kendime yakın hissettiğim insanlar var.				
11	Kendimi grubun dışına itilmiş hissediyorum.				
12	Sosyal ilişkilerimde yalnız hissediyorum.				
13	Hiç kimse beni gerçekten iyi				

	tanımıyor.				
14	Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum.				
15	İstedğim zaman arkadaş bulabilirim.				
16	Beni gerçekten anlayan insanlar var.				
17	Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.				
18	Çevremde insanlar var ama benimle değiller.				
19	Konuşabileceğim insanlar yok.				
20	Derdimi anlatabileceğim insanlar var.				

9. ÖZGEÇMİŞ

| | yılında | |'da doğdum. İlk, orta ve lise öğrenimimi Sakarya Hendek'de tamamladım. 2014 yılında Düzce Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünü kazanarak 2018 yılında mezun oldum. Aynı yıl Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans programında okumaya hak kazandım.

