



T.C.
BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**E-SPOR OYNAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNDE BOŞ
ZAMAN DEĞERLENDİRMENİN AKADEMİK
ÖZGÜVENE ETKİSİ**

Abdulmutalib BASAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. İdris KAYANTAŞ

BİNGÖL-2024



T.C.
BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**E-SPOR OYNAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNDE BOŞ
ZAMAN DEĞERLENDİRMENİN AKADEMİK
ÖZGÜVENE ETKİSİ**

Abdulmutalib BASAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. İdris KAYANTAŞ

BİNGÖL-2024

KABUL VE ONAY

T.C. Bingöl Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Abdulmutalib BASAK tarafından hazırlanan “*E-spor Oynayan Lise Öğrencilerinde Boş Zaman Değerlendirmenin Akademik Özgüvene Etkisi*” başlıklı tez, Bingöl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca aşağıdaki Jüri tarafından bilimsel kalite ve içerik açısından değerlendirilerek “**Yüksek Lisans Tezi**” olarak kabul edilmiştir.

Tez savunma tarihi: 27/12/2024

Jüri Bilgileri:

S.No	Unvan, Adı-SOYADI	Üniversite	İmza
1	Doç. Dr. İdris KAYANTAŞ (Danışman)	Bingöl Üniversitesi	
2	Dr. Öğr. Üyesi Ramazan ÖZAVCI	Bingöl Üniversitesi	
3	Prof. Dr. Mikail TEL	Fırat Üniversitesi	

ONAY

Bu tez Bingöl Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun/...../..... tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. Erdal KAYGUSUZUOĞLU

Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

T.C.

BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bingöl Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım “*E-spor Oynayan Lise Öğrencilerinde Boş Zaman Değerlendirmenin Akademik Özgüvene Etkisi*” başlıklı “**Yüksek Lisans**” tezimin içindeki bütün bilgi, veri, doküman, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kuralları içerisinde elde ettiğimi, kullandığım bütün kaynakları atıf yaparak belirttiğimi, kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı, maddi ve manevi desteği olan tüm kurum / kuruluş ve kişileri belirttiğimi, burada sunduğum veri ve bilgileri unvan almak amacıyla daha önce hiçbir şekilde kullanmadığımı ve bu çalışmanın özgün olduğunu **beyan ederim.**

Beyan edilen bilgilerin doğru olduğunu, aksi halde doğacak hukuki sorumlulukları kabul ettiğimi bildiririm.

...../.../2024

Abdulmutalib BASAK

Öğrenci

TEŞEKKÜR

Araştırma konumu kendisiyle paylaştığım ilk günden beri beni destekleyen, yol gösteren, lisans eğitimimden itibaren her görüştüğümde bilgi havuzuma yeni şeyler ekleyen değerli hocam, danışmanım Doç. Dr. İdris KAYANTAŞ'a, tez yazımının birçok aşamasında gece gündüz demeden tecrübe ve bilgisini benimle paylaşan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Ramazan ÖZAVCI'ya desteklerini her zaman hissettiren Bingöl Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde çalışmakta olan hocalarıma, tezimin yazım sürecinde maddi ve manevi olarak yardımlarını esirgemeyen aileme ve tüm bu zorluklara katlanan değerli eşim Melike BASAK'a teşekkür ederim.

Abdulmutalib BASAK

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR	iii
SİMGE VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	ix
ÖZET	x
ABSTRACT.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
2. GENEL BİLGİLER.....	3
2.1. E-Spor Kavramı	3
2.2. E-Spor Tarihi	4
2.3. E-Spor Oyun Türleri	6
2.3.1. MOBA- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası	6
2.3.2. FPS-Birinci Şahıs Nişancı	7
2.3.3. MMORPG-Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları.....	7
2.3.4. RTS-Gerçek Zamanlı Strateji	8
2.3.5. CCG-Kart Koleksiyonu Oyunları	8
2.3.6. BR-Hayatta Kalma Oyunları	9
2.3.7. Dövüş Oyunları.....	9
2.4. Spor Oyunları.....	9
2.5. E-Spor Ekonomisi.....	9
2.6. Ligler ve Turnuvalar	12
2.7. Yayın Platformları	13
2.8. Oyuncular.....	14
2.9. Takımlar.....	15
2.10. Zaman ve Boş Zaman Kavramı	16
2.10.1. Boş Zamanın Temel Fonksiyonları.....	18
2.10.2. Dinlenme Fonksiyonu.....	20

2.10.3. Eğlence Fonksiyonu.....	21
2.10.4. Gelişim Fonksiyonu.....	21
2.11. Boş Zaman Teorileri	22
2.11.1. Csikzentmihalyi'nin Akış Teorisi	22
2.11.2. Bandura'nın Öz-Yeterlik Teorisi.....	22
2.11.3. Apter'in Tersine Dönme Teorisi	23
2.12. Boş Zaman İhtiyacı	23
2.13. Boş zaman ve Rekreasyon	24
2.13.1. Rekreasyonun Sınıflandırılması.....	25
2.14. Akademik Özgüven Kavramı	26
2.14.1. Özgüven	26
2.14.2. Akademik Özgüven	27
2.14.3. Akademik Özgüvenin Gelişimi	28
2.14.4. Akademik Özgüven Teori ve Kuramları	29
2.14.4.1. Öz Yeterlilik Teorisi	29
2.14.4.2. Beklenti-Değer Teorisi	29
2.15. Öz Yeterlilik ile Beklenti-Değer İnançları Arasındaki İlişki.....	29
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	31
3.1. Araştırma Modeli	31
3.2. Evren ve Örneklem	32
3.3. Araştırmanın Veri Toplama Süreci.....	32
3.4. Araştırmanın Veri Toplama Araçları	33
3.4.1. Akademik Özgüven Ölçeği.....	33
3.4.2. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	33
3.5. Araştırmanın Veri Analizleri	33
4. BULGULAR.....	35
5. TARTIŞMA.....	44
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	47
6.1. Öneriler	48

KAYNAKLAR	51
EKLER	62
Ek 1. Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği.....	62
Ek 2. İl Milli Eğitim Mürlüğü İzin Yazısı	63
Ek 3. Boş Zaman Değerlendirme Anketi.....	64
Ek 4. Akademik Özgüven Anketi	65
Ek 5. Bilgilendirilmiş Onam Formu ve Kişisel Bilgi Formu.....	66



SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

ESPN	: Elektronik Spor Türleri
FPS	: Birinci Şahıs Nişancı
IESF	: Uluslararası e-Spor Federasyonu
LOL	: League of Legends
MLS	: Major League Soccer
MMORPG	: Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
MOBA	: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
NBA	: Ulusal Basketbol Birliği
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunlarını
OGA	: Çevrimiçi Oyunlar Birliği
CPL	: Siberatlet profesyonel ligi
THE FRAG	: İleri düzey en önde gelen topluluğu
IESF	: Uluslararası E-spor Federasyonu
FPS	: Birinci Şahıs Nişancı Oyunları
BR	: Hayatta Kalma Oyunları
IEGC	: Uluslararası Elektronik Komitesi
WESA	: Dünya E-spor Derneği
CCG	: Kart Koleksiyonu Oyunları

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 3.1. Geçmişten Günümüze Boş Zaman Kavramına İlişkin Yapılan Bazı Tanımlar.....	20
Tablo 3.2. Rekreasyon Etkinliklerinin Sınıflandırılması	26
Tablo 4.1. Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımları	35
Tablo 4.2. Öğrencilerin Yaş Dağılımları.....	35
Tablo 4.3. Öğrencilerin Kardeş Sayısı Dağılımları.....	36
Tablo 4.4. Öğrencilerin Günlük Boş Zaman Süre Dağılımı	36
Tablo 4.5. Öğrencilerin Günlük E-Spor Oynama Süre Dağılımları.....	36
Tablo 4.6. Öğrencilerin GANO Dağılımları	37
Tablo 4.7. Ölçek maddelerine ilişkin katılım oranı	37
Tablo 4.8. Ölçeklerin Normallik, Güvenirlilik ve Geçerlilik Sonuçları.....	38
Tablo 4.9. Ayrım Geçerliği Sonuçları.....	39
Tablo 4.10. Ölçüm Modeli Uyum İyilik Değerleri	39
Tablo 4.11. Yapısal Model Hipotez Sonuçları.....	43

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Yıllara Göre E-Spor İzleyici Sayısı (Milyon Kişi Cinsinden)	11
Şekil 2. Yıllara Göre E-Spor Pazar Payı (Milyar dolar cinsinden)	12
Şekil 3. Araştırmanın Teorik Modeli.....	31
Şekil 4. Doğrulayıcı Faktör Analizi.....	40
Şekil 5. Araştırmanın Yapısal Eşitlik Modeli.....	42



ÖZET

E-spor Oynayan Lise Öğrencilerinde Boş Zaman Değerlendirmenin Akademik Özgüvene Etkisi

Teknolojik gelişmelerin her alanda hız kazanması beraberinde boş zaman yönelimlerini de şekillendirmiştir. Özellikle e-spor türünün popüler hale gelmesi bireylerin boş zaman değerlendirme davranışlarını değiştirmekle birlikte psikolojik, fizyolojik, fiziksel ve sosyal değişimlerinde ortaya çıkmasını sağlamıştır. Henüz gelişim süreçleri devam eden lise öğrencilerinde bu tarz bir yönelimin sözü edilen değişimlerin belirgin biçimde gözlemlenmesini mümkün kılabilmektedir. Buradan hareketle söz konusu bu araştırmanın temel amacı, e-spor oynayan lise öğrencilerinde boş zaman değerlendirmenin akademik özgüvene etkisinin incelenmesidir.

Betimsel tarama modeline göre tasarlanmış olan bu çalışmada Bingöl ili merkez ilçesinde bulunan lise düzeyindeki proje okullarında 2022-2023 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 400 öğrenciye 31 sorudan oluşan bir anket formu yüz yüze uygulanmıştır. Ankette öğrencilere yönelik olarak e-sporda boş zaman değerlendirme ve akademik özgüven ölçeklerinin yanı sıra betimsel özelliklerin belirlenmesi amacıyla bir bilgi formu uygulanmıştır. İstatistiksel analizler SPSS ve AMOS programlarında uygulanmıştır. Elde edilen bulgularda istatistiksel sonuçlar $p < 0,05$ düzeyinde anlamlı kabul edilmiştir.

Lise öğrencilerinin e-sporda boş zaman değerlendirme durumlarının akademik özgüvene istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde bir etkisinin olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Buna göre, e-sporda boş zaman değerlendirme akademik özgüvenin, akademik öz yeterlik boyutunu %26,3 (β : 0,513), akademik sosyal yeterlik boyutunu %14,4 (β : 0,338), akademik itibar boyutunu %12,6 (β : 0,354), akademik motivasyon boyutunu %11,7 (β : 0,342) ve akademik sosyal doyum boyutunu %5,4 (β : 0,233) oranında etkilemektedir.

Sonuç olarak; e-sporda boş zaman değerlendirmenin lise düzeyindeki öğrencilerin akademik özgüvenlerine olumlu katkı sunduğu söylenebilir.

Anahtar kelimeler: E-Spor, Boş Zaman, Akademik Özgüven, Lise Öğrencisi

ABSTRACT

The Effect of Leisure Time on Academic Self-Confidence in High School Students Playing E-Sports

The rapid acceleration of technological advancements across various domains has significantly influenced leisure time orientations. Particularly, the increasing popularity of e-sports has not only reshaped individuals' leisure behaviors but also triggered psychological, physiological, physical, and social changes. Such tendencies are particularly observable in high school students, who are in critical developmental stages. The primary objective of this research is to investigate the impact of leisure time activities in e-sports on academic self-confidence among high school students.

Designed as a descriptive survey model, the study involved face-to-face administration of a 31-item questionnaire to 400 students enrolled in project-based high schools in the central district of Bingöl province during the 2022-2023 academic year. The questionnaire included sections for demographic information, along with scales measuring leisure time activities in e-sports and academic self-confidence. Statistical analyses were conducted using SPSS and AMOS programs, and significance was set at $p < 0.05$.

It has been determined that the evaluation of high school students' leisure time in e-sports has a statistically significant and positive effect on academic self-confidence ($p < 0.05$). Accordingly, the evaluation of leisure time in e-sports affects academic self-confidence by 26.3% (β : 0.513), academic social competence by 14.4% (β : 0.338), academic reputation by 12.6% (β : 0.354), academic motivation by 11.7% (β : 0.342), and academic social satisfaction by 5.4% (β : 0.233).

As a result, it can be stated that leisure time engagement in e-sports has a positive impact on the academic self-confidence of high school students.

Keywords: E-Sports, Leisure Time, Academic Self-Confidence, High School Student

1. GİRİŞ

Dijital oyunlar, bilgisayarlar, telefonlar ve tabletler gibi elektronik cihazlar üzerinden bireysel veya toplu olarak oynanabilen, yazılım ve görseller üzerine inşa edilmiş eğlence ve boş zaman aktiviteleridir (Frasca 2001). Günümüzde bu dijital oyunların en dikkat çekici hali, e-spor olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijitalleşmenin hızla yayılması sayesinde, geniş bir kitle oyun konsolları, telefonlar veya bilgisayarlar aracılığıyla kolayca e-spor platformlarına erişebilmektedir. Bireylerin bilgisayar başında geçirdikleri sürenin artması ve e-spor alanında amatör ya da profesyonel düzeyde yaklaşımlarının gelişmesi, bu türün önemli bir ekonomik yansıması olduğunu göstermektedir. Çeşitli lig ve turnuvaların düzenlenmesiyle, birçok organizasyon sponsorluklar aracılığıyla bu turnuvaları desteklemekte ve kazanan oyuncu ya da takımlara önemli miktarlarda ödüller sunmaktadır (Hamari ve Sjöblom 2017; Zhong ve ark. 2022).

E-spor boş zamanı değerlendirme ve eğlence amacı taşıyan bir aktivite olmasının yanında, aynı zamanda bireylerin gelişiminde rol oynayan, disiplin ve sorumluluk bilincini pekiştiren bir alan olarak görülmeye başlanmıştır. Örneğin, Amerikalı fizikçi William Higinbotham'ın laboratuvar ortamında eğlence amacıyla icat ettiği ilk oyun, yıllar içinde devasa bir sektör haline gelen e-sporun temellerini atmıştır (Nosowitz 2008). Her geçen gün hızla değişen ve gelişen e-spor, tüm dünyada geniş kitleler tarafından kabul edilmesine rağmen hâlâ tam anlamıyla bir spor dalı olarak kabul edilmemektedir. Bu durum, e-sporun hâlâ gelişim sürecinde olduğunu ve geleneksel spor algısının ötesinde kendini kanıtlaması gereken yönlerinin olduğunu göstermektedir.

E-sporun rekabetçi yapısı, özellikle genç yaşlardaki bireylerin takım çalışması, stratejik düşünme ve hızlı karar alma gibi önemli becerilerin gelişmesini sağlamaktadır. Bu yönüyle e-spor, katılımcıların sosyal becerilerinin yanı sıra zihinsel yeteneklerinin gelişimine de katkıda bulunmaktadır (Tang 2018). Bu alanın lise düzeyinde yaygınlaşması, öğrencilerin okula katılımını teşvik etmekte ve akademik gelişimlerine de katkı sağlayacak bir ortam yaratmaktadır (Freeman ve Wohn 2017). ABD'de lise seviyesinde öğrenim gören öğrencilerin e-spora katılımlarının son yıllarda 200'den 1200'e yükselmesi (Hennick 2019) ve bu katılımın ortaokul seviyesine kadar yayılması, e-sporun eğitim alanında da önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Lise

öğrencilerinin sosyal ve akademik gelişimlerine de katkı sunduğu düşünülen bu tür etkinliklerin, aynı zamanda bireylerin akademik özgüvenlerini de artırabileceği söylenebilir. Akademik özgüven, öğrencilerin yalnızca akademik bilgi ve yeteneklerine değil, aynı zamanda sosyal becerilerine duyduğu güveni ifade etmektedir (Nelson Laird 2005). E-sporun yapılandırılmış ve hedef odaklı doğası, gençlerin özgüven gelişimine katkıda bulunarak akademik performanslarını destekleyici bir rol üstlenmektedir. Literatürde bu yöndeki çalışmalar incelendiğinde doğrudan e-sporda boş zaman değerlendirmenin akademik özgüvene olan etkisinin psikometrik olarak incelendiği bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Öte yandan e-spor ve akademik özgüven ilişkisine yönelik literatürün sınırlı olması bu çalışmanın önemine işaret etmektedir. Söz konusu bu çalışma ile literatüre katkı sunmak ve bu yöndeki araştırmacılara yol göstermek hedeflenmektedir. Buradan hareketle bu çalışmada amaç, e-spor oynayan lise öğrencilerinde boş zaman değerlendirmenin akademik özgüvene etkisinin incelenmesidir.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. E-Spor Kavramı

Sporun bazı alanları ile benzer özelliklere sahip olmasına karşın e-sporun kökeninin ne olduğuna dair net bir tanımın olduğunu söylemek mümkün değildir (Bányai ve ark. 2019). Kimileri e-spor terimini dijital ortamdaki sporlara tam olarak sahip olunamayacağını öne süren bir tezat olarak yorumlarken (Witkowski 2012) kimileri ise, e-sporun sporcuları dijital ortamda temsil eden birer yansımaları olarak gördüğünden e-sporun alternatif bir spor gerçekliği olduğunu savunmaktadır (Hemphill 2005). Öte yandan devamlı olarak benzer deneyimlerin tecrübe edildiği tek kişilik oyunların tersine farklı stratejilerin, ekip işleyişinin yer aldığı ve yenilikçiliğin ön planda olduğu e-spor kavramı çok oyunculu dijital bir oyun türüdür (Collis 2020). Elektronik spor (e-spor) dijital eğlence dünyasının en hızlı büyüyen dallarından birisidir. Teknolojiye erişimin kolaylaşması ve internet kullanımının artması ile beraber çevrimiçi oyunların popülerliği de artış göstermiştir (Cranmer ve ark. 2021). 2022 yılında 261,2 milyon olan dünya çapındaki e-spor tutkunlarının sayısının 2025 yılında 318 milyonu aşması tahmin edilmektedir (Hlee ve Lee 2023).

Son yıllarda popülaritesinde gözle görülür nitelikte bir artış olan e-spor kavramı için yapılan bazı tanımlar şu şekildedir:

- ✚ Wagner (2006)'a göre; bireylerin teknolojik imkânlardan faydalanarak kendilerini zihinsel ve fiziksel olarak geliştirdiği aynı zamanda farklı fiziksel yeteneklerini keşfettiği sportif bir faaliyet alanıdır.
- ✚ Zang ve ark. (2008)'a göre; insanların bilgisayar ortamında farklı yazılımlar aracılığı ile simüle edilen oyun ortamlarında zamana karşı yarıştığı oldukça fazla dikkat gerektiren, sosyalleşmenin yanında reaksiyon hızı, el-göz koordinasyonu gibi fiziksel özelliklerini de geliştirdiği bir spor türüdür.
- ✚ Lee ve ark. (2014)'a göre; kişilerin, gerçeğe benzer sanal ortamlarda, zihinsel ve fiziksel yeteneklerini teknolojik cihazlar aracılığıyla sergilediği, çeşitli yarışma ve ligleri bulunan rekabetçi bir spor türüdür.

- ✚ Hamari ve Sjöblom (2017)'a göre; elektronik ortamda bilgisayar ara yüzleri aracılığı ile oyuncular tarafından komuta edilen karakterlerin sporun temel öğeleri olan rekabet ve iş birliğini içinde barındıran bir spor türüdür.
- ✚ Szillat ve ark. (2020)' a göre hem bireysel hem takım olarak oynanabilen rekabet ortamında kazanma odaklı video oyun türüdür.
- ✚ Collis (2020)' e göre; birbirini tekrar eden ve tek oyunculu kalıplaşmış oyun modundan farklı olarak çok oyunculu oyun ortamlarında iş birliğinin ve planlı hareket ederek her defasında farklı oyun içi hareketlerin görüldüğü dinamik video oyun türüdür.

2.2. E-Spor Tarihi

E-spor, geçmişten günümüze pek çok değişim ve gelişim evresi geçirerek gelmiştir. Bu gelişim evreleri sıralanacak olursa; ilk video oyunlarının ortaya çıkışı erken dönem (1972-1980), oyun salonlarının sayısının artması ile geniş bir alana yayılması gelişmekte olan dönem (1990-2000), çevrimiçi oyunların ortaya çıkma dönemi ve küresel dünya turnuvalarına geçiş gelişmiş dönem (2000-şu anda) şeklinde sıralamak mümkündür. E-spor oyunlarının son yıllarda bu denli hızlı gelişim göstermesin temel etkenlerinden biri internet teknolojilerindeki gelişimdir (Davydova ve ark. 2024). E-sporun tarihi çok eski olmamakla beraber resmi olmayan ilk e-spor turnuvası 1980 yılında Amerika'da bir atari firması tarafından düzenlenen yaklaşık on bin sporcunun katılımıyla gerçekleştirilen 'Space Invaders Championship' turnuvasıdır (Nagel ve ark. 2016). E-spor temini ilk defa kullanan en eski kaynakların başında 1999 yılında Çevrimiçi Oyuncular Birliği'nin (OGA) tanıtımında Eurogamer Evangelisti Mat Bettington, e-spor ile geleneksel sporu karşılaştırmıştır. Yine o yıllarda İngiliz spor konseyi tarafından İngiltere'de düzenlenen profesyonel bilgisayar oyunları şampiyonası organizasyonunun resmi bir spor olarak tanınması yönündeki çabalar başarısız kalınca tartışmalar daha da büyümüştür (Bele ve ark. 2022).

Rekabetçi oyunların tarihi genel olarak ağa bağlı birinci şahıs nişancı oyunlarının çıkması, özellikle de 1993 yılında oyun piyasasına sürülen "Doom" oyunu ile 1996 yılında çıkan "Quake" isimli devam oyunu ile ilişkilendirilmektedir. Bunun akabinde "Klanlar" adı altında birçok takım oyuncularının katılımıyla çevrimiçi bir turnuva yarışması düzenlenmiştir. 1997 yılında profesyonel ve yarı profesyonel çevrimiçi oyun

ligleri kurulmuştur. Bu liglerin öne çıkanlarından biri Amerika Birleşik Devletleri'ndeki spor ligleri örnek alınarak oluşturulan ve hala etkin olan “Siberatloncu Profesyonel Ligi” gösterilebilir (Wagner 2006).

E-spor tarihi açısından Cyberathlete Professional League'nin (CPL) kurulması bir dönüm noktası olarak kabul görmüştür. Profesyonel e-spor yarışmaları için öncülük eden bu lig, oyunların organizasyonu, sponsorluklar, kurumsal ortaklıklar ve kar marjları ile alakalı birçok standart belirlenmiştir. Canlı olarak izleyiciler önünde düzenlenen ilk CPL turnuvası 1997 yılında “The Frag” olarak bilinen “The Foremost Roundup Of Advencerd Gamers” (İleri Düzey Oyuncuların En Önde Gelen Topluğu) olmuştur. CPL felsefesine göre profesyonel oyuncular tarafından oynanan bilgisayar oyunları artık yeni gelişen bir spor dalı olarak kabul edilmiştir (Bele ve ark. 2022).

Oyun geliştirme şirketi Valve, 1999 yılında birinci şahıs nişancı oyunu “Half Life” ile benzer alanları olan “Counter Strike” oyununu piyasaya sürmüştür. Bu oyun rekabetçi oyunlar arasında dönemin önde gelen oyunu Quake'i geride bırakarak büyük bir rağbet görmüş ve o günden sonra batı e-spor etkinliklerinin merkezi ögesi olmuştur. Doğuda e-spor kültürünün başladığı yer olarak Kore bilinir. Koreli politikacıların 1990' lı yıllarda gelişmiş telekomünikasyon uygulamalarını serbest bırakması ile Kore'de geniş bant altyapısında hızlı bir büyüme görülmüştür. Gelişen bu altyapının dijital televizyon ve çevrimiçi oyun içerikleriyle doldurulması beklenirken, Koreliler ABD ve Avrupa'nın aksine kendi oyun şirketlerinden biri olan NC Soft'un 1998 yılında ürettiği “Lineage” gibi “Devasa Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarını” (MMORPG) ve “Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları” birinci şahıs atış oyunlarını tercih etmiştir. 1990' lı yılların sonlarından itibaren Kore oyun pazarı, Blizzard Entertainment'in şirketi tarafından 1998 yılında piyasaya sürdüğü çok kullanıcı gerçek zamanlı strateji oyunu “StarCraft”ın hâkimiyeti altındadır (Seo ve Jung 2016).

Kore'deki geniş bant altyapısı aynı zamanda bilgisayar etkinliklerini yayınlamaya olanak sağlayan televizyon istasyonlarının kurulmasını da hızlandırmıştır. Bu gelişmeler neticesinde Koreli bireysel Star Craft oyuncuları hem büyük liglerde yarışan profesyonel sporcularla aynı statüye ulaşmış hem de farklı oyun kültürlerini de bu oyunlar sayesinde tanımıştır. Batı ve Doğu e-spor oyunları artan küresel e-spor etkinlikleri olmasına rağmen bir türlü ortak payda da buluşamamış bu iki oyun ekosistemi neredeyse birbirinden

bağımsız olarak gelişimini sürdürmüştür. Benzer bir durum farklı kültürlerin farklı spor disiplinlerini tercih ettiği geleneksel sporlarda da görülmektedir (Bele ve ark. 2022). 2002 yılına gelindiğinde ‘Major League Gaming’ Amerika’da kurulmuştur. 2008 yılında Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF) kuruldu. 2016 yılında bu federasyon ile Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) arasında e-sporun tanınması içerikli resmi yazışmalar olmuştur. 2017 yılında Asya Olimpiyat Komitesi’nin aldığı karar gereğince Çin’de yapılacak olan 2022 Asya Oyunları’nda e-sporun madalya yarışlarında yer alması kararına varılmıştır. E-spor oyunlarının yapılan açıklamalar ışığında 2024 Paris Oyunları’nda da yer alacağı duyurulmuştur (Jonasson ve Thiborg 2010; DiFranciscou ve ark. 2018).

Türkiye’de kurulan ilk e-spor takımı 2003 yılında ‘Dark Passage’ ekibidir. 2005 yılına gelindiğinde ‘Team Turquality’ takımı, 2008 yılında ise ‘HWA Gaming’ takımları oluşturulmuştur. Beşiktaş e-spor takımı 2005, Galatasaray ve Fenerbahçe e-spor takımları ise 2016 yılında kurulurken bunlara ek olarak birçok üniversite takımları kendi ekiplerini oluşturarak yarışmalarda boy göstermiştir. Türkiye E-spor Federasyonu 2018 tarihinde kurulmuş olup, Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak hizmet vermeye başlamıştır. 2014 yılı itibari ile profesyonel olarak turnuvalara katılım gösterecek yarışmacılara iller bazında gençlik ve spor müdürlükleri tarafından e-spor oyuncu lisansı verilmektedir (Keçeci 2020).

2.3. E-Spor Oyun Türleri

E-spor oyunları çok fazla türe sahiptir. Bu türleri genel olarak savaş oyunları, strateji oyunları, spor oyunları ve dövüş oyunları gibi birçok alt başlıkta sıralayabiliriz.

2.3.1. MOBA- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

Türkçe açılımı, çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası olan bu video oyun türü e-spor turnuvalarının vazgeçilmezlerinden biridir. Bu türün en bilinen ve en yaygın oynanan oyunları “League of Legends” ve “DOTA” oyunlarıdır. Oyun, genelde bir haritadan hareketle, beş kişiden oluşan ikişer takımın rakibin enerji kaynaklarını etkisiz hale getirmek için mücadele ettiği bir savaş oyunudur. Rakibin savunma ve saldırılarını bastırarak enerji kaynaklarını yok etmek için oyun içindeki kahramanların seçimi oldukça önem arz etmektedir. Doğru kahraman seçimleri yapıp ortak bir güç ortaya çıkarmak

birincil amaçtır. Aksi takdirde kahramanlar rakibin direncini kıramayıp kendi üstlerini kaybederlerse yenilgiye uğramış olurlar. Bu kahramanların seçimi oyun başlamadan önce belirli bir sistem dâhilinde draft olarak bilinen kahraman seçimleri ile yapılır. Her bir kahraman niteliksel ve fiziksel olarak farklı özelliklere sahiptir. Bu nedenle rakibin kahramanlarının zayıf noktalarının belirlenip doğru kahraman seçimiyle üstlerinin çökertilmesi amaçlanmaktadır (Chen ve ark. 2018; Xia ve ark. 2019).

2.3.2. FPS-Birinci Şahıs Nişancı

FPS oyunu tekli veya takım olarak oynanabilen belirli hedefler doğrultusunda genellikle karakterin sadece elleri ve kollarının görüldüğü birden fazla oyun arenasında oynanan bir tür silah ve strateji oyunudur. FPS oyun türünde taktik, zamanlama, el-göz koordinasyonu ve reaksiyonlar hem bireysel hemde takım başarısı için belirleyici unsurlardır. Oyun içerisinde sesli ve yazılı olarak iletişim kurulabildiği gibi genel olarak amaç; rakiplerden önce değerli silah ve edvanterleri toplayarak rakiplerden gelebilecek saldırılara karşı korunmak ve doğru zamanda saldırıya geçerek galip gelmektir (Çınar 2020; Clarke ve Duimering 2006). Bilinen ilk FPS oyunu “Maze War” adlı savaş oyunudur. Fakat bu oyun türüne popülerlik kazandıran oyun “Doom” olmuştur ve bu oyununda serisi hala devam etmekte ve ilgi görmektedir. Son dönemlerin en çok bilinen FPS oyun türü ise “Half-Life” ve onun farklı bir modu olarak bilinen “Counter-Strike” olurken onları takip eden CS:GO ve Call of Duty oyunları da bu oyun türünün daha çok popülerlik kazanmasında öncülük etmiş ve oyun tutkunlarının en çok tercih ettiği oyun türleri arasına girmesinde büyük bir paya sahibi olmuşlardır (Tırnovalı 2019).

2.3.3. MMORPG-Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Oynama Oyunları (MMORPG), dünyanın farklı yerlerinde daha önce birbirlerini hiç görmemiş kişilerin bile oyunun sesli ve anlık mesajlaşma özelliği sayesinde iletişim kurarak tanışmasına ve sosyalleşmesine ortam sağlamaktadır. Oyun içinde iş birliği yaparak gruplar halinde oyun alanında bulunan değerli eşyaların toplandığı ve ortak bir amaç uğruna hareket ettiği çevrimiçi savaş ve strateji oyunudur (Rusaw 2011; Zhong 2011).

MMORPG oyunlarında bireysel olarak sonuca ulaşmak oldukça zor olduğu için ana hedefe ulaşmak için onlarca hatta yüzlerce kişinin iş birliği yapması gerekebilmektedir.

Örnek verilecek olursa; bu oyun türünün önde gelen ve çok yaygın olarak oynanan oyunu olan World of Warcraft'ta (McKenna ve ark 2010), hedefe ulaşmak için en az kırk kişinin birlikte çalışması gerekebilir ve farklı planlar, stratejiler geliştirmek için bu çalışmalar günler hatta haftalarca sürebilir. En çok bilinen oyun türleri Metin 2, World of Warcraft, Knight Online'dir (Murphy 2007).

2.3.4. RTS-Gerçek Zamanlı Strateji

RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) oyunları, tursuz oyunlar ve askeri simülasyonlardır. Bu tür oyunlarda oyuncular beğendikleri bir kabileyi seçmekte ve kabilenin lideri olarak hareket etmektedirler. RTS oyunlarında amaç; rakibi yok etmek için öncelikle bir üst inşa etmek ve inşa edilen bu üstte doğru birimler kurarak rakip birimlerin zayıf yönlerini tespit ederek oyunu kazanmaya çalışmaktır. Bu oyun türünde fazla birliğe sahip olmaktan daha önemlisi doğru zamanda ve en uygun koşulda doğru birliği oraya yönlendirmektir. Strateji seçiminin oldukça önemli olduğu bu oyunda asıl önemli olan, rakibin ne tür strajiler geliştirdiğini tahmin ederek rakibin güçlü olan birimleri üzerine yoğunlaşarak oyunu kazanma şansını arttırmaktır. Sıra tabanlı oyun türlerinde oyuncular hamle yapmadan önce karşı tarafın hamle yapmasını beklerken; RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) oyun türlerinde oyuncular oyun üstünlüğünü ele geçirmek için kendilerine sıra gelmesini beklemeden sürekli ve karşılıklı hamleler yaparlar. Milyonlarca satan Blizzard Entertainment'ın Starcraft ve Warcraft'ı ile Ensemble Studios'un Age of Empires'ı gibi basitleştirilmiş askeri simülasyonları en çok oynanan RTS oyunlarıdır (Ding ve ark. 2009; Farouk ve ark. 2013; Schadd ve ark. 2007).

2.3.5. CCG-Kart Koleksiyonu Oyunları

Belirli kart sayılarının olduğu ve kart destelerinin oyun başlamadan önce oyunculara eşit dağıtılıp sırası gelen kişinin oynadığı bu karşılıklı oyunda amaç yapılan hamleleri ve kartları unutmamak ve biraz da şans yardımıyla gelebilecek kartları önceden tahmin etmeye çalışmakla oynanır. Oyun karşılıklı iki kişiyle oynandığı gibi grup olarak da oynanabilir. Bu oyun türünün en popüler hali Hearthstone olarak karşımıza çıkmaktadır (Adinolf ve Turkay 2011; Çınar 2020).

2.3.6. BR-Hayatta Kalma Oyunları

Oyuncuların hayatta kalan son kişi olarak oyunu kazanmayı amaçladığı hem daralan zamana hem de oyun içindeki diğer karakterle savaştığı çeşitli silah, zırh, cephane ve sağlık öğelerini toplamak için yarıştığı bir oyun türüdür. Oyuncular, oyun alanında nerde olduklarını ve rakiplerine olan mesafelere bakabilmekte, haritayı kullanarak hareket edebilmektedirler. PUBG ve Fortnite bu oyun türünün en önemli ve en popüler temsilcileridir (Choi ve Kim 2018).

2.3.7. Dövüş Oyunları

Bu oyun türünde, oyuncuların amacı, oyun başlamadan önce farklı özelliklere sahip karakterler arasından mümkün olduğunca güçlü bir karakter seçerek bireysel mücadelelerde rakip karakterleri alt etmek ve böylece oyunu kazanmaktır. Bu oyun türü genellikle teke tek oynanmakla beraber geçmişi atari salonlarında oynanan dövüş oyunlarına dayanmaktadır. En çok bilinen ve oynanan başlıca oyun türleri Street Fighter, Mortal Kombat ve Tekken'dir (Daloğlu 2021).

2.4. Spor Oyunları

Genel olarak dünyada hemen her sporsever tarafından kabul görmüş geleneksel spor branşlarının sanal ortama uyarlanmış şeklidir. Bu oyun türlerinin en ilgi çekici yönlerinden biri insanların basketbol, futbol, voleybol ve tenis gibi en çok izlenen spor branşlarında tuttıkları takımın oyuncularını sanal ortamda oynatarak galip gelme çabalarıdır. Bu oyun türünün en çok tercih edilen oyun serileri ise FIFA, PES ve NBA'dır (Çınar 2020; Daloğlu 2021).

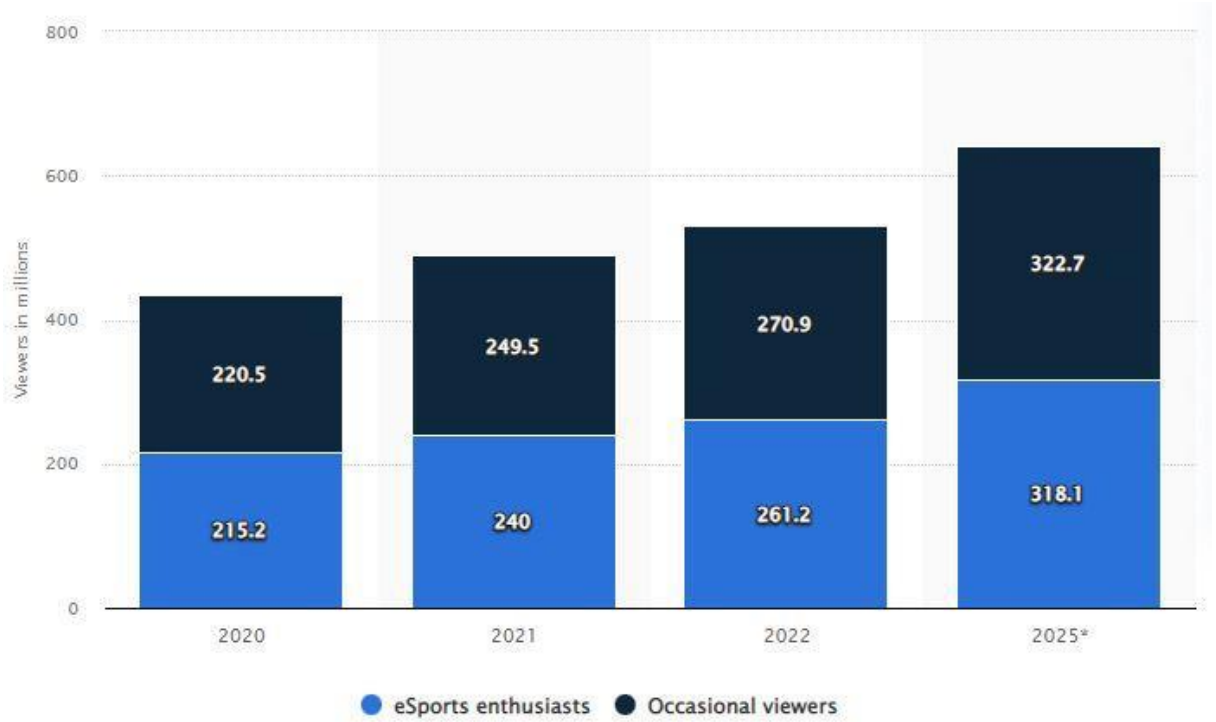
2.5. E-Spor Ekonomisi

Dünya çapında 1 milyardan fazla kişinin video oyunu turnuvalarını takip ettiği tahmin edilmektedir. Bu sayı başta Formula 1 motor yarışı ve Beyzbol Dünya serisi TV seyircileri olmak üzere başka birçok spor branşı izleyicisi sayılarının kat ve kat üzerinde bir rakamdır. E-spor hayran kitlesinin büyük çoğunluğunu Asyalılar oluşturmaktadır. Çin'de 300 milyondan fazla kişinin e-spor izlediği bildirilirken, Vietnam'da internet kullanıcılarının büyük bir bölümü yakın zamanda bir video oyunu turnuvası seyrettikleri görülmektedir. Finlandiya'da 18-29 yaş arası geçlerde elektronik spor en önde gelen spor

organizasyonudur. Daha önceleri Finlandiya’da en popüler spor dalı olan buz hokeyini %53 gibi ciddi bir oranla geride bırakan e-spor ülkedeki gençler arasında en ilgi çekici spor dalı olmayı başarmıştır (Mangeloja 2019). E-spor izleyicileri spor organizasyonlarını arenaya gidip canlı olarak seyredebileceği gibi Twitch oyun platformu üzerinden çevrimiçi olarak da izleyebiliyorlar. Yıllarca bu sporu yapmış önde gelen yarışmacıların kazançları milyarlarca doları aşabilmektedir. Dünya genelinde şuan 2,6 milyarı aşan aktif e-spor oyuncusu vardır ve sektör analistlerine göre, 2018 yılı itibarıyla e-spor endüstrisinin toplam ekonomik değerinin 138 milyar dolar olduğu düşünülmektedir. Yayın gelirleri, oyun içi uygulamalar ve düzenlenen etkinlik payları hesaplandığında e-spor platformlarından 2019’ da 1 milyar dolar gelir elde edilmiştir (Hlee ve Lee 2023).

2016 yılında dünya genelinde 148 milyon e-spor meraklısı olduğu söylenirken, bu rakam 2017 yılında 191 milyonu aşmıştır. Buna paralel olarak 2016 yılında 493 milyon dolar olan endüstri gelirleri 2017 yılında 660 milyon doları bulmuştur. İzleyici sayında da büyük bir sükse yapan e-spor organizasyonları düzenlenen turnuvalarda Amerika’nın büyüklük olarak önde gelen salonlarından olan Seattle’daki Key Arena ve New York City’deki Madison Square Garden’daki tüm biletler tükenmiştir. Fakat daha da şaşırtıcı olan çevrimiçi izleyici sayısıdır. “League of Legends” Dünya Finalleri, aynı zaman aralığında düzenlenen NBA finallerinden 12 milyon daha fazla izleyicinin ilgisini çekmiştir (Cunningham ve ark. 2018).

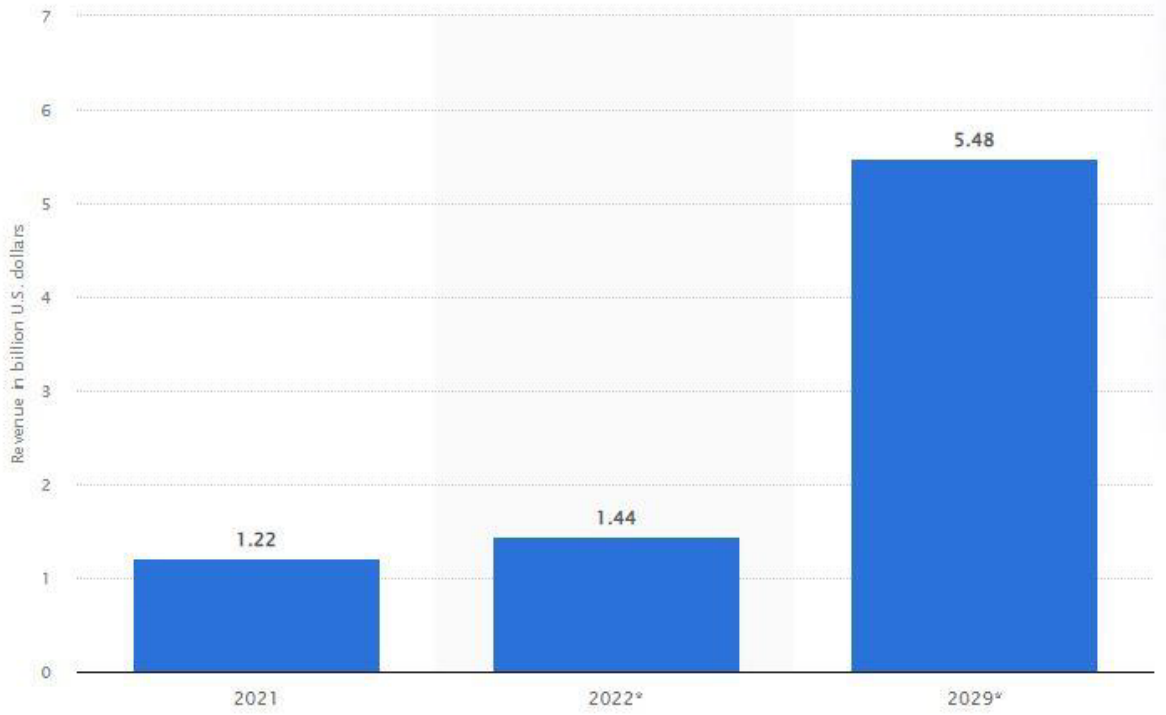
E-spor sektörü maddi olarak, yayın ve yayın hakları ücretleri, ürün satışı, canlı etkinlik bilet satışları, etkinlik sponsorlukları gibi birçok farklı kollar tarafından desteklenmektedir. Elde edilen gelirler doğrudan oyunculara gitmemekte ve büyük kısmı takımın organizasyonları tarafından kullanılmaktadır. E-spor takımı bu anlamda bir şirket gibi hareket etmekte, oyuncularının yıllık sözleşmelerle çalıştığı söylenebilmektedir (Heit-ner 2018). E-spor takımlarının kazandıkları paranın büyüklüğünü anlamak için onları geleneksel spor takımlarıyla karşılaştırmak konunun anlaşılması açısından önemlidir. Geleneksel spor takımlarının büyük stadyumları ve genellikle bölgesel hayran kitleleri olsada e-sporlar çevrimiçi olarak yayınlanıyor, dolayısıyla hayran kitleleri dünyanın farklı bölgelerinden olabilmektedir. Sonuç olarak, geleneksel spor takımları kendi stadyumlarına gelen taraftarlara bilet ve ayrıcalıklar satarak gelir elde edebilirken, e-spor takımları genellikle bu gelir akışından yararlanamamaktadır (Reyes 2019).



Şekil 1. Yıllara Göre E-Spor İzleyici Sayısı (Milyon Kişi Cinsinden)

Kaynak: Statista 2022

2020-2022 yılı verileri ışığında dünya üzerinde e-spor izleyici sayısı 532 milyon kişiye ulaşmıştır. Gelecek yıllarda, bu sayının artarak devam edeceği ve daha fazla kişinin, profesyonel oyuncuların oynadığı favori oyunları izlemesi beklenmektedir. 2025 yılında e-spor izleyici sayısının dünya çapında 640 milyondan fazla olacağı tahmin edilmektedir (Gough 2022).



Şekil 2. Yıllara Göre E-Spor Pazar Payı (Milyar dolar cinsinden)

Kaynak: Statista 2022

Bugün e-spor, kimilerine göre sıradan bir eğlence aktivitesi olarak görülse de hem izleyici sayısı hem de her geçen gün artarak devam eden ekonomik büyümesiyle geleneksel sporun asırlar süren hegemonyasına 15-20 yıl gibi kısa bir süre içerisinde ortak olmuştur. 2022'de küresel e-spor pazarının değeri 1,38 milyar dolarının biraz üzerindedir. Buna ek olarak, e-spor sektörünün küresel pazar gelirlerinin 2025 yılında 1,87 milyar doları, 2029 yılına kadar da yaklaşık 5,5 milyar dolara kadar çıkacağı tahmin edilmektedir (Davydova ve ark. 2024).

2.6. Ligler ve Turnuvalar

Çoğu e-spor organizasyonu önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde nasıl oynanacağına dair yarışma talimatnamesini içinde barındıran, sponsorları olan, birçok takımın katılım sağladığı düzme ve yükselme yöntemi esas alınarak yapılmaktadır. Bu, Asya ve Avrupa'daki profesyonel ligler örnek alınarak düzenlenmekle beraber e-spora karşı artan ilgi ile birlikte bazı organizasyon şirketleri Kuzey Amerika'daki profesyonel spor dallarında kullanılan ve tüm takımların sezon içerisinde karşılaştığı, sezon sonunda en iyilerin katılabileceği oyunlara katılmak için mücadele ettiği liglere geçiş yapılmıştır.

Örneğin; Blizzard Entertainment; 2018 yılı ocak ayında 12 takımın yer aldığı Overwantch oyununu temel alarak Overwantch League’i ilk normal sezonu ile başlatmıştır. Bu ekiplerde oynamak isteyen oyunculara sözleşme imzalattırıp, yıllık maaş ve ek avantajlar ile takımların gelirleri ve ödül kazançlarından da pay verilmiştir. Sezonu şampiyon olarak bitiren takım 1 milyon doları kazanmanın yanında havuzda biriken ödül ile birlikte toplam 3,5 milyon doların sahibi olmuştur (Wired 2023).

E-spor dünya çapında yaygınlaşmasıyla beraber profesyonel spor ligleri, marka uzantısı olarak hizmet veren e-spor ligleri akımlarını da oluşturmuştur. Take-Two Interactive şirketi NBA ile ortaklık kurarak NBA 2K Ligi oluşturmuştur. Bu lig profesyonel bir lig tarafından işletilen ilk e-spor ligidir. İlk sezon açılışı Mayıs 2018’de 17 takımın katılımıyla gerçekleşmiştir. Buna ek olarak EA Sports şirketinin ve Major League Soccer (MLS), ile ortaklık kurup FIFA 18 oyunundan esinlenerek oluşturdukları eMLS profesyonel ligler tarafından oluşturulan bir diğer e-spor ligidir (McGehee ve ark. 2023; Polygon 2024).

2.7. Yayın Platformları

Milyonlarca insanın bir araya gelip video oyunu canlı yayınlarını izlemesine olanak sağlayan birçok sosyal medya platformu vardır. Bunların en çok bilinen ve en çok ziyaret edilen başlıcaları; YouTube, Facebook ve Twitch’dir. Covid-19 salgınının başlangıcı sırasında, izleyiciler sosyal mesafeli bir dünyada sosyal bağlantı arayışına girdikçe bu sitelerdeki izleyici sayılarının da büyük ölçüde artış gösterdiği görülmüştür (Speed ve ark. 2023). Bu sanal platformlar, insanların farklı içerikleri ve yayıncıları görüntülemelerine ve dijital bir topluluğun parçası olmalarına, eğlenmelerine, bağlantı kurmalarına ve para bağışlamalarının yanında tuttukları takımların mücadelelerini izleyip desteklemelerine de olanak sağlamıştır (Freeman ve Wohn 2017). Sadece birkaç yıl içinde Twitch, amatör oyuncuların tutkularını işe dönüştürmesine olanak tanıyarak, e-spor sahnesinin gelişimini hızlandırmış ve farklı oyun topluluklarının bir araya gelmesi için bir ortam sağlayarak oyun kültürünün bir temel yapı taşı haline gelmiştir (Johnson ve ark. 2019; Brown ve Moberly 2020). Dünyanın önde gelen video oyunu yayın platformu olarak bilinen Twitch 2021’ in sonlarında günlük ortalama 26,5 milyon izleyiciye ulaşarak ciddi bir izleyici kitlesine ulaşmıştır (Orduña-Malea ve Lopezosa 2024).

Twitch, çevrimiçi olarak ve mobil uygulamalar aracılığıyla kullanılabilen, yayıncıların video oyun akışından canlı izleyiciler için orijinal müzik veya sanat eserlerine kadar çok çeşitli etkinliklerde bulunurken aynı zamanda kendilerini filme almalarına ve kaydetmelerine olanak tanıyan bir yayın platformudur. Twitch yaygın olarak bir video oyunu yayın platformu olarak bilinse de (Xu, Xiao-Yu ve ark. 2021) Twitch izleyicileri bu hizmeti kullanmak için çeşitli motivasyonlar sergileyebilmektedir. Mevcut araştırmalar, izleyicilerin Twitch'i genellikle rahatlatmak, oyun stratejilerini öğrenmek ve yayıncılara katılmak için izlendiği görülmektedir (Sjöblom ve Hamari 2017).

Twitch ile ilgili bazı önemli bilgiler şu şekildedir (Juntire 2024);

- ✚ Twitch'in 2023 yılının mart ayından bu yana her ay **140 milyon** ziyaretçisi vardır.
- ✚ Bir günde **31 milyon** aktif kullanıcısı bulunmaktadır.
- ✚ Dünyanın farklı bölgelerinden Twitch'i yaklaşık **2.83 milyon** kişi takip etmektedir.
- ✚ Twitch üyeleri 2021 yılında toplam süre baz alındığında aralarında **1,3 Trilyon** dakika izlenmiştir.
- ✚ Twitch'te günün herhangi bir vaktinde açılan **103.000** canlı yayın vardır.
- ✚ Twitch'e giriş yapan katılımcıların **%72'si 16-34** yaş arasındadır.
- ✚ Twitch uygulamasını dünyada **100 milyondan** fazla kişi indirmiştir.
- ✚ Twitch'te aylık aktif bir şekilde yayın yapan kişi sayısı **8.5 milyon**'dur.
- ✚ Twitch izleyicilerinin **%65'ini** erkekler oluştururken, kalan **%35'i** ise kadın izleyicilerden oluşmaktadır.
- ✚ League of Legends oyunu, **48,1 milyar** izlenme saati ile Twitch'te en çok izlenme süresi rekorunu elinde bulundurmaktadır.
- ✚ Riot Games oyunu, **6,3 milyondan** fazla takipçi sayısı ile platformda takipçi sayısı açısından zirvede bulunmaktadır. Twitch'in yıllık geliri **1,54 milyar dolar** civarındadır.

2.8. Oyuncular

E-spor oyuncuları profesyonel oyuncular ve amatör oyuncular olarak ikiye ayrılır. Amatör oyuncular daha çok boş vakit geçirme veya eğlenmek amacıyla bu oyunları oynarken, profesyonel e-sporcular ise genel olarak bunu bir iş kolu olarak görür ve kendilerini sürekli geliştirmek için hem takım halinde hem de bireysel olarak sık sık

antrenman yapmaktadırlar. Profesyonel oyuncuların turnuvalar öncesinde kendilerini daha iyi geliştirmeleri ve müsabakalar öncesi tam hazır bulunmaları için tüm ihtiyaçlarının karşılandığı oyun evleri kurulmaktadır (Jonsson 2018). Bu evlerde e-sporcuların gerek duyduğu tüm teknolojik araçlarla donatıldığı gibi uzun süre bilgisayar başında oturarak antrenman yapan oyuncularda oluşabilecek bel ve eklem ağrıları gibi fizyolojik rahatsızlıkların önüne geçmek için spor yapabilecekleri mekânlara da yer verilmiştir (Lee ve Schoenstedt 2011).

E-sporun oyuncu ve izleyicisinin olduğu toplumların hâkim olan kültürleri üzerinde doğrudan etkisinin olduğu görülmektedir. Kültürel olarak ataerkil bir yapıya sahip olan toplumlarda oyuncu ve izleyicilerin hatta oyun içeriği üreticilerinin bile çoğunlukla erkek bireylerden oluştuğu görülmektedir. Bu durumun ortaya çıkmasında erkek egemen toplumlarda küçük yaşlardan beri erkek çocuklara silah, araba gibi oyuncaklar; kız çocuklara ise bebek ve ev eşyaları gibi oyuncaklar alınarak evi ve aile hayatını benimseyip öyle büyümelerinin önünü açmıştır. Aynı durumun izleri kız çocuklarının öğrenim hayatını sınırlandırma ve bu sayede bilgi ve becerilerinin farkına varamamalarının yanında teknolojik gelişmeler ve teknolojik imkanlardan uzak yetişmelerine ortam sağladığı için kız çocuklarının ataerkil toplumlarda e-spor oyunlarına hem oyuncu hem de seyirci olarak aktif katılımının önüne geçmiştir (Kari ve Karhulahti 2016; Jonsson 2018).

2.9. Takımlar

Profesyonel oyuncular veya “pro gamers” genelde bir takıma ya da daha geniş çaplı oyun derneklerine bağlı olarak faaliyet gösterirler. Evil Geniuses, eRa Eternity, Splyce, Team EnVyUs ve Natus Vincere gibi takımlar çeşitli profesyonel oyunculardan oluşurlar. Düzenlenen turnuvalarda oyuncular kazandıkları para ödülleri ek olarak ayrı bir ekip maaşı da alırlar. Ekip sponsorları tarafından turnuva boyunca harcanacak seyahat masrafları, konaklama imkânı ve ihtiyaç duyulan oyun ekipmanları genel olarak karşılanır. Bu turnuvaların düzenlenmesine yardımcı olmanın yanında takım ve oyunculara eksik oldukları birçok noktada destek olan derneklerden bazılarını şu şekilde sıralamak mümkündür; Uluslararası E-Spor Fedarasyonu (International E-Sports Federation IESF), Uluslararası Elektronik Oyunlar Komitesi (International E-Games Committee, IEGC) ve Dünya E-Spor Derneği (World E-Sports Association, WESA)

bulunmaktadır. Müsabakalar oynanırken müsabakaları sunan spikerler ve oyun alanında bulunan sporcular birbirlerine takma adları veya soyadları ile seslenirler (Espn 2023).

Bazı geleneksel spor takımları ve sporcuları da e-spora son zamanlarda oldukça fazla ilgi göstermenin yanında Shaquille O'Neal ve Rick Fox gibi ünlü spor adamları kendi spor takımlarını kurmuşlardır. Avrupa'da e-spor takımına sahip bazı kulüpler Fransız futbol takımı Paris Saint-Germain ve Alman futbol takımı Schalke04 iken, Türkiye'de bu alanda yatırım yapan bazı kulüpler ise Galatasaray, Fenerbahçe ve Beşiktaş'tır (Fanatik 2024; Bloomberg 2023; Espn 2023). Öte yandan oyuncularının tamamı kadın sporculardan oluşan e-spor takımlarına PMS ve Frag Dolls en bilinen örneklerin başında gelirler (Archive 2024).

2.10. Zaman ve Boş Zaman Kavramı

İnsan hayatı idame edilirken temel gereksinimlere duyulan ihtiyaç kadar bireysel gelişimin yanında iş hayatı da önemli bir yer tutmaktadır. Kendisine farklı hedefler koyan kişiler, akıp giden ve her geçen gün giderek daralan zamanın farkına varması ile zaman kavramı çeşitli tanımlarla açıklanmaya çalışılmıştır (Heidegger 1992; Leaper ve ark. 2012). Yaşamın her alanında insanlar için çok kritik bir öneme sahip olan zaman kavramı, özellikle sanayi devriminden sonra insanların gelir düzeylerinin değişmesi ve çalışma saatlerinin kısalması ile iş hayatlarından arta kalan zamanın en verimli şekilde kullanılması açısından zamanın yönetimi ve planlanması bir gereklilik haline gelmiştir. Hızla akıp giden hayatın vazgeçilmez bir kaynağı olan zaman, fiziki olmayan varlığı nedeniyle sıklıkla göreceli bir durum olarak ifade edilmiştir (O'Neill 2001).

Smith'e (1998), göre zaman, insanların kontrolünün dışında gelişen fakat bunu en iyi şekilde değerlendirmenin şahısların kendi inisiyatifinde olan geçmişten günümüze, bu günden yarına silsile yolu ile bir birini takip eden ve hiç durmadan akıp giden süreci temsil eder (Scoot 1997). Zaman, değer biçilemeyen ve hiçbir şekilde geri alınamayan kıt bir kaynaktır. Para ile satın alınamaz, durdurulamaz ve depolanamaz. Bu nedenle insanlar için doğal bir kaynak olmakla birlikte zaman, asla geri dönüşümü olmayan tek bir anın gerçekleşmesi durumudur (Cilliers ve ark 2013).

Zamanın sürekli ilerlemesi ve dinamik bir yapıya sahip olması açısından en verimli şekilde kullanılmak istenmesi zaman yönetimi kavramını ortaya çıkarmıştır (Claessens

2007). Zaman yönetimi iş hayatının yanında özel yaşamın da periyotlar halinde ve belirli planlar dâhilinde denetim ile birlikte belirli kontrollerden geçen eylemler bütünüdür. Doğru ve etkin yapılan bir zaman yönetimi, yaşam kalitesini artırabilme, iş verimliliği geliştirme ve sistemli düzenin oluşturulabilmesi açısından değer taşımaktadır (Macan ve ark. 1990). Zaman yönetiminin daha etkin kullanılabilmesi için stratejiler geliştirilmekte ve bu stratejiler ile zaman tasarrufu, stres azaltma ve diğer faydalar elde edilmektedir (Gajewska ve Piskrzyńska 2017).

Boş zaman kavramına dair ilk bulguların Antik Yunan'da ortaya çıktığı ifade edilmektedir. Boş zaman kelimesi ilk olarak Antik Yunancada 'schole' anlamına gelen kavramdan türetilmiştir. Antik Yunanlılar boş zaman kavramını çalışma eyleminin zıttı, kültürel gelişim için en uygun şartları içinde barındıran önemli bir değer ve evre olarak tanımlamaktadırlar. Eğitim öğretim temel alınarak inşa edilen okul ve benzeri kurumlarda ders öğreniminin yanında, bu zamanın planlı ve organize bir şekilde kullanılmasını dizayn eden ilk medeniyet Antik Yunanlılar olmuştur (Hunnicut 2006; Torkildsen 2012).

Boş zaman kavramı İngilizce "Leisure" kelimesine karşılık olarak gelse de bu kelimenin köken olarak incelendiğinde Latince "izinli olma, özgür olma" anlamlarında kullanılan "Zicere" kelimesinin türetilmesiyle lügatta yer edindiği anlaşılmaktadır. Zaman içerisinde Fransızca'da kullanılan "Loisir" kelimesiyle özdeşleşmiş ve uluslararası literatürde boş zaman kavramı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Mieczkowski 1990). Boş zamanın bireyler üzerinde fiziksel sağlığı geliştirme ve psikolojik rahatlık sağlama gibi olumlu etkileri bulunmaktadır. Bireylerin sağlıklı yaşam elde etmesi için boş zaman faaliyetlerine katılım sağlamasına, boş zaman aktivitelerinin niteliğinin ve niceliğinin artırılmasına, yaşamın her alanında fiziksel ve ruhsal sağlığı iyileştirici eylemlerin sürekliliğine ihtiyaç duyulmaktadır (Godbey 2003). Boş zaman, genellikle günlük hayatta yapılması gereken yükümlülüklerin dışında kalan pozitif süreç olarak nitelendirilen zihinsel bir olgudur. Diğer bir deyişle, bireylerin çevresinde meydana gelen olay ve olgulara yönelik sergilemiş oldukları barışı ve üretkenliği teşvik eden tutumlardır (Shaw 1980). Boş zamana sahip bireyler bu zaman aralığında özgürce hareket edip diledikleri aktivitelerle katılarak diğer insanlarla daha çok sosyalleşme imkânı bulmanın yanında, hayatın süregelen sıkıcılığını ve yükünü bir kenara bırakıp mutluluk hazzına ulaşmayı hedeflediği bireyin kendini iyileştirici, geliştirici ve besleyici ortamlara yönlendirdiği güçlü bir motivasyon ve rejenerasyon kaynağı olarak görülmektedir (Coleman ve Iso-

Ahola 1993). Boş zamana yönelik tanımlara bakıldığında; Dumazedier (1967) boş zamanı bireylerin iş, aile ve sosyal yükümlülüklerinden kurtuldukları zamanda özgür olarak seçtikleri keyif verici aktivite alanı olarak tanımlamaktadır. Haywood ve Henry (1986), boş zamanı kavramsal olarak üç farklı şekilde incelemektedir. Birincisi, boş zaman yaşamsal gereklilikler yerine getirildikten sonra arta kalan zamandır. İkincisi, boş zamanın kişisel zenginleşme ve tatmin için bilinçli bir şekilde kullanılmasıdır. Üçüncü ise boş zamanın sosyal entegrasyon, iş birliği, karşılıklı anlayış, fiziksel sağlık, psikolojik sağlık ve refah gibi sosyal olarak tanımlamalardan fonksiyonel bir aktivite olarak kabul edilmesidir (Rojek 2005).

2.10.1. Boş Zamanın Temel Fonksiyonları

Gündelik hayatın büyük bir kısmını kapsayan boş zaman eğilimleri anlık tatmin sağlamanın yanında içgüdüsel olarak ödüllendirici, keyif vermek gibi pek çok pozitif hazzı yaşatmanın yanında çok az eğitim gerektiren ya da hiç gerektirmeyen, nispeten kısa ömürlü gelişi güzel aktiviteleri içermektedir (Stebbins 2009). Bu eğilimlerin birçoğu profesyonel olmasa da ara sıra yapılan yetişkin aktiviteleri şu şekilde sıralanabilir. Oynama; tenis oynamak, doğada yürüyüş yapmak, yüzmek, manzarayı izlemek vb. Dinlenme; tekne gezisi yapmak, öylece uzanmak, televizyon izlemek, kitap sayfasını çevirmek vb. Pasif eğlence; bulmaca çözmek, puzzle yapmak, şans oyunları vb. Aktif eğlence; bekleme alanlarında gelişen tesadüfi ve anlık sohbetler ya da mesai sonrası toplantılar, özel partilerdeki sosyal sohbetler vb. Fizyolojik ihtiyaçları giderme aktiviteleri; ekstrem sporlarla hareket heyecanı yaşama, sanat eserlerini inceleme ya da bulutları seyretme gibi altı türde gündelik boş zaman aktivesi vardır (Stebbins 1997). Öte yandan ciddi boş zaman ise; boş zamanlarda keyfilikle çalışmanın ciddiyetle ilişkilendirildiği boş zamanda da ciddiyetin mümkün olduğu bildirilmektedir (Stebbins 1982). Daha çok kendini gerçekleştirme, kariyer duygusunu geliştirme, profesyonelleşme benzeri boş zaman katılım biçimidir (Blackshaw ve Crawford 2009). Ayrıca ciddi boş zaman hem bireyin kendi kendini geliştirmesi bakımından hem de toplumun bütünleşmesini sağlaması açısından günlük hayatta kritik bir öneme sahiptir (Rojek 2000).

Boş zaman aktiviteleri pasif ve aktif boş zaman olarak ikiye ayrılabilir. Pasif ve aktif boş zaman tahsisinde bireylerin aktiviteye ya da eyleme katılımı belirleyicidir. Pasif boş

zaman, bireyin aktif katılımını gerektirmeyen rekreasyon aktivitelerini içerir. Bunların en baskın kalıplaşmış biçimi televizyon izleme iken (Dardis ve ark. 1994) radyo, kayıt ya da kaset dinleme; kitap, dergi ya da gazete okuma; telefonla konuşma ya da evdeki diğer yetişkinlerle ve ev dışındaki kişilerle yüz yüze görüşmeler de pasif boş zaman türleridir (Juster ve Stafford 1985). Aktif boş zaman bir tür fiziksel efor içeren ve genellikle bireylerin evin dışına çıkmasını gerektiren (Firestone ve Shelton 1988) birtakım aktivitelerdir. Ancak evde gerçekleşen hobi çalışmaları ya da içeriği anlamlandırmaya çalışmak gibi zihinsel katılımlar da aktif boş zaman formlarıdır. Bu bağlamda aktif ve pasif boş zaman aktivitelerini ayıran en önemli nokta yapıdaki karmaşıklık, artan zorlukları karşılama ve anlamlı hedeflere ulaşma yolunda kişisel katılım, konsantrasyon, çaba ve bağlılıkla ilişkilendirilebilecek açık bir dizi kural ve prosedürdür (Elkington 2017).

Boş zamanı hızlı ve yavaş boş zaman olarak ikiye ayıran Rojek, post-modern teorisinden esinlenerek ortaya çıkardığı ve aktivitelerin gerçekleşme sürelerini baz alarak yaptığı bir analiz öne sürmüştür. Hızlı boş zamanı mobil/hareketli, parçalı ve değişken gibi özelliklerle ilişkilendirirken, yavaş boş zamanı ise istikrarlı, devamlı ve düzenli boş zamanla ilişkilendirmiştir. Bireyler ve toplumlar düzeyinde farklılık gösterebileceği hızlı ve yavaş boş zaman görünümünü bireyler nazarında örneklendirilecek olursak, bilgisayar oyunları, oyun içerisindeki yer değiştirmelere ve patlamalara yoğunlaşacak dikkat sürelerine ve oyunun bütünü yerine bir bölümüne odaklanılmasına göre tasarlanmıştır. Çoklu ortam deneyiminde monitör başındayken oyuncuyu oyundan ayrılma, kanal atlama, oyun sırasında başka bir multimedya aktivitesine katılma ve internette gezinme gibi fırsatlar sunması açısından yüksek oranda hareketlilik ve aktiviteleri hızlı bir şekilde değiştirme imkânı sunması açısından bireylerin parçalanma bilincini geliştirmektedir. Fakat kitap okumak gibi yavaş boş zaman türleri kurgudan zevk alma anlatımın ve karakterin gelişimin hayal gücünde canlandırmanın uygun olması sebebiyle bir disiplin gerektirir ve oldukça katı bir ortam sunmaktadır. Son yıllardaki teknolojik gelişmeler ile birlikte kulaklıkla müzik dinlerken kitap okumak veya online olarak e-kitap okuma esnekliği hızlı boş zamana olan yönelimi de artırmaktadır (Rojek 2000). Geçmişten günümüze boş zaman kavramı ile ilgili yapılan tanımlamalar tablo 3.1’de gösterildiği gibi ifade edilebilir. Bunlar;

Tablo 3.1. Geçmişten Günümüze Boş Zaman Kavramına İlişkin Yapılan Bazı Tanımlar

Tribe (2020)	Günlük yaşantıda ev, iş, uyku ve temel gereksinimlerin karşılanmasından sonra kalan sürelerin kişinin isteğine göre istediği şekilde kullandığı zaman aralığıdır.
O'Sullivan (2006)	Yaşamla ilgili tüm zaruri olan yükümlülükler ve ihtiyaçlar karşılandıktan sonra kişinin kendine ayırdığı ve istediği gibi harcayabileceği bir zaman dilimidir.
Dumazedier (1967)	Bireyin, iş, aile ve toplum yükümlülüklerinin dışında kalan zaman diliminde rahatlamak, bilgi birikimlerini artırmak, becerilerini geliştirmek, sosyalleşmek için özgür bir biçimde seçtiği bir etkinliktir.
McLean, Hurd ve Rogers (2015)	Bireyin ihtiyaçlarını yansıttığı, gevşediği, kendini geliştirdiği, haz ve mutluluk duyduğu ve sosyal ilişki ve becerilerini geliştirmeyi içeren farklı şekillerde kullanılabilecek özgürlük ve seçimdir.
Butler, Hall ve Jenkins (2004)	Zorunluluklardan kurtulmayı ve özgür olmayı ifade etmektedir.
Connell (2010)	Kendini geliştirme ve gerçekleştirme, fiziksel rahatlatma, ruhsal gelişimine katkı sağlama ve eğlence gibi olguları içeren işten ve sorumluluklardan kurtulduktan sonra kalan zamandır.
Mieczkowski (1990)	Bireyin kendi iradesi ve kontrolünde gerçekleşen ve bireye haz ve mutluluk veren, herhangi bir ücret karşılığında olmayan, tatmin sağlayan deneyimlerin yaşandığı zaman dilimidir.
Meeras, Williams (2010)	Özellikle ev ve iş içindeki görev ve sorumluluklardan, uyku gibi fizyolojik ihtiyaçlar karşılandıktan sonra kalan zamanlarda gerçekleştirilen aktivitelerdir.

2.10.2. Dinlenme Fonksiyonu

Dinlenme, fazla yüklenmeler sonucu vücutta oluşan sinir ve kas yıpranmalarının iyileşmesi ya da günlük hayatın koşturmasının yanında iş yaşamının getirmiş olduğu stres ve yorgunluğu azaltmak ve kişilerin hem zihinsel hem de bedensel olarak toparlanması için kendilerine ayırmış oldukları vakittir. Dinlemek birçok insan için uzanmak veya hiçbir faaliyete katılmadan öylece oturup soluklanmayı ifade etse de iş hayatında çok fazla efor sarf etmeden ve genel olarak zamanını oturarak geçiren insanlar için boş zaman

aktivitelerinin kendilerini hem bedensel hem de ruhsal açıdan zorlayıcı etkinliklerle dinlenme zamanını geçirmeyi tercih eden kişi sayısı yadsınamayacak düzeyde fazladır. Yeni dünya düzeninde insanlar her geçen gün farklı uğraşlar ve farklı hobiler edinerek boş zamanlarında dinlenmenin yanında hem kendilerini geliştirmek hem de mutlu oldukları şeyleri yaparak vakit geçirmeyi tercih etmektedirler (Karaküçük 2008).

2.10.3. Eğlence Fonksiyonu

İnsanların gerek iş gerek aile gerekse kişisel sorunlarının ve bunları idare ederken üzerlerine yüklemiş oldukları sorumluluklarının yanında yaşamın içinde barındırdıkları yorucu temponun üstesinden gelebilmesi ve bir sonraki güne aynı heyecanla başlayabilmesi için boş zamanlarını kendilerini mutlu edebilecek aktivite ve hobi faaliyetlerine ayırmaları oldukça önemlidir. Boş zamanlarında kişinin mental iyi oluşu için eğlenerek vakit geçirmesi ve yapmaktan zevk aldığı, duygusal olarak kendini en iyi hissettiği etkinliklere katılım göstermesi birincil hedeftir. Bu hobi faaliyetlerinin yanında sportif etkinliklere katılım göstererek zihinsel ve fiziksel açıdan kendilerini iyi hissetmeleri ve spor yaparken mutlu olmaları psikolojik sağlamlık açısından oldukça önemli bir yere sahiptir (Horner ve Swarbrooke 2005).

2.10.4. Gelişim Fonksiyonu

Boş zamanı doğru yerde ve doğru kişilerle geçirmek oldukça önem arz etmektedir. Kişisel gelişim için bireylerin iş ve okul hayatlarının dışında arta kalan boş vakitlerinde sosyal ve kültürel açıdan kendilerini geliştirmeleri için bilgi aktarımının yoğun olduğu gönüllü olarak katılım sağladığı faaliyetler gelişim fonksiyonunun odak noktasıdır. Birtakım değerlerin ortaya çıkmasında boş zamanın olumlu kullanılması kritik bir öneme sahiptir. Boş zamanın olumlu ve doğru kullanılması kişinin dinlenmesine, eğlenmesine, gelişimine ve kendini gerçekleştirmesine doğrudan pozitif etkide bulunabileceği gibi yanlış kullanılması sonucu kötü alışkanlıklar, dikkatsizlik, sinirlilik ve tembellik gibi negatif bir sonucun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Karaküçük ve Ekenci 1995).

2.11. Boş Zaman Teorileri

2.11.1. Csikzentmihalyi'nin Akış Teorisi

Csikzentmihalyi, müzik bestelemek, sanatsal yaratıcılık, cerrahi ve öğretmenlik mesleği gibi, insanlara icra ederken büyük tatmin duygusu sağladığı düşünülen faaliyetleri ve dağcılık, satranç gibi içsel motivasyonun yanında kişilerin, yaparken çok fazla keyif aldığı daha çok spor ve hobi etkinliklerinden oluşan ciddi boş zaman etkinliklerini mercek altına almıştır. Bu incelemelerin ardından bu tür aktivitelerden alınan zevkin asıl sebebinin, kişilerde yaptıkları eylemin ardından oluşan ödüllendirici bir derin emilim ya da 'akış' durumunun deneyimi olduğu sonucuna varmıştır (Csikzentmihalyi 1988). Bireyler yapmayı planladıkları hedefler ile o hedefleri gerçeğe dönüştürebilecek yeteneğe sahip olmaları ve bu ikisi arasında dengeyi kurabildiklerinde ancak optimum akışı yaşama imkanına erişirler. Daha sonra yapılan bazı çalışmalar ise zorluklar ve beceriler arasındaki dengenin akış için önemli birer parametre olmakla birlikte tek başına akışın ortaya çıkışını tahmin etmek için yeterli olmadığını ortaya koymuştur. Akışın ortaya çıkması için algılanan zorlukların ve becerilerin bir eşik değerini aşması gerekiyordu. Beceri ve mücadelenin her ikisi de düşük seviyede olduğunda, eşit derecede dengelenmiş olsalar bile sonuç akış değil ilgisizliktir. Akış kavramı, çeşitli boş zaman etkinlikleri türlerinin incelenmesine uygulanmıştır ve bu çalışma bağlamında, bu teorinin motivasyonel bir çözüm sağlayabileceği, bazı etkinlikler ise zorlayıcı ve yüksek vasıflı içinde çok fazla risk barındıran boş zaman biçimi, aktiviteleri de vardır (Massimini ve Carli 1986).

2.11.2. Bandura'nın Öz-Yeterlik Teorisi

Bandura (1977), herhangi bir aktivite için önemli bir motivasyon kaynağının, kişinin o aktiviteyi makul bir seviyede gerçekleştirme konusunda yeterli olduğuna olan inancı olduğunu ileri sürmüştür. Bu yeterlilik 'öz-yeterlik' olarak tanımlanmış kişinin yeteneklerine ilişkin kişisel yargısına dayanan bir tür çevresel ustalık olarak görülmüştür. Bandura, öz-yeterliliğin geçmiş başarılarından, başka birini izlemenin dolaylı deneyiminden, "yapabilirsin" iknasından veya uyarılmış bir psikolojik durumdan kaynaklandığını düşünüyor. Bu kategoriler birbirini dışlamaz ve göreceli önemleri durumuna bağlıdır. Öz-yeterlik motivasyonu doğrudan artan bağlılık ve ısrar yoluyla ve dolaylı olarak da hedef belirleme üzerindeki etkisi yoluyla etkiler. Öz-yeterlikleri güçlü olduğunda insanlar kendilerine giderek daha fazla bağlanacakları daha yüksek hedefler

koyarlar (Locke ve Latham 1990). Bandura, teorisini çeşitli fobik durumların tedavisine ve ayrıca akademik başarı beklentilerine uygulamıştır. Teori ayrıca, özellikle fiziksel aktivite ve dalış, jimnastik ve kas dayanıklılığı gibi bazı zorlu sporlarla ilgili motor becerilerin edinilmesi eğitime (Feltz 1992) ve koruyucu hekimlikte egzersiz rejimlerine bağlılığa uygulanmıştır (McAuley ve ark. 1995). Öz-yeterliğin insanları performanslarının artabileceğine inanmaya motive ettiğine dair önemli miktarda kanıt vardır, ancak bunun gerçek performansı öngörüp öngörmediği daha az açıktır (Roberts 1992). Benzer şekilde, eğitim ilerledikçe yakın geçmişteki performans, başarının öz-yeterliliğinden daha iyi bir yordayıcısı haline gelir. Öz-yeterlik teorisi, spor ve egzersizle olan bağlantıları nedeniyle çalışmamızda ilgi çekicidir ancak yeterliliğe ilişkin kişisel inançları içeren diğer boş zaman türleri için de aynı şekilde geçerli olabilir (Feltz ve Mugno 1983).

2.11.3. Apter'in Tersine Dönme Teorisi

Psikolojik homeostazis fikri sıklıkla motivasyonun açıklanmasında uygulanmıştır ancak bu şekilde açıklanamayan bazı davranışlar da vardır. Bunlar, görünüşte hayatta kalmak için gerekli olmayan veya herhangi bir acil biyolojik ihtiyaçla ilgili olmayan, eğlence, hobiler ve spor gibi boş zaman etkinliklerinin örnek olduğu paradoksal veya nedensiz eylemleri içerir. Bu tür faaliyetleri değerlendirirken iki alternatif ve tersine çevrilebilir motivasyon durumunu, 'telik' ve 'paratelik'i ayırdı. Telik durum, uzun vadeli bir hedefe yönelik ciddi faaliyetlerle, paratelik durum ise acil ve eğlenceli faaliyetlerle ilişkilendirilir. Her ne kadar keyfin doğası her durumda farklı olsa da her iki durum da zevk kaynağı olabilir. Telik modda keyif, nihai hedefe ulaşma beklentisinden kaynaklanırken, paratelik durumda keyif, aktivitenin kendisinden ve aktivitenin neden olduğu zevk ve heyecandan kaynaklanır. Teori, boş zaman etkinliklerinin telik veya paratelik olarak sınıflandırılmasına izin verebilir ve belki de oyunbaz veya eğlence arayanların sağladığı içsel tatminleri açıklayabilir (Apter 1982).

2.12. Boş Zaman İhtiyacı

Boş zamanın fonksiyonelliğini aktiviteler oluşturur. Nash (1960), aktivite olarak boş zamanları aktif, pasif, yaratıcı ve duygusal katılım olmak üzere dört boyutta ele almaktadır. Yapılan etkinliğe ve amacına göre boş zaman kavramı anlam kazanmaktadır (Torkildsen 2012). Boş zamanlarında bireyler; iş, aile ve toplumsal sorumluluklarının

ötesinde kendi hür iradesiyle katıldığı eğlenme ve yenilenme gibi faydalar sunan ve yaratıcı kapasitesini ortaya çıkarmasına yardımcı olan aktiviteler içerisinde yer almaktadır (Dumazedier 1967). Boş zaman ihtiyacı, bireylerin günlük yaşamın zorunluluklarından uzaklaşarak özgürce seçtikleri aktivitelerle fiziksel, zihinsel ve duygusal yenilenme arayışını ifade eder. Bu ihtiyaç, bireylerin eğlenme, dinlenme ve kendini ifade etme gibi temel gereksinimlerini karşılamalarına yardımcı olur. Boş zaman aktiviteleri, bireylerin iş ve sorumluluklarından bağımsız bir şekilde keyif alabilecekleri, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri ve sosyal bağlarını güçlendirebilecekleri bir alan sunar. Bu tür aktiviteler, bireyin yaşamına anlam katarken aynı zamanda fiziksel ve ruhsal dengelerini destekleyen bir fonksiyon da üstlenir. Bu nedenle boş zaman ihtiyacının göz ardı edilemez bir niteliğe sahip olduğu söylenebilir.

2.13. Boş Zaman ve Rekreasyon

Boş zaman kavramında olduğu gibi rekreasyon kavramının da birden çok tanımı yapılmaktadır (Shaw 1986; Parr ve Lashua 2004). Rekreasyon kavramı, aktif veya pasif faaliyetler olabileceği gibi açık veya kapalı alanlarda yapılan etkinliklere olan katılıma ya da mekânın içeriğine göre sınıflandırılabilir (Veal 2004).

Rekreasyon kavramı ile ilgi yapılan bazı tanımlar şu şekilde sıralanabilir;

- ✚ Madow (1965), rekreasyon' kelimesi eğlenmek, bir hobinin veya eğlencenin tadını çıkarmak anlamına gelmektedir.
- ✚ Gray ve Pelegrino (1973), rekreasyon; bireyin yaptığı işten zevk alma ve bu eylemi icra ederken mutlu olduğu duygusal durum olarak ifade edilebilir. Rekreasyon; yeterlilik, başarı, neşe, kabul, kişisel değer ve zevk duygularıyla tanımlanmaktadır. Rekreasyon, estetik bir deneyim, bir insanın hedeflerine ulaşması veya pozitif bir duygu halini yansıtmaktadır.
- ✚ Yukic (1970), rekreasyon, bireyin boş zamanlarında, öncelikle kendi memnuniyeti için kişisel bir isteğini veya arzusunu karşılamak amacıyla seçtiği bir faaliyet veya deneyim olarak ifade edilmektedir.
- ✚ Pigram (1983), rekreasyon, bireylerin boş zamanlarında zevk ve memnuniyet için gönüllü olarak gerçekleştirdikleri bir etkinlik olarak kabul edilmektedir.
- ✚ Torkildsen (2012), rekreasyonu kişisel deneyim, etkinlik veya bir kurum olarak görmüştür.

- ✚ McLean D ve Hurd (2008), rekreasyonu, genellikle katılımcının gönüllü olarak seçtiği bir etkinlik veya deneyimden oluşur, ya da ondan elde edilecek yüksek tatmin ya da katılımdan kazanılacak bazı kişisel veya sosyal değerler olarak algılanmaktadır.

Çeşitli tanımlamalarının yanı sıra temelinde önemli bir unsur barındıran boş zaman herkesçe gerekli olan bir kavramdır. Nitekim boş zamanın tarihsel gelişim sürecinde ‘oyun’ kavramının ciddi bir rolü bulunmaktadır. Oyun, çocukluk gelişimine katkıda bulunan özgür, mutlu edici ve etkileyici davranışlar olarak ifade edilmektedir. Bu yönüyle rekreasyonun temel yapı taşı olarak görülebilir. Rekreasyonun kavramsal olarak oyun anlamı taşıması için boş zaman kullanımına uygun ve keyif verici özel bir değerinin olması gerekmektedir (Meeras 2010). Bu bakımdan eğlence ve tatmin duygusu barındıran rekreasyon etkinlikleri, birçok oyun türünü içermektedir. Bununla birlikte rekreasyon, seyahat etme, okuma, müzelere gitme, diğer kültürel veya entelektüel aktiviteleri takip etme gibi oyun benzeri olmayan aktiviteleri de içermektedir (McLean ve ark. 2017).

2.13.1. Rekreasyonun Sınıflandırılması

Rekreasyon kavramının manası kişiden kişiye değişkenlik gösterir ve bu farklılığın temelinde kültürel farklılıkların rolü de yadsınamayacak düzeyde etkilidir. Bu farklılığın yaratılmasında sosyal, kültürel, ekonomik ve çevresel koşullar gibi birden fazla faktör rol oynamaktadır. Kavramın geniş olması ve birçok farklı anlama sahip olması nedeniyle, alandaki pek çok araştırmacı kavramı kategorize etmek için farklı yöntemler kullanmaktadır. Literatür incelendiğinde rekreasyonel hizmetlerin sınıflandırılmasını tek çatı altında toplamak oldukça zordur zira bu sınıflandırmayı farklı şekillerde kategorize eden araştırmacı sayısı oldukça fazladır (Colwell ve ark. 2002).

Rekreasyonun asıl amacı; bireylerin mutlu olması ve eğlenme ihtiyacının karşılanması için oluşturulan ve organize edilmiş şahıslar veya kuruluşlar tarafından sağlanan hizmetler olarak tanımlanmaktadır. Yürüyüş alanları, bisiklet yolları, yürüyüş yolları, çocuk parkları, bilardo, sinemalar, yüzme havuzları, piknik alanları, çocuk parkları gibi bir birim tarafından verilen hizmetler eğlence hizmetleri olarak tanımlanmaktadır. Boş zaman etkinlikleri, kişinin sağlıklı, fiziksel ve çalışma şeklini korumasına yardımcı olan, özgürce seçilmiş, bireysel veya organize grup faaliyetlerini temsil eder (Potic ve ark. 2014).

Rekreasyonel faaliyetler için yapılan sınıflandırmalardan biri de Tribe (2011) tarafından yapılmıştır. Tribe, basitçe rekreasyonu tablo 3.2’deki gibi sınıflandırmıştır:

Tablo 3.2. Rekreasyon Etkinliklerinin Sınıflandırılması

Evde Yapılan Eğlence Aktiviteleri	Ev Dışı Eğlence Aktiviteleri
Müzik Dinleme	Sportif etkinliklere katılım
TV veya video izlemek	Eğlenceli aktiviteler izlemek
Radio dinlemek	Çeşitli bölgeleri ziyaret etmek
Okuma	Gezi ve Turizm
Bahçe işi yapmak	Bir şeyler içmek veya yemek
Oyun oynamak	Hobiler
Egzersiz yapmak	Bir yerde kalmak

2.14. Akademik Özgüven Kavramı

Özgüven hayatın her alanında olduğu gibi bireyin eğitim-öğretim alanında da oldukça önemli yer kaplamaktadır. Bireyler eğitim hayatında karşılaştıkları birçok bilişsel veya fiziksel zorlukların üstesinden gelebilmek için öncelikle kendileri ve sahip oldukları yeteneklerini çok iyi tanımalıdırlar. Kendi kabiliyetlerinin farkında olan kişiler bu zorlukların üstesinden kolaylıkla gelebileceği gibi bu kabiliyet ve yeterliliklerinin farkında olmayan yani kendilerini henüz tam olarak tanımayan bireyler güven eksikliklerinden dolayı, beklentilerin çok altında kalmaktadırlar. Eğitim hayatında akademik özgüven kavramı bireyin ders başarısına oldukça etki eden önemli unsurların başında gelir. Akademik başarının yüksek olmasının ön koşullarından biri de kendi kabiliyetinin farkında olan kişilerin olumlu benlik kazanmasıdır. Birçok araştırmada olumlu benlik ile akademik başarı arasında güçlü bir bağ olduğu araştırmacılar tarafından ortaya konmuştur (Bandura 1982).

2.14.1. Özgüven

Güven kişinin öncelikle kendini çok iyi tanıması, yeteneklerinin farkında olması akabinde kendine inanmasıyla ilgilidir ve kavramın bu bağlamda ele alınması özgüveni işaret etmektedir. Bu doğrultuda özgüven kavramı kişinin ne kadar zor veya kolay olursa olsun

karşılaşılan zorluklarda doğru karar ve uygun adım atma konusunda kendi yeteneklerine duyduğu inançtır (Richards 2016). Benzer şekilde Hambly (1997), özgüvenin yüreklilik ve cesaret kavramıyla ifade edildiğini ancak “kendi yeteneklerine kesin inanç” olarak tanımlanması gerektiğini belirtmektedir.

Özgüven; daha önceden belirlenen bir hedefe ulaşmak için bireyin azim ve kararlılık ile başarabileceğine inanması, kendi yeteneklerinin farkında olması, sahip olduğu bu yetenekleri ve kabiliyetiyle, alacağı bütün kararlara güvenmesi ve gerçekleştirebileceğine inanması olarak tanımlanmaktadır (Feltz 1998). Kişinin kendi yetenekleri ile ilgili inançları, duygu ve düşüncelerinin yanında kişilik gelişimi üzerinde etki sahibi olan temel faktörlerden biri olarak kabul görmektedir (Sadeghi ve ark. 2016; Sheldrake 2016). Farklı bir ifade ile özgüven, kişinin katılım göstermiş olduğu bir aktivitede kendisine ait özellik, beceri ve yetenekleri ile bağlantılı olarak ortaya koyduğu beklentilerini kapsamaktadır (Sadeghi ve ark. 2016). Bireyin özgüveni ne kadar yüksek olursa kendine olan inancı o kadar artar. Kendini olduğu gibi kabul edip kendisiyle barışık bir şekilde tüm zorlukların üstesinden gelmeyi bilir. Aynı şekilde kendisinde bulunan eksiklik ve olumsuzluklarında farkına varabilmekte ve bu eksiklikleri asla yok saymamaktadır. Yüksek özgüven sahibi kişiler, yaşamış oldukları hem olumlu hem de olumsuz durum, duygu ve özelliklerin farkındadır. Kendilerinde bulunan eksik gördükleri noktaları yok saymak veya hayıflanmak yerine bu eksikliklerle yüzleşmeyi tercih etmekte ve kendisine ait objektif bir değerlendirme yapmaktadırlar (Vealey 1986).

2.14.2. Akademik Özgüven

Benlik kavramı, kişinin kendisini algılama sürecinde ne olduğuna ne yapmak istediğine ve niçin yapmak istediğine dair ortaya koyduğu düşünceler olarak tanımlanmaktadır. Bir başka deyişle bireyin kendisi ile ilgili fikirleridir (Reyes 1984; Sanchez ve Roda 2003). Akademik özgüven, bireyin algılamış olduğu beceri ve yeteneklere erişmesi ve bireyin yetenek ve özellikleriyle örtüşen beklentilerine ulaşmasına katkı sunmaktadır (Sadeghi ve ark. 2016). Bir öğrencinin yetenekleri doğrultusunda hedeflemiş olduğu beklentilere erişmesi neticesinde akademik başarısını ve özgüvenini de yükseltmektedir. Bununla birlikte akademik özgüvende ortaya çıkan artış, öğrencinin sosyalleşmesine ve değerlendirme yapma becerisine katkı sunmakta, olumlu düşünme becerisini geliştirmektedir (Nelson Laird 2005). Öğrencilerin akademik özgüvenlerinin gelişiminde,

hem akranlarından hem de öğretmenlerinden aldıkları geri bildirimler oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Akranlar veya öğretmenler akademik özgüvenin artması veya azalmasında etki sahibidirler. Bu doğrultuda öğretmenlerin sorumluluğunun yüksek olduğu belirtilmektedir. Yapılan araştırmalar, yaratıcı öğretmenlerin, akademik özgüven düzeyleri düşük olan öğrencileri için yeni amaçlar belirleyip bu amaçlar doğrultusunda etkinlikler planlayarak, onların başarı duygusunu tatmalarına ve bu doğrultuda da akademik özgüvenlerinin gelişmesine katkı sunduklarını göstermektedir (Schmuck ve Schmuck 2001).

2.14.3. Akademik Özgüvenin Gelişimi

Eğitim çatısı altında öğrencilerin kendilerine güvenmesi başarılı olabileceğine inanması geçmiş yaşantılarında yüksek başarı sergiledikleri davranışlarının kendilerine bir yol haritası edindiği ve neticesinde öğretim durumlarına da olumlu yansıması duyuşsal ürünlerin ortaya çıkarılmasına doğrudan etki ettiği belirtilmiştir (Bloom 1995). Öğrencilerin başarı duygusu yaşamaları için hedeflerin öğrencilerin sahip oldukları yetenekler göz önünde bulundurularak planlanması gerekmektedir. Ayrıca öğrencilerin yapılan etkinliklere istekli bir şekilde katılım sağlamaları teşvik edilmelidir. Yaratıcı öğretmenler, düşük akademik özgüvene sahip öğrencilere yetenekleri ve kabiliyetleri doğrultusunda başarabilecekleri hedefler ve bu hedeflere ulaşabilecekleri etkinlikler düzenleyerek akademik özgüven gelişimini desteklerler (Schmuck ve Schmuck 2001). Akademik başarı yaşamamızla ilgili alacağımız birçok kararı doğrudan etkilemekle beraber bu kararların alınmasında motivasyon ve özgüven kavramlarının rolü oldukça kritik bir yere sahipken; kişide oluşabilecek özgüven eksikliği ise, akademik başarıya etki ederek kaygı ve kaçınma gibi davranışsal sorunları da beraberinde getirerek kişinin akademik açıdan bozguna uğramasına sebebiyet vermektedir (Barrow 1986). Kişinin özgüven düzeyinin düşük olması durumunda birey kendini yetersiz ve aşağılık hissedecek ve ilerleme hızı düşerken çalışmaktan kaçınma duygusu ağır basacak, özgüven düzeyinin yüksek olması durumunda ise birey hızlı düşünüp çabuk hareket edecek ve kararlarında ısrarcı olması açısından kendini daima hazır hissedecektir (Wehrens 2008).

2.14.4. Akademik Özgüven Teori ve Kuramları

2.14.4.1. Öz Yeterlilik Teorisi

Bandura'ya göre (1977), Bandura ve ark. 1999, Bandura 1986, öz-yeterlilik inançları insan işleyişinin temelinde yatmaktadır. Bireylerin bir görevi gerçekleştirmek için gerekli bilgi ve becerilere sahip olması yeterli değildir; aynı zamanda tipik ve daha da önemlisi zorlu koşullar altında gerekli davranış/davranışları başarılı bir şekilde yerine getirebileceklerine inanmalıdırlar. O halde, etkili işleyiş, bunları uygun şekilde uygulamak için beceri ve yeterlilik inançlarını gerektirir, bireyler büyüdükçe ve öğrendikçe birlikte gelişen iki bileşen, dahası, başarılı insan işleyişinin bu iki bileşeni, Bandura ve ark. (1999) ‘karşılıklı nedensellik’ olarak adlandırdığı şekilde, karşılıklı olarak birbirlerine etki eder; burada bir bileşenin işleyişi kısmen diğerinin işleyişine bağlıdır.

2.14.4.2. Beklenti-Değer Teorisi

Başarıyla ilgili davranışların temel alınarak yola çıkılan beklenti-değer teorisi, bireylerin belirli eğitim görevlerini ve mesleki yolları seçme ve bunlara devam etme motivasyonlarını anlamak için kapsamlı bir çerçeve sağlar. Beklenti-değer teorisi ilkelerinin genel perspektifine bakıldığında, akademik ve mesleki görevlerde başarı beklentileri ve bu görevlerin kişinin değerleri ve kişisel hedeflerinin ne ölçüde uyumlu olduğu, bireylerin başarı ile ilgili seçim, çaba ve sabır gibi davranışlarının en yakın psikolojik etkileridir (Eccles 2009).

2.15. Öz Yeterlilik ile Beklenti-Değer İnançları Arasındaki İlişki

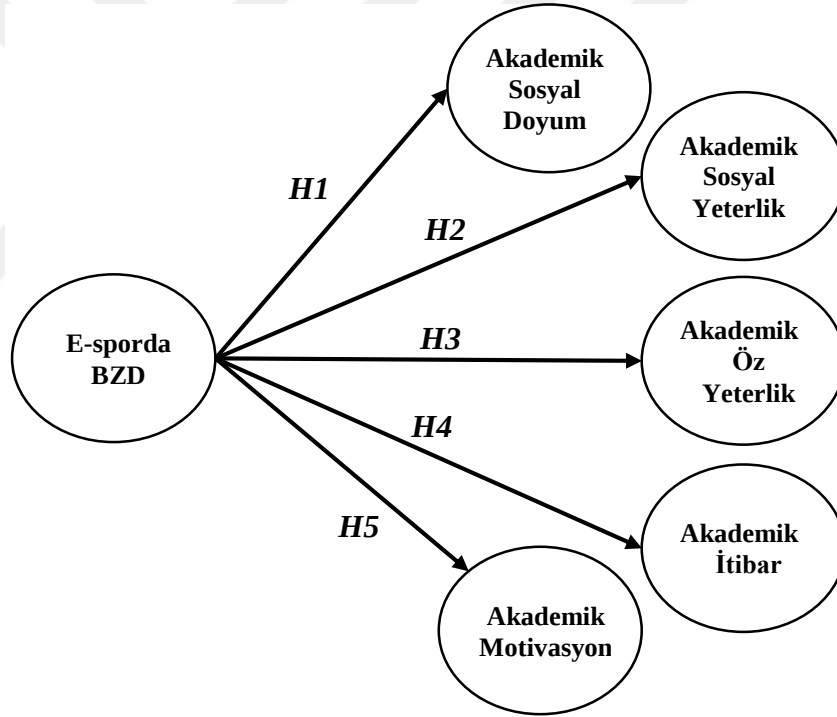
Öğrenciler yeni bir akademik görevle karşılaştıklarında kendilerine “Bu görevi yapabilir miyim?” sorusunu sormaları öz-yeterliliklerini ve “Bu görevi neden yapmalıyım?” sorusunun karşılığı ise görev değeri olarak açıklanır. İlk soruya verdikleri yanıt “evet” ise bir sonraki soruya geçerler (Keskin 2014). Bu akıl yürütme, öz yeterliliğin görev değerinin bir yordayıcısı olarak kabul edildiğini ve bunun tersinin geçerli olmadığını göstermektedir. Önceki çalışmalar sadece her iki yapı arasında pozitif bir ilişki olduğunu ortaya koymakla beraber (Bong 2001; Seo ve Taherbhai 2009) aynı zamanda öz yeterliliğin görev değerinin doğrudan bir yordayıcısı olduğunu da göstermiştir (Kozanitis

ve ark. 2007; Keskin 2014). Önceki araştırmalar ayrıca öğrencilerin öz-yeterliklerinin akademik beklentiler üzerinde önemli ve doğrudan etkilerini ortaya çıkarmıştır (Chemers ve ark. 2001; Lent ve ark. 2008). Bu yazarlara göre öz-yeterliliği yüksek olan öğrencilerin akademik beklentileri daha yüksektir ve öz-yeterliliği düşük olan öğrencilerden daha iyi akademik performans sergilerler. Bu bulgular Bandura'nın (1997), bireylerin öngördüğü sonuçların temel olarak belirli bir durumda ne kadar iyi performans gösterebileceklerine ilişkin yargılarına bağlı olması nedeniyle öz yeterliliğin sonuç beklentisinden nedensel olarak önce geldiğini savunan Bandura'nın (1997) öne sürdüğü durumla tutarlıdır. Bu nedenle, öz yeterliliğin (belirli bir davranışı gerçekleştirmek için algılanan yetenek olarak tanımlanır) davranışın beklenen sonuçlarını nedensel olarak etkilediği, ancak bunun tersi olmadığı varsayılmaktadır.

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Mevcut durumu ortaya koymak için tasarlanan bu çalışmada ilişkisel tarama modeli esas alınarak yürütülmüştür. İlişkisel tarama modeline göre tasarlanmış olan bu araştırmada geniş bir örneklem grubunda e-sporda boş zaman değerlendirme ve akademik özgüven ilişkisi bir arada incelenmiştir. İlişkisel tarama modeli, değişkenler arasında veya değişkenlerin bir arada sergilediği değişimin varlığını veya derecesini belirlemeye yönelik bir araştırma yaklaşımıdır (Karasar 2018). Bu amaçla belirlenen çalışma planı doğrultusunda ve literatürdeki bilgilerden hareketle bir teorik model kurgulanmıştır.



Şekil 3. Araştırmanın Teorik Modeli

Araştırmanın teorik modelinden hareketle kurgulanan hipotezler şu şekildedir;

H1: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik sosyal doyum** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir.

H2: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik sosyal yeterlilik** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir.

H3: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik öz yeterlilik** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir.

H4: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik itibar** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir.

H5: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik motivasyon** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın yapıldığı dönem olan 20.12.2023 ile 10.01.2024 arasında Bingöl il merkezinde bulunan 8 lise düzeyindeki proje okulunda eğitim gören öğrencilere tesadüfi araştırma yöntemiyle belirlenen 200 kız 200 erkek olmak üzere 400 lise öğrencisi araştırmanın örneklemini olarak belirlenmiştir. Bingöl Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan izinler ve öğrenci velilerinden alınan gönüllü onam formlarından hareketle merkez ilçede yer alan bu proje okulları genel olarak akademik açıdan başarılı öğrenci gruplarını içinde barındırması nedeniyle belirlenmiştir. Nitekim proje okullarının temel hedefi akademik başarıları yüksek öğrencileri bir üst eğitim basamağındaki üniversitelerin önde gelen bölümlerine yerleştirmektir. Söz konusu araştırma örneklemine sınıf öğretmenleri eşliğinde yüz yüze uygulanmıştır.

3.3. Araştırmanın Veri Toplama Süreci

Bu araştırma öncesinde, Bingöl Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu tarafından 21.11.2023 tarihli, E.132651sayılı, Karar: 1” etik kurul onayı alınmıştır. Bu onayın ardından Bingöl İli Milli Eğitim Müdürlüğünden söz konusu proje okullarında çalışmanın yürütülmesi adına gerekli izinler alınmıştır. Alınan izinlerle birlikte tüm öğrencilerin velilerinden gönüllü onam formu doldurtularak her öğrenci velisinden de ayrıca anket uygulama izni alınmıştır. Böylece ilgili proje okullarında öğrencilerin sınıf öğretmenleri eşliğinde öğrencilere e-spor oyunları oynayıp oynamadıkları sorulup, sadece bu oyunları oynayan öğrencilere yüzyüze anket uygulaması gerçekleştirilmiştir.

3.4. Araştırmanın Veri Toplama Araçları

Araştırmanın bu bölümünde araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi formu ve ölçeklere yer verilmiştir. Araştırmanın bilgi formunda cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, günlük boş zaman süresi, günlük e-spor oynama süresi ve genel not ortalamasına dair sorular sorulmuştur.

3.4.1. Akademik Özgüven Ölçeği

Kalkan ve diğ. (2020), tarafından geliştirilen akademik özgüven ölçeği Akademik Öz-Yeterlilik İnancı (1, 3, 4, 5, 6, 7, 12, 17), Akademik Sosyal Yeterlilik (13, 18, 19, 20, 25), Akademik İtibar (2, 8, 14, 15), Akademik Motivasyon (9, 10, 11, 16) ve Akademik Sosyal Doyum (21, 22, 23, 24) olmak üzere 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek beşli likert tipindedir. Cevaplama seçenekleri; “1:Hiç katılmıyorum, 2:Katılmıyorum, 3:Kısmen Katılıyorum, 4:Katılıyorum, 5:Tamamen Katılıyorum” şeklindedir. Ölçekten en düşük 25 puan ve en yüksek 125 puan alınabilmektedir. Ölçekten alınan puanların azalması akademik özgüvenin düşmesi şeklinde yorumlanabilir.

3.4.2. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği

Öz ve Üstün tarafından (2019), yılında geliştirilen E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Taksonomik Alan (15 madde), Yetkinlik (11 madde), İlişkisel Benlik (7 madde), Başarı ve Rekabet (8 madde) ile Boş Zaman Değerlendirme (6 madde) alt boyutlarından oluşmaktadır. Ölçek maddelerine verilecek cevapların derecelendirmesi 1:Kesinlikle katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3:Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle katılıyorum seçeneklerinden oluşmaktadır. Bu araştırmanın amacına uygun olması nedeniyle yalnızca boş zaman değerlendirme alt boyutu kullanılmıştır.

3.5. Araştırmanın Veri Analizleri

Çalışmada elde edilen verilerin analizinde bir dizi istatistiksel yöntem kullanılmıştır. SPSS programına aktarılan veriler, öncelikle eksik ve hatalı girişlerden arındırılmış ve gruplandırma işlemleri gerçekleştirilmiştir. Elde edilen 440 anketten 40’ı hatalı giriş içerdiğinden çalışmadan çıkarılmıştır. Veriler analiz için hazır hale geldikten sonra, hipotez testlerinin temel varsayım doğruluğu kontrol edilmiştir. İlk aşamada, verilerin

normallik durumu test edilmiştir. Verilerin normal dağılıma uygunluğunu belirlemek için **çarpıklık (skewness)** ve **basıklık (kurtosis)** değerleri incelenmiştir.

Verilerin normallik özellikleri sağlandıktan sonra, ölçüm modelinin **geçerlik** ve **güvenirlilik** analizlerine bakılmıştır. **Ölçüm modelinin güvenirlik analizleri**, **Cronbach Alpha** ve **Bileşik Güvenilirlik (Composite Reliability, CR)** testleri ile yapılmıştır. **Cronbach Alpha** değeri, iç tutarlılık ve güvenilirlik için en yaygın kullanılan yöntemlerden biridir. Ayrıca, **Bileşik Güvenilirlik (CR)** değeri, her bir faktör için hesaplanan bileşik güvenilirliği test etmek amacıyla kullanılmıştır. Geçerlik analizi kapsamında ise, **yakınsak (birleşme/Convergent)** ve **ayrışma (ıraksak/Divergent)** geçerlik kriterleri incelenmiştir. **Yakınsak geçerlik**, ölçülen öğelerin aynı yapıyı ne kadar iyi yansıttığını test etmek amacıyla **Ortalama Varyans Çıkarımı (AVE)** ve **Bileşik Güvenilirlik (CR)** sonuçlarıyla belirlenmiştir. **Ayrışma geçerliği**, farklı yapıları ölçen öğelerin birbirlerinden ne kadar farklı olduğunu test etmek için **Maksimum Paylaşılan Varyans (MSV)** ve **Ortalama Varyans Çıkarımı (AVE)** karşılaştırılarak tespit edilmiştir. **Yapı geçerliliği**, **Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA)** kullanılarak test edilmiştir. **Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA)**, faktörlerin belirli bir ölçüm aracında hangi öğelerle ilişkili olduğunu ve bu ilişkilerin ne kadar güçlü olduğunu belirlemek için yapılan bir istatistiksel analizdir. Model uyumunun değerlendirilmesinde **Ki kare (χ^2)**, **p değeri**, **Normed Fit Index (NFI)**, **Goodness of Fit Index (GFI)**, **Comparative Fit Index (CFI)**, **Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)** ve **Standardized Root Mean Square Residual (SRMR)** uyum indeksleri kullanılmıştır. Bu indekslerin her biri, modelin veriye uygunluğunu farklı açılardan değerlendirmektedir.

Son olarak, kurulan teorik modelin, dolayısıyla **yapısal modelin** test edilmesi amacıyla **Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM)** uygulanmıştır. YEM, ölçüm modelinin ve yapısal ilişkilerin aynı anda test edilmesini sağlayarak, modelin uyumlu olup olmadığını belirleyen güçlü bir tekniktir. YEM analizinde, **egzojen değişkenler** (bağımsız değişkenler) ile **endojen değişkenler** (bağımlı değişkenler) arasındaki **ilişki** değil, daha spesifik olarak **egzojen değişkenlerin endojen değişkenler üzerindeki etkileri** değerlendirilmiştir. **AMOS** programı kullanılarak gerçekleştirilen bu analiz, modelin uyumunu test etmek için yapılmıştır.

4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde betimsel sonuçların yanı sıra ölçüm modeline ilişkin güvenirlik ve geçerlik analizleri ve yapısal eşitlik model sonuçlarına yer verilmiştir.

Betimsel Sonuçlar

Elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin betimsel nitelikleri tablo halinde sunulmuştur.

Tablo 4.1. Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımları

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Erkek	200	50,0
	Kız	200	50,0

Tablo 4.1.' de araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet yönünden dağılımları incelendiğinde %50 erkek öğrencilerinin yer aldığı belirlenirken %50'sinin de kız öğrenciler oldukları tespit edilmiştir.

Tablo 4.2. Öğrencilerin Yaş Dağılımları

Değişken	Gruplar	n	%
Yaş	12	9	2,3
	13	15	3,8
	14	58	14,5
	15	111	27,8
	16	95	23,8
	17	81	20,3
	18	31	7,8

Tablo 4.2.' de öğrencilerin yaş dağılımları incelendiğinde %2,3 ve %3,8 oranında en az katılımın 12-13 yaş arasında olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin %14,5'i 14 yaşında, %23,8'i 16 yaşında, %20,3'ü 17 yaşında ve %7,8'inin 18 yaşında olduğu tespit edilmiştir. En fazla katılımın ise, %27,8 ile 15 yaşındaki öğrencilerden meydana geldiği belirlenmiştir.

Tablo 4.3. Öğrencilerin Kardeş Sayısı Dağılımları

Değişken	Gruplar	n	%
Kardeş Sayısı	1 Kardeş	14	3,5
	2 Kardeş	134	33,5
	3 Kardeş	125	31,3
	4 Kardeş	100	25,0
	5 Kardeş	27	6,8

Tablo 4.3’ te öğrencilerin %3,5’i tek çocuk ike %25’i 4 kardeşe sahiptir. Öğrencilerin %6,8’inin ise 5 kardeşe sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan kardeş sayısının en fazla olduğu grup %33,5 ile 2 kardeşe sahip öğrencilerden oluşmaktadır.

Tablo 4.4. Öğrencilerin Günlük Boş Zaman Süre Dağılımı

Değişken	Gruplar	n	%
Günlük Boş Zaman Süresi	1 saat	94	23,5
	2 saat	154	38,5
	3 saat	109	27,3
	4 saat	29	7,2
	5 saat	14	3,5

Tablo 4.4’ te öğrencilerin günlük sahip oldukları boş zaman süresi incelendiğinde %23,5’inin 1 saat, %38,5’inin 2 saat, %27,3’ünün 3 saat, %7,2’sinin 4 saat ve %3,5’inin 5 saat boş zamana sahip oldukları belirlenmiştir.

Tablo 4.5. Öğrencilerin Günlük E-Spor Oynama Süre Dağılımları

Değişken	Gruplar	n	%
Günlük E-Spor Oynama Süresi	1 saat	258	64,5
	2 saat	93	23,3
	3 saat	39	9,8
	4 saat	2	0,5
	5 saat	8	2,0

Tablo 4.5’ te öğrencilerin günlük e-spor oynama süresi incelendiğinde %64,5’inin 1 saat, %23,3’ünün 2 saat, %9,8’inin 3 saat, %0,5’inin 4 saat ve %2,0’ının 5 saat günlük e-spor oynama süresine sahip oldukları belirlenmiştir.

Tablo 4.6. Öğrencilerin GANO Dağılımları

Değişken	Gruplar	n	%
GANO	40-60 düşük ortalama	13	3,3
	61-80 orta düzey	121	30,3
	81-100 yüksek ortalama	266	66,5
Toplam		400	100

Tablo 4.6.' da öğrencilerin genel not ortalaması incelendiğinde %66,5 oranında 81-100 arasındaki not ortalamasının en yüksek oran olduğu belirlenmiştir. Genel ortalamasının en düşük olduğu grup %3,3 ile 40-60 düşük ortalamaya sahip gruptur. Öğrencilerin %30,3'ü 61-80 genel not ortalamasına sahiptir.

Tablo 4.7. Ölçek maddelerine ilişkin katılım oranı

Maddeler	n	Minimum	Maksimum	Ort.	Std. Sapma
es1	400	1	5	3,46	1,195
es2	400	1	5	3,46	1,152
es3	400	1	5	3,66	1,159
es4	400	1	5	3,39	1,207
es5	400	1	5	3,64	1,256
es6	400	1	5	3,68	1,192
oz1	400	1	5	3,69	1,045
oz2	400	1	5	3,87	1,187
oz3	400	1	5	3,85	1,130
oz4	400	1	5	3,51	1,094
oz5	400	1	5	3,39	1,046
oz6	400	1	5	3,60	1,051
oz7	400	1	5	3,44	1,083
oz8	400	1	5	3,80	1,084
y1	400	1	5	3,29	1,160
y2	400	1	5	3,50	1,185
y3	400	1	5	3,49	1,212
y4	400	1	5	3,50	1,218
y5	400	1	5	3,33	1,145
i1	400	1	5	3,05	1,078
i2	400	1	5	3,51	1,228
i3	400	1	5	2,98	1,159
i4	400	1	5	3,17	1,157
m1	400	1	5	3,65	1,103
m2	400	1	5	4,02	1,067
m3	400	1	5	3,73	1,080
m4	400	1	5	3,68	1,056
d1	400	1	5	3,20	1,393
d2	400	1	5	3,14	1,283
d3	400	1	5	3,03	1,211
d4	400	1	5	3,14	1,247

Tablo 4.7’de araştırmaya katılan öğrencilerin ölçeklere verdikleri cevaplara bakıldığında genel itibariyle kısmen katılıyorum/kararsızım ile katılıyorum arasında puan elde ettikleri tespit edilmiştir.

Ölçüm Modeline İlişkin Sonuçlar

Araştırmanın bu bölümünde ölçüm modeline yönelik normallik, güvenirlik ve geçerlik sonuçlarına dair bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 4.8. Ölçeklerin Normallik, Güvenirlik ve Geçerlilik Sonuçları

Ölçekler	n	Çarpıklık	Basıklık	α	CR	AVE	MSV
Akademik Öz Yeterlik	8	-1,004	0,568	0,917	0,896	0,590	0,217
Akademik Sosyal Yeterlik	5	-0,493	-0,559	0,895	0,890	0,670	0,178
Akademik İtibar	4	-0,355	-0,524	0,843	0,896	0,633	0,303
Akademik Motivasyon	4	-0,898	0,322	0,836	0,915	0,575	0,329
Akademik Sosyal Doyum	4	-0,323	-0,834	0,887	0,846	0,580	0,303
E-sporda Boş Zaman Değerlendirme	6	-0,791	0,242	0,896	0,838	0,566	0,329

α = Cronbach Alpha Değeri; CR= Bileşik Güvenirlik Değeri; AVE=Ortalama Varyans Çıkarımı; MSV=Maksimum Paylaşılan Varyans

Tablo 4.8’ de çarpıklık ve basıklık sonuçları $\pm 1,5$ referans aralığında bulunduğu için verilerin normal dağılım gösterdiği görülmektedir (Tabachnick ve Fidell 2013). Cronbach Alpha ve CR sonuçları 0,70 üzerinde olması ölçeklerin güvenilirliğini doğrular niteliktedir (Hair ve ark. 2017). Çalışmada kullanılan ölçüm modelinin geçerlilik analizleri, yakınsak (birleşme/Convergent) ve ayrışma (ıraksak/Divergent) geçerlilik kriterleri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Ölçeklerin Ortalama Varyans Çıkarımı (AVE) değerlerinin 0,50’nin üzerinde ve Bileşik Güvenirlik (CR) değerlerinin 0,70’in üzerinde olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, modelin yakınsak (birleşme/Convergent) geçerliliği açısından yeterli olduğunu göstermektedir (Gaskin ve Lim 2016; Hair ve diğ. 2019). Ayrıca, ölçüm modelinin Maksimum Paylaşılan Varyans (MSV) değerlerinin, Ortalama Varyans Çıkarımı (AVE) değerlerinden küçük olması, ayrışma (ıraksak/Divergent) geçerliliğinin sağlandığını ortaya koymaktadır (Kline 2016; Hair ve diğ. 2019; Gaskin ve Lim 2016). Elde edilen bulgular, ölçüm modelinin aynı yapıyı ölçen maddeler arasında

yüksek düzeyde tutarlılık sergilediğini ve farklı yapılar arasında yeterli ayrımı sağladığını göstermektedir.

Tablo 4.9. Ayrım Geçerliği Sonuçları

Ölçekler	1	2	3	4	5	6
1. Akademik Öz Yeterlik	0,768	.	.	.	.	.
2. Akademik Sosyal Yeterlik	0,186**	0,819	.	.	.	.
3. Akademik İtibar	0,277***	0,422***	0,796	.	.	.
4. Akademik Motivasyon	0,466***	0,291***	0,447***	0,758	.	.
5. Akademik Sosyal Doyum	0,300***	0,286***	0,551***	0,511***	0,762	.
6. E-sporda Boş Zaman Değerlendirme	0,280***	0,366***	0,464***	0,574***	0,355***	0,752

Fornell-Larcker Kriteri $\sqrt{AVE}$: Ortalama açıklanan varyansın kare kökü; ***= $p < 0,000$

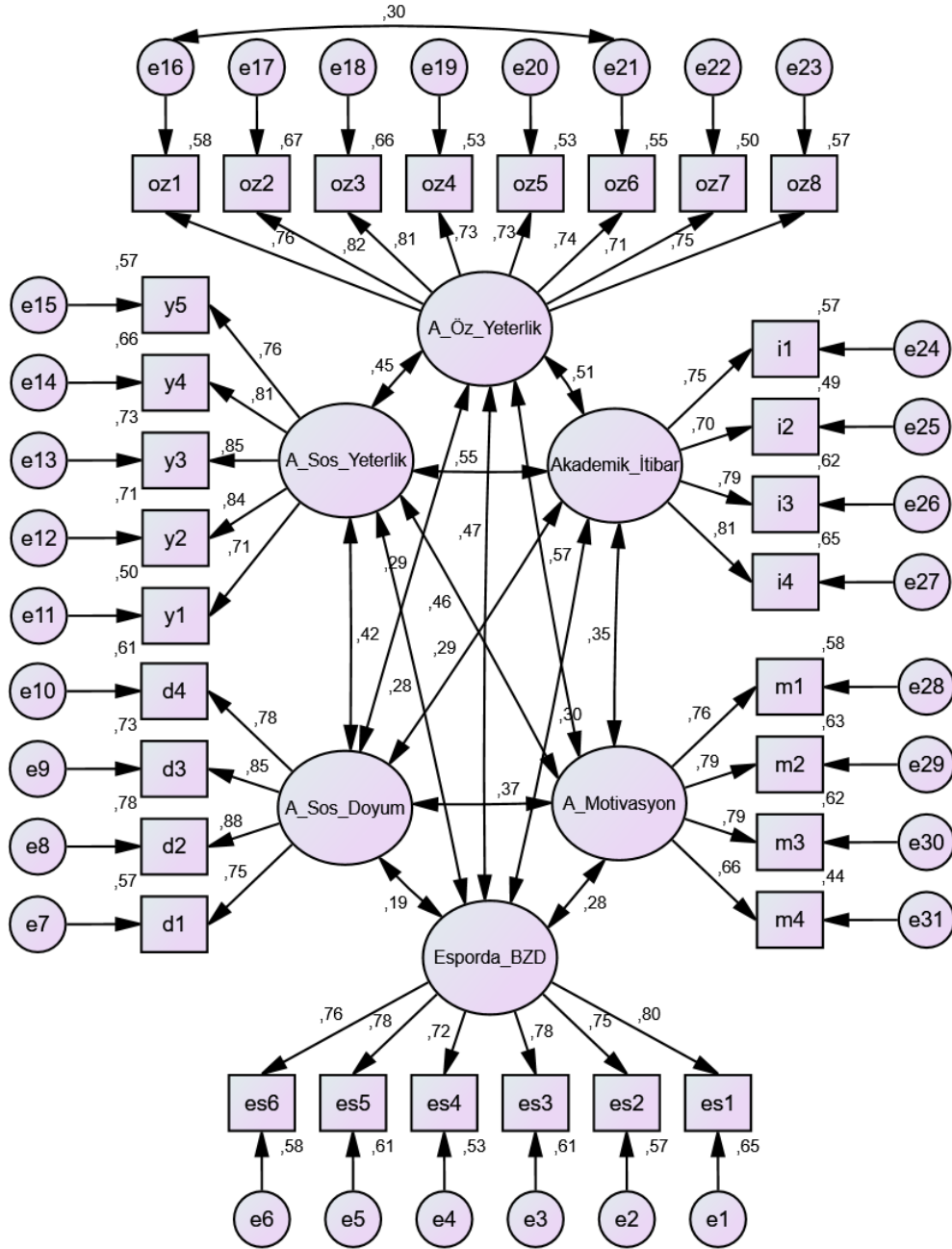
Tablo 4.9’ da ölçüm modellerinin ayırt ediciliği, ortalama açıklanan varyansın karekökünün diğer boyutlar ile karşılaştırılmasında daha yüksek bir korelasyon değerine sahip olmasına göre belirlenir (Fornell ve Larcker 1981; Gaskin ve Lim 2016). Çıkan sonuçlara göre de tüm yapıların AVE karekökünün korelasyon değerlerinden daha büyük olduğu anlaşılmıştır. Bu nedenle ölçüm modelinin ayırım geçerliliğine sahip olduğu kabul edilmiştir.

Tablo 4.10. Ölçüm Modeli Uyum İyilik Değerleri

CMIN	df	p	χ^2	GFI	NFI	CFI	RMSEA	SRMR
.	.	<,05	<3	>,90	>,90	>,90	<,08	<,08
630,894	418	0,000	1,509	0,900	0,916	0,970	0,036	0,044

Tablo 4.10’ da araştırmada elde edilen verilerin ölçüm modeliyle olan uyumu incelenmiştir. Akademik özgüvenin alt boyutlarından akademik özyeterlilik inancı alt boyutunda yer alan 1 ve 6. maddeler arasında kovaryans oluşturulmuştur. Böylece doğrulayıcı faktör analizi uyum iyiliği sonuçlarının referans aralığında yer aldığı belirlenmiştir ($\chi^2 \leq 3$; $RMSEA \leq ,08$; $SRMR \leq ,08$; $GFI \geq ,90$; $NFI \geq ,90$; $CFI \geq ,90$). Referans

kriterleri karşıladığından model uyum iyiliğine göre elde edilen verilerin model ile anlamlı ve uyumlu olduğu bu nedenle yapı geçerliğinin sağlandığı kabul edilmiştir (Schermelleh-Engel ve ark. 2003; Arbuckle 2011).



Şekil 4. Doğrulayıcı Faktör Analizi

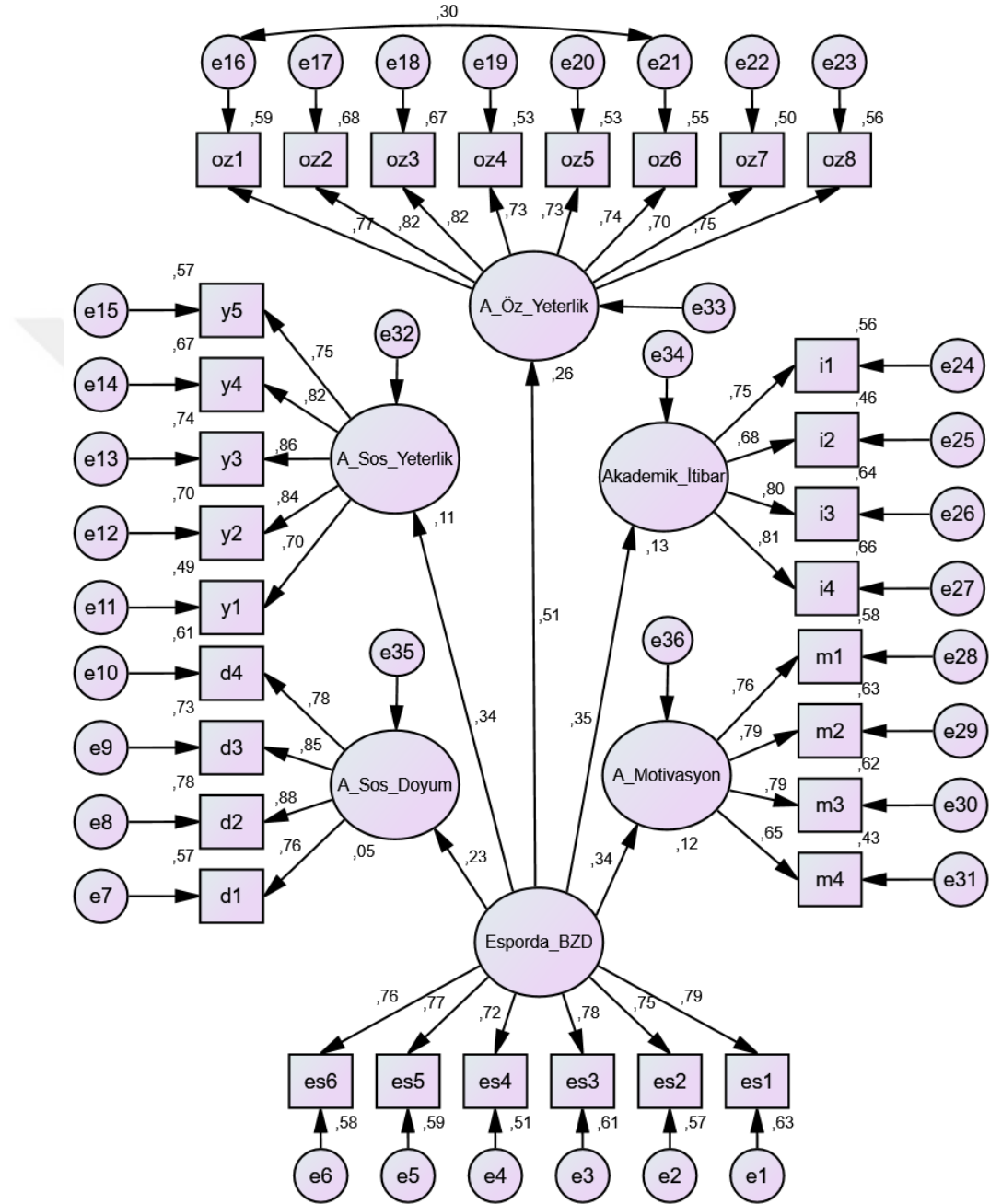
Şekil 4.'e gösterge yükleri incelenmiştir. Gösterge yükleri (indicator loadings), ölçüm modelindeki gözlemlenen değişkenlerin (gösterge değişkenlerinin) latent (gizli) değişkenle olan ilişkisini ifade eder. Bu yükler, her bir gözlemlenen değişkenin, ilgili

latent deęiřkenin ierięini ne kadar iyi temsil ettięini gsterir. Doęrulayıcı faktr analizinde (DFA) elde edilen gsterge yklerinin $\lambda > 0,60$ olması, leklerin yapı geerlięinin saęlandıęını gstermektedir (Hair ve ark. 2014). Gsterge yklerinin ykseklięi, aynı zamanda yakınsak (birleřme) geerlięine de iřaret etmektedir. Bu baęlamda, lm modelinin her ynyle gvenilir ve geerli olduęu sylenebilir.



Yapısal Model Sonuçları

Araştırmanın bu bölümünde kurgulanan modelin yapısal eşitlik sonuçlarına yer verilmiştir.



Şekil 5. Araştırmanın Yapısal Eşitlik Modeli

Şekil 5.' te yapısal eşitlik modellemesine göre e-sporda boş zaman değerlendirmenin akademik özgüvene istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 4.11. Yapısal Model Hipotez Sonuçları

Değişkenler		β	B	SH	Kritik Değer (CR)	p	r ²	Hipotez	
E-sporda BZD	Akademik Öz Yeterlik	0,513	0,434	0,048	9,027	0,000	0,263	H ₃	Kabul
E-sporda BZD	Akademik Sosyal Yeterlik	0,338	0,290	0,049	5,920	0,000	0,114	H ₂	Kabul
E-sporda BZD	Akademik İtibar	0,354	0,301	0,049	6,090	0,000	0,126	H ₄	Kabul
E-sporda BZD	Akademik Motivasyon	0,342	0,304	0,052	5,875	0,000	0,117	H ₅	Kabul
E-sporda BZD	Akademik Sosyal Doyum	0,233	0,259	0,062	4,164	0,000	0,054	H ₁	Kabul

Tablo 4.11'e göre, araştırmaya katılan öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışlarının akademik özgüvenlerine istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde bir etkisinin olduğu belirlenmiştir. Yapılan analiz sonuçlarına göre e-sporda boş zaman değerlendirme akademik özgüvenin, akademik öz yeterlik boyutunu %26,3, akademik sosyal yeterlik boyutunu %14,4, akademik itibar boyutunu %12,6, akademik motivasyon boyutunu %11,7 ve akademik sosyal doyum boyutunu %5,4 oranında etkilemektedir. E-sporda boş zaman değerlendirme durumunda meydana gelen bir birimlik değişimde akademik öz yeterlik β : 0,513, akademik sosyal yeterlik β : 0,338, akademik itibar β : 0,354, akademik motivasyon β : 0,342 ve akademik sosyal doyum β : 0,233 düzeyinde pozitif yönlü bir değişimin meydana geldiği tespit edilmiştir. Bu sonuçlardan hareketle H₁, H₂, H₃, H₄, H₅ hipotezleri kabul edilmiştir. Elde edilen bu bulgular neticesinde e-sporda boş zaman değerlendirmenin akademik özgüven açısından belirleyici olabileceği söylenebilir.

5. TARTIŞMA

Yapılan bu araştırma Bingöl ili merkez ilçesinde bulunan lise düzeyindeki proje okullarında öğrenim görmekte olan 400 öğrencinin e-sporda boş zaman değerlendirme durumlarının akademik özgüvenlerine olan etkisi araştırılmıştır. Buna göre, yaş aralığı 12-18 olan 200 erkek ve 200 kız öğrenci çalışmada yer almıştır. Öğrencilerin boş zaman süreleri dikkate alındığında çoğunluğun 2 saat ile sınırlı boş zamana sahip oldukları dikkat çekmiştir. Bunu destekler nitelikte günlük e-spor boş zaman oynama süresinin 1 saat olması zaman planlamaları açısından dikkat çekici bir sonuç olarak gözönüne çıkmaktadır. Nitekim öğrencilerin çoğunluğunun 81-100 arasında genel not ortalamasına sahip olmaları boş zamanlarını verimli değerlendirdikleri şeklinde düşünülebilir. Öte yandan öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışının akademik özgüvenin tüm alt boyutlarına istatistiksel olarak anlamlı biçimde etki ettiği tespit edilmiştir.

H1: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik sosyal doyum** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir. Dolayısıyla e-sporda boş zaman değerlendirmenin artması akademik sosyal doyumunu pozitif yönde etkileyebileceği söylenebilir. Bu yönde yapılan literatür taramasında farklı açılardan konunun benzerlik gösterdiği söylenebilir. Çağlar (2023), tarafından yapılan araştırma, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun akademik doyumunu artıran bir özellik taşıdığını ortaya koymuştur. Fiziksel aktivite, bireylerin boş zamanlarında gerçekleştirebilecekleri bir faaliyet alanı olarak ele alındığında, boş zaman aktivitelerinin sağladığı faydaları bireylere sunabilme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir. Bu bağlamda, e-sporun da boş zaman değerlendirme etkinliği olarak görülmesi, fiziksel aktiviteye paralel şekilde akademik özgüvenin doyum boyutuna olumlu katkılar sağladığı şeklinde değerlendirilebilmektedir.

H2: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik sosyal yeterlik** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir. Bu yöndeki literatüre bakıldığında Gentile (2009) çevrimiçi oyun düşkünlerinin sanılanın aksine asosyal bireylerin bir araya geldikleri bir topluluk olarak değil de oyun içinde birbirleri ile kurdukları iletişim ve etkileşimler neticesinde yeni arkadaşlıklar edinmekle birlikte

farklı ülkelerden veya bölgelerden kişilerin bir araya gelmesine zemin hazırlaması ile bireylerin aynı zamanda farklı kültürleri tanınmasına da yardımcı olmaktadır. Oyun içerisinde birlikte bir hedef uğruna mücadele veren bireyler arasında sanal ortamda kurdukları sıkı bir arkadaşlık bağını gerçek hayattada sürdürmesinin yanında bu bağlılık bireylerin birbirlerini sahiplenme ve her koşulda destek olma duygusunu da tetiklemektedir. Bu bilgiler ışığında boş zamanını çevrimiçi oyunlar oynayarak değerlendiren bireylerin oyun içinde kurdukları sıkı dostluklar karşılıklı güven duygusunu pekiştirmekte ve akademik özgüvenin alt boyutlarından biri olan sosyal yeterliliği de pozitif yönde desteklediğini işaret etmektedir. Elde edilen bu sonuç bu araştırma bulgularıyla paralellik göstermektedir.

H3: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik öz yeterlik inancı** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir. Sivrikaya (2018), Öz yeterliliğin sporda başarıyı yakalamış kişilerin vazgeçilmez bir unsuru olduğunu belirtmekle birlikte bu sporcuların stresle başa çıkabilmeleri ve stresin kendilerinde oluşturabileceği negatif etkileri en aza indirmede doğrudan etki ettiği görülmektedir. Nicholls ve ark. (2010), Yaptıkları araştırmada öz yeterlilik ile bilişsel kaygı düzeyi arasında negatif bir kolerasyon olduğunu ortaya koymakta, öz yeterlilik düzeyi yüksek olan bireylerin bilişsel kaygı düzeylerinin düştüğü bu çalışma neticesinde görülmektedir. Kenioua ve El-Kadder (2016), çalışmalarında öz yeterliliği yüksek olan bireylerin oyun içerisindeki mücadele azminin de yüksek olduğunu söylemekte, öz yeterliliği yüksek olan sporcuların oyunlarda karşılaştıkları zorluklara karşı daha dayanıklı oldukları, kolay kolay pes etmediklerini ve bu zorlukların üstesinden gelebilmek için öz yeterliliği düşük bireylere göre daha çok çabaladıkları görülmektedir. Bu bağlamda e-spor kavramı bireylerin mücadele ve yarışmaya dahil olduğu bir süreç olarak düşünüldüğünde öz yeterlilik düzeylerinin önem arz ettiği söylenebilir. Yapılan literatür incelemesinde yer alan bu çalışmalar spor ile öz yeterlilik ilişkisine dikkat çekmiştir. Nitekim yapılan bu araştırmada e-sporda boş zaman değerlendirmenin akademik öz yeterliliğe olumlu katkı sağladığı göz önüne alındığında literatür bulgularıyla örtüştüğü söylenebilir. Buna göre e-sporda boş zaman değerlendirmenin dijital bir mücadele barındırması öz yeterliliği genel anlamda arttırdığı dolayısıyla akademik öz yeterliliğin de bu anlamda yükselbileceği düşünülmektedir.

H4: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik itibar** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir. Gerek zevk için gerekse bir meslek olarak icra edilen spor aktiviteleri sağlıklı bir yaşam sürmenin yanında boş zamanları verimli kullanmak, psikolojik huzuru sağlamak, stresi azaltmak, farkındalığı arttırmak, üretkenliği ve sosyal etkileşimi arttırmak için yapılmaktadır. Spor, insanları toplum yaşamına hazırlar ve onları topluma daha faydalı bireyler haline getirir. Bireyin yaratıcılığını geliştirmenin yanında kültürel gelişimine katkı sunmakla birlikte toplum içerisindeki sosyal uyumunu ve statüsünü yükseltmekle birlikte kişinin eğitim ve kültür düzeyine de doğrudan etki eder. Spor rekabet ve mücadele ortamı yaratırken aynı zamanda iş birliği ve uyumu teşvik ederek insanlar arasında yardımseverliği ön plana çıkarır. Bu işi meslek olarak yapan bireylere maddi gelirin yanında statü ve itibar kazandırır (Shoxrux 2023). Dolayısıyla akademik itibar açısından e-sporda boş zaman değerlendirme davranışının önemli olduğu söylenebilir.

H5: Öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışları **akademik motivasyon** alt boyutunu istatistiksel olarak anlamlı biçimde etkilemektedir. Granic ve ark. (2014), video oyun türleri motivasyon anlamında iyimser ve ısrarcı kişilik tiplerinin oluşmasında yardımcı rolü üstlenmenin yanında bu iyimser tavırların kişilerin iş ve okul hayatlarını da pozitif yönde etkilediğini göstermektedir. Ayrıca oyun içerisindeki geribildirimler ve anlık gelişebilecek aksiyonlar bireyleri sürekli hazır ve konsanre tutmaktadır. Böylelikle oyuncuların gerçek hayatta da konsantrasyon düzeylerinin yükselmesine zemin hazırladığı vurgulanmaktadır. Oyun içerisindeki zorluk düzeyi arttıkça seviye atlamak için ekstra motivasyon ve mücadele gösteren bireyler gündelik hayatlarında da daha kararlı ve başarıyı kovalayan bireylere dönüşmesine pozitif yönde etki etmektedir. Olson (2010), oyunlar türlerine ve oynanan aşamalarına göre kişilerin birden çok duyguyu bir arada yaşamasına imkân sağlamakla beraber genel olarak bireylerin eğlenceli vakit geçirdikleri zevkli ve pozitif birer boş zaman aktiviteleridir. Benzer ve ilişkili araştırmalar ışığında bireylerin duygularını düzenlemek için bilinçli olarak oyunları bir araç olarak kullandıklarını ileri sürmekte pozitif duyguların ve oyun oynamanın birlikte gerçekleşebileceğini ortaya koymaktadır. Olumlu duygular yaşamının oyunların başında gelen bilinçli bir motivasyon olduğu da söylenebilmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bingöl ili merkezinde yer alan proje okullarında yürütülen bu araştırma lise düzeyindeki öğrencilerin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışlarının akademik özgüvenlerine olan etkisinin olup olmadığı problemine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda kurgulanan teorik modele göre belirlenen hipotezlerin elde edilen verilerin istatistiksel analizleri sonucunda desteklendiği anlaşılmıştır. Buna göre, e-sporda boş zamanını değerlendiren liseli öğrencilerin akademik açıdan sosyal yeterlik düzeyinde olumlu bir değişime ulaştıkları söylenebilir. Akademik motivasyon düzeyinde de e-sporda boş zaman değerlendirmenin katkı sağladığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin akademik işlemlerde harekete geçmede e-sporda boş zamanını değerlendirme davranışıyla daha başarılı olabilecekleri söylenebilir. Ayrıca akademik açıdan sahip olunan sosyal etkileşimlerde yeterlik hissinin arttığı çıkan bulgular ile desteklenmiştir. Öğrencilerin sosyal etkileşimlerinde edindikleri doyumun da e-sporda boş zaman değerlendirme davranışıyla artış gösterdiği elde edilen bir diğer sonuçtur. Bu durum öğrencilerin akademik sosyal doyumlarının bir belirleyicisi olarak e-sporda boş zaman değerlendirme davranışını ön plana çıkarmaktadır, denebilir. Liseli bu öğrencilerin akademik öz yeterlik hislerinin e-sporda boş zaman değerlendirme davranışı ile artış gösterdiği bu anlamda öğrencilerin öz yeterlik hislerinin e-sporda boş zaman değerlendirme ile artış gösterebildiği anlaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin diğer öğrencilerden veya öğretmenlerinden edindikleri itibar hissiyatının da e-sporda boş zaman değerlendirme ile ilişkili olabileceği dolayısıyla e-sporda boş zaman değerlendirme eğilimindeki değişimin akademik itibarı olumlu anlamda değiştirebildiği söylenebilir.

Lise ortamı akran zorbalığı, şiddet ve sosyal beğenirlik algısının yüksek olabildiği zorlu bir ortam olarak görülmektedir. Bu tarz bir ortamda akademik başarıya etkisi olabilecek birçok unsur söz konusudur. Akademik başarı ise gençlerin gelecek yaşantılarında önemli bir temel oluşturmaktadır. Bu temelin sağlam olabilmesi lise eğitiminin kapsamlı ve etkili olmasına bağlıdır, denebilir. Bu nedenle lise düzeyindeki öğrencilerin etkilenebileceği unsurların belirlenmesi, bu unsurların öğrencileri olumsuz etkilememesi adına çeşitli önemlemlerin alınması büyük bir önem arz etmektedir. Özellikle de öğrencilerin

özgüvenlerinin öznel başarılarına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu başarının güçlü bir argümanı olarak düşünülen akademik özgüven olgusunun desteklenmesi önemlidir. Yapılan bu araştırma ile elde edilen bulgular akademik özgüvenin e-sporunda boş zaman değerlendirme davranışına bağlı olarak pozitif yönde değişebildiği ve bu anlamda e-sporunda boş zaman değerlendirmenin öğrencilere fayda sağladığı düşünülmektedir.

6.1. Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgulardan hareketle ebeveynlere, öğretmenlere, Milli Eğitim Bakanlığına ve bu alandaki araştırmacılara yönelik çeşitli öneriler şu şekildedir:

Ebeveynlere Öneriler

- ✚ Çocukların e-sporunda boş zaman değerlendirme davranışlarının takibi ve sağlıklı yönetimi açısından düzenli denetimlerin yapılması gerekmektedir.
- ✚ E-spor aktivitelerine katılım gösteren öğrencilerin ekipman ve yazılım ihtiyaçlarının karşılanması, onların bu alandaki motivasyonlarını destekleyebilir.
- ✚ Öğrencilerin e-sporunda sergiledikleri gelişmelerin farkında olunması ve bu çabalarının takdir edilmesi, özgüvenlerini olumlu yönde etkileyebilir.
- ✚ Boş zaman değerlendirme davranışlarının ders çalışma ve sosyal etkileşim gibi diğer etkinliklerle dengeli bir şekilde planlanmasına destek sağlanmalıdır.

Öğretmenlere Öneriler

- ✚ E-sporun eğitsel faydalarından yararlanmak adına öğrencilerin bu alanda geliştirdikleri problem çözme ve takım çalışması becerilerinin sınıf içi etkinliklerle desteklenmesi önerilmektedir.
- ✚ Okul ortamında e-sporunda edinilen sosyal becerilerin kullanılması için öğrencileri teşvik edici sosyal etkinliklerin düzenlenmesi faydalı olacaktır.
- ✚ Öğrencilerin e-sporunda gösterdikleri çaba ve başarıların fark edilerek akademik ve sosyal yeterliliklerine yönelik olumlu geri bildirimler verilmesi önerilmektedir.
- ✚ E-sporun etkileri konusunda farkındalık kazanmak için öğretmenlerin bu alandaki eğitimlere ve çalıştaylara katılımı teşvik edilmelidir.

Millî Eğitim Bakanlığına Öneriler

- ✚ E-sporun eğitim alanındaki etkilerinin daha etkin şekilde incelenmesi için okullarda e-spor kulüpleri ve seçmeli derslerin yaygınlaştırılması önerilmektedir.
- ✚ Öğretmenlerin e-sporun eğitsel potansiyeli hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamak amacıyla düzenli seminer ve çalıştayların organize edilmesi önem arz etmektedir.
- ✚ E-sporun öğrenciler üzerindeki etkilerinin bilimsel olarak incelenmesi adına akademik araştırma projelerinin desteklenmesi ve fon sağlanması gereklidir.
- ✚ Okullarda düzenlenecek e-spor turnuvaları ve etkinlikleriyle öğrencilerin sosyal etkileşim ve özgüven düzeylerinin artırılması amacıyla eğitim politikalarına e-sporun eklenmesi fayda sağlayacaktır.

Öğrencilere Öneriler

- ✚ E-spor aktivitelerinin akademik sorumluluklarla dengeli bir şekilde yürütülmesi için etkili bir zaman yönetimi stratejisi geliştirilmelidir.
- ✚ Takım oyunlarında aktif rol alınarak sosyal becerilerin geliştirilmesi ve bu becerilerin diğer yaşam alanlarına entegre edilmesi önemlidir.
- ✚ E-spor etkinliklerinin yalnızca bir eğlence aracı olarak görülmeyip, bireysel gelişimi destekleyen bir alan olarak değerlendirilmesi önerilmektedir.
- ✚ Hedef belirleme ve bu hedeflere yönelik bir plan oluşturma becerisi, e-sporunda başarı ve motivasyonun sürdürülebilirliği açısından önemlidir.

Araştırmacı Akademisyenlere Öneriler

- ✚ Araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanılması, e-sporun bireysel ve toplumsal etkilerini daha derinlemesine anlamaya katkı sağlayabilir.
- ✚ Lise düzeyindeki öğrencilerin yanı sıra farklı yaş gruplarına yönelik karşılaştırmalı çalışmalar gerçekleştirilmesi önerilmektedir.
- ✚ E-sporun uzun vadeli etkilerini incelemek amacıyla boylamsal araştırmalar tasarlanması önem arz etmektedir.
- ✚ E-sporun eğitsel ve sosyal boyutlarının incelenmesi için psikoloji, eğitim bilimleri ve sosyoloji gibi farklı disiplinlerle iş birliği yapılması önerilmektedir.

- ✚ Arařtırmalarda yenilikçi analiz yöntemleri ve teknolojik araçların kullanılması, bulguların güvenilirliğini artırabilir.



KAYNAKLAR

Adinolf S and Turkay S. (2011). June). Collection, creation and community: a discussion on collectible card games. *In Proceedings of the 7th international conference on Games+ Learning+ Society Conference*, p. 3-11.

Apter MJ. (1982). The experience of motivation: The theory of psychological reversals. *Academic Press*, New York, 2(5).

Arbuckle JL. (2011). *IBM SPSS Amos 20 user's guide*. Amos Development Corporation, SPSS Inc, 5(18),1-675.

Bandura A, Freeman WH and Lightsey R. (1999). Self-efficacy. *The exercise of control*, 13(2).

Bandura A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, **84**(2), 191-215.

Bandura A. (1982). Self-Efficacy Mechanism in Social Agency. *American Psychologist*, **37**(2), 122- 147.

Bandura A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control* (Vol. 604). Freeman.

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, NJ*, **1986**(23-28), 2.

Bányai F, Griffiths MD, Király O and Demetrovics Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, **35**, 351-365.

Barrow JC. (1986). *Fostering cognitive development of students*. First Edition, Jossey-Bass, 416 p.

Bele S, Sawai V, Lavankar P and Sayyed M. (2022). The Future of E-Sports. *International Research Journal of Innovations in Engineering and Technology*, **6**(11), 134.

Blackshaw T and Crawford G. (2009). *The SAGE Dictionary of Leisure Studies*. Sage, England, 272 p.

Bloom SL. (1995). "Creating Sanctuary in The School", *Journal for a Just and Caring Education*, **4**, 403-433

Bong M. (2001). Between-and within-domain relations of academic motivation among middle and high school students: self-efficacy, task value, and achievement goals. *Journal of educational psychology*, **93**(1), 23.

Brown AM and Moberly L. (2020). Twitch and participatory cultures. In *The video game debate*, Routledge, **2**, 53-65.

Butler R. (2004). Geographical research on tourism, recreation and leisure: origins, eras and directions. *Tourism Geographies*, **6** (2), 143-162.

Chemers MM, Hu LT and Garcia BF. (2001). Academic self-efficacy and first year college student performance and adjustment. *Journal of Educational psychology*, **93**(1), 55.

Chen Z, Nguyen THD, Xu Y, Amato C, Cooper S, Sun Y and El-Nasr MS. (2018). The art of drafting: a team-oriented hero recommendation system for multiplayer online battle arena games. In *Proceedings of the 12th ACM Conference on Recommender Systems* (pp. 200-208).

Choi G and Kim M. (2018). Battle Royale game: In search of a new game genre. *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, **2**(2), 5.

Cilliers P, Biggs HC, Blignaut S, Choles AG, Hofmeyr JHS, Jewitt GP and Roux DJ. (2013). Complexity, modeling, and natural resource management. *Ecology and Society*, **18**(3).

Claessens BJ, Van Eerde W, Rutte CG and Roe RA. (2007). A review of the time management literature. *Personnel review*, **36** (2) 255-276.

Clarke D and Duimering PR. (2006). How computer gamers experience the game situation: a behavioral study. *Computers in Entertainment (CIE)*, **4**(3), 6-es.

Coleman D and Iso-Ahola SE. (1993). Leisure and health: The role of social support and self-determination. *Journal of leisure research*, **25**(2), 111-128.

Collis W. (2020). *The Book of Esports*. Rosetta Books, New York, 208 p.

Colwell, PF, Dehring CA and Turnbull GK. (2002). Recreation demand and residential location. *Journal of Urban Economics*, **51** (3), 418–428.

Connell J. (2010). *Leisure: an Introduction*. Prentice Hall, London, 518 p.

Cranmer EE, Han DID, van Gisbergen M and Jung T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, **117**, 106-671.

Csikszentmihalyi M. (1988). The flow experience and its significance for human psychology. *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*, **2**, 15-35.

Cunningham GB, Fairley S, Ferkins L, Kerwin S, Lock D, Shaw S and Wicker P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport management review*, **21**(1), 1-6.

Çağlar N. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin akademik özgüvenleri ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Trabzon, 73 s.

Çınar Y. (2020). *E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitimi Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 119 s.

Daloğlu B. (2021). *Spor Ekonomisinde E-Spor Pazarlaması ve Getirdiği Yenilikler*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı, Spor Yönetim Bilimleri Bilim Dalı, Ankara, 152 s.

Dardis R, Soberon-Ferrer H and Patro D. (1994). Analysis of leisure expenditures in the United States. *Journal of Leisure Research*, **26**(4), 309-321.

Davydova I, Tkalych M, Samadova T, Fariz N, Tolmachevska Y and Aliyev E. (2024). Esports as a Phenomenon of the Digital Age: an Economic and Legal Analysis (on the Example of Ukraine and Switzerland). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, **51**, 259-266.)

DiFrancisco-Donoghue J and Balentine JR. (2018), Collegiate E-sport: Where Do We Fit In, *Current Sports Medicine Reports*, **17**(4), 117-118.

Ding S, Tang N, Lin T and Zhao S. (2009, December). RTS-GameFlow: a new evaluation framework for RTS games. In *2009 International Conference on Computational Intelligence and Software Engineering* (pp. 1-4).

Dumazedier J, McClure SE and Riesman D. (1967). *Toward a society of leisure*. Free Press, Seoul, Paris, 367 p.

Eccles J. (2009). Who am I and what am I going to do with my life? Personal and collective identities as motivators of action. *Educational psychologist*, **44**(2), 78-89.

Elkington SD. (2017). Flow theory and leisure. *The Palgrave handbook of leisure theory*, Palgrave Macmillan 417-436.

Farouk GM, Moawad IF and Aref M. (2013). Generic opponent modelling approach for real time strategy games. *Proceedings - 2013 8th International Conference on Computer Engineering and Systems, ICCES*, **7** (1), 21-27.

Feltz DL and Mugno DA. (1983). A replication of the path analysis of the causal elements in Bandura's theory of self-efficacy and the influence of autonomic perception. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, **5**(3), 263-277.

Feltz DL. (1992). Understanding motivation in sport: A self-efficacy perspective. Motivation in sport and exercise, *Article in International Journal of Sport Psychology* **6**(1), 43.

Feltz DL. (1998). Self-Confidence and Sports Performance. *Exercise and Sport Sciences Reviews*, **16**, 423-457.

Firestone J and Shelton BA. (1988). An estimation of the effects of women's work on available leisure time. *Journal of Family Issues*, **9** (4), 478-495.

Frasca G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital creativity*, **12** (3), 167-174.

Freeman G and Wohn DY. (2017). E-Sports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17)*. ACM, New York, NY, USA, 1601-1608.

Gajewska P and Piskrzyńska K. (2017, March). Leisure time management. In *Forum Scientiae Oeconomia*, **5** (1), 57-69.

Gaskin J and Lim J. (2016). *Master validity tool*. AMOS Plugin: Gaskination's Stat Wiki, 1-55.

Gentile D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*. **20**, 594–602.

Godbey GG. (2003) *Leisure in Your Life: An Exploration*, (6th Ed.), Venture Publishing, Inc, State College, PA. China, 359 p.

Gough C. (2022). Global eSports Market Revenue 2025. *Statista*. Retrieved March, 7, 2023.

Granic I, Lobel A and Engels RCME. (2014). The benefits of playing video games, *American Psychologist*, **69**(1), 66-78.

Gray D and Pelegrino D. (1973). *Reflections on the Park and Recreation Movement*. McGraw-Hill, New York, 370 p.

Hair JF, Sarstedt M, Hopkins L and Kuppelwieser VG. (2014). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research. *European Business Review*, **26**(2), 106-121.

Hair Jr JF, Hult GTM, Ringle CM and Sarstedt M. (2017). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*, (Second edition). Sage publications, 1-39.

Hamari J and Sjöblom M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, **27**(2), 211-232.)

Hambly K. (1997). *Özgüven*. (B. Bıçakçı, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları, 94 p.

Haywood L, Kew F, Bramham P, Spink J, Capenerhurst J and Henry I. (2019). *Understanding leisure*. Routledge. 346 p.

Heidegger M. (1992). *History of the concept of time: Prolegomena* **717**, Indiana University Press, 274 p.

Heitner D. (2018). A Look Inside Riot Games, from \$320,000 Player Salaries to Using Esports as a Catalyst for Sales. *Forbes*, May.

- Hemphill D.** (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, **32**(2), 195-207.
- Hennick C.** (2019). E-Sports Programs Start to Pop up in K–12 Schools. Esports Programs Start to Pop Up in K–12 Schools| *EdTech Magazine* accessed from.
- Hlee S and Lee H.** (2023). Spatial agglomeration effects on eSports events: An intra-and inter-industry and regional analysis approach. *Information Processing & Management*, **60** (2), 103246.
- Horner S and Swarbrook J.** (2005). *Leisure marketing: a global perspective*, London, 424 p.
- https://www.espn.com/esports/story/_/id/17209251/shaq-nrg-esports-pick-overwatch-team Erişim tarihi: 2 Kasım 2023.
- <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/> Erişim Tarihi: 23.12.2023
- Hunnicut BK.** (2006). *The history of western leisure*. A handbook of leisure studies, London, 55-74.
- Johnson J.** (2016). "PSG unveil first three signings in ambitious E-Sports venture".https://www.espn.com/soccer/story/_/id/37495859/psg-unveil-first-three-signings-ambitious-esports-venture Erişim tarihi: 6 Aralık 2023.
- Johnson MR and Woodcock J.** (2019). ‘It’s like the gold rush’: the lives and careers of professional video game streamers on Twitch. tv. *Information, Communication & Society*, **22**(3), 336-351.
- Johnson MR. and Woodcock J.** (2019). “And today’s top donator is”: How live streamers on Twitch. tv monetize and gamify their broadcasts. *Social Media+ Society*, **5**(4), 2056305119881694.
- Jonasson K and Thiborg J.** (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, **13**(2), 287-299.
- Jonsson J.** (2018). *The psycho-social work environment of e-sport professionals: Applying the Job demands-resources theory to pro-players*, Umeå University, Faculty of Social Sciences, Department of Psychology, Swedish. 39 p.
- Juntire** (2024). Twitch Kullanıcı İstatistikleri: 2023 Kaç Kişi Twitch Kullanıyor. <https://juntire.com/blog/twitch-kullanici-istatistikleri>. Erişim tarihi: 01.02.2024
- Juster FT and Stafford FP.** (1985). *Time, goods, and well-being*, the institute for social research, University of Michigan, Ann Arbor, **8**(1),133-176.
- Karaküçük S ve Ekenci G.** (1995). Okulların Boş zamanları değerlendirme (rekreasyon) eğitimindeki rolü. *Milli Eğitim Dergisi*, **128**, 62–66.
- Karaküçük S.** (2008). *Rekreasyon boş zamanları değerlendirme*. Gazi Kitapevi, Ankara, 307 s.

Karasar N. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemi kavramlar ilkeler teknikler*. 33. Baskı, Nobel Yayınevi, Ankara, 368 s.

Kari T and Karhulahti VM. (2016). Do e-athletes move? a study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, **8** (4), 53-66.

Keçeci O. (2020). Popülerlik bazında futbolun en büyük rakibi: Pazarlama perspektifinden elektronik spor. *FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi*, **1**(1), 1-16.

Kenioua M and El-Kadder B. (2016). Self-efficacy, achievement motivation and anxietyof elite athletes. *IOSR Journal of Sports and Physical Education (IOSR-JSPE)*, **3**(4), 45-48.

Kenioua M. (2016). Self-efficacy, Achievement motivation and Anxietyof Elite Athletes. *IOSR Journal of Sports and Physical Education (IOSR-JSPE)*, **3**(4), 45-48.

Keskin HK. (2014). A path analysis of metacognitive strategies in reading, self-efficacy and task value. *International J. Soc. Sci. & Education*, **4**(4), 798-808.

Kline RB. (2016). Principles And Practice of Structural Equation Modeling. *Methodology In the Social Sciences* (4th ed.). New York: The Guilford Press, **9**(7).

Koçyiğit B. (2017). E-Spor nedir? Fanatik'e anlattı!". 12Nisan 2017. <https://www.fanatik.com.tr/e-spor/esp-or-nedir-bora-koc-yigit-fanatike-anlatti-1286961>
Erişim tarihi: 22 Ocak 2024.

Kozanitis A, Desbiens JF and Chouinard R. (2007). Perception of Teacher Support and Reaction Towards Questioning: Its Relation to Instrumental Help-seeking and Motivation to Learn. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, **19**(3), 238-250.

Leeper DJ, Schultz G, Carville K, Fletcher J, Swanson T and Drake R. (2012). Extending the TIME concept: what have we learned in the past 10 years? *International Wound Journal*, **9**, 1-19.

Lee D and Schoenstedt LJ. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, **6**(2), 39-44.

Lent RW, Sheu HB, Singley D, Schmidt JA, Schmidt LC and Gloster CS. (2008). Longitudinal relations of self-efficacy to outcome expectations, interests, and major choice goals in engineering students. *Journal of Vocational Behavior*, **73**(2), 328-335.

Locke EA and Latham GP. (1990). Work motivation and satisfaction: Light at the end of the tunnel. *Psychological science*, **1**(4), 240-246.

Macan TH, Shahani C, Dipboye RL and Phillips AP. (1990). College students' time management: Correlations with academic performance and stress. *Journal of Educational Psychology*, **82**(4), 760–768.

Madow P. (Ed.). (1965). *Recreation in America*. HW Wilson, 206 p.

Mangeloja E. (2019). Economics of esports. *Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies*, **24**(2).

Massimini F and Carli M. (1986). La selezione psicologica umana tra biologia e cultura. *L'esperienza quotidiana*. Milan: Franco Angeli.

McAuley E, Shaffer SM and Rudolph D. (1995). Affective responses to acute exercise in elderly impaired males: The moderating effects of self-efficacy and age. *The International Journal of Aging and Human Development*, **41**(1), 13-27.

McGehee GM, Cianfrone BA and Sears J. (2023). Brand Extension Evaluation in Esports: A Case Study of the NBA and NBA2K League. *Journal of Applied Sport Management*, **15**(2), 2.

McKenna B, Gardner LA and Myers MD. (2010). Chaotic worlds: *An analysis of World of Warcraft*.

McLean D and Hurd A. (2015). *Recreation and leisure in modern society*. Canada 364 p.

McLean D ve Hurd A. (2008). *Recreation and Leisure in Modern Society*, Eight Edition, Jones and Bartlett Publishers, MA, USA. 397 p.

McLean DD, Hurd AR and Anderson DM. (2017). *Kraus' recreation and leisure in modern society* (11th ed.). Jones & Bartlett Burlington, MA 468 p.

Meeras L. (2010). *Leisure and recreation*. University of Tartu, College Department of Tourism, Pärnu, Estonia, 50 p.

Mieczkowski Z. (1990). *World Trends in Tourism and Recreation*. New York: Peter Lang Publishing, 388 p.

Murphy SM. (2007). A social meaning framework for research on participation in social online games. *Journal of Media Psychology*, **12**(3), 13-23.

Nagel MS and Sugishita K. (2016). Esport: The fastest growing segment of the “sport” industry. *Sport & Entertainment Review*, **2**(2), 51-60.

Nelson Laird TF. (2005). College students' experiences with diversity and their effects on academic self-confidence, social agency, and disposition toward critical thinking. *Research in higher education*, **46**(4), 365-387.

Nicholls AR, Polman R and Levy AR. (2010). Coping self-efficacy, pre-competitive anxiety, and subjective performance among athletes. *European journal of sport science*, **10**(2), 97-102.

- Nosowitz D.** (2008). Tennis for Two, the World's First Graphical Videogame. *Retromodo, Gizmodo*.
- Olson CK.** (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, **14**, 180–187.
- O'Neill RV.** (2001). Is it time to bury the ecosystem concept? (with full military honors, of course!). *Ecology*, **82**(12), 3275-3284.
- Orduña-Malea E and Lopezosa C.** (2024). Uncovering the potential of Twitch as a source for social media metrics. *First Monday*, **29**(1).
- O'Sullivan E.** (2006). Power, promise, potential, and possibilities of parks, recreation, and leisure. *Introduction to recreation and leisure*, ABD, 444 p.
- Parr MG and Lashua BD.** (2004). What is leisure? The perceptions of recreation practitioners and others. *Leisure Sciences*, **26**(1), 1-17.
- Peralta Sánchez FJ and Sánchez Roda M.** (2003). *Relationships between self-concept and academic achievement in primary students*, Spain, 120 p.
- Pigram J.** (1983). *Outdoor recreation and resource management*, 262 p.
- Potić S, Stanimirov K, Đorđević M and Banković S.** (2014). Physical-recreational activities and persons with disability. *TIMS. Acta*, **8**(1), 71-80.
- Reyes LH.** (1984). Affective variables and mathematics education. *The Elementary School Journal*, **84**(5), 558-581.
- Reyes MS.** (2019). Esports ecosystem report 2020: The key industry players and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5 B by 2023. *Business insider*. <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>
- Richards K.** (2016). How to be confident and improve your self-image. *South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform*.
- Roberts GC.** (Ed.). (1992). *Motivation in sport and exercise*, Norway, 273 p.
- Rojek C.** (2000). *Leisure and Culture*. Palgrave MacMillan, England, 234 p.
- Rojek C.** (2005). *Leisure theory. Principles and Practice*, England, 251 p.
- Rusaw E.** (2011). Language and social interaction in the virtual space of World of Warcraft. In *Proceedings of the Second Meeting of the Illinois Language and Linguistics Society*.
- Sadeghi A, Niayfar GH, Azizi S, Nejad DA and Babaei M.** (2016). Investigation of the role of the university in students' academic self confidence, university of guilan, faculty of humanities. *Sociology Mind*, **6**(3), 130-139

Sarkar, Samit (12 Ocak 2018). "MLS launching esports league for FIFA 18 World Cup". <https://www.polygon.com/2018/1/12/16880590/fifa-18-esports-world-cup-emls> Erişim tarihi: 07.02.2024.

Schadd F, Bakkes S and Spronck P. (2007). Opponent Modeling in Real-Time Strategy Games. *8th Int'l Conf. on Intelligent Games and Simulation*, İtalia, 61–68.

Schermelleh-Engel K, Moosbrugger H and Müller H. (2003). Evaluating the Fit of Structural Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness-of-Fit Measures. *Methods of Psychological Research Online*, **8** (2), 23-74.

Schmuck AR and Schmuck AP. (2001). *Group processes in the classroom*. USA: by The McGraw-Hill Companies, London, 336 p.

Scoot M. (1997). *Zaman Yönetimi*, (Çev. Aslı Çingil Çelik), 2. Baskı, Rota Yayınları, İstanbul, 204 s.

Seo D and Taherbhai H. (2009). Motivational beliefs and cognitive processes in mathematics achievement, analyzed in the context of cultural differences: A Korean elementary school example. *Asia Pacific Education Review*, **10** (193-203).

Seo Y and Jung SU. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, **16**(3), 635-655.

Shaquille O'Nea. (2017). "RGE sports pickup Overwatch team".

Shaw I. (1980). Recreational activities in community health care. *Australian Journal of Physiotherapy*, **26**(4), 135-141.

Shaw SM. (1986). Leisure, recreation or free time? Measuring time usage. *Journal of Leisure Research*, **18**(3), 177-189.

Sheldrake R. (2016). Confidence as motivational expressions of interest, utility, and other influences: Exploring under-confidence and over-confidence in science students at secondary school. *Elsevier- International Journal of Educational Research*, **76**, 50-65.

Shoxrux S. (2023). The Importance Of Mutual Respect And Kindness In Sports. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, **3**(12), 215-225.

Sivrikaya MH. (2018). The Role of Self-Efficacy on Performance of Sports Skills of Football Players. *Journal of Education and Training Studies*, **6**(12), 75-79.

Sjöblom M and Hamari J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in human behavior*, **75**, 985-996.

Soshnick S. (2015). "Former NBA Player Rick Fox Buys eSports Team Gravity". <https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-12-18/former-nba-player-rick-fox-buys-esports-team-gravity> Erişim tarihi: 22 Aralık 2023.

Sources: Soccer org Schalke 04 finalizes League Championship Series roster, picks up Fox". https://www.espn.com/esports/story/_/id/15552685/soccer-org-schalke-04-finalizes-league-championship-series-roster-picks-fox. Erişim tarihi: 2 Kasım 2023.

Speed A, Burnett A and Robinson II T. (2023). Beyond the Game: Understanding why people enjoy viewing twitch. *Entertainment Computing*, **8**,(2)

Statista. (2022). E-sports audience size worldwide from 2019 to 2024 <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-e-sports-audience/> Erişim Tarihi: 22.12.2023

Statista. (2022). Global e-sports market size:

Stebbins R. (2009). Serious leisure and work. *Sociology Compass*, **3**(5), 764-774.

Stebbins RA. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific sociological review*, **25**(2), 251-272.

Stebbins RA. (1997). Casual leisure: A conceptual statement. *Leisure studies*, **16**(1), 17-25.

Szillat P, Breuer S and Biermann J. (2020). Introduction into the Global E-Sports Industry – Historic Perspectives. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, **7**(11).

Tabachnick BG, Fidell LS and Ullman JB. (2013). Using multivariate statistics Boston, MA: pearson. **6**, 497-516.

Tang W. (2018). Understanding esports from the perspective of team dynamics. *The Sport Journal*, **21**, 1-14.

Tırnovalı S. (2019). *Dijital oyunlar üzerinden karşı istihbarat topama ve bilgi edinme: Assassin's Creed örneği*. Doktora Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı, Uluslararası İlişkiler ve İstihbarat İncelemeleri Programı, İstanbul, 198 s.

Top100FemalPlayers".https://web.archive.org/web/20171003145333/https://www.esportsearnings.com/players/female_players Erişim tarihi: 27.01.2024.

Torkildsen G. (2012). *Leisure and recreation management*. 4. Baskı, Routledge, Londra, 592 p. <https://doi.org/10.4324/9780203477571>

Tribe J. (2020). *The economics of recreation, leisure and tourism*. Routledge, New York 496 p.

Veal AJ. (2004). Definitions of leisure and recreation. *Australian Journal of Leisure and Recreation*, **2** (4), 44-48.

Vealey RS. (1986). Conceptualization of sport-confidence and competitive orientation: Preliminary investigation and instrument development. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, **8**(3), 221-246.

Wagner MG. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *In International conference on internet computing* 437-442 p.

Wehrens MJPW. (2008). *How did YOU do? Social comparison in secondary education.* University of Groningen.

Wired (2023). <https://www.wired.com/story/overwatch-league-esports-what-went-wrong/>. Erişim tarihi: 07.07.2024.



EKLER

Ek. 1. Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği



BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ BİLİMSEL
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARARLARI

Toplantı Tarihi:21/11/2023

Toplantı Sayısı: 23/27

Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Prof.Dr. Enis KARABULUT başkanlığında 21.11.2023 tarihinde Salı günü saat 10.00'da aşağıda imzaları bulunan üyelerin katılımlarıyla toplanarak, gündemdeki konular görüşülmüş ve aşağıdaki kararlar alınmıştır.

KARAR 1: Bingöl Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde görevli Doç.Dr. İdris KAYANTAŞ (Sorumlu Araştırmacı) ve Öğrenci Abdulmutalib BASAK'ın "E-Spor Oynayan Lise Öğrencilerinde Boş Zaman Değerlendirmenin Akademik Özgüvene Etkisi" konulu çalışmalarının etik olarak uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

BAŞKAN	Prof. Dr. Enis KARABULUT	İMZA
ÜYE	Prof. Dr. Bahri PATIR	İMZA
ÜYE	Prof. Dr. Aydın GİRGİN	İMZA
ÜYE	Prof. Dr. Abdurrahman GÜL	İMZA
ÜYE	Prof. Dr. Erdal KAYGUSUZUOĞLU	İMZA
ÜYE	Prof. Dr. Hayati YÜKSEL	İZİNLİ
ÜYE	Prof. Dr. Mehmet Nuri AÇIK	İZİNLİ

Ek.2. İl Milli Eğitim Mürlüğü İzin Yazısı



T.C.
BİNGÖL VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-48605746-44-92811176
Konu : Anket Çalışması

25.12.2023

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 20/01/2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı (2020/2) Genelgesi.
b) Bingöl Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 22/09/2023 tarihli ve E-48605746-44-84813599 sayılı Valilik Onayı.
c) Bingöl Üniversitesi Rektörlüğü, Rektörlük Yazı İşleri Müdürlüğünün 06.12.2023 tarihli ve E-79879538-044-134733 sayılı yazısı.

Bingöl Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Başkanlığının tezli yüksek lisans öğrencisi Abdulmutalib BASAK'ın "E-Spor Oynayan Lise Öğrencilerinde Boş Zaman Değerlendirmenin Akademik Özgüvene Etkisi" konulu tez çalışmasının Müdürlüğümüze bağlı resmi liselerde öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak uygulanması ilgi (c) yazı ile talep edilmiş olup, söz konusu tez çalışmasının ilgi (b) Valilik Onayı ile görevlendirilen Müdürlüğümüz "Araştırma Değerlendirme Komisyonu"na incelenmiş ve yapılan inceleme sonucunda ilgi (a) Genelge esaslarına aykırı olmadığı ekte sunulan Araştırma Değerlendirme Formu ile tespit edilmiştir.

Buna göre; bir nüshası ekte sunulmuş olan tez çalışmasının Müdürlüğümüze bağlı resmi liselerde öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarımızca da uygun görülmesi halinde ohurlarınıza arz ederim.

Muhiddin KAYA
Müdür a.
Şube Müdürü

EK:

- 1-Yazı ve Anket Formları (1 Tomar)
2- Araştırma Değerlendirme Formu (1 sayfa)

OLUR

Mustafa ÖZEL
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdürü

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Karpınca Mah.Hikmet Tekin Biv.No:2/1-BİNGÖL

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-aby>

Telefon No : 0 (426) 219 13 32
E-Posta: bingolnmem@meb.gov.tr
Kop Adresi : meb@tr01.kep.tr

Bilgi için: Mutalip BALUKEN
Unvan : Mezun
İnternet Adresi: <http://bingol.meb.gov.tr> Faks:4262191399

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrakcegu.meb.gov.tr> adresinden 6dda-5337-31b0-9e4e-329b koda ile teyit edilebilir.

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Ek.3. Boş Zaman Değerlendirme Anketi

Boş Zaman Değerlendirme Anketi	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1- E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor	1	2	3	4	5
2- E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum	1	2	3	4	5
3- E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur	1	2	3	4	5
4- E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oylar/ daha çok dikkatimi dağıtır.	1	2	3	4	5
5- E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	1	2	3	4	5
6- E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum	1	2	3	4	5

Ek.4. Akademik Özgüven Anketi

Akademik Özgüven Anketi	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katlıyorum	Kesinlikle Katlıyorum
1- Derslerimi kolayca anlayabiliyorum.	1	2	3	4	5
2- Derslerimdeki başarıyı yeterli görüyorum.	1	2	3	4	5
3- Gelecekteki okul yaşamımda daha başarılı olacağıma inanıyorum.	1	2	3	4	5
4- İstedğim zaman derslerimde yüksek notlar alabilirim.	1	2	3	4	5
5- Gelecekteki hedeflerime ulaşmak için derslerime çok çalışıyorum.	1	2	3	4	5
6- Derslerinde başarılı olduğuma inanıyorum.	1	2	3	4	5
7- Derslerimi kolaylıkla anlayabiliyorum.	1	2	3	4	5
8- Derslerdeki başarıım kendimi değerli görmemi sağlıyor.	1	2	3	4	5
9- Düşük not alsam da o dersi başarmak için çabalarım.	1	2	3	4	5
10- Derslerime düzenli çalıştığımda yüksek not alıyorum.	1	2	3	4	5
11- Okulumla ilgili sorumluluklarımın farkındayım.	1	2	3	4	5
12- Okul ortamını sevdiğim için derslerimde başarılıyım.	1	2	3	4	5
13- Öğretmenlerimi sevdiğim için derslerimde başarılıyım.	1	2	3	4	5
14- Okulda herkes beni başarılı bir öğrenci olarak tanır.	1	2	3	4	5
15- Okulda takdir edilen bir öğrenciyim.	1	2	3	4	5
16- Sınıfta derste söz aldığım zaman bildiklerimi rahatça anlatabiliyorum	1	2	3	4	5
17- Ders çalışma ortamım başarıyı artırır.	1	2	3	4	5
18- Ailem tarafından sevilen biri olduğumdan başarılıyım.	1	2	3	4	5
19- Huzurlu bir aile ortamım olduğundan başarılıyım.	1	2	3	4	5
20- Ailemin derslerimle ilgilenmesi başarıyı artırıyor.	1	2	3	4	5
21- Çevrem tarafından kabul edilmek için derslerimde başarılı olmak istiyorum.	1	2	3	4	5
22- Bulduğum arkadaş ortamı beni çalışmaya motive ediyor.	1	2	3	4	5
23- Bulduğum çevre derslerime karşı ilgimi artırıyor.	1	2	3	4	5
24- Ders başarıları yüksek kişilerle arkadaşlık kurarım.	1	2	3	4	5
25- Çevremde sevilen biri olduğum için başarılıyım.	1	2	3	4	5

Ek 5. Bilgilendirilmiş Onam Formu ve Kişisel Bilgi Formu

Bilgilendirilmiş Onam Formu

Sayın Katılımcı; araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayalıdır. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Yapılan araştırma hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz araştırmacılara sorabilirsiniz. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahipsiniz. Çalışma için gerekli izin/onam alınmıştır. Çalışmaya katılmanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz biçiminde yorumlanacaktır. Vereceğiniz bilgiler gizli tutulacak ve sadece bilimsel amaçlar için kullanılacaktır.

Kişisel Bilgi Formu

Sayın katılımcı, bu çalışma, sağlıklı beslenme tutumu ve fiziksel aktivite alışkanlıklarının iş performansına etkisini saptamak amacıyla yapılmaktadır. Ölçeklerdeki maddelere objektif ve samimi cevaplar vereceğinize inanıyorum. Katılımınız için teşekkür ederim.

Abdulmutalib BASAK
Yüksek Lisans Öğrencisi

KİŞİSEL BİLGİLER

- | | | |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. Cinsiyetiniz: | ☐ Kadın | ☐ Erkek |
| 2. Yaşınız: | Lütfen belirtiniz: | |
| 3. Kardeş Sayısı: | Lütfen belirtiniz: | |
| 4. Günlük Boş Zaman Süreniz: | Lütfen belirtiniz: | |
| 5. Günlük E-Spor Oynama Süreniz: | Lütfen belirtiniz: | |
| 6. Akademik Not Ortalamanız: | Lütfen belirtiniz: | |