



**T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**BİREYSEL VE TAKIM SPORU YAPAN SPORCULARIN E-
SPORA YÖNELİK TUTUMLARI, KARAR VERME VE
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

BERZAN ŞİMŞEK

DOKTORA TEZİ

Danışman: Prof. Dr. Alpaslan KARTAL

HAZİRAN – 2025

YOZGAT

T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**BİREYSEL VE TAKIM SPORU YAPAN SPORCULARIN E-
SPORA YÖNELİK TUTUMLARI, KARAR VERME VE
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

BERZAN ŞİMŞEK

DOKTORA TEZİ

Danışman: Prof. Dr. Alpaslan KARTAL

HAZİRAN – 2025

YOZGAT



YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
LİSANSÜSTÜ TEZ ONAY FORMU

T.C.

YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Enstitümüzün Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Doktora Programı 91110621001 numaralı öğrencisi Berzan ŞİMŞEK'in hazırladığı **“Bireysel ve Takım Sporunu Yapan Sporcuların, E-Spora Yönelik Tutumları, Karar Verme ve Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”** başlıklı tezi ile ilgili tez savunma sınavı, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri gereğince 04/06/2025 Çarşamba günü saat 13:00'da yapılmış, tezin onayına oy birliği/oy çokluğu ile karar verilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Mehmet YILDIRIM

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Alpaslan KARTAL
(Danışman)

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Bekir Barış CİHAN

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Nevzat DİNÇER

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Samet AKTAŞ

ONAY:

Bu tezin kabulü, Enstitü Yönetim Kurulu'nun/...../..... tarih ve sayılı Enstitü Yönetim Kurulu Kararı ile onaylanmıştır.

...../...../ 20.....

İmza

Prof. Dr. Ümit BUDAK

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BEYANI

Tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, tezin içerdği yenilik ve sonuçların başka bir yerden alınmadığını, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan eder, aksi bir durumda aleyhine doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğini beyan ederim.

Berzan ŞİMŞEK

04/06/2025

ÖN SÖZ

Bu doktora çalışmasının hazırlanma sürecinde bilgi, tecrübe ve destekleriyle yanımda olan çok kıymetli hocalarıma en içten teşekkürlerimi sunmak isterim.

Öncelikle, bilimsel rehberliği, akademik birikimi ve her aşamadaki yönlendirici katkılarıyla yolumu aydınlatan danışman hocam Sayın Prof. Dr. Alpaslan KARTAL'a en derin şükranlarımı sunarım.

Çalışmalarım süresince değerli bilgi ve önerileriyle katkı sunan, akademik bakış açımı geliştirmeme yardımcı olan Sayın Doç. Dr. Mehmet YILDIRIM ve Sayın Doç. Dr. Samet AKTAŞ hocalarıma da teşekkür ederim.

İyi ki varsınız, hep var olun.

Berzan ŞİMŞEK

04/06/2025

ÖZET

DOKTORA TEZİ

BİREYSEL ve TAKIM SPORU YAPAN SPORCULARIN E-SPORA YÖNELİK TUTUMLARI, KARAR VERME ve PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

BERZAN ŞİMŞEK

YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

TEZ DANIŞMANI: PROF. DR. ALPASLAN KARTAL

Bu çalışmanın amacı; bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları ile karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın evrenini 2024 yılında Batman ilinde faal olarak devam eden 4083 yetişkin bireysel ve takım sporcusu oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlayan 414 yetişkin bireysel ve takım sporcusu oluşturmaktadır. Araştırma verilerini elde etmek için “Kişisel Bilgi Formu”, “E-spor Tutum Ölçeği”, “Karar Verme II Ölçeği” ve “Problem Çözme Ölçeği” kullanılmıştır. Demografik özellikler için frekans ve yüzde analizi kullanılmıştır. Analiz sonucunda verilerin normal dağılıma sahip olduğu görülmüştür. Bu çalışmada frekans ve yüzde analizi, bağımsız örneklem t testi, ANOVA analizi, Post Hoc testleri ve pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Sonuç olarak; sporcuların e-spor tutumları, karar verme becerileri ve problem çözme becerileri orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Sporcuların e-spor tutumlarına yönelik puanları ile karar verme stilleri puanları arasındaki ilişkide anlamlı farklılık bulunmuştur. Sporcuların e-spor tutumlarına yönelik puanları ile problem çözme beceri puanları arasındaki ilişkide anlamlı farklılık bulunmuştur. Sporcuların e-spor oyunlarını bilinçli ve planlı bir şekilde oynamak, sporcuların serbest zamanlarını değerlendirmelerine ve sosyalleşmelerine katkı sunarak kişisel gelişimlerini destekleyebilir. E-spor oyunları, takım içi iletişim ve koordinasyonu geliştirerek sporcular için destekleyici bir araç işlevi görebilir. Ayrıca, stratejik düşünme becerisini teşvik etmesi, hızlı karar verme sürecini kolaylaştırması ve refleks gelişimine katkıda bulunması yoluyla sporcular üzerinde olumlu etkiler yaratabilir.

2025, xx + 11 Sayfa

Anahtar Kelimeler: E-spor, Takım, Bireysel, Sporcu, Karar Verme, Problem Çözme.

ABSTRACT

DOCTORATE THESIS

EXAMINING the RELATIONSHIP BETWEEN ATTITUDES TOWARDS ESPORTS, DECISION MAKING and PROBLEM SOLVING SKILLS of ATHLETES DOING INDIVIDUAL and TEAM SPORTS

BERZAN ŞİMŞEK

YOZGAT BOZOK UNIVERSITY

SCHOOL of GRADUATE STUDIES

DEPARTMENT of PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS

SUPERVISOR: PROF. DR. ALPASLAN KARTAL

The aim of this study is to examine the relationship between individual and team athletes' attitudes towards e-sports, decision making and problem solving skills. The population of the study consists of 4083 adult individual and team athletes who were active in the province of Batman in 2024. The study sample consisted of 414 adult individual and team athletes who voluntarily participated in the study. "Personal Information Form", "E-sports Attitude Scale", "Decision Making II Scale" and "Problem Solving Scale" were used to obtain the research data. Frequency and percentage analysis were used for demographic characteristics. As a result of the analysis, it was seen that the data had a normal distribution. In this study, frequency and percentage analysis, independent sample t test, ANOVA analysis, Post Hoc tests and Pearson correlation analysis were used. As a result; e-sports attitudes, decision-making skills and problem solving skills of the athletes were found to be at a moderate level. A significant difference was found in the relationship between athletes scores on e-sports attitudes and their decision-making styles scores. A significant difference was found in the relationship between athletes scores on e-sports attitudes and problem solving skill scores. Playing e-sports games in a conscious and planned way can support athletes personal development by contributing to their free time and socialization. E-sports games may serve as a supportive tool for athletes by enhancing team communication and coordination. Additionally, they may exert positive effects on athletes by fostering strategic thinking, facilitating rapid decision-making, and contributing to the development of reflexes.

2025, xx + 11 Pages

Keywords: E-sport, Team, Individual, Athlete, Decision Making, Problem Solving.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAY SAYFASI.....	ii
TEZ BEYANI.....	iii
ÖN SÖZ.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ	xi
RESİMLER LİSTESİ	xiv
SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ	xv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	3
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Araştırmanın Soruları	5
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.6. Araştırmanın Sayıltıları.....	6
2. E-SPOR GENEL BİLGİLER	7
2.1. Oyun.....	7
2.2. Spor.....	7
2.3. E-Spor	8
2.4. E-spor Tanımları	10
2.5. E-sporun Tarihsel Gelişimi	10
2.6. E-sporun Türkiye’deki Yeri.....	16

2.7. E-spor Branşları	18
2.7.1. Moba (çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası)	19
2.7.2. FPS (birinci şahıs nişancı).....	21
2.7.3. RTS (gerçek zamanlı strateji oyunları)	22
2.7.4. Battle Royale	23
2.7.5. Spor (spor branşları).....	24
2.7.6. MMORPG (çok katılımcılı çevrimiçi rol yapma oyunu).....	25
2.7.7. Fighter (dövüş)	27
2.7.8. HADO (e-spor alt branşı).....	28
2.8. E-sporun Özellikleri.....	29
2.8.1. E-sporcular	30
2.8.2. E-spor Kulüpleri ve Takımları	31
2.8.3. E-spor İzleyicileri.....	32
2.9. E-spor Ekonomisi ve Sponsorluk	33
3. KARAR VERME	35
3.1. Karar Verme ile İlgili Tanımlar	36
3.2. Karar Verme Stilleri.....	38
3.2.1. Rasyonel Karar Verme Stili	39
3.2.2. Sezgisel Karar Verme Stili.....	39
3.2.3. Kaçıngan Karar Verme Stili.....	39
3.2.4. Spontane Karar Verme Stili	39
3.2.5. Bağımlı Karar Verme Stili	39
3.3. Karar Verme Süreçleri	39
3.3.1. Karar Öncesi Dönem.....	41
3.3.2. Karar Dönemi.....	41
3.3.3. Karar Sonrası Dönemi.....	41

3.4. Karar Verme Sürecini Etkileyen Faktörler	42
3.5. Sporda Karar Verme	44
3.6. E-sporda Karar Verme	46
4. PROBLEM ÇÖZME	48
4.1. Problem Tanımı ve Türleri	48
4.1.1. Sıradan (Rutin) Problem	49
4.1.2. Sıradan Olmayan (Rutin Olmayan) Problem	49
4.2. Problem Çözme.....	49
4.3. Problem Çözme Süreci	50
4.4. Problem Çözme Becerileri	51
4.4.1. Keşif Yetenekleri	53
4.4.2. Hayal Yetenekleri.....	53
4.4.3. Gözlem Yetenekleri	53
4.4.4. İnceleme ve Düzenleme Yetenekleri	53
4.4.5. Sayısal Yetenekler.....	53
4.4.6. Pratik Beceriler.....	53
4.4.7. İletişim Becerileri.....	53
4.4.8. Sosyal Nitelikler.....	54
4.5. Problem Çözme Becerisini Etkileyen Faktörler	54
4.5.1. Yaş	55
4.5.2. Cinsiyet	56
4.5.3. Kişilik.....	56
4.5.4. Deneyim	56
4.5.5. Yetenek	56
4.5.6. Algılanan Stres Düzeyi	57
4.5.7. Öğretim Yöntemi	57

4.5.8. Duygusal Zekâ Düzeyi	57
4.5.9. Analitik ve Eleştirel Düşünme Becerileri	58
4.5.10. Çevresel Faktörler	58
4.5.11. Öğrenmeye Yönelik Motivasyon Düzeyi.....	58
4.6. Kişiler Arası Problemlerin Nedenleri	60
4.7. Kişiler Arası Problem Çözme	61
4.8. Genç Yetişkinlerde Problem Çözme Adımları	61
5. GEREÇ ve YÖNTEM	64
5.1. Araştırmanın Modeli.....	64
5.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	64
5.3. Veri Toplama Yöntemi	64
5.4. Veri Toplama Araçları	65
5.5. Veri Analizi.....	68
6. BULGULAR	69
7. TARTIŞMA.....	111
8. SONUÇ ve ÖNERİLER	146
9. KAYNAKLAR.....	150
10. EKLER	184
Ek-1. Benzerlik Raporu	185
Ek-2. Etik Kurul Onayı/İzni.....	186
Ek-3. Kişisel Bilgi Formu.....	187
Ek-4. E-spor Tutum Ölçeği.....	188
Ek-5. Melbourne Karar Verme Ölçeği II.....	189
Ek-6. Yetişkinler İçin Problem Çözme Ölçeği	190

TABLÖLAR LİSTESİ

<u>Tablo</u>	<u>Sayfa</u>
Tablo 6.1. Sporculara ait kişisel bilgiler.....	69
Tablo 6.2. Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutları, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutları, Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutları toplam puanlarına ve Cronbach Alpha değerlerine ilişkin bulgular.....	70
Tablo 6.3. E-spor Cinsiyet değişkeni t testi bulguları.....	72
Tablo 6.4. Karar Verme Ölçeği II Cinsiyet değişkeni t testi bulguları.....	72
Tablo 6.5. Problem Çözme Cinsiyet değişkeni t testi bulguları.....	73
Tablo 6.6. E-spor Tutum Ölçeği Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	74
Tablo 6.7. Karar Verme Ölçeği II Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları	74
Tablo 6.8. Problem Çözme Ölçeği Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları	75
Tablo 6.9. E-spor Tutum Ölçeği Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	77
Tablo 6.10. Karar Verme Ölçeği II Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	77
Tablo 6.11. Problem Çözme Ölçeği Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	78
Tablo 6.12. E-spor Tutum Ölçeği Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	79
Tablo 6.13. Karar Verme Ölçeği II Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları	80
Tablo 6.14. Problem Çözme Ölçeği Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları	81
Tablo 6.15. E-spor Tutum Ölçeği Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	82
Tablo 6.16. Karar Verme Ölçeği I-II Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları.....	83
Tablo 6.17. Problem Çözme Ölçeği Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	83
Tablo 6.18. E-spor Tutum Ölçeği Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulgular.....	85
Tablo 6.19. Karar Verme Ölçeği II Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları	85
Tablo 6.20. Problem Çözme Ölçeği Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları	86
Tablo 6.21. E-spor Tutum Ölçeği Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	87
Tablo 6.22. Karar Verme Ölçeği II Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	87

Tablo 6.23.	Problem Çözme Ölçeği Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	88
Tablo 6.24.	E-spor Tutum Ölçeği Hangi Spor Alanı İle İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları	90
Tablo 6.25.	Karar Verme Stilleri Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları	90
Tablo 6.26.	Problem Çözme Ölçeği Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları	91
Tablo 6.27.	E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları	91
Tablo 6.28.	Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları	92
Tablo 6.29.	Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları	92
Tablo 6.30.	Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları	93
Tablo 6.31.	Karar Verme Ölçeği II Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları	94
Tablo 6.32.	Problem Çözme Ölçeği Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları	95
Tablo 6.33.	E-spor Tutum Ölçeği E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	96
Tablo 6.34.	Karar Verme Ölçeği II E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	97
Tablo 6.35.	Problem Çözme Ölçeği E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	98
Tablo 6.36.	E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	99
Tablo 6.37.	Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	100
Tablo 6.38.	Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	101
Tablo 6.39.	E-spor Tutum Ölçeği Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	102
Tablo 6.40.	Karar Verme Ölçeği II Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	103
Tablo 6.41.	Problem Çözme Ölçeği Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	103
Tablo 6.42.	E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	105
Tablo 6.43.	Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	106

Tablo 6.44.	Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları	106
Tablo 6.45.	Bireysel ve takım sporcularının E-spor Tutum toplam puanı, alt boyutları ve Karar Verme Ölçeği I-II toplam puanı, alt boyut puan düzeylerine ait pearson korelasyon değerleri	107
Tablo 6.46.	Bireysel ve takım sporcularının E-spor Tutum toplam puanı, alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri toplam puanı, alt boyut puan düzeylerine ait pearson korelasyon değerleri	109



RESİMLER LİSTESİ

<u>Resim</u>	<u>Sayfa</u>
Resim 2.1. Arcade (Atari) Oyun Konsolu ve Kaseti.....	11
Resim 2.2. Arcade (Atari) Makinesi.....	11
Resim 2.3. İlk Çok Katılımlı Turnuva, Space Invaders Turnuvası	12
Resim 2.4. 2015 yılında düzenlenen League of Legends şampiyonası.....	13
Resim 2.5. Dota 2 Karşılaşması ve Seyircileri	14
Resim 2.6. CS:GO Turnuvası	15
Resim 2.7. 2021 Türkiye League of Legend Şampiyonu Galatasaray	17
Resim 2.8. Üniversiteler arası E-spor turnuvası	18
Resim 2.9. League of Legend Sihirdar Vadisi Haritası	20
Resim 2.10. League of Legend	20
Resim 2.11. FPS (Birinci Şahıs Nişancı Oyunları).....	21
Resim 2.12. Team Fighter	22
Resim 2.13. Battle Royal (Hayatta Kalma).....	24
Resim 2.14. Futbol Oyunu (FİFA).....	25
Resim 2.15. Metin2	26
Resim 2.16. Street Fighter	27
Resim 2.17. HADO	28
Resim 2.18. E-spor Oyun Evleri	30
Resim 2.19. E-spor İzleyicileri	33
Resim 10.20. Benzerlik Raporu.....	185
Resim 10.21. Etik Kurul Onayı/İzni.....	186

SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler	Açıklamalar
ANOVA	: Tek yönlü varyans analizi
f-testi	: İki popülasyonun varyanslarını karşılaştırmak için kullanılan test
Maks	: Maksimum
Min	: Minimum
n	: Katılımcı sayısı
Ort	: Ortalama
p	: Anlamlılık
r	: Korelasyon
Ss	: Standart sapma
t-testi	: Ortalamalar arası fark testi
%	: Yüzdelik
<	: Küçük
>	: Büyük

Kısaltmalar	Açıklamalar
BAU	: Bahçeşehir Üniversitesi
CPL	: Siber-Atlet Profesyonel Ligi

CS:GO	: Counter Strike
ESL	: Elektronik Spor Ligi
E-SPOR	: Elektronik Spor
FPS	: Saniyelik Görüntü Sayısı
IQ	: Zekâ puanı
LOL	: League of Legends
M	: Metre
MKVÖ	: Melbourne Karar Verme Ölçeği
MMORPG	: Çok katılımcılı çevrimiçi rol yapma oyunu
Moba	: Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası
MS	: Milisaniye
PÇE	: Problem Çözme Envanteri
PUBG	: PlayerUnknown's Battlegrounds
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji
STM	: Kısaltmalar alfabetik sırayla verilmelidir
TDK	: Türk Dil Kurumu
TESFED	: Türkiye E-spor Federasyonu
WCG	: Dünya Siber Oyunları
WWW	: World Wide Web
VD	: Ve diğerleri
VB	: Ve benzeri

1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişimi her alanı etkileyerek yeni gelişmelerin yaşanmasına sebebiyet vermiş ve insanların hayatında da değişimler yaratmıştır. İnsanların hayatındaki bu değişimler zamandan ve ekonomiden tasarruf edebilmeleri, sağlık, eğitim, spor faaliyetleri, eğlence ve ulaşım gibi birçok alanda etkili olmuştur (Can ve Tozoğlu, 2019). Teknolojinin etki ettiği alanlardan biri de oyunlar olmuştur. Oyun, geleneksel formundan günümüze kadar insan yaşamının bir parçası olmuştur. Teknoloji ve internet gibi çağımızın önde gelen unsurlarının da etkisiyle, alışlagelmiş şeklinde çeşitli değişikliklere uğramıştır (Can ve Tekkurşun-Demir, 2020). Bu değişimler sonucu e-spor kavramı ortaya çıkmıştır. Günümüzde e-spor kavramının önemli bir gelişme gösterdiği bilinmektedir. E-spor, bireylerin donanım ve iletişim araçlarından yararlanarak zihinsel beceriler ile birlikte bedensel yeteneklerinin gelişimini sağladığı spor aktiviteleri olarak tanımlanmaktadır (Wagner, 2006). E-spor, çevrimiçi oyunlar temelinde gelişen bir spor dalıdır ve profesyonel oyunculuk, rekabetçi oyun düzeyinde değerlendirilmektedir (Argan vd. 2006). E-spor, hem fiziksel hem de zihinsel bir takım özellikleri içerisinde barındırmaktadır. Bununla birlikte, sanal ortamlarda oynanması, tesisler veya ekipmanlar açısından geleneksel sporlara göre ciddi finansal kaynak gerektirmemesi, dünyanın dört bir yanında bu sporun içerisinde bulunup oynayabilmeleri, bireysel ve takım halinde oynanması ve doğasına özgü materyal gerektirmesi en önemli özelliklerindendir. Hem e-spor hem de geleneksel sporlar bireysel veya takım halinde oynanmaktadır. Başarı için bireysel yeteneklerin diğer yarışmacılara karşı daha iyi olması, takım olarak eş zamanlı hareket etmenin ve uyumun yüksek seviyede gerçekleşmesi gerekmektedir. Her iki spor da zihinsel çaba içermektedir (Akın, 2008). Yüksek düzeyde el-göz koordinasyonu gerektiren e-spor oyunları, takımların maçı kazanmaları için karşı takımların stratejilerinden daha iyi bir strateji belirlemek, doğru kararlar alabilmek ve çözüm odaklı yaklaşım sergilemeleri gerekmektedir (Wagner, 2006). E-spor diğer spor branşlarına göre çok daha kısa sürede aktivitenin geliştiği bir spor türüdür. E-sporcuların saniyeler içinde doğru karar vermesi ve reaksiyon göstermesi çoğu zaman müsabakanın kazanılmasını sağlayabilmektedir (Aydın, 2023). Bunun yanında e-sporda problem çözme becerisinin de önemli bir parametre olduğu ve literatürde e-sporda problem çözme becerileri araştırmaları yer almaktadır (Paşaoğlu, 2022; İnce ve Şen, 2006; Çağlayan vd. 2008; Pulur vd. 2012; Karabulut ve Kuru, 2009). E-spor üzerine yapılan araştırmalar, bu alanın bireyler üzerinde strateji geliştirme, hızlı karar alma, motor becerileri geliştirme, iş birliğine yönlendirme, takım çalışması yetisini artırma

ve motivasyonu destekleme gibi bilişsel ve sosyal açıdan olumlu etkiler yarattığını ortaya koymaktadır (Mustafaoğlu, 2019).

Karar verme; politika, yönetim, çevre ve eğitim gibi yaşamın birçok alanında olduğu gibi sporda da önemli bir rol oynamaktadır. Günümüzde birçok spor dalı, daha hızlı tempoya sahip olmasının yanı sıra teknik ve taktik açıdan da daha karmaşık bir yapıya bürünmüştür. Yarışma sırasında oyun dinamiklerinin değişmesi, özellikle takım sporlarında veya rallilerde beklenmedik durumların ortaya çıkması, sporcuların anlık ve sürekli olarak yeni kararlar almalarını zorunlu kılmaktadır. Karar, bilinçli olarak farklı olası hareketlerden birini seçme anlamına gelmektedir (Sanchez vd. 2009; Kelecek vd. 2013; Aktaş vd. 2018). Karar verme insanın yapısı gereği her aşamada karşılaştığı doğal bir süreçtir. Karar verme süreci başlangıçta kolay gibi görünse de karmaşık bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır (Pekdoğan, 2015). Tatlılıoğlu ve Deniz'e (2011) göre en kısa biçimiyle sunulan seçenekler arasından en uygun olanın seçilmesi olarak tanımlanan karar verme ve karar verme stilleri, bireyin günlük yaşamında olduğu gibi spor ortamında da büyük önem taşımaktadır. Karar verme yöntemleri; bireysel (kişilik, tecrübe vb.) ve durumsal (stres, kaygı vb.) nitelikler yönünden değişken olduğu ve sporcuların oyun kapsamında hem taktiksel hem de davranışsal tepkilerini etkileyeceği için önemlidir (Kara, 2020). Sportif faaliyetlerde sporcuların verecekleri kararlar yarışma sonucu üzerinde belirleyici rol oynamaktadır. Bu nedenle sporcuların yarışma sırasında karşılaştıkları sorunlar, problemli durumlar veya kendilerine avantaj elde edecekleri pozisyonlarda kısa sürede doğru karar vermeleri gerekmektedir (Kara, 2020). Spor ortamında zamanında ve doğru verilen kararlar oyunu olumlu yönde etkilerken, hatalı ya da zamansız kararlar hem sporcunun performansını olumsuz etkileyebilir hem de oyunun sonucunu değiştirebilir (Leveaux, 2010). Sporcunun karar verme anında zorluklarla karşı karşıya olması ve seçenekler arasından birini seçmesi özellikle de sporda alınan kararların genellikle telafisinin olmaması nedeniyle sporcuların başarılı sonuçlar alabilmesi adına karar verme becerilerinin yüksek düzeyde olması gerekmektedir (Akpınar, 2015). Sporcular yarışmalarda özellikle e-spor oyunlarında hızlı düşünüp, milisaniye (ms) süre içerisinde kara verip ve doğru tekniği uygulayarak sayı alabilmek için çaba sarf etmekte olup bu özellik zamanla otomatik hale gelmektedir (Kaya, 2011).

Toplumların farklı sorunların üstesinden gelebilme ve doğru bir kişilik yapısına sahip olması, bu sorunlara karşı nasıl bir problem çözme kabiliyeti olduğuna ve bu problemleri çözebilmek adına nasıl kararlar verdiğine bağlıdır. İnsanlar yaşamları boyunca birçok

problemlerle karşılaşır ve bu problemler doğru bir karar verme ile çözüm bularak anlam kazanmaktadır (Üstün ve Bozkurt, 2003; Çağlayan vd. 2008). Problem çözme, belli bir amaca ulaşmak için karşılaşılan güçlükleri ortadan kaldırmaya yönelik bir dizi çabayı gerektiren bir süreçtir (Bingham, 1998). Problem çözme, karşılaşılan engeli aşmak için en uygun yolu bulma süreci olarak tanımlanmakta ve bireyin problemi fark etmesinden çözüm üretimine kadar geçen aşamaları içeren bir süreç olarak ifade edilmektedir (Morgan, 1981). Problem çözme bir yetenektir ve diğer yetenek türleri gibi öğrenilebilir bir beceridir. Günlük yaşamdaki bazı engellerle karşılaşmak kaçınılmazdır ve bazı problem çözme yöntemleri ile müzakere etmeye çalışılmaktadır (Afyon vd. 2014). Bazı problemler önceden edinilmiş alışkanlıklarla çözülebilirken, bazıları da edinilmiş bilgi, beceri ve deneyimlerle çözülebilmektedir. Bireyin karşılaştığı problemler ister basit ister karmaşık olsun problem çözme becerisi kazanmış kişiler her türlü problemlerin üstesinden gelebilmektedirler (Güzel, 2004). Problem çözme becerisi, bireyin sağlıklı bir yaşam sürdürebilmesi ve ruh sağlığını koruması için sahip olması gereken bir beceridir. Genellikle insan hayatı günlük problemlerle ve stres yaratan olaylarla doludur. Problem yaratan olayların birçoğu birey için hiç de önemli olmayan; maç formasını kaybetmek, arkadaşlarıyla uğraşmak ve günlük olaylarla ilgili olabileceği gibi sevgilisinden ayrılma, şiddet görme ve ciddi sakatlık yaşanması gibi çok önemli de olabilmektedir (Izgar vd. 2004). İnsanlar yaşadıkları çevreye etkin bir şekilde uymak için problem çözme öğrenmelidir. Tüm bu sonuçlar insanların enerjisinin ve zamanının çoğunu problem çözme ve karar verme için tükettiklerini açık açık göstermektedir (Korkut, 2004). Sporcuların müsabaka anında rakip ile mücadeleleri gibi etkenler onların problemleri olarak düşünüldüğünde onları bu problemten kurtaracak en önemli etkenlerden biri de problemi hızlı ve doğru çözebilme kabiliyeti ile aynı zamanda da çabuk karar verme yeteneğidir. Bu durum sporcunun sadece fiziksel olarak değil aynı zamanda zihinsel, duygusal ve psikolojik olarak da mücadeleye hazır olması ve performansı üst düzeyde sergilemesi gerektirdiğini açıkça göstermektedir (Bozkurt, 2010).

1.1. Problem Durumu

Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutum düzeyleri, karar verme beceri düzeyleri, problem çözme beceri düzeyleri ve e-spora yönelik tutumları ile karar verme ve problem çözme arasında bir ilişkinin olup olmadığı incelenecektir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Günümüzde spor müsabakalarındaki saniyelerin ne kadar önemli olduğu bilinmektedir. Sporcuların doğru yerde ve doğru zamanda verecekleri karar ile karşılaşılan problemlerin üstesinden gelebilmek oyunun/yarışmanın/müsabakanın gidişatını etkileyebilmektedir. Sporcular müsabaka esnasında her an karar verme durumunda olabilmekte veya her an bir problem ile karşılaşabilmektedirler. Sporcuların müsabaka esnasında karşılaşılan problemlere çözüm yolları bularak doğru kararlar vermeleri başarılı olabilmeleri adına oldukça önemlidir. E-spor oyunlarında da bilindiği gibi oyunların başlangıcından bitişine kadar her an bir problem ile karşılaşılabilir. Karşılaşılan problemler ile baş edebilmek ve çözüm yollarına en hızlı şekilde ulaşmak sporcuları bir adım ileri taşıyacağı düşünülmektedir. Yine karşılaşılan problemlerde o an hızlıca düşünülerek verilecek doğru kararlar sporcunun başarılı olmasını ve müsabakayı/yarışmayı kazanması ile sonuçlanabilir. E-spor oyunları oynayan sporcuların bu oyunları ne kadar zamandır oynadıkları, gün de ortalama ne kadar süre oynadıkları, e-spor oyunlarında karşılaşılan problemler ile baş edebilme ve karşılaşılan durumlara karşı verilen kararlar sporcuları ne düzeyde etkilediğine, takım ve bireysel sporcuların müsabaka esnasında karar verme ve problem çözme becerilerini ne düzeyde etkilediğine ve geliştirdiğine bakılacaktır. Bu nedenle bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme becerileri ne düzeyde olduğu ve arasındaki ilişki yapılacak araştırma ile incelenecektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları ile karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiye bakılarak, bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumlarının, karar verme ve problem çözme becerileri arasında ilişki olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada e-spor oyunları sporcuların gelişimlerine katkı sağlayacağı, antrenman veya müsabaka esnasında sporcuların karar alma, karar verme, karşılaşılan durum ile ilgili doğru hamleler yapabilme ve karşılaşılan problemlerin üstesinden gelebilmelerine olumlu yansıtacağı, bu durumda sporcuların gelişimleri adına önem taşımaktadır. Araştırma e-spora yönelik tutum, karar verme ve problem çözme becerileri ile ilgili yapılacak araştırmalara ışık tutabilir. Ayrıca e-spor oyunlarının sporcular üzerinde olumlu etkiler sağlayabileceği ve sporcuların gelişimleri

adına bir antrenman metodu olarak referans alınabilir.

1.4. Araştırmanın Soruları

Bu çalışmanın problem cümlesi, bireysel ve takım sporlarıyla uğraşan sporcuların e-spora yönelik tutumları ile karar verme ve problem çözme beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin düzeyini belirlemektir.

Bu çalışmada, araştırmanın ana problem cümlesinin yanı sıra aşağıdaki sorulara da yanıt aranmaktadır;

- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde cinsiyet değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde yaş değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde eğitim durumu değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde kaç yıldır sporcusunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde sporculuk düzeyi değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde kaç yıldır e-spor oyunları oynuyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde gün de ortalama e-spor oyunlarını ne kadar süre oynuyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve

problem çözme beceri düzeylerinde haftada kaç gün e-spor oyunları oynuyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?

- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde en çok hangi e-spor branşını oynuyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme beceri düzeylerinde e-spor oyunlarını hangi elektronik cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre farklılaşma var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları ile karar verme stilleri arasında bir ilişki var mıdır?
- ✓ Bireysel ve takım sporu yapan sporcuların e-spora yönelik tutumları ile problem çözme becerileri arasında bir ilişki var mıdır?

1.5. Araştırmanın Sınırlılıklar

- ✓ Araştırmaya katılım sağlayacak kişilerin takım veya bireysel sporcu olması gerekmektedir.
- ✓ Araştırmanın evreni Batman ili ile sınırlı tutulmuştur.
- ✓ Araştırma Batman ilinde 2024 yılı içerisinde aktif olan sporcular ile sınırlandırılmıştır.
- ✓ Araştırma Batman ilindeki 18 yaş ve üzeri aktif sporcu olan takım veya bireysel sporcular ile sınırlandırılmıştır.
- ✓ Araştırma, çalışmaya gönüllü olarak katıldıklarını beyan eden ve gönüllü olur formunu dolduran sporculara ait veriler ile sınırlandırılmıştır.

1.6. Araştırmanın Sayıtları

- ✓ Araştırmadaki katılımcıların, görüşmedeki soruları içtenlik ile yanıt verdikleri varsayılmaktadır.
- ✓ Araştırmada kullanılan soruların, çalışmanın amacına uygun şekilde hizmet ettiği varsayılmaktadır.
- ✓ Araştırmacının gözlem ve görüşmeleri tarafsız ve yansız bir şekilde gerçekleştireceği varsayılacaktır.

2. E-SPOR GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun

Türk Dil Kurumu'na göre oyun; belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeyi amaçlayan, zeka ve yetenek geliştirici, bedensel ve zihinsel becerileri artırmaya yönelik, çevikliğe dayalı her türlü yarışma ve eğlence biçimi olarak tanımlanmakta, hem eğlence hem de spor kapsamında değerlendirilmektedir (Türkyılmaz, 2022). Ayrıca oyun, başından sonuna belirli bir amacı olan, gerçek hayattan farklılık gösteren ve içinde bilinmezlik, merak ile gerilim gibi duyguları barındıran bir etkinlik olarak da tanımlanmaktadır (Gür, 2018).

Oyun, çocukların gelişiminde büyük önem taşıyan bir aktivitedir. Çocuk, kendiliğinden ya da akranlarıyla beraber istediği ortamda oyun oynamanın ve sosyalleşmenin bir yolunu bulur. Oyunlardan dolayı sorumluluk almayı ve toplumun içinde olan düzeni öğrenir. Beceri, içsel, düşünce ve ilişkiler yönünden kazanımları oyun aracılığıyla gerçekleşmektedir. Çocuklar için bir hayat pratiği olan oyun, çocuğun düşünsel, sosyal, psikomotor, yetenek ve aksan gelişimleri yönünden önemli derecede etkiye sahiptir. Birlikte paylaşım yapmayı, yardım etmeyi, dinleme, beklemeyi öğrenme, sabretmeyi öğrenme, düzene uyum sağlama, bireylerle temas halinde olmayı bilen ve devam eden, kibar kelimelerini yerinde kullanma ile beraberinde fazla kelimeyi, sosyal ve kişisel beceriyi çocuk/birey yine oyunla birlikte öğrenmektedir (Şimşek, 2020).

Oyunun en önemli özelliklerinden biri, gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır. Sınırlı bir mekânda gerçekleşen oyun oynama eyleminde oyuncu, oyunun bitimi ile gündelik yaşamına geri döner. Oyunun bir diğer önemli unsuru da oyun alanına giren insanı tüm diğer kimlik, statü ya da cinsiyet ayrımlarından kurtararak oyuncuya indirgemesidir. Oyun alanında yer alan oyuncunun bedeni, oyunun kurallı yapısına uymakta ve mekândaki hareketini buna göre düzenlemektedir. Kısacası oyun, içine aldığı oyuncuya mantıklı bir kurallar bütünü içermeyen yeni bir düzen sunmaktadır. Bu düzenin gündelik hayattan farklı oluşu ve oyunun sonucu önceden kestirilemeyen belirsiz yapısı, kişide merak ve heyecan uyanmasına neden olur. Oyun oynama eylemi, bütün bu yapısal özellikleriyle insan hayatında yer edinmektedir (Pılavcı, 2014).

2.2. Spor

İnsan, varlığını sürdürdüğü ilk günden bu yana sürekli bir hareket hâlinindedir. Yaşam serüvenine avcılık ve toplayıcılıkla başlayan insanoğlu, doğada hayatta kalabilmek için sürekli olarak kaçma ve kovalama davranışları sergilemiştir. Zamanla hayvancılık ve tarım

faaliyetlerine geişle birlikte, atıcılık, binicilik, kořma ve fırlatma gibi hareket t rleri de geliřmiřtir. Bu hareket eřitlilięi, g n m zdeki spor dallarının temelini oluřturmuřtur. Bařlangıta beslenme, barınma ve g venlik gibi ig d sel ihtiyalardan kaynaklanan bu fiziksel eylemler, zamanla bařarıya ulařma, dięer bireylerin dikkatini ekme ve takdir kazanma arzusu ile birleřmiřtir (Yıldırım ve  zcan, 2011). Bu doęrultuda insanlar, yapabildikleri hareketleri sergilemeye bařlamıř ve bu doęal s recin bir sonucu olarak sporun oluřumu gerekleřmiřtir (Balta, 2023).

Spor, d nya  zerindeki sosyal, aynı zamanda siyasi yapıları řekillendiren ve dengede tutan, toplumun ortak duygularını harekete geiriren ve toplumsal atıřmalara y n veren bir oluřum olarak betimlenmiřtir. Bu perspektiften bakıldıęında sporun ierisinde yer alan konu ve temalar, d nyanın farklı k řelerinde yařayan milyarlarca insanı etki altına alan dijital ve g rsel platformlarda yer almaktadır. G n m z d nyasında artık spor, her geen g n daha da modernleřerek d nyadaki eęlence s kt r n n  nemli bir parası olarak varlıęını s rd rmektedir. Bunun yanı sıra modern spor, toplumlar iin modernleřmeyi yakalamanın temel unsurlarıyla iliřkili olarak d ř n lm ř ve bu y n  sayesinde k reselleřmiřtir (Kartal, 2020).

Teknoloji alanında son d nmelerde meydana gelen, insanların ihtiyaları erevesinde geliřen ve deęiřen yenilikler hayatımızı etkilemeyi bařarmıřtır. Bu teknolojik yeniliklerin eęitim, saęlık, iletiřim ve daha birok alanda etkileri olduęu gibi spor d nyası  zerindeki etkileride yenilikler ortaya ıkarmıř ve elektronik spor (e-spor) kavramını spor alanının ierisine d hil etmiřtir (Akay ve Ayhan, 2021).

2.3. E-spor

Teknolojik geliřmeler ve k reselleřme ile birlikte birok kavram deęiřime uęramaktadır. Yařamın her noktasını etkiledięi gibi spor konusunda da etkisini g stermiř ve deęiřen kavramlardan biride spor olmuřtur. Sporda ortaya ıkan teknolojik yenilikler ve geliřmeler mevcut spor branřlarına yenilerinin eklenmesinde etkili olmuřtur. Ortaya ıkan yeni alanlardan bir tanesinde e-spordur. Spor, e-sporuda iinde barındıracak řekilde geniřletilmiřtir. E-spor g n m zde birok  lkede ok fazla izleyiciye ve sporcuya sahiptir. Elektronik spor ( b r isimleriyle e-spor veya e-Spor), organize g rselli oyunu m cadeleyi iinde barındıran yarıřmalara verilen isimdir. Oyunlar, neredeyse tamamını kapsayacak řekilde profesyonel oyuncular arasında ve profesyonel d zenlemelerle beraber yapıldıęında bu adı almaktadır. Dijital sporlarda en fazla karřılařılan oyunlar strateji oyunları, d v ř oyunları, birinci řahıs niřancı oyunları ve spor oyunlarıdır (Greer vd. 2019;

Şimşek, 2020). Sporcuların dijital ortamda karşı karşıya geldikleri ve birbirlerine üstünlük sağlamaya çalıştıkları elektronik spor oyunlarıdır.

E-spor, elektronik oyunlar çevrimiçi ortamda oyun konsolları, bilgisayar destekli oyunlar ve çevrimiçi oyunlar olarak karşımıza çıkan video destekli oyunlardır. Bu dijital oyunların türü olarak, çeşitli oyun türlerini içerisinde barındırmaktadır. Bunlar; aksiyon, macera ve motor yarışları gibi bireylerin kendi zevklerine göre katılım sağlayabileceği oyunlar olarak ayrılmaktadır. Bununla birlikte sportif anlamda ise futbol, basketbol ve diğer branşlarda kapsayacak şekilde farklılık sunmaktadır (Esentaş vd. 2018). Elektronik sporun sadece belirli alanlara değil farklı birçok alanda da bireylerin istekleri doğrultusunda ilgi duydukları alana yönelmeleri ve bu konuda hem rekreatif hem de geleneksel sporlar gibi e-spor kariyeri olarak kendilerini geliştirebilecekleri olanaklar sunmaktadır (Gümüş, 2023).

E-sporunda yaşanan gelişmeler tıpkı geleneksel sporlarda yaşanan gelişmeler gibi teknoloji ile doğrudan ilişki olarak fakat daha hızlı bir şekilde gerçekleşmiştir (Koçyiğit, 2017; Aydın, 2023). Geleneksel sporlardan yatırım ve teknoloji olarak farklılaşan e-spor, dünya çapında bilinen ve her geçen gün popülerliği artan bir spordur. E-spor, insanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini bilgi ve iletişim teknolojisi yardımıyla geliştirip uyguladıkları bir spor faaliyet alanı olarak ifade edilebilir (Wagner, 2006).

E-spor kavramını geleneksel spor anlayışından ayıran en önemli unsur tamamen dijital bir alanda elektronik bir cihaz üzerinden çevrimiçi veya çevrimdışı oynanmasıdır. Geleneksel sporlara göre tesis/ekipman açısından oldukça avantajlıdır. Dünyanın her bölgesinde bu sporu icra edebilme kabiliyeti ve bireysel ya da takım halinde rekabete dayalı özellikleri ile genç kitlelerin tercih ettiği yeni nesil bir spordur. Geleneksel sporlar ile e-spor arasında benzer özellikler gösterdiği gibi farklılıklarda göstermektedir. Geleneksel sporlarda var olan taraftarlar, oyuncular, antrenörler, kulüpler, turnuvalar, ligler, markalar ve sponsorluklar e-sporunda da yer almaktadır. Dijital topluma geçişin ürünü olan oyunlar sanal ortama kaymış ve e-spor olgusunu ortaya çıkarmıştır (Kocaömer, 2018).

E-spor, spor branşlarında belirli kurallar dâhilinde bireysel ya da takım sporları adı altında performans sağlayıcı, rekabet içeren ve sonunda kazanıp kaybetme unsurlarını barındıran oyunlar olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlar takım veya bireysel oynandığı takdirde farklı kurallar ve özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir (Cihan ve Ilgar, 2019).

2.4. E-spor Tanımları

Literatür incelemesinde e-spor tanımı birçok araştırmacı tarafından yapılmıştır. Bu tanımlar aşağıda belirtilmiştir.

- ✓ Wagner (2006), e-sporu teknolojiyle birlikte ortaya çıkan, bu sayede gelişen ve bireylerin hem fiziksel hem de zihinsel becerilerini geliştirmelerine olanak tanıyan bir spor etkinliği olarak tanımlamaktadır.
- ✓ E-spor, dijital ortamda adil bir şekilde icra edilen ve elektronik ürünlerin spor amaçlı cihazlar olarak kullanıldığı kişilerarası sportif bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Bingjun ve Mingxue, 2007).
- ✓ E-spor, bireysel ya da takım bazında yapılan, rekabetin ön planda olduğu profesyonel oyun turnuvalarının ve müsabakalarının, oyun platformları üzerinden oynanan ve takip edilen yeni bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (Funk vd. 2018)."
- ✓ Newzoo (2018), e-sporu elektronik cihazlar aracılığıyla katılım sağlanan, belirli bir hedef doğrultusunda bireysel ya da takımlar halinde gerçekleşen rekabetçi karşılaşmalar olarak tanımlamakta; bu etkinlik ve turnuvaların ise çeşitli profesyonel kurumlar veya organizasyonlar tarafından düzenlendiğini belirtmektedir.
- ✓ Büyükbaykal ve İli e-sporu karşılıklı rekabete dayanan, bireysel veya takım halinde oynanan ve çeşitli elektronik cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilen bir spor dalı olarak tanımlamaktadır (Büyükbaykal ve İli, 2020).
- ✓ E-spor, internet bağlantısının olduğu bilgisayar, telefon, tablet ve oyun konsolları gibi araç ve gereçlerle takım veya bireysel olarak oynanabilen, amacının bazı e-spor oyunlarında en yüksek puanı almak, bazı e-spor oyunlarında hayatta kalmak ve bazı e-spor oyunlarında ise rakibin kalesini yıkmak olduğu elektronik oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Şimşek vd. 2023).

2.5. E-sporun Tarihsel Gelişimi

E-sporun geçmişine baktığımızda geleneksel sporlar gibi köklü bir geçmişi bulunmamaktadır. Fakat e-sporu yarım asırdan fazladır insanların hayatında bulunmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle beraber dijital ortamda oynanan oyunlar zaman geçtikçe çok büyük kitleler tarafından yoğun ilgi görmüş ve gelişim göstermiştir. Bu durumda dijital oyunlar e-spor çatısı altında gelişimlerini devam ettirmektedir. Elektronik spor oyunları ilk olarak atari oyunları ile hayatımıza girmiştir.

Atari, Blockbuster ve Nintendo gibi oyun dünyasının önde gelen büyük firmaları e-sporun temellerinin atılmasında büyük pay sahibidirler (Kocadağ, 2017; Wagner, 2007). Atari oyunları 1960'lı yıllardan oynamaya başlanması ile beraber iki çeşit oyun aracıyla oynanmaktaydı. Bunlardan biri atari makinesi ile bir diğeri ise oyun konsolları ile oynanmaktaydı.



Resim 2.1. Arcade (Atari) Oyun Konsolu ve Kaseti (Kaynak: Atari, 2024)



Resim 2.2. Arcade (Atari) Makinesi (Kaynak: Atari-Makinesi, 2024)

Tarih 19 Ekim 1972'yi gösterdiğinde Stanford Üniversitesi aracılığı ile yapılan “SpaceWar” oyunu için düzenlenen turnuva e-spor tarihindeki ilk çok katılımlı turnuva olarak görülmekte ve bu turnuvanın ödülü olarak bir yıl Rolling Stone dergi üyeliği verilmekteydi. Bu turnuva e-spor tarihinin ilk turnuvası olmasının altında elbette ki bir rekabet ve sonucunda ödül barındırması yatmaktaydı. Bu turnuvadan sonra yıllar 1980'i

gösterdiğinde atari firmasının “Space Invaders” oyunu için Amerika’da bir turnuva düzenlenmiş ve bu turnuvaya 10.000 kişi katılım sağlamıştır (Hiltscher, 2015).



Resim 2.3. İlk Çok Katımlı Turnuva, Space Invaders Turnuvası (Kaynak: E-spor-Tarihi, 2024)

Bu tarihten itibaren e-spor oyunlarına ilgi her geçen gün giderek artmıştır. İlginin artması teknoloji ve internet ağının gelişmesi ile birlikte elektronik oyunlarda gelişim sağlayarak öncelikle atari makineleri yerlerini bilgisayarlara, atari oyunları ise yerlerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır.

Oyun konsolları 1980’lerden 1990’lara kadar varlığını sürdürmüş ve bu dönemde arcade oyun makineleri için geliştirilen video oyunları büyük ilgi görmüştür (Wolf, 2012). Oyun salonlarında oyun oynamak oldukça popüler hale gelmiş olsa da, bu oyunlar gelişmiş internet altyapısından yoksundu. Ancak, oyuncuların temel amacı atari salonlarında en yüksek puanı elde etmektir ve bu durum günümüz rekabetçi oyun anlayışının temelini oluşturmuştur. E-sporun temelleri, 1989 yılında Web’in (www) piyasaya sürülmesiyle birlikte, 1990’ların başında gelişen ağ teknolojileri ve çok oyunculu oyunlara olanak tanıyan yazılım ve donanım yenilikleri sayesinde atılmıştır. Bu gelişmelerle birlikte oyuncu sayısı da on yıl içinde önemli ölçüde artış göstermiştir (Jonasson ve Thiborg, 2010).

1990’larda kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve fiyatlarının daha ulaşılabilir hale gelmesi, video oyunlarını toplumun geniş kesimleri için erişilebilir kılmıştır. Ayrıca PlayStation ve Game Boy gibi konsollar aracılığıyla oynanan video oyunları da daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Öte yandan, çok oyunculu özel oyunların ve internet üzerinden oyun

oynama imkânının gelişmesi, rekabetçi oyun deneyimini önemli ölçüde artırmıştır. Diğer insanlara karşı oynama yeteneğiyle birlikte e-spor, bireylerin birbirleriyle rekabet edebildiği önemli bir dönüm noktasına ulaşmıştır (Scholz ve Barlow, 2019).

2000’li yıllarda ise e-spor sektörünün gelişmesinin hızlandığı yıllar olarak görülmektedir. Özellikle Counter-Strike (2000) dijital oyununun 2000 yılında çıkması ile çok oyunculu rekabetçi oyunlara olan ilgi artmaya başlamıştır. İnsanlar tanımadıkları insanlarla yazışma odalarında anlaşıp birlikte dijital oyun oynamaya ve turnuvalar düzenlemeye başlamışlardır (Yapar, 2023). Dünya çapında turnuvalar düzenleyen iki organizasyon olan 1997’de kurulan Cyberathlete Professional League (CPL/Siber-Alet Profesyonel Ligi) ve 2000’de kurulan Electronic Sports League (ESL/Elektronik Spor Ligi) e-spor sektörünün hızla gelişmesini sağlamıştır. World Cyber Games’in (WCG/Dünya Siber Oyunları) 2000 yılında dünya genelinde başlaması ile e-spor daha da ivme kazanmıştır (Gürçay vd. 2019).

2000’lerde e-spor kitlesi daha büyük kitlelere ulaşmaya başlayınca özellikle Güney Kore e-sporun en popüler olduğu ülke konumuna gelmiştir. Güney Kore’de Starcraft gibi oyunlar milyonlarca oyuncu tarafından oynanmasının yanı sıra bu oyunlar televizyonlarda da canlı olarak yayınlanmıştır. 2006 yılında kurulan ABD’li oyun şirketi Riot Games’in 2009 yılında yayınladığı League of Legends oyunu dünyada olduğu gibi Türkiye’de de e-spor âlemini domine etmeyi sürdürmektedir (Abayhan, 2021).



Resim 2.4. 2015 yılında düzenlenen League of Legends şampiyonası (Kaynak: League, 2024)

2010'lu yılların başında dünya genelinde hızla yaygınlaşan ve tanınırlığı artan e-spor, giderek daha fazla ilgi görmeye başlamıştır. DOTA 2, League of Legends ve Counter Strike: Global Offensive gibi oyunlar bu dönemde öne çıkarken, bu oyunlarda yer alan e-sporcular hem uluslararası turnuvalarda boy göstermeye hem de kariyer basamaklarını hızla tırmanarak önemli gelirler elde etmeye başlamışlardır. Bu gelişmelerle birlikte, e-sporculuk dünya genelinde birçok kişi için cazip bir kariyer seçeneği haline gelmiştir (Balta, 2023).



Resim 2.5. Dota 2 Karşılaşması ve Seyircileri (Kaynak: Çevrimiçi-Oyuncu, 2024)

Uluslararası E-spor Federasyonu e-sporu bir spor branşı olarak kabul görmesi için 2008 yılında çalışmalarına başlamıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). 2011 yılının aralık ayında Riot Games firması girişimleri ile oluşturulan ve piyasaya sunulan League of Legends (LoL) isim oyun e-spor tarihinde yeni bir başlangıca imza atmıştır. Oyun piyasaya ilk sürüldüğü gün 30.000 tane oyuncunun kayıt olması ile büyük bir başarı göstermiştir. 2013 yılına gelindiğinde toplam çevrimiçi sürenin neredeyse yarısını bu oyun tek başına meşgul etmiştir (Lee vd. 2014). Böylesi büyük oyunların turnuvalarında denetimin sağlanabilmesi için Kore E-spor Birliği ve Uluslararası E-spor Federasyonu gibi uluslararası kontrol mekanizmaları ve denetleme kurumları meydana getirilmiştir (Seo, 2013). 2014 senesinin Temmuz ayında Robert Morris Üniversitesi e-sporla uğraşan sporcuların atletizm bölümünden burs almalarının yolunu açmıştır. Bu hem üniversite sporlarında bir çeşitliliğe hem de e-spora duyulan ilginin artmasına yardımcı olmuştur. Robert Morris Üniversitesi'nin bu hareketinden sonra aynı senenin Aralık ayında Pikeville Üniversitesi e-

spor takım kuran ikinci üniversite olmuştur (Jenny vd. 2017; Funk vd. 2018). Akademide yaşanan bu gelişmelere ek olarak Malezya ve Çin’de DOTA2 eğitimi veren üniversiteler mevcuttur (Kocadağ, 2017).

Dijital oyun sektörünün gelişip globalleşmesiyle birlikte profesyonel oyun geleceği ortaya çıkmıştır. Bu kariyerdeki bireyler geleneksel spor oyuncularını ile aynı atlet statüsüne sahip olmaktadır. Dijital oyun sektörünün turnuva ve organizasyonlarda verilen para havuzları ve sponsorluk anlaşmalarıyla birlikte günümüzde inanılmaz maddi gelir getirisi haline gelmektedir. Bireylerin geleneksel sporlara olan ilgileri günümüzde artık yavaş yavaş yerini elektronik spora bıraktığı görülmektedir. Şu anda günümüzde büyük bir kısmını öğrencilerin oluşturmuş olduğu topluluğun günlerini bilgisayar ile oyun oynayarak ve çevrimiçi platformlarda yayın yaparak hayatlarını idame ettirdikleri görülmektedir (Kocadağ, 2017).



Resim 2.6. CS:GO Turnuvası (CS:GO, 2024)

Günümüzde her yıl binlerce özel ya da resmi e-spor turnuvası düzenlenmektedir. Bu turnuvalar amatör ve profesyonel düzeyde olmak üzere iki gruba ayrılmakta olup, özellikle profesyonel turnuvalarda verilen ödüller oldukça dikkat çekici boyutlara ulaşmaktadır. Örneğin The International ödülü 40 milyon dolardan fazladır. Rakamlar bu kadar yüksek olunca sektörün gelişimide bir o kadar hızlı olmuştur (Türkyılmaz, 2022).

2.6. E-sporun Türkiye’deki Yeri

Türkiye’de e-sporun gelişimi 2000’li yıllarda başladığı söylenebilir. Bu tarihten itibaren e-spor özellikle internet ağının ve internet kafelerin yaygınlaşması ile birlikte insanların birbirleri ile yarışması, amatör düzeyde müsabakaların düzenlenmesi ve internet kafe sahiplerinin ödüllü e-spor müsabakaları düzenlemesi Türkiye’de e-sporun ilk gelişim aşamasına önemli katkı sunmuştur.

Türkiye’de e-spor, 2000’li yılların başında Counter-Strike oyunu ile yaygınlaşmaya başlamıştır. Riot Games’in dünya genelinde e-spor farkındalığını artırarak her kıtada ofisler açması, bölgesel organizasyonlar düzenlemesi ve yatırımlarını bu alana yönlendirmesi, uluslararası e-spor sahnesinde önemli bir değişim yaratmış ve bu gelişmeler Türkiye’yi de etkilemiştir. Türkiye, profesyonel e-sporla ilk kez Riot Games aracılığıyla tanışmış; bu süreçte futbol ve basketbol liglerine benzer kurallar ve disiplin yapısı içeren bir e-spor ligi oluşturulmuştur. Bu yapının kurulması, büyük markaların ve sponsorların e-spor sektörüne yönelmesinde önemli rol oynamıştır. Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray gibi köklü spor kulüplerinin e-spor takımları kurmasıyla birlikte kulüplerin sembolleri dijital arenada da temsil edilmeye başlanmıştır. Ayrıca, Bahçeşehir Üniversitesi, E-spor Şampiyonluk Ligi’nde yer alan oyuncularına burs imkânı sunarken, çeşitli belediyeler de e-spor alanında faaliyet gösterecek ekipler oluşturarak bu sektöre destek vermeye başlamıştır (Kılıçarslan, 2017).

Türkiye’de ise e-sporu geliştirmek adına 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ilk kez faaliyete geçmiştir. Federasyon 2013 yılına kadar Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olduktan sonra 2013 yılında kapatılıp Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu kurulmuştur ve faaliyetlerine devam etmiştir. Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 2014 tarihinden sonra e-spor oyuncularına lisans verilmeye başlanmıştır. Oyunculara resmi lisans vererek turnuvalarda boy gösterme fırsatı sunarak e-spor camiasında önemli bir gelişmeye imza atmıştır. 2018 yılında ise Türkiye’de E-spor Federasyonu kurulmuştur ve ilk E-spor Federasyon başkanı Alper Afşin Özdemir olmuştur (Tesfed-Hakkımızda, 2024). TESFED’in Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesine alınmasının akabinde 2018 yılı içerisinde Türkiye’nin Uluslararası E-spor Federasyonları Birliği tarafından tanınması ve birliğin üye ülkelerinden biri olması adına girişimlerde bulunulmuş ve 2020 yılında ülkemiz Uluslararası E-Spor Federasyonları Birliği’ne 51. üye olarak kabul edilmiştir (Güngör-Gülsoy, 2022).

E-sporun gelişmesine ve büyümesine oyun sektörleri, şirketler, spor kulüpleri ve üniversitelerde duyarsız kalmayarak e-spor arenasında var olabilmek için önemli adımlar atmıştır. 2003 yılında Türkiye’de bir e-spor takımı kurma gereksinimi duyarak “Dark Passage” adıyla ilk e-spor takımını kurmuşlardır. Atılan bu ilk adımdan sonra devamı gelerek “Team Turquality” ve “HWA Gaming” takımları e-spor dünyasına katılmışlardır. Gelişen ve büyüyen bir ekonomiye sahip olan e-spor platformu ülkemizdeki modern spor kulüplerinin dikkatini üstüne çekmeyi başarmıştır. Sırasıyla 2015 yılında “Beşiktaş” ve bir sonraki sene “Fenerbahçe ve Galatasaray” spor kulüplerimiz “League of Legends (LOL)” oyununda mücadele edecek takımlarını oluşturarak e-spor sektörüne dâhil olmuşlardır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017; Mustafaoğlu, 2018). Futbol kulüplerinden e-spor camiasına ilk atılımı 2015 yılında Beşiktaş, 2016 yılında Galatasaray ve hemen ardından ise Fenerbahçe spor kulübü e-spora yatırımlarda bulunarak faaliyet göstermiştir.

TESFED tarafından 2019 yılında düzenlenen TEFED Vodafone FreeZone Türkiye Kupası, Türkiye e-spor tarihine ilk resmi e-spor kupa müsabakası olarak girmiştir (Tefed-Vodafone, 2019).

TESFED ikinci Türkiye kupasını 2020 yılında 9 oyunda ve 100.000 TL ödül havuzu ile final karşılaşmalarını İstanbul’da düzenlemiştir (Tefed-Ulusal, 2024).



Resim 2.7. 2021 Türkiye League of Legend Şampiyonu Galatasaray (Kaynak: Galatasaray-E-spor, 2024)

Modern spor kulüplerimizin dışında e-spor sektörüne akademik alandan katılımlar gerçekleşmiştir. E-spor platformunda takımları olan üniversitelerimizin başında Bahçeşehir Üniversitesi gelmektedir. Ayrıca Bahçeşehir Üniversitesi her yıl lise son sınıflara

turnuvalar düzenleyerek yetenekli e-sporcuları bünyelerinde toplamak adına turnuvalarda başarılı olan kişilere üniversitelerinde burslu olarak eğitim alma imkânı tanımaktadır. Bahçeşehir Üniversitesi dışında birçok üniversite e-spor takımları oluşturmuş ve Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu 2023 Faaliyet takviminde e-spor branşına yer vermiştir. Ünilig kapsamında düzenlenen organizasyon 29 Nisan – 7 Mayıs 2023 tarihleri arasında grup ve yarı final müsabakaları çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Final etabı ise 8-9 Mayıs 2023 tarihleri arasında İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'nde gerçekleştirilmiştir. Müsabakalar League of Legends (LOL) ve Valorant oyun kategorilerinde yapılmıştır.



Resim 2.8. Üniversiteler arası E-spor turnuvası (Kaynak: Üniversitemiz-Türkiye, 2024)

2.7. E-spor Branşları

E-spor kendi içerisinde birçok branşa ayrılmaktadır. E-sporda toplamda 7 ana branş ve 1 alt branş bulunmaktadır. Bunlar;

1. MOBA
2. FPS
3. RTS
4. Battle Royale
5. Spor
6. MMORPG
7. Fighter
8. HADO (Alt branş)

2.7.1. Moba (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)

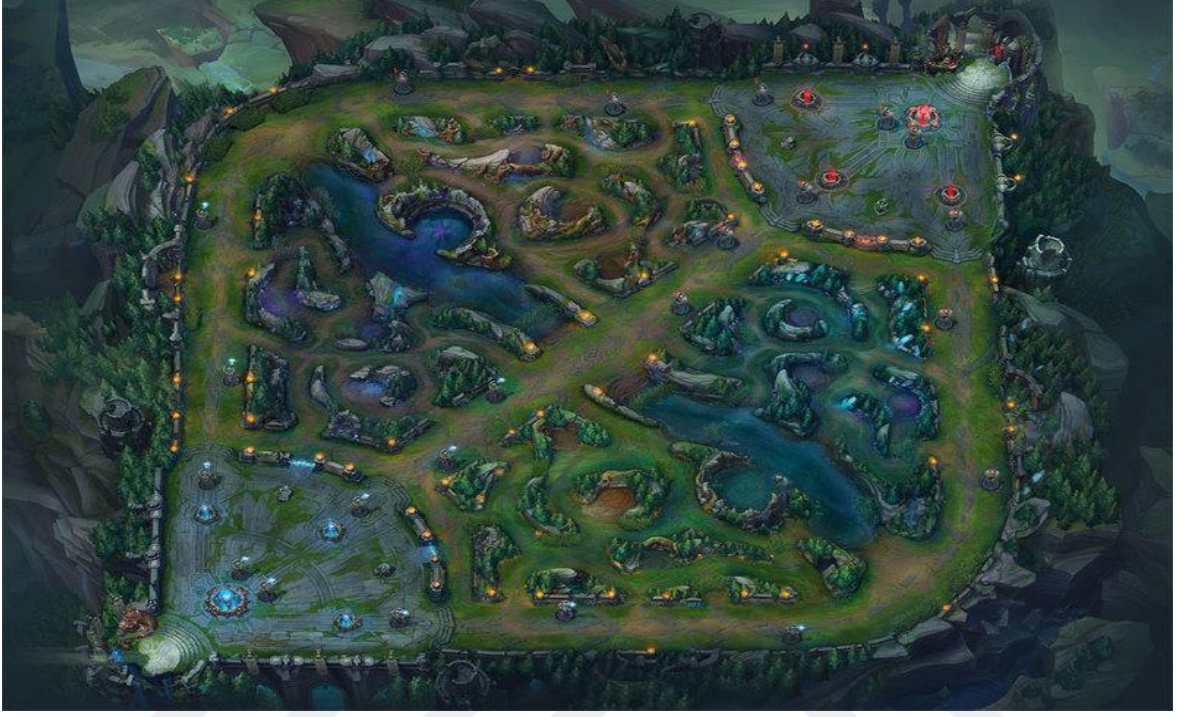
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena – Türkçesiyle 'Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası') oyunları, dünya genelinde yoğun ilgi gören dijital oyun türlerinden biri olup, e-sporun önemli branşları arasında yer almaktadır. MOBA türünün öncüsü olarak, Starcraft oyununun bir modu olan 'Aeon of Strife' kabul edilmektedir. Ancak bu türün günümüzdeki en güçlü temsilcileri, World of Warcraft oyununun bir modu olarak ortaya çıkan 'DOTA' ile DOTA'dan ayrılan bir ekip tarafından geliştirilen 'League of Legends' adlı oyunlardır (Alioğlu ve Algül, 2021).

Gerçek zamanlı ve takım stratejisine dayalı olan MOBA, bir savaş oyunu niteliğindedir. Oyuncular, beş kişilik takımlar halinde haritanın en uzak noktasından oyuna başlar. Oyunda düşman üslerine ulaşmak için üç ana koridor bulunur ve bu koridorlarda ilerleyen karakterler, oyunun içeriğine göre 'şampiyon' ya da 'kahraman' olarak adlandırılır. Bu karakterler, hem koridorları savunmakta hem de karşı takım oyuncularını ve yaratıkları yenerek altın ve stratejik avantajlar kazanmaktadır. Genellikle 20 ila 40 dakika süren bu oyunlar, yalnızca eğlenceli olmakla kalmayıp; bireysel yetenek, takım çalışması, stratejik düşünme, dikkat ve zamanlama gibi becerileri de ön plana çıkarmaktadır (Aslan, 2019). Bu bağlamda, e-spor dünyasının en değerli ve popüler oyunlarından biri olan League of Legends, MOBA türünde oldukça güçlü bir konuma sahiptir (Yazıcı, 2018).

Gerçek zamanlı strateji oyunlarından biri olan MOBA, genellikle iki takımdan oluşan ve bu takımlardaki oyuncuların karşı takımdaki oyuncular ile mücadele ettiği bir oyun türüdür. Bu takımlardaki oyuncular kontrol edecekleri bir karakter seçerler ve oyun içerisindeki bir koridor üzerinde karşı takımdaki oyunculardan birinin karakteriyle mücadele ederler. MOBA'da stratejinin yoğunluğu; takımlar arasında sağlanan koordinasyon ve takım olarak yapılan savaş üzerine kuruludur (Gür, 2018). MOBA türü oyunlarındaki amaç ise birbirlerine rakip olan oyuncuları ve bu oyuncuların savunma noktalarında yer alan kuleleri etkisiz hâle getirerek, rakibin merkez binasını yok etmektir (Alioğlu ve Algül, 2021). Her oyuncunun farklı karakterler ile belirli bir rolde karşı takım ile savaştıkları ve savaşırken seçmiş olduğu karakterleri güçlendirdikleri oyundur. İki takımda kendi bölgelerinde minyon adı verilen destekçiler ile desteklenmektedir. Rakip kaleyi yok etmeyi başaran takım tarafından oyun kazanılır (Yumrukuz, 2022).

Takım halinde oynanması gereken MOBA türü oyunlar, oyunculara iş birliği içerisinde hareket etmeyi öğretmektedir. Eşzamanlı oynanması, takım arkadaşlarıyla sürekli iletişim kurmayı ve stratejik düşünerek ortak fikirler üretmeyi gerektirir. Bu durum, bireylerin

iletiřim becerilerinin geliřmesine katkı saęlamaktadır. Sadece bir oyun olmanın ötesinde, sosyalleřme imkânı da sunan MOBA oyunları, sürekli artan oyun çeřitlilięi sayesinde daha geniř kitlelere ulařmakta ve en çok tercih edilen dięital oyun türlerinden biri haline gelmektedir.



Resim 2.9. League of Legend Sihirdar Vadisi Haritası (Kaynak: Sihirdar-Vadisi, 2024)



Resim 2.10. League of Legend (Kaynak: Lol, 2024)

2.7.2. FPS (Birinci Şahıs Nişancı)

Fps (First Person Shooter – Birinci Kişi Nişancı) oyunları, oyuncunun dijital ortamı sanal bir karakterin gözünden deneyimlediği bir oyun türüdür. Bu oyunlarda düşünme becerisi, hızlı karar verme yetisi ve takım koordinasyonu gibi unsurlar başarıyı doğrudan etkileyen önemli faktörlerdendir. Geniş silah ve harita seçenekleri sunmaları, fps oyunlarını hem yeni başlayanlar hem de deneyimli oyuncular için cazip kılmaktadır (Bellah, 2001).

Genellikle askeri simülasyonlar, olağanüstü senaryolar veya hayal gücüne dayalı dünyaları konu edinen bu oyunlar, içerikleri nedeniyle yaş sınırlamalarına tabi tutulmakta; genellikle 18 yaş ve üzeri bireyler için uygun görülmektedir. Takım bazlı oynanış yapısına sahip olan fps türü oyunlar, yalnızca takım liderliği değil, aynı zamanda hızlı tepki verme ve duruma uygun refleks geliştirme açısından da önemli bir beceri alanı sunmaktadır (Öztürk vd. 2020). Turnuva oyunlarının en popüler türlerinden biri olan fps oyunları birçok oyuncu tarafından favori türlerden biri olarak gösterilmektedir. Birçok turnuvada Counter Strike ve Global Offensive gibi iyi bilinen oyunlar bulunur. Ayrıca Halo ve Call of Duty oyunlarında bu turnuvalarda yer almakta ve çoğu içerikte atıfta bulunmaktadır. Ancak konsol oyunları diğer oyunların yanı sıra birinci şahıs oyunları tercih edilmektedir (Yazıcı, 2018).



Resim 2.11. FPS (Birinci Şahıs Nişancı Oyunları) (Kaynak: FPS, 2024)

2.7.3. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları)

E-spor branşlarından biri olan RTS, 'Real-Time Strategy' ifadesinin kısaltması olup, Türkçeye 'Gerçek Zamanlı Strateji' olarak çevrilmiştir. RTS oyunları, oyuncuların sırayla değil, eşzamanlı olarak hareket ettiği ve oyunun gerçek zamanlı ilerlediği bir oyun türüdür (Ağbaba, 2021).

Bu tür oyunlar, oyuncuların farklı bakış açıları geliştirmesine, hızlı düşünmesine ve isabetli kararlar almasına olanak tanıyarak bilişsel becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla RTS oyunları, rakip hamlelerini analiz etme, çözüm üretme ve doğru karar verme gibi üst düzey bilişsel süreçleri yoğun şekilde kullanan bir dijital oyun türü olarak tanımlanabilir (Yazıcı, 2022).

RTS oyunları, özellikle 2000'li yılların başında internet kafelerde arkadaş gruplarıyla birlikte oynanmasıyla büyük ilgi görmüştür. Bu dönemde *Age of Empires*, *Warcraft III: Reign of Chaos* ve *Civilization* gibi oyunlar en popüler RTS oyunları arasında yer almıştır. Ancak zaman içinde MOBA ve FPS türlerinin popülaritesinin artmasıyla birlikte RTS oyunlarına olan ilgi azalmaya başlamıştır (Balta, 2023).



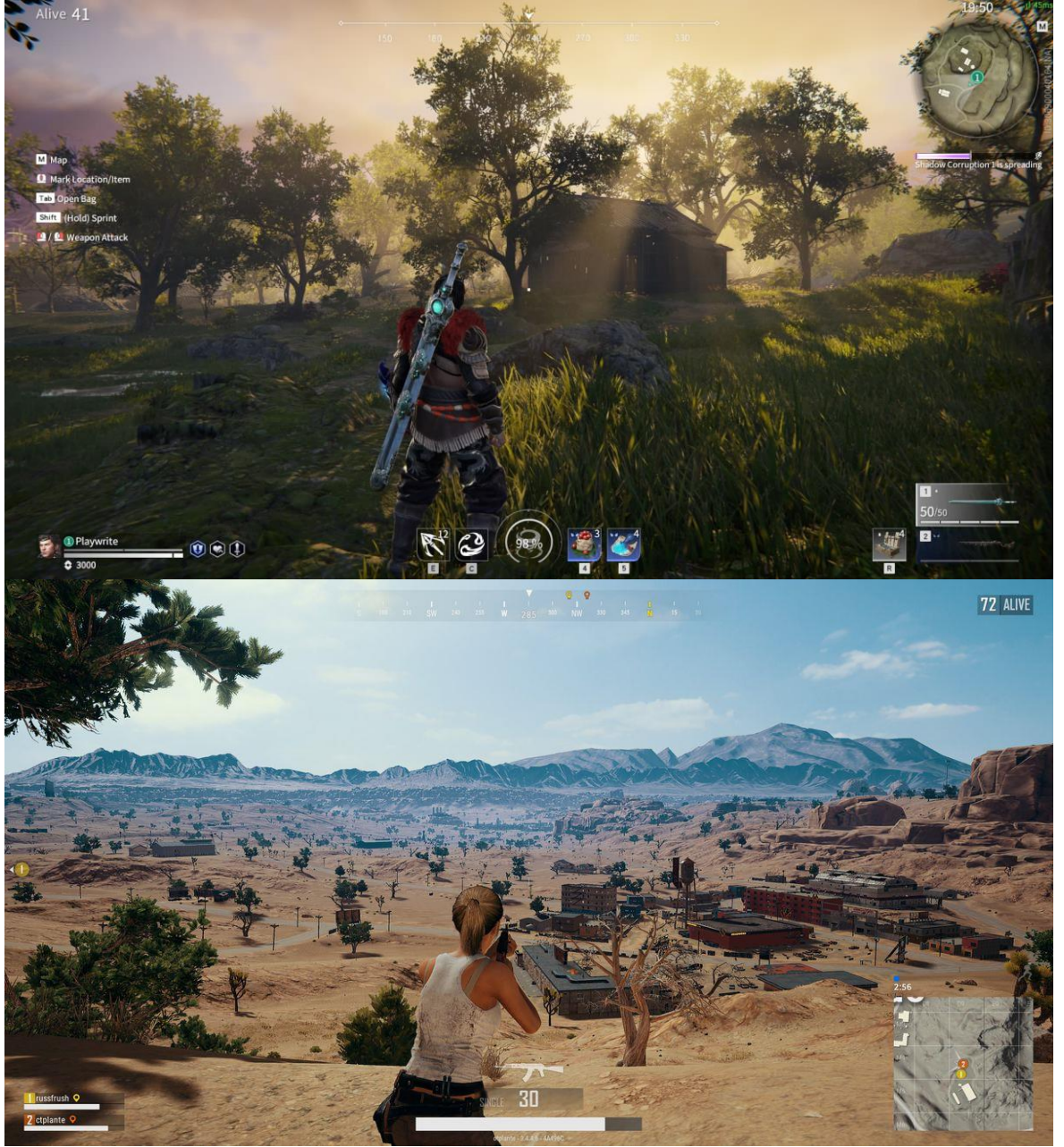
Resim 2.12. Team Fighter (Kaynak: Tft-Oyunu, 2024)

2.7.4. Battle Royale

Belirli bir alanda ve belirli bir sayıda rakip ile hayatta kalmaya çalışmaktır. Hayatta kalmak için her şeyi yapmalı ve hayatta kalan son kişi olup oyunu kazanmak amaçlanmaktadır (Doğu, 2020).

Hayatta kalma' ifadesi, bu dijital oyun türünü tanımlamak için en uygun çeviri ve açıklama niteliğindedir. Oyunun temelinde, belirli bir alanda sınırlı sayıda oyuncunun yer aldığı bir yapı bulunmaktadır. Her oyuncu, diğer tüm oyuncular için bir rakip konumundadır; çünkü nihai hedef, alanda en son hayatta kalan kişi olmaktır. Bu amaçla oyuncular, karşılaşılabilecekleri her türlü zorluğa karşı stratejiler geliştirerek, değişen koşullara uyum sağlamalı ve mücadeleyi sürdürmelidir. Oyunun kazanılması, tüm engellere rağmen dayanıklılığını koruyup hayatta kalmayı başaran tek oyuncu olmayı gerektirir (Tesfed, 2022; Ekinci, 2023).

Battle Royale oyunlarında oyuncular, başlangıçta belirli ekipmanlarla oyuna dahil olurlar ve oyun süresi boyunca harita üzerindeki farklı bölgelerde daha güçlü ekipmanlar arayarak avantaj sağlamaya çalışırlar. Bu süreçte, karşılaştıkları rakiplerle mücadele ederek onları elemek temel amaçtır. Oyunun ilerleyen aşamalarında, belirli zaman aralıklarıyla harita üzerindeki oynanabilir alan daraltılır ve bu durum, oyuncuların birbirleriyle temas kurmalarını zorunlu hale getirir. Böylece oyuncular, mücadele ederek hayatta kalan son birey veya takım olmaya çalışır. Battle Royale türü, temel olarak 'Team Deathmatch' ve 'Last Man Standing' oyun modlarının birleşimi olarak değerlendirilebilir (Süngü, 2020).



Resim 2.13. Battle Royal (Hayatta Kalma) (Kaynak: Battle-Royal, 2024)

2.7.5. Spor (Spor Branşları)

Geleneksel spor branşlarının sanal ortama uyarlanmış hali olan bu dijital oyun türlerinde, tıpkı gerçek sporlarda olduğu gibi, rakip takıma üstünlük sağlamak hedeflenir. Neredeyse tüm spor branşlarının dijital versiyonları mevcut olup, gerçek oyunlarda geçerli olan kurallar bu oyunlarda da uygulanmaktadır. En bilinen örneklerinden biri olan futbol oyunlarında, yalnızca kurallar ve ortam değil, aynı zamanda oyuncular da sanal dünyaya aktarılmıştır (Tesfed, 2022).

Spor oyunları, geleneksel spor branşları dijital ortama uyarlanmıştır ve elektronik ortamda spor branşları oynanmaktadır. Oyun konsolu, bilgisayar, tablet ve telefon gibi materyaller ile oynanan bu oyunlara ilgi oldukça fazladır. Geleneksel sporlarda olduğu gibi yine en fazla oynanan ve izlenen spor oyunlarının başında futbol oyunları gelmektedir.

Spor oyunları alanında FIFA, sektörün en büyük temsilcisi olarak öne çıkmaktadır (Çalışkan, 2020). Aynı isimle piyasaya sürülen FIFA oyunu, bu türün öncüsü olma özelliğine sahiptir. FIFA dışında, NBA, PES, Need For Speed ve Formula 1 gibi oyunlar da oyuncular tarafından yoğun ilgi görmektedir. Bu oyunlar her yıl güncellenerek yeniden piyasaya sunulmakta ve oyun içindeki sporcular, o yılın geleneksel spor kadrosundaki isimlere dayanmaktadır (Balta, 2023).



Resim 2.14. Futbol Oyunu (FİFA) (Kaynak: Fifa-Nedir, 2024)

2.7.6. MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

MMORPG oyunları çok fazla insanın çevrimiçi olarak aynı anda belli sunucular ve haritalar içerisinde 7/24 oynanabilen oyunlardır.

Çok sayıda oyuncunun internet üzerinden bağlanarak birlikte oynadığı ve çeşitli karakterler seçtikleri video oyunlarıdır (Koça, 2015). Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanabilir (Mustafaoğlu, 2018).

MMORPG tarzı oyunlar, sürekli bir zaman akışına sahip olup, durağanlık içermez. Bu tür oyun evrenlerinde 7/24 kesintisiz olarak oyun oynanabilir ve diğer oyuncular da sürekli çevrimiçi oldukları için oyundaki gelişmeler de devamlılık gösterir. Bu durum, oyuncuların oyundan geri kalmamak için sürekli gelişmeleri takip etmelerini gerektirir ve zamanla oyuncunun oyun içindeki süreyi artırmasına yol açabilir (Gündüz, 2011).

MMORPG oyunları genellikle oyunculara, kendi evrenlerinde yer alacakları gruplar, klanlar ya da kabileler gibi topluluklar sunar. Oyuncular, seçtikleri gruplara katılarak, oyunun kurgusal dünyasında ilerler (Gür, 2018). Çünkü bu oyunlarda, çevrimiçi ortamda tek başına başarılı olmak ve gelişmek neredeyse imkansızdır. Gruplar ve kabileler aracılığıyla diğer oyunculara karşı üstünlük sağlanarak, ticaret yaparak veya stratejik işbirlikleri kurarak güç kazanılır. MMORPG türünün dünyadaki en önemli örneği World of Warcraft'tır (Çalışkan, 2020). Bunun dışında, Metin 2 ve Knight Online gibi oyunlar da oldukça popülerdir.

MMORPG oyunları, diğer e-spor branşları gibi oyunculara bilişsel, duysal ve sosyal açıdan çeşitli faydalar sunar. Her ne kadar bazı eleştirmenler bu tür oyunların kişileri gerçek hayattan uzaklaştırıp asosyal hale getirdiğini savunsa da, MMORPG oyunları, oyun içindeki sosyal etkileşimler ve deneyimler aracılığıyla oyuncuların sanal dünyada sosyalleşmelerine katkı sağlar (Yılmaz, 2019).



Resim 2.15. Metin2 (Kaynak: Metin2, 2024)

2.7.7. Fighter (Dövüş)

Fighter oyunları dövüş sanatları üzerine kurulan oyun türleridir. Bireysel veya takım halinde oynanabilen bu oyunların amacı rakibine üstünlük sağlayarak düellodan galip gelmektedir.

Dijital oyunların gelişimiyle birlikte popülerlik kazanan ve uzun yıllardır arcade makineleri, oyun konsolları ve bilgisayarlar aracılığıyla oynanan 'Fighter' yani dövüş oyunları, e-spor branşlarından birini oluşturmaktadır. Bu oyunlar, boks, karate, taekwondo ve kafes dövüşü gibi dövüş sporlarından esinlenerek tasarlanmıştır (Çalışkan, 2020).

Street Fighter ve Dead or Alive gibi örnek oyunların yer aldığı bu kategorideki oyunların amacı bir alan içinde bürünülen dövüşçü karakter ile rakibi yenmek üzerinedir (Gökören, 2022). Dövüş oyunları şiddet içerikli oyunlar olmalarından kaynaklı yaş sınırları içerebilmektedir ve bu yaş sınırlaması çoğunlukla +13 ve +18 şeklinde yapılmaktadır (Çınar, 2020)

Dövüşçü oyunlarında oyuncular, diğer oyuncular tarafından seçilen diğer sanal karakterlerden daha iyi performans göstermeye çalışmak için belirli bir dövüş sanatları disiplinini temsil eden sanal karakterleri kullanılmaktadır. Bu tür müsabakalarda genellikle oyuncu, başka bir oyuncuya karşı mücadele eder. Seçilen karakterin özel yetenekleri kullanılarak rakip yenilmeye çalışılır. Dövüş oyunları, çoğunlukla sıra tabanlı sistemle oynanır ve en fazla raundu kazanan oyuncu galip sayılır (Aslan, 2019). Özellikle Y kuşağı arasında popüler olan bu türün öncüleri arasında Street Fighter, Mortal Kombat ve Tekken gibi en eski ve en çok tercih edilen dövüş oyunları yer almaktadır (Daloğlu, 2021).



Resim 2.16. Street Fighter (Kaynak: Street-Fighter, 2024)

2.7.8. HADO (E-spor Alt Branşı)

E-spor sektörü içerisindeki branşlardan biri olarak hayata geçen, kendine özgü farklı bir oyun anlayışına sahip olan ve elektronik spor kavramını spor olgusu içerisinde tam anlamıyla karşılayan yeni nesil teknospor HADO; e-spor platformu içerisinde gerçeğe en yakın olan, oyuncuların hareket edebilmesi sebebiyle diğer e-spor branşlarından ayrılan ve gelecek dönem içerisinde yeni bir spor branşı olarak kabul görebilecek güce sahip teknolojik spor türüdür. HADO, 1980’li yıllarda hayata gelmiş ve çocukluğunu sokaklarda oynayarak geçirebilme şansını bulmuş Y kuşağının severek oynadığı “Yakan Top (yakar top)” oyununun dijital ortama aktarılmış ve arttırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı giyilebilir sanal gerçeklik ekipmanları sayesinde sanal evren ve gerçek yaşamı ortak paydada buluşturmayı başarabilme özelliğiyle, e-spor kavramını spor camiasında tam anlamıyla temsil edebilecek tek e-spor branşıdır (Şahin, 2024).



Resim 2.17. HADO (Kaynak: Hado, 2024)

Oyun sahası olarak 6m genişliği ve 10m uzunluğu olan bir alanın, her iki 6m’lik arka kenarlarına 6m x 2.65m boyutlarında arttırılmış gerçeklik perdesi çekilerek oluşturulan oyun sahasında 3’er kişiden oluşan iki takımın, her biri 80 saniyeden oluşan üç setten iki seti kazanan tarafın maçı galip olarak bitirdiği, çok ciddi düzeyde kondisyon, koordinasyon, esneklik, patlayıcı güç gerektiren ve dijital ortamda gerçekleştirilebilen ama

gerçek evrene ait bir spor branşı olan HADO bu özellikleri sayesinde; bilgisayar başında oturarak gerçekleştirilen bir antrenman süresinin bile 12-15 saat arasında değişiklik gösterdiği ve bu süre boyunca bilgisayar ekranı karşısında hareketsiz bir şekilde zaman harcanan diğer e-spor branşlarından ayrı olarak ele alınmalı ve değerlendirilmelidir. Türkçe literatür tarandığında HADO adına yapılmış kapsayıcı bir tanım bulunmamaktadır. Araştırma kapsamında edinilen bilgiler ışığında bir tanım yapılacak olursa; HADO, artırılmış gerçeklik teknolojisinin giyilebilir ekipmanları ve bu ekipmanlara uyumlu olan bir yazılım sayesinde karşılıklı iki takımın birbirlerine enerji topları ile hücum edebildikleri ve enerji kalkanlarıyla kendilerini savunabildikleri bir sanal savaş arenasında teknoloji ile sporun bir araya getirildiği, zihinsel aktivitenin yanı sıra yüksek düzeyde fiziksel aktivite gerektiren teknoloji çağının yeni nesil performans sporu şeklinde ifade edilebilir (Şahin, 2024).

2.8. E-sporun Özellikleri

E-spor, geleneksel sporlardan ayrılarak dijital ortamda çeşitli teknolojik cihazlar aracılığıyla varlık göstermektedir. Takım halinde ya da bireysel olarak sporcuların yer aldığı bu spor türü, izleyiciler, amatörler ve profesyonel oyuncular başta olmak üzere her yaştan insanın ilgisini çekmektedir. Bilgisayarlar ve mobil cihazlar üzerinden ileri teknoloji ile geliştirilen oyun yazılımlarıyla icra edilen e-sporda, spor sahaları dijital dünyaya taşınmış; oyuncular ise sanal dünyada farklı roller üstlenen dijital aktörler ve aktrisler haline gelmiştir (Baygül, 2021; Balta, 2023).

E-spor, kendine özgü yapısıyla birlikte, sporun gerektirdiği emek, gayret ve özveriyi de bünyesinde barındırmaktadır. Temelinde geleneksel sporlarla birçok ortak noktaya sahip olsa da, aynı zamanda bu iki alan arasındaki farklılıkların da göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

E-sporda;

- ✓ Sanal ve bilgisayar ortamı,
- ✓ Büyük finansal kaynak gerektirmemesi,
- ✓ Bireysel ve takım olarak,
- ✓ Düşünsel çaba gerektirme,
- ✓ Kendini özgür hissedebileceğin bir ortam,
- ✓ Kendine ait araç ve gereç bulunmaktadır.

E-spor müsabakalarında tüm oyuncuların eşit olması sağlanır. Geleneksel sporlarda yer alan enerji ve güç arttırıcı ürünlerin yasak olduğu gibi e-sporda da oyuncuların birbirlerine üstünlük kurabilecek eşyalardan ve oyun içinde gerçek hayatta kullanılan para ile satın alınabilen avantaj sağlayıcılardan arındırılması gerekmektedir. E-spor müsabakasına katılacak olan takımın ise yarışma statülerine uyması gerekir (Yazıcı, 2022).

2.8.1. E-sporcular

E-spor oyuncuları amatör ve profesyonel oyuncular olarak iki grupta incelenebilir. Profesyonel oyuncular bilgisayar oyunu oynamayı meslek haline getirmiş olup, bu sayede gelir sağlayan oyunculardır. Ülkelerini veya kulüplerini yapılan ulusal ve uluslararası turnuvalarda temsil eden oyunculardır. Profesyonel oyuncular kulüplerde sürdürdükleri kariyerlerin internet üzerinden içerik üreticiliği ve oyun yayıncılığı olarak sürdürmektedirler (Binark ve Bayraktutan, 2011).

Amatör oyuncular ise profesyonel olma isteği bulunan fakat henüz o yetenek düzeyine ulaşmamış oyunculardır. Yeterli oyun oynama süresine sahip olmayan bu oyuncular boş zamanlarını değerlendirmek için dijital oyun oynamaktadırlar. Amatör olarak katıldıkları turnuvalarda başarılı olmaları sonucu amatör sporcular profesyonel sporcu olma yolunda ilk adımlarını atmış olurlar. Yeterli kapasiteye ulaşabilmek için bireysel veya takım olarak yoğun antrenman yapan amatör sporcular fiziksel olarak da aynı ortamda bulunabilmek için oyun evleri kurmuşlardır. Oyun evleri zamanla spor kulüplerininde yatırım yaptığı bir alan olmuştur (Jonsson, 2108).



Resim 2.18. E-spor Oyun Evleri (Kaynak: Gaming-House, 2024)

Oyun evleri her oyuncunun bireysel olarak antrenman yapabileceği bireysel odalar ve takım halinde antrenman yapabilmeleri için çeşitli salon ve teknik imkânlarla sahiptir. Oyuncuların uzun süre bilgisayar karşısında zaman geçirmeleri sonuç ortaya çıkma ihtimali olan fiziksel rahatsızlıkların etkisini en aza indirmek için spor yapabilecekleri bir ortamda bu evlere dâhil edilmiştir (Aydın, 2023).

E-sporcu olmak isteyen her birey profesyonel olarak sektöre giriş yapmamaktadır. E-sporcular aralarında amatörler ve profesyoneller olarak ayrılmaktadırlar. Amatörden profesyonele geçiş için Güney Kore’de iki resmi yarışma kazanmaları, KeSPA tarafından düzenlenen genel bir eğitim almaları ve eğitimden sonra KeSPA’ya profesyonel oyuncu olarak kaydolmaları gerekmektedir (Jin, 2010). Türkiye’de ise işler tam olarak bu şekilde yürümektedir. Amatör e-sporcular turnuvalarda yerlerini alırken, kulüplerin menajerleri ve yetenek avcılar tarafından fark edilirse kulüplere geçişi sağlanıp adını profesyonel olarak yazdırabilmektedir (Yapar, 2023).

E-spor oyuncuları bir oyun üzerine yoğunlaşarak o oyunda uzmanlaşırlar (Griffiths ve ark., 2003). E-spor oyuncuları geleneksel sporcularda olduğu gibi antrenmanlar refleksif hareketler, el-göz koordinasyonu ve anlık doğru karar verme gibi becerilerini geliştirmek adına çalışmaktadırlar (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). E-spor kariyerlerine son veren oyuncular, oyunculukları sona erdikten sonra sektörde var olmaya devam etmektedirler. Takımlarda koç (antrenör) veya analist olarak görev almaktadırlar (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

2.8.2. E-spor Kulüpleri ve Takımları

Günümüzde e-sporun gelişimine spor kulüplerinin ve üniversitelerin kayıtsız kalmayarak birçok e-spor branşında takımlar kurarak ve yatırımlar yaparak e-spor faaliyetlerine başlamıştır.

Dünyadaki ilk spor kulübü olarak Beşiktaş Jimnastik Kulübü 2015 yılında e-spor takımı kurarak öncülük etmiştir. Hemen ardından ezeli rakiplerinden Galatasaray ve Fenerbahçe 2016 yılında e-spor takımı kurarak e-spora yatırımda bulunmuşlardır ve rekabetlerini e-spor ortamlarına taşımışlardır (Özenç ve Yörük, 2021; Şimşek, 2020; Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Büyük kulüplerin ilk atılımları sağlamasıyla birlikte diğer spor kulüpleri ve üniversitelerde e-spor takımları kurarak faaliyet göstermektedirler. Dünya çapında ve Türkiye’de faaliyet gösteren bazı e-spor takımları aşağıda belirtilmiştir.

✓ Galatasaray

- ✓ Beşiktaş
- ✓ Fenerbahçe
- ✓ Bahçeşehir Suppermasive
- ✓ BAU eSports (Bahçeşehir Üniversitesi)
- ✓ Akdeniz Espor (Akdeniz Üniversitesi)
- ✓ Galakticos
- ✓ Valencia
- ✓ Philadelphia 76ers
- ✓ PSV Eindhoven
- ✓ Baskonia

Şeklinde gösterilebilir (Ecevit vd. 2018; Şimşek, 2020).

2.8.3. E-spor İzleyicileri

E-spor izleyiciliği baskın bir uygulama haline gelen yeni ortaya çıkan bir tüketim pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır ve bir başka deyiş ile rekabetçi oyunların izlenmesidir. E-spor veya organize rekabetçi oyun geleneksel sporlardan sonra modellenen bir endüstridir (Breslau, 2012).

Başlangıç aşamasında e-spor izleyiciliğinde kısa süre içerisinde bir büyüme patlaması görülmüştür. 2013 yılında 2,4 milyar saati aşkın e-spor video içerikleri izleyiciler tarafından izlenmiştir (Gaudiosi, 2014).

E-spor izleyici kitlesi oldukça fazladır ve bu sayı her geçen gün artmaktadır. 2014 yılında Sochi’de Kış Olimpiyatlarını 800 binden fazla insan izlerken, aynı sene düzenlenen League of Legends Dünya Şampiyonası’nı 8 milyon insan takip etmiştir (Gül vd. 2017).

E-spor yayınlarını 2018 yılında 395 milyon, 2019 yılında ise 443 milyon kişi seyretmiştir. İzleyenlerin %45’i hayran, %55’i ise çok kısıtlı zamanlarda e-sporu izleyen seyirci kitlesinden oluşmaktadır (Newzoo, 2019).



Resim 2.19. E-spor İzleyicileri (Kaynak: Mart-Ayı, 2024)

2.9. E-spor Ekonomisi ve Sponsorluk

Teknolojik ilerlemeler ve dijital oyunlara duyulan yoğun ilgi, sürdürülebilir bir e-spor endüstrisinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Günümüzde e-spor sektörü, ekonomik açıdan önemli bir hacme ulaşmıştır. Eskiden yerel düzeyde düzenlenen küçük ölçekli turnuvalar, artık küresel çapta ilgi gören büyük organizasyonlara dönüşmüştür. Bir zamanlar internet kafelerde ve dar alanlarda gerçekleştirilen etkinlikler, günümüzde stadyumlar gibi geniş mekânlarda yapılmaktadır. Bu dijital oyunlar, internet bağlantısı ile çalışan konsol ya da bilgisayar tabanlı cihazlar üzerinden kolaylıkla erişilebilir olduğundan, oyuncu çeşitliliği konusunda çeşitli zorluklar da gündeme gelmektedir (Akgöl, 2019).

2017 yılında 110 milyon gibi ciddi bir para ödül havuzuna sahip olan elektronik spor dünyası, 2018’de ise 150 milyon değerinde her geçen yıl maddi olarak ödül havuzunu artırmaktadır. En çok ödül dağıtan oyunlar ise;

- ✓ Dota 2 - 41.26 milyon Dolar
- ✓ Counter Strike Global Offensive (CS:GO) – 22.47 milyon Dolar
- ✓ Fortnite – 19.96 milyon Dolar
- ✓ League Of Legends (LoL) – 14.12 Milyon Dolar
- ✓ PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) – 6.73 Milyon Dolar
- ✓ Overwatch – 6.7 Milyon Dolar

- ✓ Heroes Of Storm – 6.25 Milyon Dolar
- ✓ Heartstone – 4.95 Milyon Dolar
- ✓ Starcraft 2 – 4.53 Milyon Dolar
- ✓ Call of Duty WW2 - 4.17 milyon Dolar (Balkan, 2018).

E-spor, oyuncularını, seyircileri ve ekonomik değeri açısından büyüyen bir sektördür (Polman vd. 2018).

Oldukça büyük bir ilgi gören e-spor sektörü, her geçen gün istikrarlı bir şekilde büyümeye devam etmektedir. 2020 yılında yaklaşık 1 milyar dolar olan e-spor pazar büyüklüğü, 2021 yılında 1,28 milyar dolara ulaşmıştır. Bu rakamın 2025 yılına kadar 2,89 milyar dolara yükselmesi öngörülmektedir. 2021'de küresel e-spor pazarı, bir önceki yıla göre yaklaşık %50 oranında büyüyerek 1,08 milyar doların üzerine çıkmıştır. 2024 yılına gelindiğinde ise bu gelirin 1,62 milyar ABD dolarına ulaşması beklenmektedir (Statista, 2022).

Birçok ülkede, reklam gelirlerini sponsorluklara dönüştüren şirketler, e-spor sponsorluk gelirlerini artırmaya yönelik olarak çeşitli vergi teşviklerinden faydalanabilmektedir. Geleneksel medya araçları olan televizyon ve gazetelere kıyasla daha düşük bütçelerle çok daha geniş kitlelere ulaşma imkânı, şirketlerin e-spor alanına yönelmesinde etkili bir unsur hâline gelmiştir.

3. KARAR VERME

Karar verme davranışı, evrensel bir süreç olup tüm bireyler, çeşitli alternatifler arasından seçim yapmalarını gerektiren durumlar, sorunlar veya fırsatlarla karşı karşıya kalmaktadır (Mann, 1998). İnsanlar, yaşamlarının her anında kimi zaman bilinçli, kimi zaman ise farkında olmadan farklı tür ve derecelerde kararlar alarak yaşamlarını sürdürmeye çalışmaktadır. Alınan bu kararlar, birey açısından farklı önem derecelerine sahip olabilmekte; bazı kararlar bireysel olarak alınırken, bazıları grup içinde istişare yoluyla şekillenebilmektedir. Ancak kararlar hangi yöntemle alınırsa alınsın, bu kararların hem bireyin kendisine hem de çevresindeki kişi ve kurumlara olan olası etkileri dikkate alınmalıdır. Bu türden değerlendirmeler, kararların uygulanabilirliğini ve beklenen sonuçlara ulaşma ihtimalini artırmaktadır (Kıral, 2015).

Bireyin yaşamındaki en temel işlevlerden biri de etkili ve doğru kararlar verebilme yeteneğidir (Nas ve Temel, 2019). Karar verme, mevcut bir durum karşısında olası seçenekler arasında seçim yapabilme sürecidir. Bu süreç, öncelikle sorunun tanımlanması ve analiz edilmesiyle başlar; ardından bireyin, belirlenen durum karşısında ne gibi eylemlerde bulunabileceğini netleştirmesiyle devam eder. Karar verme süreci, aşamalı ve dinamik bir yapıdadır. Bu yapı içinde tutarlı değerlendirmeler yaparak, seçenekler arasından en uygun olanı belirlemek, etkili bir karar verme sürecinin temelini oluşturur (Mert, 2019).

Karar verme kişinin alternatif eylemleri tespit ettiği, değerlendirdiği ve problemin çözümü için bu alternatiflerden veya eylemlerden birini seçtiği kompleks aşamaların tamamıdır (Deniz, 2011). Karar verme, belli bir davranış şekline uyum içerisinde olabilmektir. Karar verme ne kadar ufak boyutlu ve önemi az olursa olsun akla uygun ve duygusal bir üstlenmedir (Çimen, 1999). Bağırkan (1983) karar verme, neticelendirilmesi kesinlikle gerekli olan bir ya da bir dizi problemin bütün yönleriyle değerlendirilerek ve incelenerek en uygun neticeye varılabileceği yöntemin belirlenmesi şeklinde ifade etmiştir.

Karar verme, bireyin amaca ulaşmak için mevcut durum ve koşullara göre olası farklı olaylar arasından en uygun olanı seçmesidir (Kuzgun, 2000). Karar verme, olayla ilgili alternatifler arasından doğru seçimi yaparken şüpheli ve belirsiz seçenekleri azaltma süreci olarak tanımlanmaktadır (Tekin vd. 2009).

İyi bir karar verme sürecinde zamana ihtiyaç vardır. Verilecek karar için sorunları araştırmak ve alternatifler incelemek gerekir. Sabırlı olmak iyi karar vermek için çok

önemlidir. Bunun yanı sıra hızlı karar vermemiz gereken durumlarda yaşamımızda edindiğimiz deneyimlerimiz bize rehber olacaktır (Yarmalı, 2003). Önemli bir konuda karar verileceği zaman, sonuçları önceden tasarlama ve hedefe ulaştırma gücü en fazla olana yönelmek daha fazla önem taşımaktadır (Kuzgun, 1992).

Bireysel farklılıklar, karar verme davranışı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Birden fazla seçeneğin değerlendirilmesini gerektiren karar süreçleri, bireyler açısından süreci daha karmaşık hale getirerek zorluk yaratabilmektedir. Bu durum, bireylerde stres düzeylerinin artmasına yol açmakta ve karar verme sürecine olumsuz yönde etki etmektedir (Deniz, 2004). Doğru ve zamanında alınan kararlar, bireyin yaşamında olumlu gelişmelere neden olurken; hatalı kararlar, yaşamın seyrini olumsuz yönde değiştirebilir. Özellikle giderek karmaşıklaşan sosyal ilişkiler içinde bireyler, sık sık çeşitli sorunlar ve tercihlerle karşı karşıya kalmakta ve kendileri için en uygun kararı vermek zorunda kalmaktadır. Genel olarak bakıldığında karar verme, bilişsel temelli bir süreçtir. Bu süreç, bireyin bir ihtiyacını karşılamak amacıyla mevcut alternatifler arasından en uygun olanı seçmesi olarak tanımlanabilir (Güçray, 1998).

Bireyin karar verme davranışındaki tercihi, bireyle ve çevreyle ilgili etkenlerden etkilenebilmektedir. Kimi kişiler karar verme aşamasında davranış kontrolünün kendilerinde olduğuna inanırken, diğerleri bu kontrolün dış etkenler tarafından belirlendiğine inanmaktadır. Bu nedenle, bireyin karar verme davranışına sahip olması kontrollü biçimi önemli bir faktördür. Denetimli bireyin geçmiş yaşamdaki pekiştirici deneyimlerine dayanarak davranışının sonuçları kendi kontrolüne veya kendisi haricindeki güçlerin kontrolüne atfetmesiyle ortaya çıkan bir özelliktir (Dağ, 1990).

Karar verme süreci; öncelikle hedeflerin belirlenmesi ve karar almak için gerekli bilgilerin toplanmasıyla başlar. Ardından, elde edilen bilgiler doğrultusunda seçenekler oluşturulur ve bu seçenekler değerlendirilerek, hedefe en uygun olan alternatif tercih edilir (Güçray, 2001).

3.1. Karar Verme ile İlgili Tanımlar

Karar verme, bireyin yaşamındaki en temel becerilerden biridir. Zamanında ve doğru bir şekilde alınan kararlar, bireyin hayatında olumlu değişimlere yol açarken; hatalı kararlar ise yaşamın yönünü olumsuz etkileyebilmektedir. Toplumsal ilişkilerin giderek karmaşıklaşmasıyla birlikte bireyler sürekli olarak çeşitli problemlerle karşı karşıya kalmakta ve bu süreçte kendileri için en yararlı olan seçeneği belirleyerek karar vermek

durumunda kalmaktadır. Genel olarak bakıldığında, karar verme zihinsel bir süreçtir ve bireyin ihtiyaç duyduğu anda, mevcut seçenekler arasında en uygun olanı seçerek gereksinimini karşılama süreci olarak tanımlanabilir (Güçray, 1998).

Phillips (1997) ise karar verme sürecini beş aşamadan oluşan bir yapı olarak açıklamaktadır. Tüm alternatiflerin belirlenmesi, bu alternatiflerin tercihlere ve olası sonuçlara göre değerlendirilmesi, bilgilerin birleştirilmesi, tercihler ile sonuçlar arasında seçim yapılması ve nihayetinde en uygun alternatifin belirlenmesi şeklindedir (Phillips, 1997; Ahmed vd. 2012).

Karar verme, alternatifler arasından en fazla değeri sunan seçeneği tercih etmektir. Bir amaca ulaşmak için mevcut ve olası çeşitli eylem tarzları arasından en uygun olanı seçme durumu olarak tanımlanmaktadır (Kurt, 2003).

Karar verme davranışı, bireyin bir karar alınmasını gerektiren durumla karşılaştığında, nasıl ve ne zaman karar vereceğini belirlemesiyle sonuçlanan bir eylemler bütünüdür. Bu davranış, karar vericinin belirli bir yaklaşım doğrultusunda durumu analiz etmesi, mevcut alternatifleri ve olası sonuçları değerlendirmesi ve nihayetinde bu alternatifler arasından bir seçim yapmasını içeren aşamalı bir süreç olarak tanımlanabilir (Öneren ve Çiftçi, 2013).

Yapılan tanımlara göre karar verme olgusunun temel özellikleri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- ✓ Etken eyleminin tercihidir.
- ✓ Eylemi etkileyen her çeşit yargıdır.
- ✓ Yapılan değerlendirmeler neticesinde karar verme sürecidir.
- ✓ Amaca ulaşmada farklı davranışlar barındıran seçenekler içinden etken olanın tercih işlemidir.
- ✓ Problem çözme işlemidir.
- ✓ Olay veya problemlerle alakalı bilgileri yorumlayarak ve karşılaştırma yaparak bir sonuca varmaktır.
- ✓ Bir süreçtir (Özel, 2009).
- ✓ Çoğu zaman ileriye dönük bir faaliyettir. Bugün için belirlenen amaçlara gelecekte ulaşabilme veya mevcut sorunları gelecekte çözüme ulaştırabilme veya ortadan kaldırabilme, doğru ve yerinde alınan kararlarla gerçekleştirilebilmektedir (Yılmaz ve Talas, 2010).

3.2. Karar Verme Stilleri

Sporcular birçok karar verme durumu ile karşı karşıya kalabilmektedir. Sporcular yaptıkları seçimler ile bilgiyi algılama, düşünce ve düşünceyi işleme yönünden karar verme yeteneklerinde farklı tarzlara sahiptirler.

Phillips vd. (1984) karar verme stilini, bireyin karar verme sürecindeki bakış açısını, verdiği tepkileri ve gerçekleştirdiği eylemleri yansıtan bir özellik olarak tanımlamıştır. Nutt (1979) ise karar verme stilinin, bireyin kişisel olarak seçtiği öğrenme ortamlarında edindiği deneyimlerin bir bileşimi olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Nutt, karar verme stilinin öğrenilebilen, kazanılabilen ve öğretilebilen bir alışkanlık olduğunu vurgulamıştır.

Karar verme stili, bir kişinin karar verme görevini algılamasının ve bunlara cevap vermesinin karakteristik yönü ya da bireyin karar verme tarzıdır. Aynı zamanda bireyin karar durumlarında belirli bir şekilde tepki verme alışkanlığı olarak da tanımlanmıştır. Bireylerin karar verme sürecine yaklaşımı farklı şekillerde meydana gelmektedir. Diğer bir deyişle kişiler arasında karar verme tarzlarında farklılık göstermektedir (Scott ve Bruce, 1995; Hulderman, 2003).

Karar verme stili, insanın kişisel özelliklerinden oluşan algısal ve zihinsel bir eylemdir. Kişinin karar verme durumuna yönelik verdiği cevap ve anlam katma hali olarak da tanımlanmaktadır. Karar verme stili kişilerin ve yöneticilerin karşı karşıya kaldıkları benzer durum ve olaylara farklı karar süreçleri ile ilgili nasıl yanıt verdiklerini gösterir (Yaşar, 2016).

Bireyler karar verirken birçok faktör onları etkileyebilmektedir. Bu faktörlerden bazıları bireysel farklılıklar bazıları ise bireyin karar vermede kullanmış olduğu karar verme stilidir. Karar verme stilleri ile ilgili yapılan çalışmalarda birçok farklı stile yer verilmiştir. Yapılan çalışmalarda bilişsel bir şekilde ele alınan karar verme stilleri; seçim, kavrama, problemi yaratıcı şekilde çözme, anlaşmaya varma (uzlaşma), değerlendirme sonuçları, doğru seçim, güvenilirlik, belirleme ve bağlanmadır (Deniz, 2002).

Karar verme stili kişinin karar verme aşamaları içerisinde kullandığı ve devamlı hale getirdiği bir örüntü ya da kişinin karar verme sorumluluğunun farkına varması ve bu sorumluluğa karşı çeşitli tepkilerde bulunmasının kendine özgü bir biçimidir (Pekdoğan, 2015).

Karar verme stillerinden bazıları aşağıda ifade edilmiştir.

3.2.1. Rasyonel Karar Verme Stili

Bu karar verme stili, mevcut seçenekler arasından mantıksal akıl yürütme ve analitik değerlendirmeler yoluyla en uygun sonuca ulaşmayı amaçlamaktadır. Rasyonel karar verme stili, sistematik ve kural temelli bir yaklaşım sergiler; bu yaklaşım, seçeneklerin belirlenmesi, analiz edilmesi, gerekçelendirilmesi ve geleceğe yönelik öngörülere dayalı değerlendirmeleri içeren yapıcı bir süreci kapsamaktadır (Ayyıldız-Ünnü, 2014).

3.2.2. Sezgisel Karar Verme Stili

Bağımlı karar verme stili, bireyin karar alma sürecinde başkalarının görüş ve önerilerine dayanarak hareket etmesini ifade eder. Bu stilde karar vericiler, genellikle çevrelerindeki kişilerin düşüncelerine önem verir ve karar alma sorumluluğunu bu kişilere devretme eğilimindedir (Ok, 2018).

3.2.3. Kaçınan Karar Verme Stili

Bu stile göre bireyler karar verme sürecinde kaçınan (çekingen) davranmakta, karar verme sürecini mümkün olduğunca uzatmakta ve erteleme davranışı sergilemektedir. Bu stilin uygulandığı örgütlerde genellikle çeşitli sebeplerle karar verme sürecinin ertelenmek istendiği ya da problem çözümüne yönelik karar alma sürecinde problemin kaçınan davranışlar ile çözülebileceğine inandığı bir iklim mevcuttur (Taşdelen, 2002).

3.2.4. Spontane Karar Verme Stili

Bu karar verme stilinde süreç oldukça sınırlı olup, kararların kendiliğinden oluşması beklenir. Genellikle hızlı ve pratik çözümler üretmeye odaklanan bu yaklaşımda, karar vericiler süreci doğal akışına bırakır ve plansız şekilde karar alırlar (Ok, 2018).

3.2.5. Bağımlı Karar Verme Stili

Kişilerin tek başlarına inisiyatif alamadığı başkalarının düşüncelerine ve yönlendirmelerine göre verilen kararlardır (Acar, 2020).

3.3. Karar Verme Süreçleri

İnsanlar yaşamları boyunca farklı önem derecelerine sahip birçok karar alırlar. Bu nedenle, karar verme kavramı başlangıçta basit gibi görünse de aslında bireyin güçlü ve zayıf yönlerinin birleştiği karmaşık bir süreci temsil eder. Uygulamada bu süreçten en iyi şekilde yararlanabilmek için, karar verme sürecini tanımlamak ve süreç bileşenlerini açıklamak büyük önem taşır (Deniz, 2002). Karar verme tarzları ise, bu sürecin temelinde yatan

bireysel farklılıkların en belirgin göstergesidir (Avşaroğlu ve Üre, 2007). Kişinin çeşitli seçenekler arasından birini tercih etmesi zihinsel bir süreci ifade eder ve bu süreç; alternatiflerle ilgili detaylı bilgi toplama, verileri düzenleyip önem sırasına göre değerlendirme ve her seçeneğin ihtiyaçları karşılama olasılığını analiz etme gibi adımları içerir (Tatlılıoğlu, 2010).

Karar verme süreci dinamik bir yapıya sahiptir ve bu süreçte karar verici birey aktif bir rol üstlenir. Süreç boyunca birey, karmaşık bilgi yığınları içerisinde işlevsel olanları seçer, gereksiz bilgileri ayıklar ve nihayetinde karar aşamasına geçer. Alınan karar sonrasında ise geri bildirimleri detaylı biçimde değerlendirir. Başka bir ifadeyle, karar verme süreci bireyin içsel karmaşayı dengeleyerek bir uyum sürecine girmesi anlamına gelir. Karar verici, hem kendi beklentilerini hem de çevresindekilerin beklentilerini karşılamaya yönelik çaba göstermelidir. Bu sürecin başarılı şekilde sonuçlanabilmesi için bireyin hem çevresel hem de kişisel kaynaklarını etkili biçimde kullanması gerekir (Vural, 2013).

Kuzgun (1992), bireyin karar verme davranışının ortaya çıkabilmesi için üç temel koşulun sağlanması gerekir:

- ✓ Karar verme ihtiyacını doğuran bir veya daha fazla sorunun, birey tarafından fark edilmesi ve bu sorunların önem derecesinin hissedilmesi,
- ✓ Söz konusu sorunları çözmeye yönelik çeşitli alternatiflerin mevcut olması ya da oluşturulabilmesi,
- ✓ Bireyin bu alternatifler arasından bir veya birkaçına yönelme özgürlüğüne sahip olması.

Ersever'e (1996) göre ise karar verme süreci üç temel evreden oluşmaktadır: Karar öncesi dönem, karar dönemi ve karar sonrası dönemleridir. Bu evrelerin her biri birbirinden bağımsız görünse de, aslında her karar aşaması önceki aşamalarda alınmış alt kararların bir devamı niteliğindedir ve bir bütün olarak değerlendirilmelidir.

Karar verme süreci yalnızca alternatifler arasında bir seçim yapmaktan ibaret değildir. Karar verilmesi gereken durumun ortaya çıkışından, çözüm yollarının belirlenmesi ve uygulanmasına, ardından sonuçların değerlendirilmesine kadar uzanan kapsamlı bir süreçtir. Eğer bireyin önünde en az iki seçenek varsa ve bu seçeneklerden birini tercih etmesi gerekiyorsa, birey karar verme durumuyla karşı karşıyadır (Egesoy, 2020).

Karar verme süreci birçok farklı araştırmacı tarafında farklı şekilde tanımlanmıştır. Zeleny (1982), karar vermede süreç odaklı hareket edilmesini savunarak bu yaklaşımını üç ana

başlıkta açıklamaktadır. Bunlar karar öncesi dönem, karar dönemi ve karar sonrası dönemdir. Bu aşamaların birbirinden bağımsız olduğunu ifade etmektedir.

3.3.1. Karar Öncesi Dönem

Bu süreçte bireyi karar vermeye güdüleyen bir çatışma durumu söz konusudur. Birey bu çatışma durumuyla birlikte alternatifler aramaya başlamaktadır. Bu süreçte ortaya çıkan alternatifler ve bu alternatiflerin sonuçları değerlendirilmektedir. İlk etapta tarafsız olarak yapılması gereken bu değerlendirme süreci daha sonra bireyin elde etmiş olduğu bilgiler ile uygun sıraya koyulmaktadır.

3.3.2. Karar Dönemi

Bu süreçte birey elde edilen alternatifleri en uygunu ile karşılaştırmaktadır. Birey, uygun olan karara en yakın olan alternatifi seçmeye yönelmekte ve kendisi için en ideal kararı uygulamaya koymaktadır (Zeleny, 1982).

3.3.3. Karar Sonrası Dönemi

Bu süreçte birey almış olduğu kararın uygulanması ile oluşan durumu analiz etmekte ve değerlendirmektedir. Koçel (2003), karar verme sürecini şu şekilde ifade etmektedir;

- ✓ Hedef belirleme ve sorun tanımlama
- ✓ Hedef ve sorunları irdeleme, öncelikleri saptamak
- ✓ Alternatiflerin belirlenmesi
- ✓ Geliştirilen alternatif ve seçenekleri saptamak
- ✓ Tercih kriteri belirlemek ve tercih etmek

Adair (2000), ise karar verme süreci ile karşı karşıya kalan bireyler için aşağıdaki yaklaşımları sıralı şekilde takip etmelerini önermektedir.

- ✓ Amaç belirlenmeli
- ✓ İhtiyaç duyulan bilgiler toparlanmalı
- ✓ Sonuç için en uygun seçenek netleştirilmeli
- ✓ Karar verilmeli
- ✓ Karar uygulanmalı

Sonuç itibarıyla bir değerlendirme yapılmalı ve bireyin doğru kararları alabilmesi, karar verme aşamalarını ne şekilde uygulamaya geçirdiği ile ilgili bir durumdur (Adair, 2000).

Carney ve Wells (1995), karar verme sürecinde olan bireylerin doğru kararlar alabilmeleri için izlemesi gereken süreçleri şu şekilde sıralamıştır;

- ✓ Doğru ve güncel bilgiye hâkim olunmalı,
- ✓ Seçenekler sınırlı olmamalı, birçok seçenek olmalı,
- ✓ Karar öncesinde detayların farkında olunmalı,
- ✓ Seçenekler elenerek bir seçenek ile yola devam edilmeli,
- ✓ Kararlar almak için gereçleri oluşturulmalı,
- ✓ Verilen kararlar gözden geçirilmeli (Carney ve Wells, 1995).

3.4. Karar Verme Sürecini Etkileyen Faktörler

Karar verme, yalnızca mevcut seçenekler arasından mantıklı ve bilinçli bir tercih yapma süreci değil, aynı zamanda bilişsel süreçlerin ötesinde çeşitli etkenlerden de etkilenmektedir. Bireyin kişilik özellikleri, sezgileri ve geçmiş deneyimleri gibi öznel unsurlar karar verme sürecini doğrudan etkilerken; kullanılan karar verme tarzı, sosyal çevresi, bulunduğu konum ve sahip olduğu bilgi düzeyi gibi nesnel faktörler de bu sürece önemli ölçüde yön vermektedir (Kurt, 2003).

Karar veren bireylerin süreç içinde karşılaştıkları zorluklar, süreç içinde oluşan bazı mekanizmalar ve dış çevreden kaynaklı diğer unsurlar karar veren bireylerde güç kaybına ve bıkkınlığa yol açabilir. Karar veren bireylerin enerjilerini bitiren, güçlerini düşüren ve mücadele duygularını azaltan bu unsurlar bazen karar veren bireyin kendi bireysel özelliklerinden kimi zamanda kurumsal öğelerden kaynaklanmaktadır (Aydın, 2008; Coşkun, 2020).

Karar verme sürecini etkileyen faktörleri iyi anlamak için öncelikle karar verme sürecinin temel özelliklerini bilmek gerekmektedir (Bavolar ve Orosova, 2015).

- ✓ Psikolojik ve maddi boyutların zorluğu,
- ✓ Maddi yükünün bulunması,
- ✓ Faaliyet ve rasyonelliğe dayalı olması,
- ✓ En az bir yeterlilik ve serbestiye dayalı olması,
- ✓ Geleceğe ilişkin olması ve geleceği önceden tahmin edebilme amacı taşıması,
- ✓ Belirli bir zamanda sonuçlanma mecburiyeti olması,
- ✓ Belirli bir plan dâhilinde gerçekleşmesi ve öngörüye dayalı olması,
- ✓ Bir takım farklı harcamaları doğurması,
- ✓ Bir problem çözme süreci özelliğinde olması şeklinde ifade edilmiştir (Koçoğlu, 2010).

Karar verme süreci, karar alıcılar açısından düşünsel bir süreci meydana getirmektedir. Dolayısıyla karar alıcıların bu süreçte birtakım düşünsel işlemleri gerçekleştirmesi söz konusu olmaktadır. Karar alıcıları, karar verme sürecinde düşünsel ve psikolojik bakımlardan etkileyen çeşitli nedenler bulunmaktadır. Bu nedenler aşağıdaki belirtilmiştir (Ercan, 1992).

- ✓ Bireysel ihtiyaç ve motivasyon (güdüler) bireylerin bazı beklentilerini doğurmaktadır. Bu beklentilerin gerçekleşebilmesi için de birtakım eylemler gerekir. Bu eylemlerin her biri ise aynı zamanda alınacak yeni bir karar anlamına gelmektedir.
- ✓ Algı, karar verme sürecine dayanak oluşturacak bilgiyi sağlamak açısından önemlidir. Bu sebeple hatalı ya da eksik bir algı olumsuz karar almaya sebep olacaktır.
- ✓ Karar verme sürecinde duygular kontrol altında tutulmalı ve duyguların kararları olumlu yönde etkilemesi sağlanmalıdır. Çelişkili ve yanlış duyguların alınacak kararları olumsuz yönde etkileyeceği unutulmamalıdır.
- ✓ Karar alma sürecinde istekli ve gayretli olunması hem karar alma hem de uygulamanın sağlıklı sonuçlar üretebilmesi açısından oldukça gereklidir.
- ✓ Düşünmek ve düşünme aktivitesine dayalı rasyonel değerlendirmelerde bulunmak; karar verme sürecinin bütün bileşenleri ile doğrudan bağlantılıdır (Ercan, 1992).
- ✓ Bireylerin kendine özel sahip oldukları karakterlerinden karar verme stillerinin etkilendiği bilinmektedir. Karar verme stillerini etkileyen birçok neden olması, bireylerin karar verme stillerinin değişik açılardan araştırılmasına zemin hazırlamıştır (Erözkan, 2011).
- ✓ Doğru, güncel ve detaylı bilgiler toplamak,
- ✓ Seçenekler için liste oluşturmak. Bir karar vermek için en az iki seçeneğin olmasına dikkat etmek,
- ✓ En ince farklar ve detayları görebilmek, değerlendirmek ve seçenekleri belirlemek,
- ✓ Seçenekleri elemek ve tek bir seçeneğe indirmek,
- ✓ Karar için gereçler geliştirmek,
- ✓ Kararı yeniden gözden geçirmek (Carney ve Wells, 1995).

Sporcuların karar verme süreçlerinden olumsuz etkilenmemesi için yukarıda belirtilen ifadelere uyulması sporcuların daha iyi ve doğru kararlar alabilmesi ya da verebilmesi adına oldukça önemlidir. Bunun yanında sporcunun yaşı, cinsiyeti ve eğitim durumu karar verme sürecinde etkin rol oynadığını söyleyebiliriz.

Bireysel karar verme süreçlerini etkileyen önemli faktörlerden biri de yaştır. Yaşça daha büyük bireyler, geçmiş deneyimlerinden yararlanarak benzer durumlarla ilgili karar alternatiflerinin olası faydalarını, genç bireylere kıyasla aktif belleklerinde daha etkili bir şekilde karşılaştırabilmektedir. Bu durum, karmaşık seçenekler arasında en uygun alternatifi seçme olasılığını yaşça büyük bireyler lehine artırmaktadır. Ancak, karar konusunun basit olması ya da her iki yaş grubuna da eşit derecede uzak olması durumunda, yaşlı bireylerin en doğru tercihi yapma olasılığı azalabilmektedir (Can, 2009).

Bireysel olarak karar verme süreçlerini etkileyen faktörlerden bir diğeri cinsiyettir. Literatür araştırma sonuçlarıda karar verme sürecinin ve karar verme stillerinin cinsiyete göre bazı farklılıklar gösterdiği görüşünü desteklemektedir (Can, 2009; Tatlılıoğlu, 2010).

Bireysel olarak karar verme süreçlerini etkileyen faktörlerden bir diğeri ise eğitim durumudur. Karar verme sürecini ve stillerini etkileyen demografik değişkenler içinde bireyin eğitim düzeyi önemli bir yer tutmaktadır. Genel olarak eğitim; karar vermede analitik metotlardan faydalanmaya daha yatkın olmayı çağırır. Dolayısıyla eğitim seviyesinin artması, görev süresi uzunluğunda olduğu gibi analitik ve rasyonel karar verme tekniğini kullanma eğilimini artıracığı algısını yaratır (Yaşar, 2016).

3.5. Sporda Karar Verme

Karar verme, psikoloji, matematik, sosyoloji, tıp, siyasi bilimler, coğrafya, mühendislik ve yönetim bilimleri gibi birbirinden çok farklı konu alanları tarafından incelenmiştir. Bununla birlikte karar verme ile ilgili yapılan bu incelemeler bir bütün halindedir. Bu alanlar arasından spor alanının karar verme araştırmaları için en ideal alan olduğu ifade edilmektedir. Çünkü spor dünyasında sporcuların karar verme süreçleri bilişsel olarak ele alındığı potansiyel bir araştırma alanı olduğu ifade edilmiştir (Bar-Eli ve Raab, 2006; Deryahanoğlu, 2014).

Spora katılım psikolojik yapıyı olumlu yönde etkilemektedir. Dolayısıyla farklı spor branşlarında yarışan sporcuların karar verme yöntemlerinden en çok “dikkatli karar verme yöntemini” en az ise “erteleyici karar verme yöntemini” seçtikleri ifade edilmektedir (Keleş vd. 2013). Spor yaşamında, sporcuların performansla doğru orantılı olan karar verme yöntemleri ve zihinsel iyi oluş düzeylerini geliştirecek etkenlerin iyi bir biçimde şekillendirilmesi önemlidir (Tekkurşun-Demir vd. 2018).

Sportif etkinlikler ve müsabakalar esnasında verilen kararlar zaman baskısıyla doğrudan ilgilidir. Bu durum sporda karar vermenin önemini ortaya koymaktadır. Ayrıca spor

branşlarında zamana karşı karar verme sürecinde farklılıklar olabilmektedir. Yelken ve golf gibi spor branşlarında zaman kavramı çok önemli değilken futbol, basketbol, yüzme vb. branşlarda karar verme durumu zamana karşı alınmaktadır (Tükel, 2020).

Karar verme sürecinin gerçekleşmesi birçok bilişsel mekanizmaya bağlıdır. İlk olarak temel problem belirlenmekte, geçmiş bilgiler bellek aracılığı ile hatırlanmakta, var olan bilgilerle kaynaştırılıp bütünleştirilmekte ve anlamlı organizasyon oluşturulmaktadır. Bu bakımdan sporcunun karar verme performansı sürecinde duygu, hafıza, algı, yetenek ve problem çözme gibi bilişsel süreçlere değinilmesi gerekmektedir. Bilişsel süreç iki temel hipotez ile ifade edilmektedir (Uzunoğlu vd. 2009).

- ✓ Atletik olan her hareket, sporcunun vermiş olduğu kararın niteliğini oluşturmakta ve bilişsel süreç gerektirmektedir.
- ✓ Bu süreçleri saptamak ve değerlendirmek belli bir sürece kadar olasıdır.

Sporda takım ve bireysel sporların çoğunda yüksek düzeyde karar verme becerisi oldukça önemlidir. Bu bilişsel beceriyi, seçkin sporcular tarafından sürekli değişen bir ortamda rakiplerine karşı performans avantajı sağlamak için kullanılmakta ve anında işlenmektedir. Sporda karar verme, bir sporcunun rakibinin daha sonraki en etkili hareketinin ne olduğu anlamak için yapılan bir eylem planı geliştirmek amacıyla önceki oyun düzenlerinden fiziksel, taktik ve teknik hatırlama ipuçlarını kullanarak kendine yeni bir savunma ve hücum organizasyonu çizmesi olarak tanımlanmaktadır (Berry vd. 2008).

Takım sporlarında sporcunun sosyalleşme, kişilerle iyi ilişki kurma, birlikte kazanma ve kaybetme, ekip çalışması yapma ve yardımlaşma gibi niteliklerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bireysel sporlar ise sporcunun irade gelişimi, kendini aşma yetisi, kendisiyle mücadele etme ve özgüven sağlama gibi özelliklerinin gelişimini sağlamaktadır (Salar vd. 2012). Sporda verilen kararlarda tüm üyelerle beraber kararların takibinin yapılması pek çok avantaj kazandırmaktadır. Bu avantajlar, sporcuların birbirlerini daha iyi tanımalarının sağlanmasını, kişisel gelişimlerinin geliştirilmesini, grubun iletişiminin sağlıklı olmasını ve sporcuların birbirlerini önemsemelerini sağlamaktadır (İmrek, 2003).

Johnson (2006), sporda sporcuların karar verme durumlarını aşağıda belirtilen şekilde ifade etmiştir.

- ✓ Sporda karar vermenin en belirgin özelliği doğal olarak o anda karar verilmesidir. Kesin bir şekilde kapsadığı birçok görev ile oyuncunun maç sırasında yapması beklenen tercih sayısı normal zamandan fazladır. Örneğin; futbol oynayan bir oyuncu

sahaya adım attığında kararlarını, sorumluluklarını ve yaratıcılıklarını özgür bir biçimde maç esnasında gösterme ve kullanmak isterse, bu isteklerini yerine getirmeyi önceden öğrenilmiş olan hazır ölçütlere göre yapmamakta, tam tersine oyun süreci içinde meydana gelen tahmin edilmeyen, beklenmedik ve önceden planı yapılmamış durumlarda karar vermesi gerekmektedir (Johnson, 2006).

- ✓ Sporda karar vermenin diğer belirgin özelliği ise spor yapılan her ortamda verilen kararların çoğunun hareketli olmasıdır. Yani spor yapılan alanlar süreç içerisinde farklılaşan dış hareketliliklere sahiptir. Bu hareketli ve değişebilen yapı nedeniyle sporcunun bilgi oluşturabilme becerisine ihtiyaç duyma durumu artmaktadır. Sporcunun müsabaka sırasında karşı karşıya kaldığı hareketli durum (veya durumlar) açık ve anlaşılır değildir. Sürecin bazı anlarında alakasız bilgilere gerek duyabilir veya sporcunun kullanmaya ihtiyaç duyduğu bazı bilgiler müsabaka esnasında çeşitli kısıtlamalardan kaynaklı kullanılamayarak farklı bilgilere yönelme ihtiyacı hissettirebilir (Johnson, 2006).
- ✓ Sporda karar vermenin üçüncü belirgin özelliği ise sportif faaliyetlerdeki verilen kararlar açık davranışlar biçiminde ve yüksek seviyede zaman baskısı yaşarken verilmektedir. Bu özelliği oluşturan durum ise sporda karar vermenin dinamik olma özelliğidir (Johnson, 2006; Deryahanoğlu, 2014).

3.6. E-sporda Karar Verme

E-spor oyunlarında sporcular her an bir durum ile karşı karşıya kalabilmekte ve sporcunun bu durumlar karşısında hızlı bir şekilde reaksiyon vermesi gerekebilir.

E-spor oyunları ile spor arasında benzer özellikler bulunmaktadır. Bu benzerlikleri; beceriler, stratejiler, takım çalışmaları, koordinasyon ve taktik çalışmalar olarak belirtebiliriz. Sporcular ve e-spor oyuncularını karşı karşıya kaldıkları durumlarda ani kararlar vermek ve hızlı bir reaksiyon göstermek durumundadır. Rakibini ekarte etmek, savunmaya veya hücumla geçmek veya rakibinin hamlelerini engellemek için doğru zamanda ve hızla karar vermeye ihtiyaç duymaktadırlar. Elektronik spor çoğu spor branşının gerektirdiği düşünme, reaksiyon verme ve refleks hareketlerinin tamamını içeren bir spor dalıdır (Yavru, 2006).

Reaksiyon, bir veya daha fazla uyarana hızlı ve uygun motor yanıt olarak tanımlanmaktadır (Çimen, 1994). Kasa gelen bir uyarının sinirler yoluyla merkezi sinir sistemine ulaşması, burada karar vermesi ve sinir yoluyla tekrar kasa iletilmesi ve kasların sırasıyla komutlarla hareket etmesi ile tepki oluşmaktadır (Sevim, 1997). Performansın

belirleyicilerinden biri tepki süresidir ve oyuncuların yer, zaman ve rakiplerin baskısı altındaki hızlı karar verme yeteneđi ile yakından ilgilidir (Konter, 1997).



4. PROBLEM ÇÖZME

4.1. Problem Tanımı ve Türleri

Problem kişinin hedeflerine ulaşma sürecindeki karşısına çıkan engeldir (Bingham, 2004). Problem zorluklarla karşı karşıya kalma ya da herhangi bir tehlikeye maruz kalma durumu olarak tanımlanabilmektedir (Ada vd. 2010). Problem bireyde kaygı yaratan ve herhangi bir çözüm bulamadığı durum olarak da tanımlanmaktadır (Söylemez, 2002).

Problem tek bir olay veya durum şeklindedir. Sporcunun formasını kaybetmesi gibi tek bir olay problem olabilirken, sporcunun takım içerisinde diğer sporcularla devamlı tartışmalar yaşayarak, takım içerisindeki arkadaşları ile zor ilişkiler veya sürekli yaşanan takım içerisindeki gerginlikler şeklinde de kendini belli etmektedir. Kısaca olması istenilen durum ile mevcut durum arasındaki fark problem olarak tanımlanmaktadır. Bir durum kişide problem olarak tanımlanırken aynı durum diğer kişide problem olarak algılanmayabilir. Bu durumda hedefe ulaşmanın önündeki engeller olarak da tanımlamak mümkündür (Nezu vd. 2007). Bir diğer tanımda ise kişilerin günlük yaşamlarında veya çalışma alanlarında karşı karşıya kaldıkları problemler, kavram olarak “istenilen amaca ulaşmak için izlenilen yolda karşılaşılan engellerdir” diye tanımlanmıştır (Andersen ve Fagerhaug, 2006).

Krulik ve Rudnick (1987), problemi bireyi ya da bir grubu karşı karşıya getirerek çözülmesi gereken durumlar olarak tanımlarken bir durumun problem olarak tanımlanması için kişinin problem olarak algılaması gerektiğini belirtmiş ve bu bağlamda problemin üç ögesinin karşılanması gerektiğini bildirmişlerdir. Bunlar aşağıda ifade edilmiştir.

- ✓ Kabul etme; bireyin var olan durumu problem olarak kabul görmesidir. Bireyin probleme olan merakının farklı sebepleri olabilir. Bunlar; içsel motivasyon, dışsal motivasyon ya da problem çözmenin hazzını yaşama arzusu olabilmektedir.
- ✓ Engelleme; bireyin çözüme yönelik girişimleri sonuç vermemekte ve birey belirsizlik içerisinde olma durumudur.
- ✓ Keşif; bireyin problem karşısında yeni çözüm yollarını araştırmasıdır.

Özetle, problem mevcut düzenin bozulması anlamına gelen, kişiden kişiye farklı algılanan, çözmek için kişilerin bilişsel potansiyelini kullanması gereken ve çözdükçe bireylerin geliştiği hayatın bir parçası olarak tanımlanabilir (Sonmaz, 2002).

Literatür incelendiğinde problem türleri gene olarak, sıradan (rutin) problem ve sıradan olmayan (rutin olmayan) problem şeklinde sınıflandırılmıştır (Altun, 2000; Yazgan ve Arslan, 2017).

4.1.1. Sıradan (Rutin) Problem

Kişinin önceden aşına olduğu öğrenilmiş metotları adım adım tekrar ederek çözebildiği problemlerdir (Woodward vd. 2012; Yazgan ve Arslan, 2017). Genellikle matematik ders kitaplarında yer alan ve dört işlem becerileri gerektiren problemlerdir (Altun, 2000). Bu tür problemlerin çözümünde bireylerden yaratıcılık beklenmez, dikkatli ve sabırlı olmaları yeterlidir (Polya, 1997; Yazgan ve Arslan, 2017).

4.1.2. Sıradan Olmayan (Rutin Olmayan) Problem

Çözümü için tahmin edilebilir önceden iyi çalışılmış bir yaklaşım ya da yol olmayan problemlerdir (Yazgan ve Arslan, 2017). Bu tür problemlerin çözümü dört işlem becerisinin ötesinde verileri organize etme, sınıflandırma ve ilişkileri görme gibi üst düzey becerileri gerektirmektedir (Souviney, 1989; Altun, 2000).

4.2. Problem Çözme

Günlük yaşantıda karşılaşılan birçok şey problem olarak görülebilir. Bu problemlerin çözümü noktasında yapılan aktiviteler, problem çözme becerisi olarak algılanabilir (Dewey, 1974; Kuru, 2021).

Problem çözme terimi, disiplinler arasında farklılık gösterebilmektedir. Örneğin, psikolojide zihinsel bir süreç olarak tanımlanırken, bilgisayar biliminde bilgisayarlı bir işlem sürecini ifade etmektedir (Korkmaz, 2023). Psikolojide problem çözme, hayatta karşılaşılan problemlere çözüm bulma sürecini ifade eder. Bu sorunların çözümleri genellikle duruma veya bağlama özeldir. Problem çözme süreci, problemin keşfedildiği ve basitleştirildiği problem bulma ve problem şekillendirme ile başlar. Bir sonraki adım, olası çözümler üretmek ve bunları değerlendirmektir. Son olarak uygulanacak ve doğrulanacak bir çözüm seçilir. Problemlerin ulaşılması gereken bir nihai hedefi vardır ve oraya nasıl ulaşılacağı, problem yönelimine (problem çözme başa çıkma tarzı ve becerileri) ve sistematik analize bağlıdır (Yiğit, 2013).

Problem çözme sürecinde problem çözme aşamasına geçmeden bireyin öncelikle olarak problemin türünü anlaması gerekmektedir. Problemin niteliğinin ve yapısı bilindiği takdirde çözüm yolları bulmak çok daha rahat olacaktır (Söylemez, 2002). Dewey'e göre;

problem kişiyi rahatsız eden herhangi bir durumdan meydana gelmekte, bu durum şüphe ve belirsizlik içermektedir. Kişi basitleştirme, idealleştirme ve sınırlama gibi süreçlerle problemi tanımlamaktadır. Kişi problemi tanımlamasının ardında olası çözüm yolları geliştirmekte ve hipotez ortaya çıkarmaktadır. Birey olası çözüm yollarını denemekte ve denemiş olduğu bu olası çözümler bizi doğru olana götürürse varsayımlar doğrulandığı için bir genelleme olarak bireyin daha önceki bilgilerine eklenmektedir. Denenmiş olan bu olası çözümler doğruya ulaştırmazsa problem durumu devam eder ve birey en başa dönerek uygun olan çözüm yolunu bulana kadar denemelere devam etmektedir (Ünsal ve Ergin, 2011).

Öğrenmenin en önemli unsurlarından biri olan problem çözme, bireyin bir problemin farkına varmasından onu çözmesine kadar geçen zihinsel süreçtir (Bingham, 2004). Problem çözme, insanların herhangi bir durumda karşılaştıkları zorlukların üstesinden gelmek için akıl, bilgi, deneyim ve yaratıcılığı kullanma sürecidir (Goffin ve Tull, 1985).

4.3. Problem Çözme Süreci

Genel olarak problem, bir olumsuz durumu ve belirsizlik ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Problemler hem zihinsel hem de fiziksel kaynaklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Olması istenen durum ile mevcut durum arasında bir farklılık algılandığı zamanda problem çözme süreci başlamaktadır. Problem çözme süreci; bir konuya dair olası çözümlerin bir araya getirilmesi ve buna yönelik tüm mesleki uygulamaların ortaya konulmasıdır (Karakurt ve Ekinci, 2015).

Problem çözme sürecinde herkesçe uygulanabilecek bir metot yoktur. Genellikle, kısa ve uzun vadeli hedeflerinizi elinizdeki kaynaklarla uyumlu hale getiren benzersiz bir metodolojidir. Bununla birlikte, birçok paradigma, problem çözme, kişinin hedeflerine daha hızlı ve daha akıllı bir şekilde ulaşması için bir yol olarak merkeze alır (Korkmaz, 2023).

Problemleri çözebilmek için birçok kuram ve yaklaşım geliştirilmiştir. Problem çözme sürecinin açıklanması ile ilgili en yaygın kabul gören yaklaşımlar Polya (1962) ve Dewey (1974) yaklaşımlarıdır (Rosen, 1987).

Dewey (1974), çalışmasına dayalı yedi adımlı süreç, zaman içerisinde birçok çalışmada test edilerek olumlu sonuç vermiştir. Dewey problem çözme sürecindeki aşamaları şöyle sıralamaktadır (Rosen, 1987: Aksoy, 2003)

- ✓ Problemin tanımlama

- ✓ Sorunu analiz etme
- ✓ Kriterler oluşturma
- ✓ Olası çözümleri düşünme
- ✓ Bir çözüme karar verme
- ✓ Çözümü uygulama
- ✓ Çözümü takip etme (Dewey, 1974).

Problem çözme sürecinin açıklanması ile ilgili en yaygın kabul gören diğer bir yaklaşım Polya (1962), yaklaşımıdır. George Polya, genellikle matematiksel problem çözmenin babası olarak anılsa da Polya'nın kuramı dünya genelinde yaygın kabul gören bir yaklaşımdır. Polya'nın 4 aşamadan oluşan problem çözme süreci şöyle sıralanmaktadır (Altun ve Arslan, 2006).

- ✓ Problemin anlaşılması
- ✓ Çözümle ilgili stratejinin seçilmesi
- ✓ Seçilen stratejinin uygulanması
- ✓ Çözümün değerlendirilmesi (Polya, 1962).

Mert (1997) ve Lauriere (1990), “Problem Solving and Artificial Intelligence” kitabından aktardığına göre insan zihni bir problemle karşılaştığında genellikle şöyle bir süreç izlemektedir.

- ✓ Problemi anlama,
- ✓ Problemden hızlıca bir anlam çıkarıp özetleyerek zihinde bir yapı içine oturtma,
- ✓ Problemin kaynağını düşünme,
- ✓ Zihni gereksiz ve önyargılı düşüncelerden temizleyerek yaratıcı çözümlere yer açma,
- ✓ Problemin zorluğunu ortaya çıkaracak yeni bir tanımlama,
- ✓ Çözüm bulma ya da ikinci basamağa geri dönme,
- ✓ Çözümü değerlendirme, geçerliliğini kontrol edip genelleştirme (Lauriere, 1990; Mert, 1997).

Bu süreçte sporcu, problemleri çözeceğine dair umutlu olmalı, bu durumu bir fırsat olarak görmeli ve problemin çözümünden sonra elde edeceği kazanımların farkına varmalıdır (Yazıcı, 2013).

4.4. Problem Çözme Becerileri

Bazı bireylerin çok karmaşık bir problemi çözebilmesine karşın bazı bireylerin de çok basit bir sorunun üstesinden gelemediği ve o problemi çözemediği görülmektedir. Bu evrede

problem çözme becerileri devreye girmekte ve bu beceriler problemin yapısına, durumuna ve olası çözüm yollarına göre temel zihin becerilerinden karmaşık üst düzey becerilere kadar değişiklik gösterebilmektedir (Çepni vd. 1997). Problem çözme becerisi, bireylerin problem çözme aşamasında problemi ortadan kaldırabilmek adına edinmiş olduğu bilgilerden ve deneyimlerden faydalanarak ortaya koyduğu davranış biçimlerini ifade etmektedir (D’Zurilla vd. 1998).

Problem çözmede genelde kullanılan yaklaşımlar aşağıda belirtilmiştir (Gülbüz, 2014).

- ✓ Aceleci yaklaşım; bu yaklaşım bireyin bir problemle karşılaşması durumunda onun çözülebilmesi adına düşünmeksizin aklına ilk gelen düşünce doğrultusunda hareket edip etmediğini, ayrıca problem hususunda çeşitli faktörlerin dikkate alınması ve problemle başa çıkılabilmesi hususunda çeşitli yollardan birçoğunu göz ardı etmeyi kapsamaktadır.
- ✓ Düşünen yaklaşım; bu yaklaşım kapsamında problem çözümüne karar verme esnasında alternatiflerin sonuçlarının tartılması, ölçülmesi ve kıyaslanması yer almaktadır. Ayrıca kişinin bir problemle karşılaştığı durumu anlamaya uğraşıp uğraşmadığı, gözden geçirip geçirmediği ve konuya dair her türlü bilgiyi göz önünde bulundurup bulundurmadığı ölçülmektedir.
- ✓ Değerlendirici yaklaşım; kişi tarafından bir sorunun çözümünde belli bir yöntemin deneyimlenmesinin ardından oluşan sonuç ile kendi düşündüğü sonucu kıyaslayıp kıyaslamadığı, sorun karşısında çözülmesi adına başvurulacak yöntemlerin tamamını düşünmeye çalışıp çalışmadığı ve neler hissettiğini anlamak adına duygularını inceleyip incelemediği ölçülmektedir.
- ✓ Kendine güvenli yaklaşım; kişinin problem çözme hususunda kendine güvenini ifade eden bu yaklaşımda problem çözme ve bu konuda çabalama konusunda kendisini yeterli görüp görmediği ölçülmektedir.
- ✓ Planlı yaklaşım; kişinin bir sorunu çözmesinde yalnızca o problem üzerinde yoğunlaşarak planlı bir şekilde elindeki verileri değerlendirip çözüme ulaşp ulaşmadığı ölçülmektedir. Ayrıca kişinin problem çözme becerisi olduğunu düşünüp düşünmediği de belirtilmektedir (Erdoğan, 2004).

Çepni vd. (1991) ise problem çözme becerilerini sınıflandırma biçimi aşağıda ifade edilmiştir. Bunlar;

4.4.1. Keşif Yetenekleri

- ✓ Problemi ayırt ederek tanımlama
- ✓ Problemin belirgin özelliklerini görme
- ✓ Çözüm yolları üretme
- ✓ Çözümü sına ve doğrulama
- ✓ Sonuç çıkarma

4.4.2. Hayal Yetenekleri

- ✓ Kendini başka bir mekân, zaman ve rolde görebilme
- ✓ Deneyimler sonunda hayalleri yeniden düzenleme

4.4.3. Gözlem Yetenekleri

- ✓ Gözlenen varlıkların ve olayların renk, şekil, büyüklük, dağılım, vb. gibi niteliklerini görme
- ✓ Doğru ve duyarlı gözlem yapma
- ✓ Gözlem verilerini kaydetme, sınıflama, sıralama ve gruplandırma

4.4.4. İnceleme ve Düzenleme Yetenekleri

- ✓ Bilgi toplama, sınıflandırma ve sıralama
- ✓ Bilgileri analiz edip değerlendirme ve yorumlama

4.4.5. Sayısal Yetenekler

- ✓ Tahmin etme ve kestirme
- ✓ Ölçüm yapma
- ✓ Sayısal ilişkileri kavrama ve sayısal işlemleri yapabilme
- ✓ Şekilleri anlama

4.4.6. Pratik Beceriler

- ✓ El becerileri
- ✓ Araç kullanma becerileri

4.4.7. İletişim Becerileri

- ✓ Sözlü ifadeleri, yazılı metinleri, grafikleri ve sembolleri doğru anlama
- ✓ Sözlü, yazılı ve sembolik ifadelerle düşüncelerini yanlış anlaşılmadan aktarma

4.4.8. Sosyal Nitelikler

- ✓ Başkalarıyla iletişim kurma ve ortak çalışma
- ✓ Fikirleri farklı yollarla ifade etme
- ✓ Başka fikirleri dikkate alma
- ✓ Sözel olmayan iletişim biçimlerini tanıma şeklinde ifade edilmiştir.

Problemlerin üstesinden gelebilen bireyler, öz güvenleri yüksek, zihinsel ve fiziksel yönlerden diğerlerine oranla daha sağlıklı, problemleri sistematik bir şekilde çözmeye meyilli, karşılaştıkları sorunların gelişimlerine ve amaçlarına yardımcı olabileceğini düşünen bireylerdir (Nezu vd. 2007). Ayrıca problem çözme becerisini kazanmış olan bireylerin; yenilikçi, cesaretli ve meraklı olma, özgüvenli, rahat, aynı zamanda enerjik olma, mantıklı, yaratıcı ve farklı fikirler ortaya çıkartma, sorumluluk sahibi ve eleştiriye açık olma gibi özelliklere de sahip olmaları beklenmektedir (Güçlü, 2003).

Heppner ve Petersen (1982), tarafından problem çözme becerisi üç evreden oluşan bir yapı olarak sıralanmıştır.

- ✓ Problem çözme yeteneğine güven; bireylerin sorunları çözüme kavuşturma yolunda kendilerinde hissettikleri güven ve inanç olarak belirtilmektedir.
- ✓ Yaklaşma-kaçınma; birden fazla probleminin mevcudiyeti halinde bazılarını çözüme kavuşturmada kararlıyken, bazılarından kaçınma durumunu belirtmektedir.
- ✓ Kişisel kontrol; problemi çözüme kavuşturma esnasında bireyin aynı zamanda duygularını ve davranışlarını kontrol altında tutabileceğine dair gelişen inanç olarak belirtilmektedir.

Etkili bir şekilde problem çözme becerisine sahip olmayan bireylerin, diğer bireylere göre genel anlamda daha özgüvensiz ve kaygılı oldukları, başkalarının beklentilerini görmede yetersiz kaldıkları ve duygusal sorunlarının daha fazla olduğu görülmektedir (Polat, 2020).

4.5. Problem Çözme Becerisini Etkileyen Faktörler

Bireyin içerisinde problem çözme becerisini barındırıyor olması, sorunların özelliklerinden ziyade birtakım bireysel faktörlere bağlıdır. Bu faktörler, bireyin zekâ seviyesi, eğitim seviyesi, yaşı, edindiği alışkanlıkları ve değerleri ile alakadır. Bahsedilen bu faktörlerden en önemli olanı da bireyin zekâ seviyesi olarak bilinmekte ve bu hususun problem çözme becerisini artıracığı bilinmektedir (Morgan, 1999). Bireyin zekâ düzeyi, özgüven seviyesi, cesareti ve sorun çözmeye yönelik hevesi de problem çözme becerini doğrudan etkileyen faktörlerdendir (Saygılı, 2000). Aksi halde bireyin sorunlarının üstesinden gelmesini

sekteye uğratmasıyla beraber, bireyin yoğun depresyon ve kaygı süreçlerine girmesine zemin hazırlayabilmektedir (D’Zurilla ve Goldfried, 1971).

Problem çözme becerisi kişinin iyilik hâlinin devamına ve günlük streslerinin azalmasına destek olmaktadır. Bu sebeple problem çözme becerilerinin geliştirilmesi oldukça önemlidir (Özkan vd. 2014). Bireyin geçmiş yaşam deneyimleri problem çözme becerisini etkileyebilmektedir. Bireylerin zaman içerisinde problem çözdükçe yaratıcılıkları artmakta ve daha sabırlıdırlar (Erez, 2019).

Kendisini problem çözmede yeterli olarak algılayan kişilerin daha olumlu benlik algısına sahip olduğu ve akademik olarak daha makul çalışma metotları geliştirdikleri görülmüştür (Şahin vd. 1993). Problem çözmede kendini başarısız olarak değerlendirenlerin daha umutsuz oldukları ve intihar düşüncesinde az da olsa anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (Dixon vd. 1991).

Problem çözme becerisini etkileyen birçok etken bulunmaktadır. Bunlardan bazıları yaş, cinsiyet, kişilik, deneyim, yetenek, algılanan stres düzeyi, öğretim yöntemi, duygusal zeka düzeyi, analitik ve eleştirel düşünme becerileri, çevresel faktörler ve öğrenmeye yönelik motivasyon düzeyi gibi faktörlerdir.

4.5.1. Yaş

Problem çözme yetisi, bireyi birçok yönden etkileyen becerilerin başında yer almaktadır ve başarılı yaşlanmada önemi oldukça fazladır. Yapılan çalışmalar problem çözme kapasitesinin bireyin bilişsel ve kişisel nitelikleriyle beraber içinde yaşadığı sosyal ortamlar da son derece yakından alakalı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bakımdan, günlük problem çözme evresi geniş bir kapsamda ele alınması gereken çok boyutlu aktif bir süreci gerektirmektedir. Problem çözme başarısının tanımı, hayat boyu gelişim psikolojisi yaklaşımından kaynaklı olarak farklılık sergilese de çalışmalar problem çözme kapasitesinin yaş kaynaklı farklı değişim kalıpları (yaşa paralel olarak problem çözme becerisinin gelişmesi gibi) olduğunu göstermektedir (Soylu ve Pala, 2018).

Yaş faktörü dikkate alındığında, genç ve yaşlı bireylerin sorunlara yaklaşım şekillerinde farklılıklar gözlemlenebilmektedir. Sorunlara bakış açısı farklı olan bu iki grupta, yaşlı bireyler genç bireylerden daha olgun ve kontrollü bir yaklaşım sergileyebilirken, genç olanlar daha fazla duygusal ve bireysel bakış açılarıyla yaklaşım sergilemektedirler (Blanchard-Fields, 2007). Bunlarla beraber, bireylerin eğitim düzeylerinin yüksek olması

sorunları çeşitli yollardan çözebilmelerine yani alternatifler üretebilmelerine yardımcı olmaktadır (Guilford, 1977).

4.5.2. Cinsiyet

Problem çözme kapasitesinin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini ele almış olan araştırmacılar, problemin türüne göre cinsiyette farklılıkların olabileceğini ifade etmektedirler (Else-Quest vd. 2010). Bu konuda yapılan bir çalışmada kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla problem çözme sürecinde üst bilişsel becerileri daha fazla kullandıkları rapor edilmiştir (Tüysüz, 2013).

4.5.3. Kişilik

İnsanların sahip oldukları kişilik özellikleri problem çözme becerileri üzerinde önemli bir belirleyicidir. Genellikle uyumlu kişilik yapısına sahip olan bireyler problem çözme becerileri gelişmiş bir yapıya sahiptir (Dündar, 2009). Kavramsal açıdan ele alındığı zaman kişilik “kişinin hem toplumsal hem de bireysel çevreler ile etkileşim şeklini tanımlayan belirleyici ve ayırt edici düşünce, duygu ve davranış örüntüleri” olarak tanımlanmaktadır (Deniz, 2011). Kişilik, kavramının durum ve zamana karşı süregelen ve sabit olduğu, durumdan duruma ya da zamandan zamana kişi içinde sürekliliği olduğu belirtilmektedir. Kişilik kavramına dair tanımlardaki önemli ayrıntılardan birinin de tutarlılık olduğu görülmektedir. Tutarlılıkla insanların zamanla davranışlarının çok fazla değişmediğine dikkat çekilmektedir (İnanç ve Yerlikaya, 2010).

4.5.4. Deneyim

Yaş unsurunun yanında tecrübe faktörü de problem çözme becerisini etkileyen değişkenler arasında yer almaktadır. Tecrübe faktörünün problem çözme becerisi üzerindeki olumlu etkilerini savunan araştırmacılar genellikle tecrübe arttıkça problem çözme becerisinin de arttığını ortaya koymuştur. Tecrübe ile problem çözme arasında negatif ilişki olduğunu savunan araştırmacılar ise tecrübe düzeyi yüksek olan bireylerde artan yaşla beraber bilişsel fonksiyonların zayıflamasının problem çözme becerisini olumsuz yönde etkilediğini savunmaktadır (Soylu ve Pala, 2018).

4.5.5. Yetenek

Kavramsal açıdan ele alındığı zaman yetenek doğumdan itibaren ortaya çıkan, yaşam boyu kişiyi diğer insanlardan ayıran özellikleri ifade etmektedir (Köse, 2018). Yetenek olgusu, bireyin problem çözme becerileri üzerinde önemli bir belirleyicidir. Özellikle üstün

yetenekli olan öğrenciler ile üstün yetenekli olmayan öğrencilerin problem çözme yetileri arasında anlamlı düzeyde farklılık olması, yetenek olgusunun problem çözme becerisini etkilediğini göstermektedir. Problem çözme konusunda yetenekli olan bireylerin problem çözme becerilerinin yüksek olmasının temelinde bu bireylerin problem çözme sürecinde tüm olası durumları göz önünde bulundurmalarının yattığı belirtilmektedir (Yıldız vd. 2012).

4.5.6. Algılanan Stres Düzeyi

Birçok insanın gündelik yaşamında stresin oldukça fazla deneyimlendiği görülmektedir. Bazı nedenlerle bireyler kendilerini baskı altında hissetmekte, çoğunlukla bu baskı altında ezilmektedirler. İhtiyaçların karşılanması veya başarılı olunması için çaba sarf edilirken bazı sebeplerle engellendiği görülmektedir. Bu sebepler kendileri ile ilgili kişisel sorunların olabileceği gibi çevreden gelen sorunlarında olabildiği belirtilmektedir. Her kişinin strese ilişkin dayanma kapasitesinin, kişisel özellikler kapsamında farklılık gösterdiği dikkat çekmektedir. Bir kişi için önemli olmayan bir durum ya da konu karşısında bir başka birey oldukça ciddi tehdit altında olduğunu düşünebilmektedir (Gümüşbaş, 2008). Problem çözme süreci insanların zihinsel yapıları ile yakından ilgili bir beceri olduğu için zihinsel yapıyı olumsuz yönde etkileyen unsurlar doğrudan ya da dolaylı olarak problem çözme yetisini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu noktada stres olgusu problem çözme becerisini olumsuz yönde etkileyen bir unsur olup, literatürde yer alan çalışma bulgularında stres düzeyi yüksek olan bireylerin problem çözme becerilerinin düşük olduğunu ortaya koymaktadır (Durak-Batıgün ve Atay-Kayış, 2014).

4.5.7. Öğretim Yöntemi

İlköğretim kademesinden itibaren öğrencilerin problem çözme becerilerini etkileyen değişkenler arasında uygulanan öğretim yöntemleri önemli bir yere sahiptir. Literatürde bu alanda yapılan çalışmalarda da geleneksel öğretim yöntemleri ile kıyaslandığı zaman farklı öğretim yöntemlerinden yararlanılmasının öğrencilerin problem çözme becerilerini daha fazla geliştirdiği belirtilmektedir (Akçay, 2019; Karabulut vd. 2015; Hançer ve Yalçın, 2009).

4.5.8. Duygusal Zekâ Düzeyi

Kavramsal açıdan ele alındığında duygusal zekâ kavramı “insanların içinde bulundukları beklentiler ve çevresel baskılar ile etkili bir şekilde başa çıkma becerileri” olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifadeyle duygusal zekâ kavramı; insanların çevresel talepleri

karşılama konusunda başarılı olma, problemler ile etkin bir şekilde başa çıkma, diğer insanlarla kolay iletişim kurma ve ani gelişen olaylar karşısında hızlı motive olmayı ifade etmektedir (Tetik ve Açıkgöz, 2013). Yapılan tanımdan da anlaşılacağı gibi duygusal zekânın ifade ettiği anlam ve duygusal zekânın kapsamı insanların başarı düzeyini belirleyen zekâ puanı (IQ) kavramının çok ötesindedir (Somuncuoğlu, 2005). İnsanların duygusal zekâ düzeylerinin yüksek olması psikolojik ve sosyal açıdan bireye birçok fayda sağlamaktadır. Bu durum problem çözme becerisi için de geçerlidir. Yapılan araştırma bulguları genellikle duygusal zekâsı gelişmiş olan bireylerin duygusal zekâ düzeyi düşük olan bireylere kıyasla daha yüksek problem çözme yetisine sahip olduğunu ortaya koymaktadır (İşmen, 2001).

4.5.9. Analitik ve Eleştirel Düşünme Becerileri

Eleştirel düşünme becerisi ve insanların problem çözme yetileri arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde ilişki bulunmaktadır. Bu kapsamda eleştirel düşünme becerisi gelişmiş olan bireylerin problem çözme becerileride yüksektir (Özgenel, 2017; Tok ve Sevinç, 2010). Bunun yanında analitik düşünme beceriside problem çözme üzerinde önemli bir belirleyicidir. Bu konuda yapılan çalışmalarda hem baskın bütüncül hem de baskın analitik düşünme stillerine sahip olan bireylerin yüksek problem çözme becerisine sahip oldukları rapor edilmiştir (Umay ve Ariol, 2011; Türnüklü ve Yeşildere, 2005).

4.5.10. Çevresel Faktörler

Bireyin içinde bulunduğu çevresel faktörler problem çözmei kolaylaştırdığı gibi bazen de problem çözmei zorlaştırmaktadır. Özellikle eğitim ortamında öğrencilerin problem çözme becerileri üzerinde çevresel faktörler önemli bir yer tutmaktadır. Bunun temelinde öğrencilerin çevrelerini gözlemleyerek alternatifler geliştirmeleri ve problem çözme eğiliminde olmaları yatmaktadır (Yıldırım vd. 2011).

4.5.11. Öğrenmeye Yönelik Motivasyon Düzeyi

Son yıllarda eğitim dünyasının üzerinde sıklıkla durduğu konulardan biri olan motivasyon olgusu, insan davranışları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bunun temel nedenlerinin başında öğrenmeye yönelik motivasyonun akademik başarıyı arttırması yatmaktadır. Motivasyon düzeyi ile akademik başarı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (Planchard vd. 2015). Literatürde yer alan ve bu alanda yürütülen çalışma sonuçlarıda öğrenmeye yönelik akademik başarı ile motivasyon arasında anlamlı düzeyde ilişki olduğu görüşünü desteklemektedir (Yenice vd. 2010). Bireyin problem çözme sürecinde içsel

motivasyon düzeyinin yüksek olması ve başarı yönelimiyle hareket etmesi problem çözme becerisini olumlu yönde etkilemektedir (Song ve Grabowski, 2006).

Son yıllarda, yetişkinlerin problem çözme becerileri birçok araştırmanın odak noktası olmuştur. Dolayısıyla, problem çözme becerilerini etkileyen faktörler üzerine birçok çalışma yürütülmüştür. Her daim insanların hayatındaki problem çözme becerisinin yeri ve önemi dikkate alındığında, yıllar boyu yapılan araştırmaların sonucu bu kapsamda çeşitli faktörlerin etkili olduğu öne sürülmüştür (Gökkurt ve Soylu, 2013).

Literatür incelemesinde elde edilen bilgilere bakıldığında problem çözme becerilerini etkileyen faktörler aşağıda ifade edilmiştir. Bunlar;

- ✓ Öz yeterlilik inancı
- ✓ Sosyo-demografik etkenler
- ✓ Problem yönetim desteği
- ✓ Bireysel zekâ düzeyi
- ✓ Problemin ciddilik seviyesi ve karmaşıklığı olarak belirtilmiştir (Gökkurt ve Soylu, 2013).

Bireyin öz yeterlik inançları problem çözme becerileri üzerinde etkilidir. Öz yeterlik seviyesi ile problem çözme becerisi arasında bir ilişki olduğu öne sürülmekte ve yapılan çalışmalar sonucunda bu ilişkinin pozitif yönlü olarak problem çözme becerilerini etkilediği belirtilmiştir (Altunçekiç vd. 2005).

Problem çözme becerisinin, bireyin sosyo-demografik özellikleri ile yakından ilişkili olduğuda savunulmaktadır. Örneğin, problem çözme becerisinin bir sosyo-demografik değişkeni olarak ebeveyn eğitim durumu (Yıldırım ve Özkahraman, 2011) ve sosyo-ekonomik yapısı (Çağlayan vd. 2008) ile bağlantısı vurgulanmıştır.

Aynı zamanda bu alanda yapılan araştırmalarda, cinsiyet kişilerin problem çözme becerisi üzerinde etkili olup, kimi zaman problem çözme becerisinin erkeklerde (Kuloğlu ve Arı, 2014; Koray ve Azar, 2008), kimi zaman ise kadınlarda (Yıldırım ve Özkahraman, 2011; Korkut, 2002) daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Üzerinde durulması gereken bir diğer konu ise problemin ciddilik düzeyi, karmaşıklığı ve mevcut durumun kişi tarafından nasıl ele alınma biçimine dayalıdır. Ancak, kişilerin durumu nasıl ele aldığı çok çeşitlilik içermektedir (İskender vd. 2004).

Kişilerin zekâ seviyesi aynı şekilde problem çözme becerisi üzerinde etki sağladığı savunulmaktadır. Mevcut değerlendirmelere göre, duygusal zekâ seviyesi arttıkça, problem çözme becerisinde de yükseliş tespit edilmiştir (İşmen, 2001).

Bu bağlamda bireylerin modern problem çözme becerilerini geliştirme programlarından yararlanmak, geleneksel problem çözme yöntemlerine göre onların problem çözme becerilerinin güçlenmesinde daha çok etkili olduğu vurgulanmıştır. Aynı zamanda, alan yazında gerçekleşen deneysel araştırmalardan elde edilen bulgularda bu görüşü desteklemektedir (Gök ve Sılay, 2008; Özkök, 2005).

4.6. Kişiler Arası Problemlerin Nedenleri

Kişiler arası problemlerin nedenleri sayılamayacak kadar fazladır. Bu nedenler Crawford ve Bodine (1996), tarafından üç grupta toplanmıştır. Bunlar:

- ✓ Kaynakların yetersizliği; kişiler arası problemlerin temel nedenlerinden biridir. Para, mal, mekân, zaman, bilgi ve pozisyon gibi birçok kaynağın yetersizliği nedeni ile problem çıkmaktadır. Belirli pozisyonlara herkes gelmek ister iken sadece bazıları gelebilmektedir ya da zamanın yetersizliğine bağlı olarak yetişmeyen herhangi bir iş nedeni ile kişiler arası problemler ortaya çıkabilmektedir. Burada en işlevsel çözüm yolu ise kısıtlı kaynaklar için çekişme yerine iş birlikçi bir tutum sergilemektedir. Ancak böyle bir metot ile dönüşümlü olarak kaynaklar kullanılabilir, aksi takdirde bazı kişiler kaynaklara ulaşırken diğerleri hiçbir zaman ulaşamayacaktır.
- ✓ Karşılanamayan psikolojik ihtiyaçlar; insanoğlu hayatta kalmak için ait olma, güçlü olma, özgür olma ve eğlenme gibi ihtiyaçlara sahiptir. Ait olma varlığımızı sürdürmemiz için önemli bir ihtiyaçtır. Bunun için aile, okul, iş hayatındaki grupları ile bağlantıyı sıkıntıya sokan her türlü eylem kişiler arası problemlere neden olmaktadır. En önemli gereksinimlerden biri ise özgür olma ve hür irade ile karar verme hakkını kişilerin kullanmasıdır. Bu süreci baltalayacak herhangi bir hamle ise kişiler arası problemlere neden olmaktadır. Günlük hayatımızda yaptığımız her şeyden tat almak ve eğlenmek isteriz. Bireyin eğlenme ihtiyacını engelleyen durumlar söz konusu olduğunda yine kişiler arası problemler doğmaktadır.
- ✓ Değerler, ilkeler ve öncelikte farklılıklar; her bireyin hayattaki değerleri, ilkeleri ve öncelikleri farklıdır. Aynı olay karşısında her bireyin değer sistemine göre yorumlaması farklı olacağından bireyler bunun farkında olmadan birbirlerini etiketleyebilmektedir. Bu durum ise kişiler arası problemlere neden olmaktadır. Bunun

yerine bireysel farklılıkların bir zenginlik olduğunu bilerek birbirini anlamak son derece önemlidir (Öğülmüş, 2001).

4.7. Kişiler Arası Problem Çözme

Kişilerarası problem çözme, sosyal problem çözme boyutundadır. Davranış boyutunda kişinin önceki deneyimleri sonucu davranışlarının farklılaşarak öğrenmenin ürünü olduğu belirtilir. Sosyal öğrenme boyutunda kendini yönetme iken ruh sağlığı açısından yararlı davranışların tespiti ile başa çıkma stratejilerin öğrenildiği gözlemlenmektedir (Çam ve Tümkeya, 2008). Sosyal problem çözme, bireylerin problemlili süreçlerde kullanılacak baş etme yöntemlerini belirlemeye çalıştığı bilişsel, duygusal ve davranışsal süreçler olarak da tanımlanabilir (D’Zurilla ve Nezu, 1990).

Kişiler, karşılaştıkları sorunlar karşısında şüphesiz birbirlerinden farklı tepkiler gösterirler. Bazıları sorun karşısında bağırıp çağırma ve güç kullanma gibi sert yöntemler seçerken bazıları ise daha yumuşak yöntemler seçerek fazla sorun olmaması adına kolayca vazgeçerler. Sert tepkilerde biri kazanıp diğeri kaybederken ikisininde kaybettiği durumlar olabilmektedir. Benzer şekilde yumuşak tepkilerde de iki taraf da kaybedecektir. Ancak sorunlar karşısında ilkelili tutum geliştirenler her iki tarafında kabul edebileceği makul çözümler bulur ve diğerklerinin güveni sağlanmış olurlar. Bu tepkide ise her iki taraf da kazanmaktadır (Öğülmüş, 2001).

Problem çözme bağlamında kendisini yeterli algılayan bireylerin olumlu benlik algısına sahip oldukları ve akademik hayatlarında daha işlevsel yöntemler kullandıkları görülmektedir (Heppner ve Baker, 1997).

4.8. Genç Yetişkinlerde Problem Çözme Adımları

Bir problemi doğru bir şekilde çözmek için bir dizi adımı takip etmek önemlidir. Çoğu araştırmacı bunu, strateji geliştirmeyi ve bilgiyi düzenlemeyi içeren problem çözme döngüsü olarak adlandırır. Problemin çözümüne giden adımlar birçok kez araştırmalara konu olmuştur. Bunlardan biri (Hicks, 1994) 6 adımdan oluşan Genel Problem Çözme modelidir. Bunlar;

- ✓ Problem
- ✓ Verilerin toplanması
- ✓ Problemin yeniden tanımlanması
- ✓ Uygun çözümlerin üretilmesi
- ✓ En iyi çözümün seçilmesi

✓ Çözümün onaylanması ve uygulamaya geçilmesidir.

Başka bir çalışmada ise D’Zurilla ve Goldfried (1971)’e göre;

- ✓ Genel yaklaşım
- ✓ Problemin tanımı
- ✓ Seçeneklerin yaratılması
- ✓ Karar verme
- ✓ Değerlendirme olarak tanımlamıştır.

Heppner (1978), bu adımları tek tek psikoloji ile bağdaştırıp incelemiştir. Birinci aşama olan Genel Yaklaşım için bireylerin günlük yaşamlarıyla bağlantılı olan sorunlarına kendi çözümlerini üretebildikleri derecede problemi çözmeye yakın olduklarını söylemiş ve devamında aynı bireylerin yetenekleri ile de doğru orantılı olarak gerçekleşen problem durumları karşısında verdikleri ilk tepkiler ani düşünce geçişlerinin çözüme olan yakınlık ve uzaklıklarını göstermektedir.

İkinci aşama olan problemin tanımına geldiğimizde kişi daha önceki yaşamında oluşmuş bilgi birikimi ve tecrübeleri ile ne kadar geniş bir yelpazeye sahipse yeni karşılaştığı problem durumunun çözümüne ulaşma konusunda da o derecede etkili çözümler üretebilmekte olduğunu ifade etmiştir. Bireyler daha önceki bilgi ve tecrübeleriyle tanımlayamadıkları, yeni karşılaştıkları, aşına olmadıkları problem durumlarını ve bildikleri çözüm yoluna yakın olan geçmiş problemlerin en benzerine çevirme eğilimindedirler. Burada bireyin yeni oluşan istek ve ihtiyaçları da çözüme giden yol da önemli değişkenler olarak dikkat çekmektedir.

Üçüncü aşama olan Seçeneklerin Yaratılması bireylerin problem durumu ile karşılaştıkları anda ki duygu durumlarıyla oldukça bağlantılıdır. Bireyler ani gelişen olaylara öncelikle birkaç fikir getirir ve zaman geçtikçe ve konu üzerine odaklanıp birden çok yeni anlamlı veya anlamsız fikirler ortaya attıkça çözüme bir o kadar yaklaşacaktır.

Dördüncü aşamaya geldiğimizde Karar Verme basamağında bireyler bu aşamaya kadar getirdikleri tanımlama ve yeni çözüm üretme süreçlerini süzgeçten geçirerek uygulamaya yönelik olarak hangisini seçeceğine karar verme adımıdır. Karar verme; bir zorluğu ortadan kaldırma ya da herhangi bir seçeneğe yönelmedir.

Beşinci ve son aşama olan Değerlendirme aşamasında birey uygulamaya yönelik olarak seçtiği çözümü bu aşama ile gerçekleştirip geri bildirim olumlu ya da olumsuz almasıdır. Bu aşamanın doruluğu tüm aşamaların eksiksiz ve tam anlamıyla takip edilmesi ile

oluřmaktadır. Sonucunda başarı elde edildiyse çözüme ulařılmıştır ve daha sonrasında da kullanılır ancak başarı elde edilemediyse çözüm için diğery seçenekler denenmeye başlanır (Kuzgun, 2022).



5. GEREÇ ve YÖNTEM

5.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, bireysel ve takım sporu yapan sporcuların, e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda araştırma ilişkisel tarama modeli niteliğindedir. İlişkisel tarama modelinde, birden çok değişken arasındaki birlikte değişimin varlığını ve derecesini belirlemek amaçlanmaktadır (Karasar, 2008).

5.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2024 yılında Batman ilinde faal olarak devam eden 4083 yetişkin bireysel ve takım sporcusu oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlayan 414 faal yetişkin bireysel ve takım sporcusu oluşturmaktadır.

Hesaplama, R programında güç paketi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Hesaplama, yeterli örneklem büyüklüğünün sağlanması amacıyla Veysel ve Birol (2017), tarafından bildirilen referans veriler temel alınarak yapılmıştır. Bu hesaplamalarda bağımsız değişken sayısı ($u=3$), beklenen etki büyüklüğü ($f^2=0.092$), %95 istatistiksel güç ve alfa düzeyinin 0.01 olması dikkate alınmış; buna göre gerekli örneklem büyüklüğü 251 katılımcı olarak belirlenmiştir. Bu araştırmaya 414 sporcu katılım sağlamıştır.

5.3. Veri Toplama Yöntemi

Araştırmada sporculara ölçek formları Google Formlar aracılığıyla gönderilmiş ve katılım sağlamada gönüllü olmak esas alınmıştır. Toplamda 414 sporcuya ulaşılmış ve analizler için 414 anket formları değerlendirilmiştir. Ayrıca kullanılan örnekleme yöntemi olasılıklı örnekleme yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme yöntemidir. Bu yöntemde evren, kesin sınırlar ile belirlenir ve evreni oluşturan her birime bir numara verilerek liste yapılır. Hazırlanan listedeki her bir bireye ilişkin numaralardan örneklem sayısı kadar numara kura yöntemiyle veya bilgisayar yardımıyla şansa bağlı olarak (rastgele) belirlenir. Evrende bulunan her bireyin örneğe seçilme olasılığı vardır. Diğer taraftan örnekleme oluşturan numaralar, tesadüfi sayılar tablosundan yararlanılarak da belirlenebilir (Ural, 2011; Şahin, 2013).

5.4. Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerini elde etmek amacıyla “Kişisel Bilgi Formu”, “E-spor Tutum Ölçeği”, “Karar Verme II Ölçeği” ve “Problem Çözme Ölçeği” kullanılmıştır.

E-spor Tutum Ölçeği

Savaş ve Turan (2023), tarafından güvenirlik ve geçerlilik çalışması yapılmıştır. Ölçek 18 maddeden ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Bunlar;

- ✓ Bilişsel (1. 2. 3. 4. 5. 6. maddeler),
- ✓ Duyuşsal (7. 8. 9. 10. 11. 12. maddeler),
- ✓ Davranışsal (13. 14. 15. 16. 17. 18. maddeler) alt boyutlarından oluşmaktadır.

3 ters madde bulunmaktadır ve 6. 12. ve 18. maddeler ters kodlanmaktadır. 5’li likert tipindedir. 5’li likert tipine göre puanlama yapılmıştır. Ölçekte yer alan maddeler “1. Kesinlikle katılmıyorum” ve “5. Kesinlikle katılıyorum” şeklinde puanlanmıştır. Bu çalışmadan yüksek puan almak e-spor tutumunun yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin güvenirlik katsayısı 0.92 olarak bulunmuştur.

Bu çalışmada E-spor Tutum Ölçeği Cronbach Alpha katsayılarına bakıldığında Bilişsel alt boyutu 0.74, Duyuşsal alt boyutu, 0.87, davranışsal alt boyutu 0.85 ve E-spor Tutum Ölçeği toplam puanı 0.93 olarak belirlenmiştir.

Melbourne Karar Verme Ölçeği II (MKVÖ)

Çalışmada kullanılan Melbourne Karar Verme Ölçeğinin orijinali Mann vd. (1998) tarafından geliştirilmiştir. Melbourne Karar Verme Ölçeğinin, (Melbourne Decision Making Questionary) geçerlik ve güvenirlik çalışması ve Türkçe’ye uyarlanması Deniz (2004), tarafından yapılmıştır. Ölçekte toplam 22 madde bulunmakta ve bu maddelerin amacı karar verme stillerini ölçmektir. Ölçek 4 alt faktörden oluşmaktadır.

- ✓ Dikkatli karar verme stili; altı madde ile belirlenmeye çalışılmıştır. Bunlar 2. 4. 6. 8. 12. 16. maddelerdir. Bu stili kullanan kişilerin karar verme sürecine başlamadan önce dikkatli ve özenli davranarak ihtiyacı olan bilgiyi arayıp ve alternatifleri özenle inceleyip değerlendirdikten sonra seçimini yapması durumudur.
- ✓ Kaçınan (çeking) karar verme stili; altı madde ile belirlenmeye çalışılmıştır. Bunlar 3. 9. 11. 14. 17. 19. maddelerdir. Bu stilde birey karar vermekten kaçır ve böylece karar verme işini başkasına bırakma eğilimi gösterir bu eğilimin sonucunda kararın

sorumluluğunun bir başka kişiye aktararak karar verme durumundan kurtulmaya çalışır.

- ✓ Erteleyici karar verme stili; beş madde ile belirlenmeye çalışılmıştır. Bunlar 5. 7. 10. 18. 21. maddelerdir. Bireyin vermesi gereken kararı ortada geçerli bir sebep olmadığı halde devamlı geciktirmesi ve kararı ertelemesi halidir.
- ✓ Panik karar verme stili; beş madde ile belirlenmeye çalışılmıştır. Bunlar 1. 13. 15. 20. 22. maddelerdir. Karar vermesi gereken bir durum ile karşı karşıya kalan bireyin, kendisinin kısıtlı zaman aralığında olduğunu hissederek acele bir şekilde çeşitli davranışlar ortaya koyup hızla sonuç veren çözümler elde etme çabasıdır (Deniz, 2004).

Dikkatli karar verme stili alt boyutu olumlu bir alt boyuttur ve dikkatli karar verme alt boyutundan yüksek puan almak dikkatli karar verme becerisinin yüksek olduğunu ifade etmektedir.

Kaçınan (çekingen) karar verme stili alt boyutu, erteleyici karar verme stili alt boyutu ve panik karar verme stili alt boyutları olumsuz alt boyutlardır ve bu alt boyutlardan yüksek puan almak bireyin kaçınan, erteleyici ve panik karar verme durum davranışlarını yüksek düzeyde sergilediklerini ifade etmektedir.

Melbourne Karar Verme Ölçeği II'nin cevaplama seçenekleri 3'lü likert tipindedir (doğru değil = 0, bazen doğru = 1, doğru = 2). Ölçeğin puanlanması 3'lü likert tipine göre yapılmıştır. Melbourne Karar Verme Ölçeği II, Karar verme stili alt boyutları Cronbach Alpha değerleri dikkatli karar verme = 0.80, kaçınan karar verme = 0.78, erteleyici karar verme = 0.65, panik karar vermenin = 0.71 olduğu MKVÖ II'yi 154 üniversite öğrencisine uygulanarak tespit edilmiştir (Deniz, 2004).

Bu araştırmada Karar Verme Stilleri II Cronbach Alpha katsayılarına bakıldığında; Dikkatli Karar Verme Stili alt boyut, 0.77, Kaçınan Karar Verme Stili alt boyut 0.75, Erteleyici Karar Verme Stili alt boyut 0.79, Panik Karar Verme Stili alt boyut 0.73 ve Karar Verme Ölçeği II toplam puan 0.85 olarak belirlenmiştir.

Problem Çözme Ölçeği

Problem Çözme Envanteri, Heppner ve Petersen tarafından 1982 yılında geliştirilmiştir. Envanterin Türkçe versiyonu ise Beck Depresyon Ölçeği ve Durumluk-Sürekli Kaygı Envanteri'nin katkılarıyla tamamlanmıştır. PÇE, bireyin problem çözme becerileri konusunda kendilerini değerlendirdikleri bir ölçektir. Ergen ve yetişkinlere yönelik

geliştirilen bu ölçek grup olarak uygulanabilir ve herhangi bir zaman sınırlaması yoktur. Toplamda 35 maddesi olan ölçek, 6'lı likert tipindedir. Ölçeğin puanlaması 6'lı likert tipine göre yapılmıştır. Problem Çözme Envanteri'ni cevaplayan katılımcılar; “1. hep böyle davranırım”, “2. çoğunlukla böyle davranırım”, “3. sıklıkla böyle davranırım”, “4. arada sırada böyle davranırım”, “5. ender olarak böyle davranırım”, “6. hiç böyle davranmam” aralıklarından kendilerine en uygun olanı işaretleyebilirler (Şahin vd., 1993). Ölçekte 9. 22. ve 29. maddeler puanlama dışında tutulur. Ölçek değerlendirmesinde bazı maddeler ters (1. 2. 3. 4. 11. 13. 14. 15. 17. 21. 25. 26. 30. 32. 34) puanlanmıştır. Alınan puanın yüksekliği, bireyin problem çözme becerileri konusunda kendini yetersiz olarak değerlendirdiğini göstermektedir (Şahin vd. 1993). Ölçeğin altı alt boyutu bulunmaktadır. Bu alt boyutlar;

- ✓ Aceleci yaklaşım “13-14-15-17-21-25-26-30-32”,
- ✓ Düşünen yaklaşım “18-20-31-33-35”,
- ✓ Kaçınan yaklaşım “1-2-3-4”,
- ✓ Değerlendirici yaklaşım “6-7-8”,
- ✓ Kendine güvenli yaklaşım “5-11-23-24-27-28-34”
- ✓ Planlı yaklaşım “10-12-16-19” maddeler olarak sıralanmıştır.

Ölçeğin tümü için elde edilen Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .90 alt boyutlar için elde edilen katsayılar ise .72 ile .85 arasında hesaplanmıştır.

Bu doğrultuda aşağıda araştırmanın alt boyutlarının anlamlarına ve Cronbach Alpha katsayılarına yer verilmiştir.

- ✓ Aceleci yaklaşım, bireyin bir durumu yeterince analiz etmeden, düşünmeden veya değerlendirmeden hızlıca karar verme ya da eyleme geçme eğilimidir.
- ✓ Düşünen yaklaşım, bireyin bir durum ya da problem karşısında acele etmeden, verileri analiz ederek, alternatifleri değerlendirerek ve muhtemel sonuçları göz önünde bulundurarak hareket etmesini ifade eder.
- ✓ Kaçınan yaklaşım, bireyin karşılaştığı bir sorun, sorumluluk ya da stresli durum karşısında yüzleşmek yerine geri çekilmeyi, kaçmayı ya da ertelemeyi tercih etmesi anlamına gelir.
- ✓ Değerlendirici yaklaşım, bireyin karşılaştığı bir durum, problem veya bilgi karşısında, öncelikle kritik bir bakış açısıyla analiz yapması, verileri dikkatlice incelemesi ve farklı

bakış açılarını göz önünde bulundurarak bilinçli karar vermesi sürecidir. Bu yaklaşım, sürece nesnel ve sistematik bir şekilde yaklaşmayı ifade eder.

- ✓ Kendine güvenli yaklaşım, bireyin kendi yeteneklerine, kararlarına ve değerlerine güvenerek, karşılaştığı durumlarda kararlı, istikrarlı ve pozitif bir tutumla hareket etmesi anlamına gelir.
- ✓ Planlı yaklaşım, bireyin hedeflerine ulaşmak için önceden belirlenmiş bir strateji ve adımlar doğrultusunda sistematik, düzenli ve organize bir şekilde hareket etmesi anlamına gelir.

Bu araştırmada Problem Çözme Ölçeği Cronbach Alpha katsayılarına bakıldığında Aceleci Yaklaşım alt boyut 0.75, Düşünen Yaklaşım alt boyut 0.83, Kaçıngan Yaklaşım alt boyut 0.82, Değerlendirici Yaklaşım alt boyut 0.82, Kendine Güvenli Yaklaşım alt boyut 0.83, Planlı Yaklaşım alt boyut 0.82 ve Problem Çözme Ölçeği toplam puan 0.92 olarak belirlenmiştir.

5.5. Veri Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analiz işlemleri için veriler SPSS 22.0 paket programına aktarılmıştır. Çalışmada elde edilen verilerin analiz işlemleri yapılmadan önce verilerin hazırlanması ve analiz işlemlerine uygun hale getirilmesi oldukça önemlidir. Araştırmada elde edilen E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutları verilerinin çarpıklık değerlerinin -0.002 / 0.816 aralığında, basıklık değerlerinin ise -1.228 / -0.486 aralığında olduğu, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutları çarpıklık değerlerinin -0.932 / 0.610 aralığında, basıklık değerlerinin -0.626 / 0.916 aralığında olduğu ve Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutları çarpıklık değerlerinin -0.627 / 0.362 aralığında olduğu, basıklık değerlerinin ise -1.010 / -0.354 aralığında olduğu görülmektedir. Bu çalışma kapsamı alanındaki değişkenlerin çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayıları E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutlarının, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutlarının ve Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutlarının +2 ve -2 aralığında değer aldığı için değişkenler normal dağılım gösterdiği varsayılmıştır (George ve Mallery, 2010). Araştırma verileri normal dağılım sergilediği için parametrik testler uygulanmıştır. Yapılan bu araştırmada frekans ve yüzde analizi, bağımsız örneklem t testi, ANOVA analizleri, Post Hoc testlerinden Scheffe, Gabriel ve Games-Howell testleri ve pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir.

6. BULGULAR

Tablo 6.1. Sporculara ait kişisel bilgiler

Değişkenler	Kategori	n	%
Cinsiyet	Kadın	144	34.8
	Erkek	270	65.2
Yaş	18 - 21 yaş	260	62.8
	22 - 25 yaş	68	16.4
	26 - 29 yaş	44	10.6
	30 yaş ve üzeri	42	10.1
Eğitim Durumu	İlköğretim	27	6.5
	Ortaöğretim	136	32.9
	Üniversite	219	52.9
	Lisansüstü	32	7.7
Algılanan Gelir Düzeyi	İhtiyaçlarımdan az	148	35.7
	İhtiyaçlarım kadar	229	55.3
	İhtiyaçlarımdan fazla	37	8.9
Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz	1 yıldan az	87	21.0
	1 - 5 yıl	124	30.0
	6 - 10 yıl	118	28.5
	11 yıl ve üzeri	85	20.5
Sporcu Düzeyi	Amatör	302	72.9
	Profesyonel	112	27.1
Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz	1 - 2 gün	89	21.5
	3 - 4 gün	182	44.0
	5 - 6 gün	108	26.1
	7 gün	35	8.5
Hangi Spor Alanı İle İlgileniyorsunuz	Bireysel sporlar	150	36.2
	Takım sporları	264	63.8
	Toplam	414	100.0
E-Spor Oyunları Oynuyor Musunuz	Evet	288	69.6
	Hayır	126	30.4
En Çok Hangi E-Spor Branşını Oynuyorsunuz	Spor	120	29.0
	Fps	60	14.5
	Battle Royal	59	14.3
	Diğer	49	11.8
E-Spor Oyunlarını Hangi Elektronik Cihaz İle Oynuyorsunuz	Bilgisayar	121	29.2
	Telefon	121	29.2
	Oyun konsolları	46	11.1
Kaç Yıldır E-Spor Oyunları Oynuyorsunuz	1 yıldan az	28	6.8
	1 - 3 yıl	70	16.9
	4 - 6 yıl	73	17.6
	7 yıl ve üzeri	117	28.3
Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz	1 saatten az	72	17.4
	1 - 2 saat	85	20.5
	3 - 4 saat	101	24.4
	5 saat ve üzeri	30	7.2
Haftada Kaç Gün E-Spor Oyunları Oynuyorsunuz	1 - 2 gün	102	24.6
	3 - 4 gün	68	16.4
	5 - 6 gün	83	20.0
	7 gün	35	8.5
	Toplam	288	69.6

Tablo 6.1 ele alındığında araştırmaya katılım sağlayan takım ve bireysel sporcuların 144'ü (%35.8) kadın, 270'i (%65.2) erkektir. Sporcuların 260'ı (%62.8) 18 – 21 yaş aralığında, 68'i (%16.4) 22 – 25 yaş aralığında, 44'ü (%10.6) 26 – 29 yaş aralığında, 42'si (%10.1) ise 30 yaş ve üzeridir. Sporcuların 27'si (%6.5) ilköğretim, 136'sı (%32.9) ortaöğretim, 219'u (%52.9) üniversite, 32'si (%7.7) lisansüstü eğitim düzeyine sahiptir. Sporcuların 148'i (%35.7) ihtiyaçlarımdan az, 229'u (%55.3) ihtiyaçlarım kadar, 37'si (%8.9) ise ihtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahiptir. Sporcuların 87'si (%21) 1 yıldan az, 124'ü (%30) 1 – 5 yıl, 118'i (%28.5) 6 – 10 yıl, 85'i (%20.5) 11 yıl ve üzeridir lisanslıdır. Sporcuların 302'si (%72.9) amatör, 112'si (%27.1) profesyonel düzeyde sporculardır. Sporcuların, 89'u (%21.5) haftanın 1 – 2 günü, 182'si (%44) haftanın 3 – 4 günü, 108'i (%26.1) haftanın 5 – 6 günü, 35'i (%8.5) ise haftanın 7 günü antrenman yapmaktadır. Sporcuların 150'si (%36.2) bireysel sporlar, 264'ü (%63.8) takım sporları ile ilgilenmektedir. Sporculardan 288'i (%69.6) e-spor oyunları oynamakta, 126'sı (%30.4) ise e-spor oyunları oynamamaktadır. Sporcuların 120'si (%29) Spor branş oyunlarını, 60'ı (%14.5) fps branş oyunlarını, 59'u (%14.3) Battle Royal branş oyunlarını, 49'u (%11.8) ise diğer branş oyunlarını oynamaktadırlar. Sporcuların 121'i (%29.2) bilgisayarla, 121'i (%29.2) telefonla, 46'sı (%11.1) oyun konsollarıyla e-spor oyunlarını oynamaktadırlar. Sporcuların 28'i (%6.8) 1 yıldan az, 70'i (%16.9) 1 – 3 yıl, 73'ü (%17.6) 4 – 6 yıl, 117'si (%28.3) ise 7 yıl ve üzeri e-spor oyunlarını oynamaktadır. Sporcuların 72'si (%17.4) günde ortalama 1 saatten az, 85'i (%20.5) günde ortalama 1 – 2 saat, 101'i (%24.4) günde ortalama 3 – 4 saat, 30'u (%7.2) günde ortalama 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynamaktadır. Sporcuların 102'si (%24.6) haftada 1 – 2 gün, 68'i (%16.4) haftada 3 – 4 gün, 83'ü (%20) haftada 5 – 6 gün, 35'i (%35) haftanın 7 günü e-spor oyunları oynamaktadır.

Tablo 6.2. Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutları, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutları, Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutları toplam puanlarına ve Cronbach Alpha değerlerine ilişkin bulgular

	n	Min.	Maks.	Ort.	Ss.	Skewness	Kurtosis	Cronbach Alpha
Bilişsel Alt Boyut	414	1.00	5.00	2.96	5.85	-0.002	-1.137	0.743
Duyuşsal Alt Boyut	414	1.00	5.00	3.15	7.24	0.083	-1.228	0.871
Davranışsal Alt Boyut	414	1.00	5.00	2.73	6.80	0.816	-0.486	0.848
E-spor Tutum Ölçeği Toplam Puan	414	1.00	5.00	2.94	18.51	0.326	-0.944	0.932
Dikkatli Karar Verme Stili	414	0.00	2.00	1.55	2.52	-0.932	0.285	0.772

Tablo 6.2. (Devam) Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutları, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutları, Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutları toplam puanlarına ve Cronbach Alpha değerlerine ilişkin bulgular

Kaçınan Karar Verme Stili	414	0.00	2.00	0.80	3.01	0.437	-0.305	0.750
Erteleyici Karar Verme Stili	414	0.00	2.00	0.76	2.77	0.358	-0.626	0.794
Panik Karar Verme Stili	414	0.00	2.00	0.78	2.58	0.397	-0.285	0.733
Karar Verme Ölçeği II Toplam Puan	414	0.00	2.00	1.00	7.71	0.610	0.916	0.850
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	3.13	7.99	0.147	0.303	0.754
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	2.77	5.98	0.117	-0.729	0.825
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	2.95	5.40	0.182	-0.672	0.820
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	2.72	3.80	0.173	-0.885	0.821
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	2.45	7.11	-0.129	-1.010	0.826
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	414	1.00	6.00	2.71	4.85	0.362	-0.354	0.823
Problem Çözme Ölçeği Toplam Puan	414	1.00	6.00	2.92	27.36	-0.627	-0.554	0.924

Tablo 6.2 incelendiğinde E-spor Tutum Ölçeği Bilişsel, Duyuşsal ve Davranışsal alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 3.15 puan ortalaması ile Duyuşsal alt boyutu olduğu belirlenmiştir. E-spor Tutum ölçeği toplam puan ortalaması 2.94 olarak belirlenmiştir. Takım ve bireysel sporcuların E-spor tutum düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 1.55 puan ortalaması ile dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu belirlenmiştir. Karar Verme Ölçeği II toplam puan 1.00 olarak belirlenmiştir. Bireysel ve takım sporcularının karar verme stil düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut ve planlı yaklaşım alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 3.13 puan ortalaması ile aceleci yaklaşım alt boyutu olduğu belirlenmiştir. Problem Çözme Ölçeği toplam puan ortalaması 2.92 olarak belirlenmiştir. Bireysel ve takım sporcularının problem çözme beceri düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Araştırmanın geçerlik ve güvenirlik analizleri yapılmıştır. Analiz sonuçlarına göre E-spor Tutum ölçeği Cronbach Alpha kat sayılarına bakıldığında Bilişsel alt boyutu 0.743, Duyuşsal alt boyutu, 0.871, davranışsal alt boyutu 0.848 ve E-spor Tutum ölçeği toplam puanı 0.932 olarak belirlenmiştir.

Karar Verme Stilleri II Cronbach Alpha kat sayılarına bakıldığında; Dikkatli Karar Verme Stili alt boyut, 0.772, Kaçınan Karar Verme Stili alt boyut 0.750, Erteleyici Karar Verme Stili alt boyut 0.794, Panik Karar Verme Stili alt boyut 0.733 ve Karar Verme Ölçeği II toplam puan 0.850 olarak belirlenmiştir.

Problem Çözme Ölçeği Cronbach Alpha kat sayılarına bakıldığında Aceleci Yaklaşım alt boyut 0.754, Düşünen Yaklaşım alt boyut 0.825, Kaçınan Yaklaşım alt boyut 0.820, Değerlendirici Yaklaşım alt boyut 0.821, Kendine Güvenli Yaklaşım alt boyut 0.826, Planlı Yaklaşım alt boyut 0.823 ve Problem Çözme ölçeği toplam puan 0.924 olarak belirlenmiştir.

Tablo 6.3. E-spor Cinsiyet değişkeni t testi bulguları

	Cinsiyet	n	Ort.	Ss.	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Kadın	144	2.56	5.30	-6.106	0.000***
	Erkek	270	3.15	5.77		
Duyuşsal Alt Boyut	Kadın	144	2.62	6.11	-7.099	0.000***
	Erkek	270	3.42	7.25		
Davranışsal Alt Boyut	Kadın	144	2.27	5.05	-7.004	0.000***
	Erkek	270	2.98	7.15		
E-spor Tutum Toplam Puan	Kadın	144	2.49	14.92	-7.441	0.000***
	Erkek	270	3.19	18.78		

p<0.001***

Tablo 6.3 incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). Erkek sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri kadın sporculara göre daha yüksek seviyededir.

Tablo 6.4. Karar Verme Ölçeği II Cinsiyet değişkeni t testi bulguları

	Cinsiyet	n	Ort.	Ss.	t	p
Dikkatli Karar Verme Stili	Kadın	144	1.57	2.24	0.749	0.454
	Erkek	270	1.54	2.66		

Tablo 6.4. (devam) Karar Verme Ölçeği II Cinsiyet değişkeni t testi bulguları

Kaçınan Karar Verme Stili	Kadın	144	0.75	2.91	-1.492	0.136
	Erkek	270	0.83	3.05		
Erteleyici Karar Verme Stili	Kadın	144	0.68	2.63	-2.160	0.031*
	Erkek	270	0.80	2.83		
Panik Karar Verme Stili	Kadın	144	0.75	2.48	-0.0815	0.415
	Erkek	270	0.79	2.64		

p<0.05*

Tablo 6.4 incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II erteleyici karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Erkek sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri kadın sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Karar Verme Stilleri Ölçeği dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$).

Tablo 6.5. Problem Çözme Cinsiyet değişkeni t testi bulguları

	Cinsiyet	n	Ort.	Ss.	t	p
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	3.26	8.33	2.248	0.025*
	Erkek	270	3.06	7.75		
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	2.74	4.90	-0.434	0.665
	Erkek	270	2.78	6.50		
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	3.05	5.40	1.135	0.257
	Erkek	270	2.89	5.40		
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	2.63	3.70	-0.994	0.321
	Erkek	270	2.76	3.85		
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	2.60	7.29	1.533	0.126
	Erkek	270	2.44	6.99		
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Kadın	144	2.58	4.16	-1.724	0.086
	Erkek	270	2.78	5.16		
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Kadın	144	2.97	26.29	0.900	0.369
	Erkek	270	2.89	27.92		

p<0.05*

Tablo 6.5 incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanılmıştır ($p<0.05$). Kadın sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri erkek sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda erkek sporcuların problemler karşısında kadın sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. Düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut,

planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmaya rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.5'te problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.6. E-spor Tutum Ölçeği Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.89	5.65	6.593	0.000***	3>1.2.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.79	5.48			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	3.55	5.52			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.95	6.79			
Duyuşsal Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	3.01	6.87	10.311	0.000***	3>1.2
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.98	6.34			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	4.01	7.87			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	3.37	7.89			
Davranışsal Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.61	5.92	13.136	0.000***	3>1.2.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.75	6.15			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	3.69	8.69			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.78	7.90			
E-spor Tutum Toplam Puan	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.83	17.13	11.479	0.000***	3>1.2.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.78	15.96			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	3.75	20.99			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	3.03	21.30			

$p<0.001***$

Tablo 6.6 incelendiğinde yaş değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). 26 – 29 yaş aralığında olan sporcuların bilişsel, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri 18 – 21 yaş aralığında, 22 – 25 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 26 – 29 yaş aralığında olan sporcuların duyuşsal düzeyleri, 18 – 21 yaş aralığında ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir.

Tablo 6.7. Karar Verme Ölçeği II Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	1.52	2.29	11.725	0.000***	3.4>1.2
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	1.40	3.32			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	1.74	2.12			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	1.80	1.83			

Tablo 6.7. (devam) Karar Verme Ölçeği II Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları

Kaçınan Karar Verme Stili	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	0.88	2.93	6.487	0.000***	1>3.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	0.75	3.30			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	0.65	2.30			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	0.60	3.06			
Erteleyici Karar Verme Stili	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	0.83	2.74	6.975	0.000***	1>3.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	0.78	2.86			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	0.50	2.33			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	0.55	2.68			
Panik Karar Verme Stili	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	0.88	2.46	12.693	0.000***	1>3.4 2>3
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	0.74	2.69			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	0.44	2.26			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	0.58	2.47			

p<0.001***

Tablo 6.7 incelendiğinde yaş değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma saptanmıştır (p<0.05). 26 -29 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri 18 – 21 yaş aralığında ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 18 – 21 yaş aralığında olan sporcuların, kaçınan karar verme ve erteleyici karar verme düzeyleri 26 – 29 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 18 – 21 yaş aralığında olan sporcuların panik karar verme düzeyleri 26 – 29 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olanlara göre daha yüksek düzeydedir. 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların panik karar verme düzeyleri 26 – 29 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek seviyededir.

Tablo 6.8. Problem Çözme Ölçeği Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	3.22	7.43	12.186	0.000***	1.2>3.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	3.40	7.64			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	2.66	8.47			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.63	8.43			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.89	5.44	11.600	0.000***	1.2>3
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	3.05	5.37			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	1.90	6.26			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.48	7.58			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	3.16	4.96	16.250	0.000***	1.2>3.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	3.20	5.26			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	2.01	4.95			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.17	6.05			

Tablo 6.8. (devam) Problem Çözme Ölçeği Yaş değişkeni ANOVA analizi bulguları

Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.84	3.60	8.561	0.000***	1.2>3
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.93	3.52			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	1.90	3.64			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.45	4.58			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.59	6.62	8.234	0.000***	1.2>3
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	2.68	6.14			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	1.92	8.38			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.16	8.21			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	2.81	4.33	9.845	0.000***	1.2>3
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	3.04	4.73			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	1.92	5.10			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.43	6.24			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	18 - 21 yaş ⁽¹⁾	260	3.04	23.97	19.828	0.000***	1.2>3.4
	22 - 25 yaş ⁽²⁾	68	3.18	24.29			
	26 - 29 yaş ⁽³⁾	44	2.20	30.34			
	30 yaş ve üzeri ⁽⁴⁾	42	2.50	31.99			

p<0.001***

Tablo 6.8 incelendiğinde yaş değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanılmıştır ($p<0.05$). 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım ve problem çözme düzeyleri 26 – 29 yaş ile 30 yaş ve üzeri olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 26 – 29 yaş ve 30 yaş ve üzeri olan sporcuların, 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığındaki sporculara göre daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha iyi olduğu ifade edilmektedir. 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeyleri 26 – 29 yaş aralığında olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 26 – 29 yaş aralığında olan sporcuların problemler karşısında düşünen, değerlendirici, kendine güvenli ve planlı yaklaşımları 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek olduğu ifade edilmektedir.

Tablo 6.8’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.9. E-spor Tutum Ölçeği Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Bilişsel Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	2.93	5.61	4.429	0.004**	4>2.3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.86	5.75			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.92	5.90			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	3.54	5.19			
Duyuşsal Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.07	7.43	1.973	0.117	
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	3.15	7.14			
	Üniversite ⁽³⁾	219	3.08	7.22			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	3.63	7.31			
Davranışsal Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	2.75	5.66	4.406	0.005**	4>2.3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.73	7.01			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.64	6.53			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	3.41	7.52			
E-spor Tutum Toplam Puan	İlköğretim ⁽¹⁾	27	2.92	16.96	3.814	0.010**	4>2.3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.92	18.59			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.88	18.24			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	3.53	18.90			

p<0.01**

Tablo 6.9 incelendiğinde eğitim durumu değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0.05$). Lisansüstü eğitimi alan sporcuların bilişsel, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri ortaöğretim ve üniversite eğitimi alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. E-spor Tutum Ölçeği davranışsal alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$).

Tablo 6.10. Karar Verme Ölçeği II Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	İlköğretim ⁽¹⁾	27	1.36	2.94	4.762	0.003**	3.4>1
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	1.48	2.53			
	Üniversite ⁽³⁾	219	1.60	2.41			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	1.65	2.44			
Kaçıngan Karar Verme Stili	İlköğretim ⁽¹⁾	27	1.10	2.89	9.213	0.000***	1.2>3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	0.90	2.83			
	Üniversite ⁽³⁾	219	0.70	2.93			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	0.90	3.25			
Erteleyici Karar Verme Stili	İlköğretim ⁽¹⁾	27	1.06	2.49	6.297	0.000***	1.2>3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	0.84	2.66			
	Üniversite ⁽³⁾	219	0.66	2.74			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	0.83	3.03			
Panik Karar Verme Stili	İlköğretim ⁽¹⁾	27	1.04	2.56	9.547	0.000***	1.2>3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	0.91	2.62			
	Üniversite ⁽³⁾	219	0.66	2.32			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	0.79	3.13			

p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.10 incelendiğinde eğitim durumu değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmektedir ($p<0.05$). Üniversite ve lisansüstü eğitimi alan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri ilköğretim eğitimi alanlara göre daha yüksek düzeydedir. İlköğretim ve ortaöğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri üniversite eğitimi alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir.

Tablo 6.11. Problem Çözme Ölçeği Eğitim Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.37	6.43	5.986	0.001***	2>3
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	3.34	7.23			
	Üniversite ⁽³⁾	219	3.02	7.91			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.80	10.62			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.15	4.83	2.213	0.086	
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.86	5.33			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.71	6.27			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.43	7.10			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.72	2.48	8.722	0.000***	1>2,3,4 2>3,4
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	3.26	5.38			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.72	5.17			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.57	6.83			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.03	2.51	6.854	0.000***	1>4 2>3,4
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	3.03	3.45			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.57	4.02			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.12	3.58			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	2.75	5.02	3.540	0.015*	1>4
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.64	6.34			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.42	7.50			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.10	7.98			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.13	3.57	1.732	0.160	
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	2.77	4.01			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.66	5.28			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.48	5.68			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	İlköğretim ⁽¹⁾	27	3.30	15.72	7.600	0.000***	1,2>3,4
	Ortaöğretim ⁽²⁾	136	3.11	24.32			
	Üniversite ⁽³⁾	219	2.81	28.18			
	Lisansüstü ⁽⁴⁾	32	2.54	32.83			

$p<0.05^*$, $p<0.001^{***}$

Tablo 6.11 incelendiğinde eğitim durumu değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Ortaöğretim eğitimi alan sporcuların

aceleci yaklaşım düzeyleri üniversite eğitimi alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite eğitime sahip olan sporcuların problemler karşısında ortaöğretim eğitime sahip olanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. İlköğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan yaklaşım düzeyleri ortaöğretim, üniversite ve lisansüstü eğitim alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ortaöğretim, üniversite ve lisansüstü eğitime sahip olan sporcuların problemler karşısında ilköğretim eğitime sahip olan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. Ortaöğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan yaklaşım ve değerlendirici yaklaşım düzeyleri üniversite ve lisansüstü eğitimi alanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite ve lisansüstü eğitimi alan sporcuların problemler karşısında ortaöğretim eğitimi alan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri ve daha fazla değerlendirici yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. İlköğretim eğitimi alan sporcuların değerlendirici yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri lisansüstü eğitim düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda lisansüstü eğitim alanların problemler karşısında ilköğretim eğitime sahip olanlara göre daha fazla değerlendirici ve kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. İlköğretim ve Ortaöğretim eğitim düzeyine sahip olan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri üniversite ve lisansüstü eğitim alanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite ve lisansüstü eğitime sahip sporcuların problem çözme becerileri ilköğretim ve ortaöğretim eğitime sahip olanlara göre daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Düşünen yaklaşım alt boyut ve planlı yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 6.11’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.12. E-spor Tutum Ölçeği Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Algılanan Gelir Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Bilişsel Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	3.08	5.47	13.982	0.000***	1>2 3>1.2
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.76	5.82			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	3.57	5.58			
Duyuşsal Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	3.37	7.24	15.262	0.000***	1>2 3>1.2
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.89	6.81			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	3.86	7.23			
Davranışsal Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.78	6.86	13.722	0.000***	3>1.2
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.57	6.16			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	3.58	8.03			

Tablo 6.12. (devam) E-spor Tutum Ölçeği Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

E-spor Tutum Toplam Puan	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	3.08	17.83	16.176	0.000***	1>2 3>1.2
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.74	17.60			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	3.67	19.63			

p<0.001***

Tablo 6.12 incelendiğinde algılanan gelir durumu değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar görülmektedir ($p<0.05$). İhtiyaçlarımdan az gelir durumuna sahip olan sporcuların bilişsel, duyuşsal ve e-spor tutum düzeyleri ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. İhtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahip sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri ihtiyaçlarımdan az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyededir.

Tablo 6.13. Karar Verme Ölçeği II Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Algılanan Gelir Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	1.61	2.30	2.881	0.057	
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	1.51	2.42			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	1.54	3.63			
Kaçınan Karar Verme Stili	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	0.82	2.76	7.361	0.001***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	0.84	3.03			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	0.51	3.26			
Erteleyici Karar Verme Stili	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	0.75	2.78	11.181	0.000***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	0.82	2.62			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	0.37	2.89			
Panik Karar Verme Stili	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	0.79	2.35	12.368	0.000***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	0.83	2.60			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	0.39	2.57			

p<0.001***

Tablo 6.13 incelendiğinde algılanan gelir durumu değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). İhtiyaçlarımdan az ve ihtiyaçları kadar gelir durumuna sahip olan sporcuların kaçınan karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri ihtiyaçlarımdan fazla gelir durumuna sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Dikkatli karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 6.14. Problem Çözme Ölçeği Algılanan Gelir Durumu değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Algılanan Gelir Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	3.12	7.56	7.174	0.001***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	3.22	8.03			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.63	8.17			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.77	5.79	6.532	0.002**	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.87	5.95			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.11	6.08			
Kaçıngan Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.81	4.84	8.677	0.000***	1>3 2>1.3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	3.15	5.53			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.24	5.65			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.62	3.79	8.713	0.000***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.89	3.71			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.01	3.62			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.44	6.79	9.374	0.000***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.63	7.00			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	1.88	7.42			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.63	4.72	4.179	0.016*	2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	2.84	4.79			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.26	5.28			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	İhtiyaçlarımdan az ⁽¹⁾	148	2.87	26.33	13.432	0.000***	1.2>3
	İhtiyaçlarım kadar ⁽²⁾	229	3.05	25.94			
	İhtiyaçlarımdan fazla ⁽³⁾	37	2.30	31.05			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.14 incelendiğinde algılanan gelir durumu değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçıngan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmaya rastlanılmıştır ($p<0.05$). İhtiyaçlarımdan az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri ihtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahip olan sporcular ihtiyaçlarımdan az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olanlara göre problemler karşısında daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri, daha fazla düşünen, değerlendirici, kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. İhtiyaçlarımdan az gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçıngan yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarımdan fazla gelir düzeyine sahip olan sporcular ihtiyaçlarımdan az gelir düzeyine sahip olan sporculara göre problemler karşısında daha az kaçıngan yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. İhtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçıngan

yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip sporculardan daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporcuların problemler karşısında ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. İhtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip sporcuların problemler karşısında ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir.

Tablo 6.14'te problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.15. E-spor Tutum Ölçeği Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Bilişsel Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.78	5.55	7.341	0.000***	4>1.2.3
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.80	5.65			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.92	5.72			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	3.37	5.98			
Duyuşsal Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.99	6.46	15.924	0.000***	4>1.2.3
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.85	6.98			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	3.03	6.95			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	3.90	7.04			
Davranışsal Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.46	4.88	23.528	0.000***	4>1.2.3
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.52	5.47			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.55	6.49			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	3.59	8.19			
E-spor Tutum Toplam Puan	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.75	15.04	17.463	0.000***	4>1.2.3
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.72	16.90			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.83	17.66			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	3.62	20.26			

p<0.001***

Tablo 6.15 incelendiğinde kaç yıldır lisanslı sporcusunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklara rastlanılmıştır (p<0.05). 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri 1 yıldan az, 1 – 5 yıl ve 6 – 10 yıldır lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir.

Tablo 6.16. Karar Verme Ölçeği II Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	1.45	2.80	5.138	0.002**	4>1.2
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	1.50	2.51			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	1.58	2.27			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	1.68	2.40			
Kaçınan Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	0.83	3.01	0.812	0.488	
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	0.85	3.19			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	0.77	2.47			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	0.77	3.39			
Erteleyici Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	0.85	2.69	8.194	0.000***	2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	0.90	2.73			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	0.65	2.54			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	0.59	2.87			
Panik Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	0.84	2.36	6.604	0.000***	2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	0.91	2.22			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	0.66	2.50			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	0.67	3.10			

p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.16 incelendiğinde kaç yıldır lisanslı sporcusunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 5 yıldır lisanslı olan sporcuların erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyededir. Kaçınan karar verme stili alt boyutunda ise istatistiksel olarak herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.17. Problem Çözme Ölçeği Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Kaç Yıldır Lisanslı Sporcusunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games- Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	3.44	7.03	18.828	0.000***	1>3.4 2>4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	3.32	6.45			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	3.10	8.61			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.57	7.83			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.77	4.82	8.121	0.000***	2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	3.14	5.53			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.67	6.15			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.35	6.70			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	3.43	5.58	12.419	0.000***	1.2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	3.22	4.17			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.72	5.61			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.38	5.51			

Tablo 6.17. (devam) Problem Çözme Ölçeği Kaç Yıldır Lisanslı Sporcunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	3.04	3.61	7.148	0.000***	1.2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.95	3.17			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.47	4.02			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.38	4.12			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.63	6.08	11.617	0.000***	1>3 2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	2.85	6.59			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.18	6.52			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.26	8.26			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	2.89	4.17	6.561	0.000***	1>4 2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	3.00	4.09			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.55	5.41			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.33	5.22			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	1 yıldan az ⁽¹⁾	87	3.17	22.17	18.539	0.000***	1.2>3.4
	1 - 5 yıl ⁽²⁾	124	3.20	20.62			
	6 - 10 yıl ⁽³⁾	118	2.75	27.74			
	11 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	85	2.47	32.29			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.17 incelendiğinde kaç yıldır lisanslı sporcunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0.05$). 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların aceleci yaklaşım düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 5 yıldır lisanslı sporcu olanların aceleci yaklaşım düzeyleri 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlar problemler karşısında 1 – 5 yıldır lisanslı sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 5 yıl aralığında lisanslı sporcu olanların düşünen yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların problemler karşısında 1 – 5 yıldır lisanslı olan sporculara göre daha fazla düşünen, kendine güvenli ve planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı sporcu olanların kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 ve 11 yıl ve üzeri lisanslı

sporcu olanların problemler karşısında 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri, daha fazla değerlendirici yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların kendine güven düzeyleri, 6 – 10 yıldır lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıldır lisanslı sporcular problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporcu olanlara göre daha fazla kendine güvenli yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların planlı yaklaşım düzeyleri 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcular problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir.

Tablo 6.17’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.18. E-spor Tutum Ölçeği Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları

	Sporcu Düzeyi	n	Ort.	Ss.	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Amatör	302	2.81	5.64	-4.842	0.000***
	Profesyonel	112	3.32	5.87		
Duyuşsal Alt Boyut	Amatör	302	3.03	7.06	-3.229	0.001***
	Profesyonel	112	3.46	7.42		
Davranışsal Alt Boyut	Amatör	302	2.55	5.93	-4.915	0.000***
	Profesyonel	112	3.23	8.02		
E-spor Tutum Toplam Puan	Amatör	302	2.80	17.12	-4.501	0.000***
	Profesyonel	112	3.34	20.29		

p<0.001***

Tablo 6.18 incelendiğinde sporcu düzeyi değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). Profesyonel düzeye sahip olan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri amatör düzeye sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir.

Tablo 6.19. Karar Verme Ölçeği II Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları

	Sporcu Düzeyi	n	Ort.	Ss.	t	p
Dikkatli Karar Verme Stili	Amatör	302	1.53	2.568	-1.691	0.092
	Profesyonel	112	1.61	2.392		
Kaçınan Karar Verme Stili	Amatör	302	0.80	2.926	-0.182	0.856
	Profesyonel	112	0.81	3.240		
Erteleyici Karar Verme Stili	Amatör	302	0.77	2.648	0.478	0.634

Tablo 6.19. (devam) Karar Verme Ölçeği II Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları

	Profesyonel	112	0.73	3.104	0.353	0.724
Panik Karar Verme Stili	Amatör	302	0.78	2.344		
	Profesyonel	112	0.76	3.157		

p>0.05

Tablo 6.19 incelendiğinde sporcu düzeyi değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyutu, kaçınan karar verme stili alt boyutu, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır (p>0.05).

Tablo 6.20. Problem Çözme Ölçeği Sporcu Düzeyi değişkeni t testi bulguları

	Sporcu Düzeyi	n	Ort.	Ss.	t	p
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	3.24	7.83	4.101	0.000***
	Profesyonel	112	2.84	7.88		
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	2.78	5.55	0.192	0.848
	Profesyonel	112	2.75	7.05		
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	3.10	5.29	3.731	0.000***
	Profesyonel	112	2.55	5.41		
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	2.78	3.66	1.666	0.097
	Profesyonel	112	2.54	4.13		
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	2.58	6.85	2.784	0.006**
	Profesyonel	112	2.26	7.54		
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Amatör	302	2.75	4.65	0.846	0.398
	Profesyonel	112	2.63	5.36		
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Amatör	302	3.00	25.51	3.071	0.002**
	Profesyonel	112	2.69	30.76		

p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.20 incelendiğinde sporcu düzeyi değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar saptanmıştır (p<0.05). Amatör sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri profesyonel sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda profesyonel sporcuların problemler karşısında amatör sporculara göre daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri, daha fazla kendine güvenli yaklaşım gösterdikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Düşünen yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut ve planlı yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak bir farklılık saptanmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.20’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanların, sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.21. E-spor Tutum Ölçeği Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Bilişsel Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	2.95	5.41	1.845	0.138	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.84	6.31			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	3.06	5.42			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.17	5.53			
Duyuşsal Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	3.19	6.73	3.135	0.025*	3>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.97	7.16			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	3.41	7.73			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.10	6.66			
Davranışsal Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	2.65	5.27	2.688	0.046*	4>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.60	7.04			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.92	7.44			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.02	6.38			
E-spor Tutum Toplam Puan	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	2.93	15.75	2.579	0.053	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.81	19.36			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	3.13	19.11			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.10	17.32			

p<0.05*

Tablo 6.21 incelendiğinde haftanın kaç günü antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği duyuşsal alt boyut ve davranışsal alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklar tespit edilmiştir (p<0.05). 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların duyuşsal düzeyleri, 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 7 gün antrenman yapan sporcuların davranışsal düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Bilişsel alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir (p>0.05).

Tablo 6.22. Karar Verme Ölçeği II Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games- Howell Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	1.47	2.89	2.649	0.049*	2>1
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	1.61	2.25			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	1.52	2.45			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	1.51	2.88			

Tablo 6.22. (devam) Karar Verme Ölçeği II Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

Kaçınan Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	0.85	3.33	3.602	0.014*	4>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	0.74	2.59			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	0.81	2.99			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	1.03	3.80			
Erteleyici Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	0.94	2.98	9.803	0.000***	1.4>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	0.62	2.46			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	0.75	2.62			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	1.02	3.19			
Panik Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	0.87	2.51	5.371	0.001***	1.3>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	0.66	2.29			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	0.87	2.88			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	0.84	2.73			

p<0.05*, p<0.001***

Tablo 6.22 incelendiğinde haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmaya rastlanılmıştır (p<0.05). 3 – 4 gün antrenman yapan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri, 1 – 2 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 7 gün antrenman yapan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri, 3 - 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 2 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların panik karar verme düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir.

Tablo 6.23. Problem Çözme Ölçeği Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Gabriel Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	3.31	7.19	1.877	0.133	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	3.09	8.80			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	3.11	7.48			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.95	6.59			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	2.98	5.49	6.119	0.000***	1>2 4>2.3
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.56	6.13			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.75	5.61			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.40	6.31			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	3.00	4.92	.682	0.564	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	3.02	5.89			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.79	4.98			

Tablo 6.23. (devam) Problem Çözme Ölçeği Haftada Kaç Gün Antrenman Yapıyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.95	3.53			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	2.61	5.91	1.803	0.146	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.46	7.87			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.36	6.69			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.75	6.67			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	3.01	4.58	4.767	0.003**	1.4>2
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.54	4.98			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.62	4.74			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.13	4.38			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	1 - 2 gün ⁽¹⁾	89	3.10	20.76	2.636	0.049***	1.4>2.3
	3 - 4 gün ⁽²⁾	182	2.84	30.95			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	108	2.84	26.66			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.10	21.57			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.23 incelendiğinde haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği düşünen yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). 1 - 2 gün antrenman yapan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün antrenman yapanlara göre daha fazla düşünen yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 7 gün antrenman yapan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 7 gün antrenman yapan sporculara göre daha fazla düşünen yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Aceleci yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut ve kendine güvenli yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak farklılık tespit edilmemiştir (p>0.05).

Tablo 6.23'te problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.24. E-spor Tutum Ölçeği Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları

	Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.93	5.685	-0.237	0.813
	Takım sporları	264	2.96	5.962		
Duyuşsal Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	3.05	6.913	-1.259	0.209
	Takım sporları	264	3.20	7.419		
Davranışsal Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.70	6.249	-0.437	0.662
	Takım sporları	264	2.75	7.110		
E-spor Tutum Toplam Puan	Bireysel sporlar	150	2.90	17.542	-0.722	0.471
	Takım sporları	264	2.97	19.067		

p>0.05

Tablo 6.24 incelendiğinde hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklara rastlanılmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.25. Karar Verme Ölçeği II Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları

	Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Dikkatli Karar Verme Stili	Bireysel sporlar	150	1.53	2.58	-0.706	0.481
	Takım sporları	264	1.56	2.50		
Kaçıngan Karar Verme Stili	Bireysel sporlar	150	0.84	3.23	1.164	0.245
	Takım sporları	264	0.78	2.87		
Erteleyici Karar Verme Stili	Bireysel sporlar	150	0.83	2.94	1.894	0.059
	Takım sporları	264	0.72	2.65		
Panik Karar Verme Stili	Bireysel sporlar	150	0.80	2.68	0.677	0.499
	Takım sporları	264	0.76	2.53		

p>0.05

Tablo 6.25 incelendiğinde hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçıngan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır (p<0.05).

Tablo 6.26. Problem Çözme Ölçeği Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz değişkeni t testi bulguları

	Hangi Spor Alanı ile İlgileniyorsunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	3.29	8.32	2.786	0.006**
	Takım sporları	264	3.04	7.70		
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.89	6.03	1.602	0.110
	Takım sporları	264	2.70	5.94		
Kaçıngan Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	3.16	5.83	2.427	0.016*
	Takım sporları	264	2.83	5.10		
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.87	3.99	1.869	0.062
	Takım sporları	264	2.63	3.67		
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.57	7.13	1.232	0.219
	Takım sporları	264	2.45	7.09		
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Bireysel sporlar	150	2.70	4.69	-0.151	0.880
	Takım sporları	264	2.72	4.94		
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Bireysel sporlar	150	3.05	28.04	2.362	0.019*
	Takım sporları	264	2.84	26.72		

p<0.05*, p<0.01**

Tablo 6.26 incelendiğinde hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, kaçıngan yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). Bireysel sporlar ile ilgilenen sporcuların aceleci yaklaşım, kaçıngan yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri takım sporları ile ilgilenen sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda takım sporu yapan sporcuların problemler karşısında bireysel spor yapan sporculara göre daha az aceleci ve kaçıngan yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Düşünen yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut ve planlı yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak farklılık tespit edilmemiştir (p<0.05).

Tablo 6.26'da problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.27. E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları

	E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Bilişsel Alt Boyut	Evet	288	3.30	5.16	13.827	0.000***
	Hayır	126	2.15	4.38		
Duyuşsal Alt Boyut	Evet	288	3.63	6.28	17.768	0.000***
	Hayır	126	2.04	4.35		
Davranışsal Alt Boyut	Evet	288	3.11	6.64	14.671	0.000***
	Hayır	126	1.87	3.60		
E-spor Tutum Toplam Puan	Evet	288	3.35	16.53	17.709	0.000***
	Hayır	126	2.02	10.39		

p<0.001***

Tablo 6.27 incelendiğinde e-spor oyunları oynuyor musunu değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). E-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri e-spor oyunları oynamayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.28. Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları

	E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Dikkatli Karar Verme Stili	Evet	288	1.56	2.62	0.712	0.477
	Hayır	126	1.53	2.28		
Kaçıngan Karar Verme Stili	Evet	288	0.82	3.03	0.640	0.523
	Hayır	126	0.78	2.96		
Erteleyici Karar Verme Stili	Evet	288	0.75	2.91	-0.359	0.720
	Hayır	126	0.77	2.44		
Panik Karar Verme Stili	Evet	288	0.77	2.69	0.071	0.654
	Hayır	126	0.80	2.33		

$p>0.05$

Tablo 6.28 incelendiğinde e-spor oyunları oynuyor musunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçıngan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyut arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmaya rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.29. Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz değişkeni t testi bulguları

	E-spor Oyunları Oynuyor Musunuz	n	Ort.	Ss.	t	p
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	3.05	7.47	-2.802	0.005**
	Hayır	126	3.31	8.89		
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	2.74	6.17	-0.612	0.541
	Hayır	126	2.82	5.56		
Kaçıngan Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	2.91	5.55	-0.909	0.364
	Hayır	126	3.04	5.06		
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	2.69	3.95	-0.631	0.529
	Hayır	126	2.77	3.44		
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	2.50	7.46	0.128	0.898
	Hayır	126	2.48	6.26		
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Evet	288	2.64	4.86	-1.781	0.076
	Hayır	126	2.87	4.79		
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Evet	288	2.87	29.50	-1.883	0.061
	Hayır	126	3.02	21.39		

$p<0.01^{**}$

Tablo 6.29 incelendiğinde e-spor oyunları oynuyor musunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0.05$). E-spor oyunları oynamayan sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında e-spor oyunları oynamayanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.29’da problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.30. Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Oynadığınız E-spor Branşı	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	2.91	5.12	19.039	0.000***	2>1.3 3.4>1
	Fps ⁽²⁾	60	3.76	3.85			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	3.36	4.73			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	3.60	4.69			
Duyuşsal Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	3.32	6.43	12.020	0.000***	2>1.3.4
	Fps ⁽²⁾	60	4.24	5.04			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	3.52	5.78			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	3.77	5.95			
Davranışsal Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	2.74	5.89	11.739	0.000***	2>1.3 4>1
	Fps ⁽²⁾	60	3.62	7.34			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	3.03	5.64			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	3.48	6.61			
E-spor Tutum Toplam Puan	Spor ⁽¹⁾	120	2.99	15.85	16.271	0.000***	2>1.3 4>1
	Fps ⁽²⁾	60	3.87	14.90			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	3.30	14.30			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	3.61	15.85			

$p<0.001***$

Tablo 6.30 incelendiğinde oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Fps branşındaki oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri spor ve battle royal branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Battle royal ve diğer branş oyunlarını oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri spor branş oyunlarını oynayanlara göre

daha yüksek düzeydedir. Fps branş oyunlarını oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri spor, battle royal ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Fps branş oyunlarını oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri spor ve battle royal branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Diğer branş oyunlarını oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri spor branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.31. Karar Verme Ölçeği II Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Oynadığınız E-spor Branşı	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	Spor ⁽¹⁾	120	0.82	2.18	3.760	0.011*	2>3
	Fps ⁽²⁾	60	1.70	2.48			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	1.47	2.64			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	1.46	3.43			
Kaçıngan Karar Verme Stili	Spor ⁽¹⁾	120	0.90	3.37	3.411	0.018*	1>4
	Fps ⁽²⁾	60	0.72	2.71			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	0.87	2.50			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	0.67	2.87			
Erteleyici Karar Verme Stili	Spor ⁽¹⁾	120	0.87	2.81	3.850	0.010**	1>2
	Fps ⁽²⁾	60	0.59	2.78			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	0.75	3.08			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	0.66	2.83			
Panik Karar Verme Stili	Spor ⁽¹⁾	120	0.93	2.90	9.174	0.000***	1>2.4 3>4
	Fps ⁽²⁾	60	0.59	2.68			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	0.82	2.14			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	0.55	2.03			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.31 incelendiğinde oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçıngan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Fps branş oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Spor branş oyunlarını oynayan sporcuların kaçıngan karar verme düzeyleri diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri fps branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların panik karar verme düzeyleri fps ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Battle royal branş oyunları oynayan sporcuların panik karar

verme düzeyleri diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.32. Problem Çözme Ölçeği Oynadığınız E-spor Branşı değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Oynadığınız E-spor Branşı	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	3.24	6.44	4.644	0.003**	1>2
	Fps ⁽²⁾	60	2.77	8.34			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.99	7.51			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.99	7.84			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	3.04	5.68	9.183	0.000***	1>2.4 3>2
	Fps ⁽²⁾	60	2.17	6.27			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.99	5.85			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.44	6.12			
Kaçıngan Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	3.29	5.59	8.062	0.000***	1>2
	Fps ⁽²⁾	60	2.26	6.05			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.88	3.93			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.79	5.35			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	3.09	3.61	7.271	0.000***	1>2.3
	Fps ⁽²⁾	60	2.22	4.33			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.46	3.69			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.57	3.87			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	2.94	7.04	20.101	0.000***	1>2.4 3>2
	Fps ⁽²⁾	60	1.84	7.35			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.57	6.42			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.12	5.93			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Spor ⁽¹⁾	120	2.87	4.23	4.410	0.005**	1>2
	Fps ⁽²⁾	60	2.25	6.01			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.76	4.71			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.42	4.39			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Spor ⁽¹⁾	120	3.20	25.11	12.949	0.000***	1.3>2.4
	Fps ⁽²⁾	60	2.38	34.38			
	Battle Royal ⁽³⁾	59	2.89	23.91			
	Diğer ⁽⁴⁾	49	2.67	29.52			

p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.32 incelendiğinde oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçıngan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). Spor branş oyunları oynayan sporcuların aceleci yaklaşım, kaçıngan yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeyleri fps branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda fps branş oyunlarını oynayan sporcular problemler karşısında daha az aceleci ve kaçıngan yaklaşım sergiledikleri ve daha fazla planlı yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Spor branş oyunları

oynayan sporcuların düşünen yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri fps ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda Fps ve diğer branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor branşı oynayanlara göre daha fazla düşünen ve kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Battle royal branş oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri fps branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha fazla düşünen ve kendine güvenli yaklaşımda bulundukları ifade edilmektedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların değerlendirici yaklaşım düzeyleri fps ve battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor branş oyunları oynayanlara göre daha fazla değerlendirici yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Spor ve battle royal branş oyunları oynayan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri fps ve diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor ve battle royal branş oyunları oynayanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir.

Tablo 6.32’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.33. E-spor Tutum Ölçeği E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	3.49	6.16	6.008	0.003**	1>2
	Telefon ⁽²⁾	121	3.12	4.32			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.25	3.47			
Duyuşsal Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	3.85	6.98	12.650	0.000***	1.3>2
	Telefon ⁽²⁾	121	3.28	5.65			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.97	4.00			
Davranışsal Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	3.49	7.97	13.192	0.000***	1>2.3
	Telefon ⁽²⁾	121	2.80	4.84			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	2.94	5.06			
E-spor Tutum Toplam Puan	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	3.61	20.18	11.261	0.000***	1>2 3>2
	Telefon ⁽²⁾	121	3.07	12.73			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.39	9.83			

p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.33 incelendiğinde e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel ve e-spor tutum düzeyleri, telefon ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Bilgisayar ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri telefon ile e-spor oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri telefon ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.34. Karar Verme Ölçeği II E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	1.72	2.26	17.724	0.000***	1>2.3
	Telefon ⁽²⁾	121	1.41	2.76			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	1.52	2.28			
Kaçıngan Karar Verme Stili	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	0.75	2.71	1.885	0.154	
	Telefon ⁽²⁾	121	0.85	3.05			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	0.89	3.66			
Erteleyici Karar Verme Stili	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	0.60	2.72	7.830	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	0.82	2.92			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	0.95	2.96			
Panik Karar Verme Stili	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	0.62	2.51	8.561	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	0.85	2.58			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	0.93	2.97			

$p<0.001***$

Tablo 6.34 incelendiğinde e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri bilgisayar ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha

yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Kaçınan karar verme stili alt boyut ve karar verme toplam puanları arasında istatistiksel olarak bir farklılığa rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.35. Problem Çözme Ölçeği E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-sporu Hangi Cihaz ile Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.97	8.45	3.725	0.025*	2>3
	Telefon ⁽²⁾	121	3.20	6.92			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	2.86	5.36			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.25	6.04	19.122	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	3.05	5.30			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.23	6.45			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.65	6.73	4.320	0.014*	2>1
	Telefon ⁽²⁾	121	3.17	4.16			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	2.90	4.85			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.38	4.29	6.223	0.002**	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	2.87	3.49			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.05	3.73			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.13	8.37	15.121	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	2.68	5.80			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	2.98	6.64			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.28	5.17	11.526	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	2.80	4.10			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.17	4.81			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	Bilgisayar ⁽¹⁾	121	2.58	35.34	11.215	0.000***	2.3>1
	Telefon ⁽²⁾	121	3.08	21.06			
	Oyun Konsolları ⁽³⁾	46	3.10	25.15			

$p<0.05^*$, $p<0.01^{**}$, $p<0.001^{***}$

Tablo 6.35 incelendiğinde e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). E-spor oyunlarını telefon ile oynayan sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri oyun konsolları ile oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını oyun konsolları ile oynayan sporcular problemler karşısında telefon ile oynayanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. E-spor oyunlarını telefon ve oyun konsolları ile oynayan sporcuların düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri bilgisayar ile oynayanlara göre daha yüksektir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını bilgisayar ile oynayan sporcular

problemler karşısında e-spor oyunlarını telefon ve oyun konsolları ile oynayanlara göre daha fazla düşünen, değerlendirci, kendine güvenli, planlı yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. E-spor oyunlarını telefon ile oynayan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri bilgisayar ile oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını bilgisayar ile oynayan sporcular problemler karşısında e-spor oyunlarını telefon ile oynayanlara göre daha az kaçınan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir.

Tablo 36’da problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.36. E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.75	3.71	5.382	0.001	2.3.4>1
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	3.24	4.87			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	3.30	3.93			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	3.45	5.95			
Duyuşsal Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.96	4.76	14.242	0.000	2.4>1.3
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	3.65	5.87			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	3.24	5.09			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	4.02	6.56			
Davranışsal Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.68	3.49	9.388	0.000	4>1.2.3
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.90	5.83			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.84	4.52			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	3.50	7.97			
E-spor Tutum Toplam Puan	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.80	9.88	10.342	0.000	2>1 4>1.2.3
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	3.26	14.56			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.96	11.83			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	3.66	19.33			

p<0.001***

Tablo 6.36 incelendiğinde e-spor oyunları ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (p<0.05). 1- 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 1 – 3 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri 1 yıldan az ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri 1

yıldan az, 1 – 3 yıl ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 3 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 7 yıl ve üzeridir e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri 1 yıldan az, 1 – 3 yıl ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.37. Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	1.19	3.56	11.062	0.000***	2.3.4>1
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	1.56	2.44			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	1.50	2.44			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	1.68	2.25			
Kaçınan Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	0.64	3.73	3.153	0.025*	3>1
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	0.81	3.01			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	0.95	2.95			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	0.78	2.82			
Erteleyici Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	0.67	2.93	1.748	0.157	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	0.79	2.88			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	0.86	3.18			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	0.68	2.70			
Panik Karar Verme Stili	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	0.67	3.22	2.759	0.043*	2>1
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	0.87	2.55			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	0.85	2.75			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	0.68	2.53			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.37 incelendiğinde e-spor oyunlarını ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, panik karar verme stili alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir (p<0.05). 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 3 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların panik karar verme düzeyleri 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Erteleyici karar verme alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p>0.05).

Tablo 6.38. Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Ne Kadar Zamandır Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games- Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	3.38	5.50	1.970	0.119	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.94	6.83			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	3.07	7.73			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	3.02	7.95			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	3.09	4.46	3.239	0.023*	1>4
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.85	6.51			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.93	5.96			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.48	6.25			
Kaçıngan Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	3.68	3.95	4.459	0.004**	1>2,3,4
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.57	5.14			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.89	4.31			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.93	6.47			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.97	3.32	1.663	0.175	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.55	3.84			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.91	4.10			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.58	4.03			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	2.72	5.00	1.229	0.299	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.35	7.69			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.61	5.77			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.46	8.61			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	3.12	3.31	2.021	0.111	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.70	5.09			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.62	4.68			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.51	5.06			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	1 yıldan az ⁽¹⁾	28	3.28	16.20	2.608	0.052	
	1 - 3 yıl ⁽²⁾	70	2.78	25.93			
	4 - 6 yıl ⁽³⁾	73	2.95	25.09			
	7 yıl ve üzeri ⁽⁴⁾	117	2.78	35.27			

p<0.05*, p<0.01**

Tablo 6.38 incelendiğinde e-spor oyunlarını ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği düşünen yaklaşım alt boyut ve kaçıngan yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0.05$). 1 yıldan az zamandır e-spor oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri 7 yıl ve üzeridir e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. 7 yıl ve üzeri e-spor oyunlarını oynayan sporcular problemler karşısında 1 yıldan az e-spor oyunları oynayanlara göre daha fazla düşünen yaklaşımlar sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporcuların kaçıngan karar verme düzeyleri 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında 1 yıldan az e-spor oyunları oynayanlara göre daha az kaçıngan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Aceleci yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine

güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.38’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.39. E-spor Tutum Ölçeği Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.00	3.96	8.145	0.000***	2>1 4>1.2.3
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	3.35	4.19			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	3.29	6.49			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	3.88	2.76			
Duyuşsal Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.12	4.61	17.955	0.000***	2.3>1 4>1.2.3
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	3.70	5.66			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	3.63	7.03			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	4.65	3.64			
Davranışsal Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	2.59	3.14	29.916	0.000***	3>1.2 4>1.2.3
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.85	5.53			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	3.30	7.63			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	4.47	4.20			
E-spor Tutum Toplam Puan	1 saatten az ⁽¹⁾	72	2.90	8.84	21.018	0.000***	2.3>1 4>1.2.3
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	3.30	13.68			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	3.40	20.13			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	4.33	9.05			

$p<0.001***$

Tablo 6.39 incelendiğinde günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Günde 1 – 2 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri 1 saatten az oynayanlara göre daha yüksektir. Günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri günde 1 saatten az, 1-2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Günde 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal ve e-spor tutum düzeyleri, günde 1 saatten az oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Günde 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri günde 1 saatten az ve 1 – 2 saat e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 6.40. Karar Verme Ölçeği II Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	1 saatten az ⁽¹⁾	72	1.43	3.06	3.448	0.017*	3>1
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	1.55	2.46			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	1.64	2.28			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	1.58	2.70			
Kaçınan Karar Verme Stili	1 saatten az ⁽¹⁾	72	0.88	3.67	1.036	0.377	
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	0.74	2.40			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	0.84	3.20			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	0.80	2.21			
Erteleyici Karar Verme Stili	1 saatten az ⁽¹⁾	72	0.73	3.46	0.389	0.761	
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	0.79	2.33			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	0.77	2.95			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	0.66	2.85			
Panik Karar Verme Stili	1 saatten az ⁽¹⁾	72	0.79	3.18	0.847	0.469	
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	0.82	2.04			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	0.75	2.89			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	0.64	2.26			

p<0.05*

Tablo 6.40 incelendiğinde günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamsal bir farklılık bulunmuştur (p<0.05). Günde 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Kaçınan karar verme stili alt boyutu, erteleyici karar verme stili alt boyutu ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.41. Problem Çözme Ölçeği Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.15	6.02	1.848	0.139	
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	3.29	4.31			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	3.24	7.64			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.96	6.44			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.23	5.75	7.354	0.000***	1>3.4
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.70	5.52			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.63	6.54			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.08	5.67			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.03	4.46	2.079	0.103	
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.91	5.16			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.99	6.51			

Tablo 6.41. (devam) Problem Çözme Ölçeği Günde Ortalama Ne Kadar Süre Oyun Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.33	5.12	2.327	0.075	
	1 saatten az ⁽¹⁾	72	2.67	4.05			
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.82	4.04			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.77	3.90			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.12	3.34			
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	1 saatten az ⁽¹⁾	72	2.59	6.37	3.500	0.016*	1.3>4
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.46	6.85			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.63	8.39			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	1.94	7.28			
	1 saatten az ⁽¹⁾	72	2.90	4.75			
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.66	4.81	3.133	0.026*	1>4
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.60	4.93			
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.10	4.49			
	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.04	24.87			
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.95	23.39			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.94	32.56	3.947	0.009**	1.2.3>4
	5 saat ve üzeri ⁽⁴⁾	30	2.41	30.31			
	1 saatten az ⁽¹⁾	72	3.04	24.87			
	1 - 2 saat ⁽²⁾	85	2.95	23.39			
	3 - 4 saat ⁽³⁾	101	2.94	32.56			

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.41 incelendiğinde günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği düşünen yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanılmıştır (p<0.05). Günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri günde 3 – 4 saat ve 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda günde 3 – 4 saat ve 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla düşünen yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların kendine güvenli yaklaşım düzeyleri 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az, 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde

olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az, 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Aceleci yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut ve değerlendirici yaklaşım alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 6.41’de problem çözme ölçeğinde alınan yüksek düzeydeki puanlar sporcuların problem çözme becerilerinin düşük düzeyde olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6.42. E-spor Tutum Ölçeği E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Bilişsel Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	3.19	4.27	2.203	0.088	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	3.41	5.08			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.22	6.32			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.55	4.24			
Duyuşsal Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	3.38	5.38	4.357	0.005**	3.4>1
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	3.58	7.00			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.82	6.92			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.99	4.51			
Davranışsal Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.60	4.05	12.856	0.000***	2.3.4>1
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	3.40	7.05			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.33	8.20			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.53	4.34			
E-spor Tutum Toplam Puan	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	3.06	11.02	6.052	0.001***	2.3.4>1
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	3.46	18.41			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.46	20.49			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.69	11.24			

$p<0.01^{**}$, $p<0.001^{***}$

Tablo 6.42 incelendiğinde e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Haftada 5 – 6 gün ve 7 gün e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri haftada 1 – 2 gün e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksektir. Haftada 3 – 4 gün, 5 – 6 gün ve 7 gün e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, haftada 1 – 2 gün e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Bilişsel alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 6.43. Karar Verme Ölçeği II E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Scheffe Fark
Dikkatli Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	1.57	2.18	2.008	0.113	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	1.58	2.46			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	1.60	2.68			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	1.39	3.68			
Kaçınan Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	0.79	2.91	1.293	0.277	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	0.91	2.58			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	0.80	2.97			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	0.73	4.11			
Erteleyici Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	0.75	2.95	1.191	0.313	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	0.82	2.86			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	0.66	2.40			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	0.82	3.80			
Panik Karar Verme Stili	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	0.74	2.00	1.274	0.284	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	0.86	3.22			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	0.71	2.69			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	0.83	3.21			

p>0.05

Tablo 6.43 incelendiğinde e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.44. Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

	E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz	n	Ort.	Ss.	F	p	Games-Howell Fark
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	3.22	5.58	0.671	0.571	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	3.10	5.72			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.25	7.47			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	3.23	6.45			
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.88	5.60	0.855	0.465	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.61	6.97			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	2.66	6.04			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.83	6.40			
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.86	4.75	0.276	0.843	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.83	5.39			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	3.01	6.56			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.97	5.58			
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.49	4.01	1.302	0.274	
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.79	4.08			
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	2.84	3.98			
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.74	3.37			

Tablo 6.44. (devam) Problem Çözme Ölçeği E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz değişkeni ANOVA analizi bulguları

Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.42	6.57	1.657	0.176
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.34	7.51		
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	2.70	8.55		
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.55	6.78		
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.69	4.62	1.158	0.326
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.41	4.71		
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	2.75	5.36		
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.70	4.52		
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	1 - 2 gün ⁽¹⁾	102	2.91	24.07	0.608	0.611
	3 - 4 gün ⁽²⁾	68	2.80	29.01		
	5 - 6 gün ⁽³⁾	83	2.99	33.67		
	7 gün ⁽⁴⁾	35	2.97	25.74		

p>0.05

Tablo 6.44 incelendiğinde e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır (p>0.05).

Tablo 6.45. Bireysel ve takım sporcularının E-spor Tutum toplam puanı ve alt boyut puanları ile Karar Verme Ölçeği II toplam puanı ve alt boyut puanlarına ait pearson korelasyon değerleri

		Bilişsel Alt Boyut	Duyuşsal Alt Boyut	Davranışsal Alt Boyut	E-spor Tutum Toplam Puan
Bilişsel Alt Boyut	r	1			
	p				
	n	414			
Duyuşsal Alt Boyut	r	0.825**	1		
	p	0.000***			
	n	414	414		
Davranışsal Alt Boyut	r	0.776**	0.791**	1	
	p	0.000***	0.000***		
	n	414	414	414	
E-spor Tutum Toplam Puan	r	0.924**	0.943**	0.922**	1
	p	0.000***	0.000***	0.000***	
	n	414	414	414	414
Dikkatli Karar Verme Stili	r	0.222**	0.117*	0.155**	0.173**
	p	0.000***	0.017*	0.002**	0.000***
	n	414	414	414	414
Kaçınan Karar Verme Stili	r	0.032	-0.039	0.075	0.022
	p	0.519	0.431	0.129	0.650
	n	414	414	414	414
Erteleyici Karar Verme Stili	r	-0.127**	-0.145**	-0.086	-0.129**
	p	0.010**	0.003**	0.081	0.009**
	n	414	414	414	414

Tablo 6.45. (devam) Bireysel ve takım sporcularının E-spor Tutum toplam puanı ve alt boyut puanları ile Karar Verme Ölçeği II toplam puanı ve alt boyut puanlarına ait pearson korelasyon değerleri

Panik Karar Verme Stili	r	-0.117*	-0.140**	-0.130**	-0.140**
	p	0.017***	0.004**	0.008**	0.004**
	n	414	414	414	414

p<0.05*, p<0.01**, p<0.001***

Tablo 6.45 incelendiğinde sporcuların bilişsel puanı ile dikkatli karar verme puanı arasında ($r=0.222$, $p=0.000$) pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Sporcuların bilişsel puanı ile erteleyici karar verme puanı arasında ($r=-0.127$, $p=0.010$), bilişsel puanı ile panik karar verme puanı arasında ($r=-0.117$, $p=0.017$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$).

Sporcuların bilişsel puanı ile kaçınan karar verme puanı arasında ($r=0.032$, $p=0.519$) istatistiksel olarak anlamlılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Sporcuların duyuşsal puanı ile dikkatli karar verme puanı arasında ($r=0.117$, $p=0.017$) pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Sporcuların duyuşsal puanı ile erteleyici karar verme puanı arasında ($r=-0.145$, $p=0.003$), duyuşsal puanı ile panik karar verme puanı arasında ($r=-0.140$, $p=0.004$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$).

Sporcuların duyuşsal puanı ile kaçınan karar verme puanı arasında ($r=-0.039$, $p=0.431$) istatistiksel olarak anlamlılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Sporcuların davranışsal puanı ile dikkatli karar verme puanı arasında ($r=0.155$, $p=0.002$) pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Sporcuların davranışsal puanı ile panik karar verme ($r=-0.130$, $p=0.008$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$).

Sporcuların davranışsal puanı ile kaçınan karar verme puanı arasında ($r=0.075$, $p=0.129$), davranışsal puanı ile erteleyici karar verme puanı arasında ($r=-0.086$, $p=0.081$) istatistiksel olarak anlamlılık bulunmamaktadır ($p>0.05$).

Sporcuların e-spor tutumu toplam puanı ile dikkatli karar verme puanı arasında ($r=0.173$, $p=0.000$), pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılığa rastlanılmıştır ($p<0.05$). Sporcuların e-spor tutumu toplam puanı ile erteleyici karar verme toplam puanı ($r=-0.129$, $p=0.009$), e-spor tutumu toplam puanı ile panik karar verme puanı arasında ($r=-0.140$, $p=0.004$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılığa rastlanılmıştır ($p<0.05$).

Sporcuların e-spor tutumu toplam puanı ile kaçınan karar verme puanı arasında ($r=0.022$, $p=0.650$) istatistiksel olarak anlamlılığa rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6.46. Bireysel ve takım sporcularının E-spor Tutum toplam puanı ve alt boyut puanları ile Problem Çözme Becerileri toplam puanı ve alt boyut puanlarına ait pearson korelasyon değerleri

		Bilişsel Alt Boyut	Duyuşsal Alt Boyut	Davranışsal Alt Boyut	E-spor Tutum Toplam Puan
Bilişsel Alt Boyut	r	1			
	p				
	n	414			
Duyuşsal Alt Boyut	r	0.825**	1		
	p	0.000***			
	n	414	414		
Davranışsal Alt Boyut	r	0.776**	0.791**	1	
	p	0.000***	0.000***		
	n	414	414	414	
E-spor Tutum Toplam Puan	r	0.924**	0.943**	0.922**	1
	p	0.000***	0.000***	0.000***	
	n	414	414	414	414
Aceleci Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.350**	-0.311**	-0.380**	-0.372**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Düşünen Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.274**	-0.222**	-0.246**	-0.264**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Kaçınan Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.389**	-0.308**	-0.333**	-0.366**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Değerlendirici Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.330**	-0.213**	-0.266**	-0.286**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Kendine Güvenli Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.372**	-0.280**	-0.303**	-0.339**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Planlı Yaklaşım Alt Boyut	r	-0.288**	-0.216**	-0.232**	-0.261**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan	r	-0.451**	-0.355**	-0.408**	-0.431**
	p	0.000***	0.000***	0.000***	0.000***
	n	414	414	414	414

$p<0.001$ ***

Tablo 6.46 incelendiğinde sporcuların bilişsel puanı ile aceleci yaklaşım puanı arasında ($r=-0.350$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile düşünen yaklaşım puanı arasında ($r=-0.274$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile kaçınan yaklaşım puanı arasında ($r=-0.389$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile değerlendirici yaklaşım puanı arasında ($r=-0.330$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile kendine güvenli yaklaşım puanı arasında ($r=-0.372$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile planlı

yaklaşım puanı arasında ($r=-0.288$, $p=0.000$), bilişsel puanı ile problem çözme becerisi toplam puanı arasında ($r=-0.451$, $p=0.000$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık tespit edilmiştir ($p<0.05$).

Sporcuların duyuşsal puanı ile aceleci yaklaşım puanı arasında ($r=-0.331$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile düşünen yaklaşım puanı arasında ($r=-0.222$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile kaçınan yaklaşım puanı arasında ($r=-0.308$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile değerlendirici yaklaşım puanı arasında ($r=-0.213$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile kendine güvenli yaklaşım puanı arasında ($r=-0.280$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile planlı yaklaşım puanı arasında ($r=-0.216$, $p=0.000$), duyuşsal puanı ile problem çözme becerisi toplam puanı arasında ($r=-0.355$, $p=0.000$), negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık bulunmuştur ($p<0.05$).

Sporcuların davranışsal puanı ile aceleci yaklaşım puanı arasında ($r=-0.380$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile düşünen yaklaşım puanı arasında ($r=-0.246$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile kaçınan yaklaşım puanı arasında ($r=-0.333$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile değerlendirici yaklaşım puanı arasında ($r=-0.266$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile kendine güvenli yaklaşım puanı arasında ($r=-0.303$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile planlı yaklaşım puanı arasında ($r=-0.232$, $p=0.000$), davranışsal puanı ile problem çözme becerisi toplam puanı arasında ($r=-0.408$, $p=0.000$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılık saptanmıştır ($p<0.05$).

Sporcuların e-spor tutumu toplam puanı ile aceleci yaklaşım puanı arasında ($r=-0.372$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile düşünen yaklaşım puanı arasında ($r=-0.264$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile kaçınan yaklaşım puanı arasında ($r=-0.366$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile değerlendirici yaklaşım puanı arasında ($r=-0.286$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile kendine güvenli yaklaşım toplam puanı arasında ($r=-0.339$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile planlı yaklaşım puanı arasında ($r=-0.261$, $p=0.000$), e-spor tutumu toplam puanı ile problem çözme becerisi toplam puanı arasında ($r=-0.431$, $p=0.000$) negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlılığa rastlanılmıştır ($p<0.05$).

Problem çözme ölçeği toplam puanından ve alt boyutlarından alınan düşük puanlar, problem çözme becerilerinin yüksek olduğunu ifade ettiği için sonuçların negatif olması beklenen bir sonuç olmuştur. Bu sonucun olumlu (pozitif) olduğu ve bu doğrultuda sporcuların e-spora yönelik tutumları arttıkça problem çözme becerilerinin de arttığı ifade edilmektedir.

7. TARTIŞMA

Gerçekleştirilen çalışmada bireysel ve takım sporu yapan sporcuların, e-spora yönelik tutumları, karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Sporcuların, E-spor Tutum Ölçeği ve alt boyutları, Karar Verme Ölçeği II ve alt boyutları, Problem Çözme Ölçeği ve alt boyutları toplam puanlarına ilişkin bulgular incelendiğinde E-spor Tutum Ölçeği bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 3.15 puan ortalaması ile duyuşsal alt boyutu olduğu belirlenmiştir. E-spor Tutum Ölçeği toplam puan ortalaması 2.94 olarak belirlenmiştir. Takım ve bireysel sporcuların E-spor tutum düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir. Sporcuların e-spor tutum düzeylerinin orta düzeyde olmasının nedeni sporcuların e-spor hakkında yeterli bilgiye sahip olmamaları ve deneyim eksikliğinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Fuqinq ve Siriusgandha (2024), Tayland'ın Upper North Üniversitesi'nde okuyan çinli öğrencilerin e-spor oynama niyetini etkileyen faktörler üzerine yaptığı araştırmada e-spor oynamaya yönelik tutum düzeylerinin orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2022), öğrencilerin dijital oyun oynamaları üzerine yaptıkları araştırmada dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin orta düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 1.55 puan ortalaması ile dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu belirlenmiştir. Karar Verme Ölçeği II toplam puan 1.00 olarak belirlenmiştir. Bireysel ve takım sporcularının karar verme stil düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir. Sporcuların karar verme becerilerinin orta düzeyde olması odak noktalarının hep aynı olması, antrenörün yönlendirmede eksik kalması ve baskı altındayken hızlı karar alamamaktan kaynaklandığı söylenebilir. Akpınar vd. (2015) hokey sporcularının karar verme stilli II alt boyutlarından en yüksek puan ortalamasına sahip boyut dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu tespit edilmiştir. Akcan (2016), elit sporcuların karar verme stillerini incelediği araştırmada dikkatli karar verme stillerinin orta düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Sporcuların genel karar verme becerilerinin de orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kılıçlı (2017), sporcuların karar verme stillerini incelediği araştırmada en önemli alt boyutun dikkatli karar verme alt boyutu olduğunu tespit etmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma bulgularını desteklemektedir. Alan yazın incelemesinde yapılan çalışmada edinilen bulgular ile örtüşmeyen çalışmalarda mevcuttur. Selen vd.

(2015) sporcuların karar verme stillerinin belirlenmesi çalışmasında sporcuların karar verme stillerinden elde edilen en düşük ortalama değere sahip boyut dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ötcan (2018), basketbol antrenörleri üzerine yaptığı araştırmada antrenörlerin karar verme stillerinden elde edilen en düşük ortalama değere sahip boyut dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu tespit edilmiştir. Veysel ve Birol (2017), sporcuların problem çözme ve karar verme stilleri üzerine yaptığı araştırmada sporcuların karar verme stillerinden elde edilen en düşük ortalama değere sahip boyut dikkatli karar verme stili alt boyutu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar çalışma bulgularını desteklememektedir.

Problem Çözme Ölçeği aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut ve planlı yaklaşım alt boyutlarının en yüksek ortalama değerlerinin 3.13 puan ortalaması ile aceleci yaklaşım alt boyutu olduğu belirlenmiştir. Problem Çözme Ölçeği toplam puan ortalaması 2.92 olarak belirlenmiştir. Bireysel ve takım sporcularının problem çözme beceri düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir. Sporcuların odak noktalarının dar olması, rutin bir yaşam sürmeleri, içerisinde bulundukları takımların ve antrenör faktöründen, eğitim farkındalığı eksikliğinden kaynaklı sporcuların problem çözme becerilerinin orta düzeyde olduğu düşünülmektedir. Veysel ve Birol (2017), sporcuların problem çözme ve karar verme stilleri üzerine yaptığı araştırmada sporcuların problem çözme becerilerinin orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ötcan (2018), basketbol antrenörleri üzerine yaptığı araştırmada antrenörlerin problem çözme becerilerinin orta düzeyde olduğu sonucu tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma bulgularını desteklemektedir. Sporcuların farklı alanlarda deneyim sahibi olmaları, bireysel sorumluluklarını yerine getirip kendilerini geliştirmeleri sporcuların problem çözme becerilerinin daha ileri seviyelere taşınmasında önemli bir rol oynayabilir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği cinsiyet değişkenine göre erkek sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri kadın sporculara göre daha yüksek seviyededir. Erkekler, genellikle daha küçük yaşlardan itibaren daha fazla sayıdaki oyunlara ve spor etkinliklerine daha fazla yönlendirilir. Bu durum bilişsel, duyuşsal ve davranışsal gelişimi hızlandırabilir. Erkekler, spor dünyasında daha fazla imkân ve kaynaklara erişim sağlayabilir. Bu durumun daha fazla deneyim kazanmalarını ve performanslarını geliştirmelerini sağladığı söylenebilir. Özellikle erkek sporcuların kadınlara göre erken yaşta spora başlamaları bilişsel, duyuşsal ve davranışsal becerilerin

gelişiminde önemli rol oynadığı düşünülmektedir. Erdoğan ve Yıldırım (2023), spor bilimleri öğrencileri üzerine yaptıkları araştırmada erkeklerin dijital oyun yonama tutumlarının kadınlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Akgül vd. (2023) üniversite öğrencilerine yaptığı çalışmada erkek öğrencilerin e-öğrenme tutumları kadın öğrencilere göre daha yüksek düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yazıcıoğlu-çalışan vd. (2021) çocukların dijital oyun oynama tutumları üzerine yaptıkları araştırmada erkeklerin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumları kadınlara göre daha yüksektir. Bozkurt vd. (2019) spor bilimleri fakültesi öğrencileri üzerine yaptığı araştırmasında erkeklerin bilişsel ve duyuşsal becerileri kadınlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Işıksal ve Akşar (2003); Dumčienė vd. (2016); Zabadi vd. (2016). Alan yazında konuyla ilgili yapılmış çalışmalar araştırma sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Elde edilen bulgular çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Konu ile ilgili yapılan literatür taraması sonucunda cinsiyetler arasında herhangi bir anlamlı farklılığa rastlanılmayan araştırmalara da rastlamak mümkündür. Bunlar; Ory vd. (1997); Ateş ve Altun (2008); Şimşek vd. (2010); Çandarlı ve Yüksel (2012); Rhema ve Miliszewska (2014); Dhas (2017); Ünsal ve Avar-Vayvay (2018); Hamutoğlu vd. (2019); Korucu vd. (2019); Pathak vd. (2019); Akcil ve Bastas (2020); Korucu ve Ertekin (2020); Özdemir ve Aydoğan (2021). Bunun nedeni olarak içerisinde bulunduğumuz ve sürekli gelişen teknoloji çağında öğrenci ve sporcuların cinsiyet fark etmeksizin istedikleri her türlü bilgiye kolayca ulaşabilmeleri ve teknolojiyle aynı seviyede yakından ilgili olmalarından kaynaklı olduğu düşünülmektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II cinsiyet değişkenine göre erkek sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri, kadın sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Erkek sporcuların kadın sporculara göre daha rahat olmaları, kararın sonucundan emin olmamaları, karar verme sorumluluğundan kaçınmaları ve yanlış bir karar alma korkusu nedeniyle karar verme sürecini erteleyebileceği düşünülmektedir. Kabadayı vd. (2020) elit sporcuların karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada erkek sporcuların erteleyici karar verme stilleri kadınlara göre daha yüksek düzeyde olduğu sonucunu elde etmiştir. Kılıçoğlu (2017), sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada erkek sporcuların erteleyici karar verme stillerinin daha yüksek düzeyde olduğunu belirlemiştir. Alan yazın incelemesinde elde edilen sonuçlar yapılan çalışma sonuçları ile örtüşmektedir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda

bulunmaktadır. Bunlar; Kelecek vd. (2013) sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada kadın ve erkek sporcuların karar verme becerilerinde herhangi bir farklılık yaratan sonuca ulaşamamıştır. Aygün (2018), Elit buz hokey sporcularının karar verme becerilerini incelediği çalışmada erkek ve kadın sporcuların karar verme becerileri arasında herhangi bir farklılık bulunmamıştır. Dinçer (2013), yöneticilerle yaptığı araştırma bulgularına göre, cinsiyet değişkeni ile karar verme stilleri arasında anlamlı bir farklılığa ulaşılmamıştır. Kelecek vd. (2013) sporcuların karar verme stilleri üzerine yaptığı çalışmada erkek ve kadın sporcuların karar verme becerileri arasında bir farklılık bulunmamaktadır. Tekkurşun-Demir vd. (2018) bireysel ve takım sporcuların karar verme stilleri ve mental iyi oluş düzeylerini incelediği çalışmada erkek ve kadın sporcuların karar verme stilleri arasında herhangi bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Özden (2009), üniversite öğrencileriyle yaptığı çalışmada cinsiyet ve karar verme stilleri arasında belirgin bir farklılık görülmemiştir. Avşaroğlu ve Üre (2007); Çetin (2009); Tekin vd. (2009); Schuller (2010); Tekin ve Ehtiyar (2010), yaptıkları çalışmalarda erkek ve kadınların karar verme stilleri arasında herhangi bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Alan yazın incelemesinde elde edilen sonuçlar yapılan çalışma sonuçları ile örtüşmemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği cinsiyet değişkenine göre kadın sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri erkek sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda erkek sporcuların problemler karşısında kadın sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. Kadın sporcuların karşılaşılan problemler karşısında strese girmeleri, deneyimsiz olmaları bu durumda da sağlıklı yaklaşım sergileyemedikleri ve karşılaşılan problemi çözme konusunda aceleci yaklaşım sergiledikleri düşünülmektedir. Alan yazın incelemesinde araştırma sonuçları ile benzerlik gösteren çalışmalara rastlanılmamıştır. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Keskin ve Yıldırım (2024), beden eğitimi ve spor öğretmenleri üzerine yaptıkları çalışmada cinsiyet değişkeninde erkek ve kadın öğretmenlerin aceleci yaklaşım boyutunda herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır. Kadaş vd. (2023) üst düzey sporcuların problem çözme becerilerini incelediği çalışmada erkek sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri kadın sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kabadayı vd. (2020) elit sporcuların karar verme ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada sporcuların cinsiyet değişkenine göre problem çözme becerilerinde istatistiksel olarak herhangi bir farklılık görülmemektedir. Yeke-Altun

(2022), e-spor oyuncularını ve geleneksel sporcular üzerine yaptıđı arařtırmada cinsiyet deđiřkenine gre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem zme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiřtir. Pulur vd. (2012) sporcuların problem zme becerilerini incelediđi arařtırmada futsal, atletizm, voleybol, hentbol ve basketbol branřlarındaki kadın ve erkek sporcular arasında herhangi bir farklılıđa rastlamamıřtır. ztrk vd. (2016) judocuların problem zme becerileri üzerine yaptıđı arařtırmada erkek ve kadın arasında aceleci yaklařım boyutunda herhangi bir farklılık tespit etmemiřtir. tkan (2018), basketbol antrenrleri üzerine yaptıđı arařtırmada erkek ve kadın antrenrler arasında aceleci yaklařım boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Tmkaya ve İflazođlu (2000); Tanrıkulu (2002), problem zme becerileri ile cinsiyetleri arasında anlamlı fark tespit edememiřtir. Alan yazın incelemesinde elde edilen sonular yapılan alıřma sonuları ile rtřmemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum leđi yař deđiřkenine gre 26 – 29 yař aralıđında olan sporcuların biliřsel, davranıřsal ve e-spor tutum dzeyleri 18 – 21 yař aralıđında, 22 – 25 yař aralıđında ve 30 yař ve zeri olan sporculara gre daha yksek dzeydedir. 26 – 29 yař aralıđında olan sporcuların duyuřsal dzeyleri 18 – 21 yař aralıđında ve 22 – 25 yař aralıđında olan sporculara gre daha yksek dzeydedir. Sporcuların yařları ilerledike daha fazla deneyim ve tecrbeye sahip oldukları ve bu durumunda sporculardaki tutum dzeyini etkilediđi sylenebilir. Literatrde arařtırma bulguları ile benzerlik gstermeyen arařtırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Tapřın ve zdemir (2024), bireylerin spor yapma ve e-spor tutumlarını incelediđi arařtırmada bireylerin biliřsel, duyuřsal, davranıřsal ve tutum dzeylerinde anlamlı farklılık tespit edilmiřtir. 18 – 21 yař aralıđında olanların biliřsel tutumları 22 – 25 ve 26 – 29 yař aralıđında olanlara gre daha yksektir. 18 – 21 ve – 22 – 25 yař aralıđında olanların duyuřsal tutumları 26 – 29 yař aralıđında olanlara gre daha yksektir. 18 – 21 yař aralıđında olanların e-spor tutumları 26 – 29 yař aralıđında olanlara gre daha yksektir. Akgl vd. (2023) niversite đrencilerine yaptıđı arařtırmada yař deđiřkeni e-đrenme tutumlarında bir farklılık bulunmamıřtır. řtndađ (2021), lise đrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediđi arařtırmada 15 -16 ve 17 – 18 yař aralıđında olanların duyuřsal ve davranıřsal tutumları 18 yař ve zeri olanlara gre daha yksek bulunmuřtur. Elde edilen sonular alıřma sonularını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri leđi II yař deđiřkenine gre 26 - 29 yař aralıđında ve 30 yař ve zeri olan sporcuların, dikkatli karar verme dzeyleri, 18 – 21 yař aralıđında ve 22 – 25 yař aralıđında olan sporculara gre daha yksek seviyededir. 18 – 21 yař

aralığında olan sporcuların, kaçınan karar verme ve erteleyici karar verme düzeyleri, 26 – 29 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 18 – 21 yaş aralığında olan sporcuların, panik karar verme düzeyleri, 26 – 29 yaş aralığında ve 30 yaş ve üzeri olanlara göre daha yüksek düzeydedir. 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların panik karar verme düzeyleri, 26 – 29 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Sporcular yaş ilerledikçe yıllar içerisinde antrenmanlar ve maçlarda edindikleri tecrübelerle daha dikkatli karar verme becerilerini geliştirdikleri söylenebilir. Müsabakalar ve antrenmanlarda yıllar içerisinde birçok durum ile karşılaşmaktadırlar. Bu deneyimler sporcuların verecekleri kararlarda daha dikkatli olmasını, hızlı ve etkili analizler yaparak dikkatli karar vermelerini sağladığı düşünülmektedir. Yaş ilerledikçe sporcular karar vermede daha dikkatli olma ve odaklanabilme konusunda yetkin hale geldiği söylenebilir. Genç sporcuların ise daha az maç ve antrenman deneyimlemeleri bu durumunda tecrübeyi etkilediği için karşılaşılan durumda panik karar verebilir ve kaçınan bir tavır sergileyebilecekleri söylenebilir. Silva vd. (2020) yaş grupları arasındaki karşılaştırmalar göz önüne alındığında, daha yaşlı oyuncuların oyunda daha doğru kararlar alma, daha iyi taktik bilgi ve davranışa sahip olma eğilimi gözlemlenmiştir. Akcan (2016), elit sporcuların karar verme stilleri üzerine yaptığı araştırmada 26 yaş ve üzeri olan sporcuların dikkatli karar verme düzeylerinin 21 – 25 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu sonucunu elde etmiştir. Kılıçlı (2017), sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada 18 yaş ve altı olan sporcuların 19 yaş ve üzeri olan sporculara göre kaçınan karar verme becerilerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Uzunoğlu vd. (2009) hakemler üzerine yaptığı araştırmada 18 - 25 yaş hakemlerin kaçınan puanlarının, 26 - 30 yaş ve 36 - 40 yaş hakemlerin kaçınan puanlarından daha yüksek olduğunu, dolayısı ile genç hakemlerin, karar verme aşamasında büyük yaş gruplarındaki hakemlere göre karar verme sorumluluğundan kaçma eğilimi gösterdiklerini belirtmektedirler. Keskin vd. (2020) masa tenisi sporcularının karar verme stillerini incelediği araştırmada 21 – 26 yaş aralığında olan sporcuların dikkatli karar verme becerileri 15 – 20 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Pulur ve Akcan (2017), elit sporcuların görsel reaksiyon süreleri ve karar verme stillerini incelediği çalışmada 26 yaş ve üzeri olan sporcuların dikkatli karar verme becerileri, 21 – 25 yaş aralığındaki sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Güvendi vd. (2020) Triatlon sporcularının zihinsel dayanıklılık ve karar verme stillerini incelediği araştırmada 15 – 20 yaş aralığında olan sporcuların panik karar verme, kaçınan karar verme ve erteleyici karar verme düzeyleri, 36 yaş ve üzeri olan sporculara

göre daha yüksek seviyede olduğu sonucu elde edilmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Hulderman (2003), tarafından üniversite öğrencilerin karar verme stillerini incelendiği çalışmada karar verme stillerinin yaşa göre farklılaşmadığı saptanmıştır. Kural (2013), dağcılarının stresle başa çıkma tutumlarının karar vermede özsaygı ve karar verme stillerini incelediği çalışmada yaş değişkeni ile karar verme stilleri arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Aygün (2018), Elit buz hokey sporcularının karar verme becerilerini incelediği çalışmada sporcuların yaşlarına bakıldığında karar verme becerileri arasında herhangi bir farklılık bulunmamıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma bulgularını desteklememektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği yaş değişkenine göre 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım ve problem çözme düzeyleri, 26 – 29 yaş ile 30 yaş ve üzeri olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 26 – 29 yaş ve 30 yaş ve üzeri olan sporcuların, 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığındaki sporculara göre daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha iyi olduğu ifade edilmektedir. 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporcuların düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeyleri, 26 – 29 yaş aralığında olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 26 – 29 yaş aralığında olan sporcuların problemler karşısında düşünen, değerlendirici, kendine güvenli ve planlı yaklaşımları 18 – 21 yaş ve 22 – 25 yaş aralığında olan sporculara göre daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Genç sporcular karşılaştıkları problemlerde yeterli deneyimlere sahip olmadıkları, baskı altındayken ve heyecanlıyken aceleci yaklaşım sergileyebilmekte ve hataya düşebilecekleri söylenebilir. Yine genç sporcuların karşılaşılan problemlerde özgüven eksikliğinden, eleştirilme korkusundan, genç sporcuların sorumluluk almak istememesi ve çevrelerinden yeterli desteği göremediklerinden kaynaklı aceleci yaklaşım sergiledikleri düşünülmektedir. Bu durumlarında genel olarak gençlerde problem çözme becerilerini olumsuz etkilediği söylenebilir. Genç sporculara göre daha deneyim ve tecrübeli olan yaşlı ilerlemiş sporcuların daha önceden birçok kez deneyimledikleri problemlerle edindikleri tecrübeler sayesinde karşılaşılan problemi çözme konusunda kendilerine güven duydukları, karşılaşılan problemleri ince detayına kadar değerlendirdikleri ve problemi çözme konusunda daha planlı bir yaklaşım sergiledikleri düşünülmektedir. Gürer vd. (2020) doğa sporu yapan bireylerin öz yeterlilik ve problem çözme becerileri üzerine yapılan

arařtırmada 18 – 25 yař aralıęında olanların aceleci yaklařım düzeyleri, 48 yař ve üzeri olanlara gre daha yksektir. Yař ykseldike aceleci yaklařım düzeyleri de dřmektedir. Bu sonu ile birlikte bireylerin yařları ykseldike problem zme becerilerinde aceleci yaklařım sergilemedikleri ifade edilmektedir. Elde edinilen sonular alıřma sonularını desteklemektedir. Literatrde arařtırma bulguları ile benzerlik gstermeyen arařtırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Hittinger (2018), sporcular zerine yaptığı arařtırmada yař deęiřkeninde bir farklılık bulunmamıřtır. Kadař vd. (2023) st dzey sporcuların problem zme becerilerini incelediğı arařtırmada yař deęiřkenine gre anlamlı farklılık bulunamamıřtır. Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncularını ve geleneksel sporcular zerine yaptığı arařtırmada yař deęiřkenine gre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem zme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiřtir. Bilge ve Arslan (2000), yaptıkları arařtırmada ğrencilerin problem zme becerilerini deęerlendirmelerinin yařa gre farklılařmadığını belirlemiřlerdir. Salim (2018), oryantiring sporcularının problem zme becerilerini incelediğı arařtırmada yař deęiřkenine gre bir farklılığa rastlamadığı sonucu elde edilmiřtir. Elde edinilen sonular arařtırma sonularını desteklememektedir.

Sporcuların E-spor Tutum lęi eęitim durumu deęiřkenine gre lisansst eęitimi alan sporcuların biliřsel, davranıřsal ve e-spor tutum düzeyleri, ortaęretim ve niversite eęitimi alan sporculara gre daha yksek dzeydedir. Sporcuların eęitim yařantılarında edindiğı bilgi ve birikimleri biliřsel, duyuřsal ve davranıřsal becerilerini geliřtirmekte, stres, kaygı, fke gibi duyguları kontrol altında tutmakta ve zekâ geliřimini saęladığı sylenebilir. Oęur (2024), spor bilimleri fakltesi ğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediğı arařtırmada ğrencilerin annelerinin eęitim düzeyleri arttıka biliřsel, duyuřsal davranıřsal ve dijital oyun oynama tutumlarında artıř olduğı sonucuna varılmıřtır. Erten (2019), z kuřaęının dijital teknolojiye ynelik tutumlarını incelediğı arařtırmada z kuřaęı annelerinin eęitim dzeyi arttıka tutum dzeylerinde de artıř yařandığı grlmektedir. Elde edinilen sonular arařtırma sonularını desteklemektedir. Literatrde arařtırma bulguları ile benzerlik gstermeyen arařtırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Balta (2023), e-spor farkındalık lęi geliřtirme alıřmasında eęitim durumu deęiřkenine gre lise eęitim dzeyine sahip olanların farkındalıkları niversite eęitimi alanlara gre daha yksek olduğı sonucuna ulařılmıřtır. Elde edinilen sonular arařtırma sonularını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II eğitim durumu değişkenine göre üniversite ve lisansüstü eğitimi alan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri, ilköğretim eğitimi alanlara göre daha yüksek düzeydedir. İlköğretim ve ortaöğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri, üniversite eğitimi alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Eğitim sporcuları karar vermede daha donanımlı bireyler haline getirmektedir. Eğitim seviyeleri yüksek sporcular, eğitim sürecinde edindikleri kazanımlarla dikkatli karar vermede daha etkili olduğu ve karar verme sürecini daha etkili yönetebileceği düşünülmektedir. Kılıç (2017), Tohum sporcularının karar verme stillerini incelediği çalışmada sporcuların eğitim seviyesi arttıkça dikkatli karar verme becerilerinin de arttığı lisans eğitim düzeyine sahip olan sporcuların dikkatli karar verme becerilerinin lise eğitim düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine Kılıç (2017), lise eğitim düzeyine sahip olan sporcuların kaçınan karar verme düzeylerinin lisans eğitim düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucunu elde etmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Ceylan (2024), dijital oyun bağımlılığın futbol hakemlerinin karar verme stillerine etkisinin incelendiği çalışmada eğitim durumu değişkeninde herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır. Kural (2013), dağcılarının stresle başa çıkma ve karar verme stillerinin incelendiği çalışmada eğitim düzeyi değişkenine göre herhangi bir farklılık bulunmamaktadır. Akcan (2016), elit sporcuların karar verme stilleri üzerine yaptığı çalışmada sporcuların karar verme becerilerinde eğitim düzeyinin anlamsal bir farklılık yaratmadığı tespit edilmiştir. Tekkurşun-Demir vd. (2018) bireysel ve takım sporcuların karar verme stilleri ve mental iyi oluş düzeylerini incelediği çalışmada eğitim durumu değişkenine göre sporcuların karar vermede kaçınan yaklaşım sergilemediği sonucu elde edilmiştir. Ghareeb ve Kaya (2022), futbolcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada sporcuların eğitim düzeyleri arasında anlamsal bir farklılık bulunmamaktadır. Aygün (2018), Elit buz hokey sporcularının karar verme becerilerini incelediği çalışmada sporcuların eğitim düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Pulur ve Akcan (2017), elit sporcuların görsel reaksiyon süreleri ve karar verme stillerini incelediği çalışmada sporcuların eğitim durumu değişkenine göre karar verme beceri düzeyleri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği eğitim durumu değişkenine göre ortaöğretim eğitimi alan sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri, üniversite eğitimi alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite eğitimine sahip olan sporcuların problemler karşısında ortaöğretim eğitimine sahip olanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. İlköğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan yaklaşım düzeyleri, ortaöğretim, üniversite ve lisansüstü eğitim alan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ortaöğretim, üniversite ve lisansüstü eğitime sahip olan sporcuların problemler karşısında ilköğretim eğitimine sahip olan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. Ortaöğretim eğitimi alan sporcuların kaçınan yaklaşım ve değerlendirici yaklaşım düzeyleri, üniversite ve lisansüstü eğitimi alanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite ve lisansüstü eğitimi alan sporcuların problemler karşısında ortaöğretim eğitimi alan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri ve daha fazla değerlendirici yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. İlköğretim eğitimi alan sporcuların değerlendirici yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri lisansüstü eğitim düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda lisansüstü eğitim alanların problemler karşısında ilköğretim eğitimine sahip olanlara göre daha fazla değerlendirici ve kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. İlköğretim ve Ortaöğretim eğitim düzeyine sahip olan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri üniversite ve lisansüstü eğitim alanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda üniversite ve lisansüstü eğitime sahip sporcuların problem çözme becerileri ilköğretim ve ortaöğretim eğitimine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Düşük eğitim düzeyine sahip olan sporcuların gelişimlerinde yetersiz kalmaları karşılaşılan problemlerde eğitim düzeyi yüksek olan sporculara göre aceleci bir yaklaşım ve kaçınan bir tavır sergilemesine sebebiyet verdiği düşünülmektedir. Eğitim seviyesi yüksek olan sporcuların karar verme sürecinde özgüven sahibi oldukları, kendinden emin hareket ettikleri, karar verme sürecinde durum değerlendirmesi yaparak en uygun kararı vermeye yönelik değerlendirme yaptıkları ve problemi en uygun şekilde çözebilmeye çalıştıkları söylenebilir. Öztürk vd. (2016) judocuların problem çözme becerilerini ve sportif güven düzeylerini incelediği çalışmada eğitim değişkenine göre üniversite öğrencilerinin problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Gürer vd. (2020) doğa sporu yapan bireylerin öz yeterlilik ve problem çözme becerileri üzerine yapılan araştırmada eğitim durumu değişkenine göre bireylerin eğitim düzeyi arttıkça aceleci yaklaşım düzeyleri azalmaktadır. Bu sonuçta yüksek eğitim düzeyine sahip olanların problem çözmede sakin davranarak

aceleci yaklaşım sergilemediği belirtilmiştir. Havuz (2022), badminton sporcuları üzerine yapılan araştırmada eğitim durumu değişkenine göre lise eğitimi alan sporcuların değerlendirici yaklaşımları üniversite eğitimi alanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Kadaş vd. (2023) üst düzey sporcuların problem çözme becerilerini incelediği araştırmada ilköğretim ve lise eğitim düzeyine sahip sporcuların kendine güvenli yaklaşım düzeyleri üniversite eğitim düzeyine sahip sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Bu sonuç ile birlikte yüksek eğitim düzeyine sahip olan sporcuların problemler karşısında özgüvenli bir yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Elde edinilen sonuçlar araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncularını ve geleneksel sporcular üzerine yaptığı eğitim durumu değişkenine göre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem çözme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Aydın (2017), su topu sporcularının stres düzeyleri ve problem çözme becerilerinin eğitim durumuna göre farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Gedik (2024), antrenörlerin iletişim ve problem çözme becerilerini incelediği çalışmada eğitim durumu değişkenine göre farklılık yaratan bir sonuca ulaşamamıştır. Elde edinilen sonuçlar araştırma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği algılanan gelir durumu değişkenine göre ihtiyaçlarından az gelir durumuna sahip olan sporcuların bilişsel, duyuşsal ve e-spor tutum düzeyleri, ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. İhtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Gelir düzeyi yüksek olan sporcuların imkânlarının fazla olması ve zeka gelişimi adına kazanımlar elde edeceği, bilişsel duyuşsal, davranışsal ve tutum davranışlarının gelişimini sağlayabileceği araç ve gereçlere, eğitimlere erişiminin daha kolay olduğundan kaynaklı olduğu söylenebilir. Balta (2023), e-spor farkındalık ölçeği geliştirme çalışmasında gelir düzeyi değişkenine göre yüksek gelir düzeyine sahip e-sporcuların farkındalıkları düşük gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksektir. Erten (2019), z kuşağının dijital teknolojiye yönelik tutumlarını incelediği araştırmada gelir değişkenine göre yüksek gelir düzeyine sahip olanların tutum düzeyleri düşük gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Karataş (2022), öğrencilerin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada gelir düzeyi düşük olan öğrencilerin bilişsel ve dijital oyun oynama tutumlarının orta düzey gelire sahip

olanlara göre daha yüksektir. İhtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporcuların ise davranışsal tutumları gelir düzeyi düşük ve orta düzeyde olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Üstündağ (2021), lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada gelir durumlarına bakıldığında yüksek gelir düzeyine sahip olanların duyuşsal ve davranışsal tutumları düşük gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek bulunmuştur. Elde edinilen bulgular çalışma sonuçları ile örtüşmektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II algılanan gelir durumu değişkenine göre ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçları kadar gelir durumuna sahip olan sporcuların kaçınan karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri, ihtiyaçlarından fazla gelir durumuna sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Gelir seviyesi düşük olan sporcular, maddi kazançlar ve yaşamlarını sürdürebilme endişesi nedeniyle psikolojik baskı altında olabilmekte ve bu durum stres ve kaygıya neden olabilmektedir. Bu nedenle karşılaşılan durumlarda kaçınan, erteleyici ve panik karar verebilecekleri düşünülmektedir. Şenel vd. (2023) ekstrem sporcuların yaralanma kaygı ve karar verme stillerinin araştırıldığı çalışmada orta düzeyde gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri fazla gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu, az gelir düzeyine sahip sporcuların panik karar verme düzeyleri fazla gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Çalışkan (2021), düşük ve orta düzeyde gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçınan ve erteleyici karar verme becerileri, gelir düzeyi yüksek olan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu sonucunu elde etmiştir. Çimen (2017), tarafından yapılan çalışma da ise; ekonomik durum değişkenine göre oluşturulmuş olan farklı gruplar ile panik karar verme puan ortalaması arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki vardır. Ekonomik durum değişkenlerini düşük olarak belirten bireylerin panik karar verme puan ortalamaları daha yüksek, ekonomik durumunu fazla olarak belirten bireylerin ise panik karar verme puan ortalamaları daha düşüktür. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Beşik (2023), bireysel ve takım antrenörlerinin karar verme stilleri üzerine yapılan çalışmada gelir durumu değişkenine göre antrenörlerin karar verme becerilerinde herhangi bir farklılığa rastlanmamıştır. Aydoğan vd. (2020) futbolcuların karar verme becerilerini incelediği araştırmada gelir düzeyi değişkeninde kaçınma, erteleyici ve panik karar verme becerilerinde herhangi bir farklılığa rastlanmamıştır. Tunç ve Erdoğan (2023), oryantiring sporcuları üzerine yaptığı araştırmada gelir durumuna göre

sporcuların karar verme becerilerinde herhangi bir farklılık bulunmamaktadır. Kılıoğlu (2017), sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada sporcuların gelir düzeyine bakıldığında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Aygün (2018), Elit buz hokey sporcularının karar verme becerilerini incelediği çalışmada sporcuların gelir düzeyine bakıldığında karar verme becerileri arasında herhangi bir farklılık bulunmamıştır. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği algılanan gelir durumu değişkenine göre ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporcular, ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olanlara göre problemler karşısında daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri, daha fazla düşünen, değerlendirici, kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. İhtiyaçlarından az gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçınan yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporcular, ihtiyaçlarından az gelir düzeyine sahip olan sporculara göre problemler karşısında daha az kaçınan yaklaşım sergilediği ifade edilmektedir. İhtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların kaçınan yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip sporculardan daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından az ve ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporcuların problemler karşısında ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. İhtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip olan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda ihtiyaçlarından fazla gelir düzeyine sahip sporcuların problemler karşısında ihtiyaçları kadar gelir düzeyine sahip sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Yüksek rekabet ortamında ve düşük gelirli bir durumda olan sporcular, başarısızlık korkusu veya geçim kaygısı nedeniyle, aceleci yaklaşım sergilemekte, güvensizlik hissetmekte, karşılaşılan problemleri değerlendirememekte ve bu nedenle problem çözme becerilerinin olumsuz yönde etkilendiği söylenebilir. Kat (2009), sporcuların problem çözme becerilerini incelediği araştırmada düşük gelir düzeyine sahip

sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri, yüksek gelir düzeyine sahip sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuçla birlikte yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların problemler karşısında düşük gelir düzeyine sahip sporculara göre daha sakin oldukları ve aceleci bir yaklaşım sergilemedikleri söylenebilir. Kasap (1997), çalışmasında gelir düzeyleri yüksek olan sporcuların problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Acar (2019), bocce sporcular üzerine yapılan bir araştırmada sporcuların aile gelir durumu değişkenine göre problem çözme becerilerinde yüksek gelir düzeyine sahip olanların problem çözme güven düzeyleri, düşük gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Aydın (2017), su topu sporcuları ile yaptığı araştırmada yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri, düşük ve orta gelir düzeyine sahip olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Berk (2017), elit atletlerin problem çözme becerileri üzerine yaptığı araştırmada sporcuların gelir düzeylerinde herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği kaç yıldır lisanslı sporcusunuz değişkenine göre 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, 1 yıldan az, 1 – 5 yıl ve 6 – 10 yıldır lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Sporcu deneyimi arttıkça edinilen kazanımlar artmakta, edinilen kazanımlar ile birlikte deneyim ve tecrübeler sporcuyu bilişsel, duyuşsal ve davranışsal yönden de geliştirdiği düşünülmektedir. Üstündağ (2021), lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada 3 – 4 yıl sporculuk deneyimine sahip olanların davranışsal tutumları 1 yıldan az sporculuk deneyimi olanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Oğur (2024), spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada 1 – 4 yıl ve 5 – 8 yıl aralığında sporculuk deneyimine sahip olan öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve dijital oyun oynama tutumları 9 yıl ve üzeri olanlara göre daha yüksektir. 1 – 4 yıl ve 5 – 8 yıl aralığında sporculuk deneyimine sahip olan öğrencilerin davranışsal tutumları 9 yıl ve üzeri olanlara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II kaç yıldır lisanslı sporcusunuz değişkenine göre 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri, 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı olan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 5 yıldır lisanslı olan

sporcuların erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri, 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyededir. Sporculuk yılı yüksek olan sporcular, yıllar içinde kazandıkları deneyimler, geliştirdikleri teknikler, duygusal zekâları ve üretme yeteneklerini düşünme sayesinde daha dikkatli kararlar verdikleri söylenebilir. Bu deneyimler, onların oyun içinde karşılaştıkları her türlü durumu daha iyi değerlendirmelerini, baskı altında soğukkanlı kalmalarını ve riskleri daha doğru bir şekilde analiz etmelerini sağladığı düşünülmektedir. Sporcu yılı düşük veya yeni lisanslı sporcu olanların, uzun yıllar lisanslı sporcu olanlara göre maç ve antrenman deneyimlerinin az olduğu karşılaşılan karar verme durumlarında panik karar verebilecekleri ve kararlarını erteleyebilecekleri söylenebilir. Kızılca vd. (2023) sporcu beslenme ve karar verme çalışmasında sporcuların sporcu yılı arttıkça karar verme becerilerinin de arttığı tespit edilmiştir. Kara (2020), karate sporcularının karar verme düzeylerinin incelendiği çalışmada kaçınan karar ve panik karar verme ile spor yılları arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Öztürk-Çelik (2020), hakemlerin karar verme stillerinin incelendiği araştırmada 1 – 5 yıl deneyime sahip olan hakemlerin panik karar verme stilleri 6 – 10 yıl deneyime sahip olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Göral (2014), futbol antrenörleri üzerine yapılan araştırmada antrenörlerin futbol oynama yılı değişkenine göre 1 – 5 yıl futbol oynayan antrenörlerin erteleyici ve panik karar verme düzeyleri 21 yıl ve üzeri futbol oynayan antrenörlere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Elde edinilen bulgular çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Güvendi vd. (2020) Triatlon sporcularının zihinsel dayanıklılık ve karar verme stillerini incelediği araştırmada spor yılı değişkeninde herhangi bir farklılık bulunmamaktadır. Vural vd. (2019) milli sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada spor yapma yılı değişkeninde herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır. Kelecek vd. (2013) sporcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada sporculuk yılları arasında sporcuların karar verme becerilerinde herhangi bir farklılık yaratan sonuca ulaşılammıştır. Tekkurşun-Demir vd. (2018) bireysel ve takım sporcuların karar verme stilleri ve mental iyi oluş düzeylerini incelediği çalışmada spor yaşı değişkeninde istatistiksel olarak herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği kaç yıldır lisanslı sporcusunuz değişkenine göre 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların aceleci yaklaşım düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 5 yıldır lisanslı sporcu olanların aceleci yaklaşım düzeyleri 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlar problemler karşısında 1 – 5 yıldır lisanslı sporculara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 5 yıl aralığında lisanslı sporcu olanların düşünen yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcuların problemler karşısında 1 – 5 yıldır lisanslı olan sporculara göre daha fazla düşünen, kendine güvenli ve planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı sporcu olanların kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri 6 – 10 yıl ve 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanların problemler karşısında 1 yıldan az ve 1 – 5 yıldır lisanslı sporculara göre daha az kaçınan yaklaşım gösterdikleri, daha fazla değerlendirici yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların kendine güven düzeyleri 6 – 10 yıldır lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 6 – 10 yıldır lisanslı sporcular problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporcu olanlara göre daha fazla kendine güvenli yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az lisanslı sporcu olanların planlı yaklaşım düzeyleri 11 yıl ve üzeridir lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcular problemler karşısında 1 yıldan az lisanslı sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. Deneyimsizlik, aceleci kararların alınmasının en büyük sebeplerinden biri olduğu düşünülmektedir. Uzun yıllar spor yapan bir sporcu, oyunun içindeki durumu hızlı bir şekilde değerlendirme ve uygun stratejiyi belirleme konusunda daha yetkin olabileceği söylenebilir. Sporcu yılı fazla olan sporcular oyun sırasında düşünen, özgüvenli ve planlı bir yaklaşım sergilemekte, çünkü deneyim, düşünme, duygusal kontrol ve fiziksel gibi durumlar zaman içerisinde gelişim gösterme ve sporcunun özgüvenli yaklaşım sergilemesi, karşılaşılan problemi çözmek için düşünceli yaklaşması ve problemi en iyi şekilde çözebilmek için planlı yaklaşım sergilediği söylenebilir. Spor ile uğraşma süreci ve kıdemi arttıkça sporcuların

kendine güvenli bir problem çözme davranışı sergiledikleri söylenebilir. Kat (2009), sporcuların problem çözme stilleri üzerine yaptığı araştırmada 1 – 3 yıl sporculuk yapan sporcuların düşünen yaklaşım, planlı yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri 7 – 9 yıl spor yaşına sahip olanlara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu sonuç ile birlikte spor yaşı yüksek olan sporcuların problem çözmede düşünen, planlı ve kendine güven becerileri spor yaşı düşük olanlara göre daha yüksektir. İzgar (2004); Germi ve Sunay (2006); Gülşen (2008); Efe vd. (2008); Demirtaş ve Dönmez (2008), farklı gruplarla yaptıkları çalışmalarda deneyimin problem çözme becerilerini olumlu etkilediğini tespit etmişleridir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Pulur ve ark., (2012) sporcuların problem çözme becerilerini incelediği araştırmada sporcu yılı değişkeninde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa rastlamamıştır. Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncuları ve geleneksel sporcular üzerine yaptığı spor yılı değişkenine göre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem çözme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile benzerlik göstermemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği sporcu düzeyi değişkenine göre profesyonel düzeye sahip olan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, amatör düzeye sahip olan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Profesyonel sporcuların bilişsel, duyuşsal ve davranışsal düzeylerinin yüksek olması, yıllar boyunca kazandıkları deneyimler, değişim eğitimi, disiplinli çalışma üretkenlikleri ve duygusal dayanıklılıklarıyla ilgili olduğu sporcuların hem saha içinde hem de saha dışında daha etkili olmalarını sağladığı söylenebilir. Profesyonellik seviyesi, sporcuların yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel, davranışsal ve duygusal kapasitelerini de üst seviyeye çıkardığı düşünülmektedir. Çalışkan (2020), yaptığı araştırmada profesyonel e-sporcuların el becerisi, el reaksiyon süreleri ve özellik güçlerinin amatör oyunculara göre daha yüksek olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır. Kaya (2024), 4 haftalık e-spor valorant oyunu hedef uygulamasının basit reaksiyon zamanı üzerine yaptığı araştırmada profesyonel e-sporcuların el becerisi yeteneğinin daha yüksek olduğunu vurgulamakta ve bu yeteneğin e-spor performansına olan katkılarını da ayrıntılı bir şekilde ifade etmektedir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Çerçi (2024), e-sporcular üzerine yaptığı araştırmada görsel reaksiyon düzeylerinde profesyonel

oyuncular ve amatör oyuncular arasında bir fark olmadığını tespit etmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II sporcu düzeyi değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyutu, kaçınan karar verme stili alt boyutu, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$). Sporcular maç ve antrenmanlarda aynı durumlar ile karşılaştıklarından kaynaklı olduğu söylenebilir. Çetin (2009), beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerine yapılan araştırmada elit olan sporcular ile elit olmayan sporcular arasında herhangi bir farklılık görülmemektedir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Ghareeb ve Kaya (2022), futbolcuların karar verme stilleri üzerine yaptığı araştırmada profesyonel sporcuların dikkatli karar verme stillerinin amatör sporculara göre daha yüksek olduğu sonucunu elde etmiştir. Akbulut (2012), amatör ve profesyonel futbolcular üzerine yaptığı araştırmada amatör futbolcuların karar verme becerileri profesyonel futbolculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alt boyutlarında ise amatör futbolcuların dikkatli karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme becerileri profesyonel sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu profesyonel sporcuların ise kaçınan karar verme becerilerinin amatör futbolculara göre daha yüksek olduğu sonucunu elde etmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği sporcu düzeyi değişkenine göre amatör sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri profesyonel sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda profesyonel sporcuların problemler karşısında amatör sporculara göre daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri, daha fazla kendine güvenli yaklaşım gösterdikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Amatör sporcular karşılaştıkları problemlerin nasıl çözüleceğine dair yeterli özelliklere sahip olmayabilir. Bu nedenle amatör sporcular maç veya antrenmanlarda karşılaştıkları problemleri değerlendirme ve analiz etme konusunda yeterli deneyimlere sahip olmadıkları için problem karşısında aceleci yaklaşım sergileyebilir veya problem karşısında kaçınan bir tavır gösterebilecekleri düşünülmektedir. Profesyonel sporcuların maç ve antrenman zorluklarını daha iyi deneyimlemesi ve karşılaşılan problemlerde soğukkanlılığını koruması, baskı altındayken heyecan yapmaması problem çözme kabiliyetini olumlu

etkilediği söylenebilir. Profesyonel sporcular, kariyerleri boyunca çok sayıda farklı durum, zorluk ve rakip stratejilerle karşılaştıkları için ve karşılaşılan problemleri birçok kez deneyimledikleri için sporcuların problem çözme yeteneklerini geliştirmesine yardımcı olduğu düşünülmektedir. Havuz (2022), badminton sporcuları üzerine yapılan araştırmada sporculuk düzeyi değişkenine göre milli olmayan sporcuların kendine güvenli yaklaşım becerileri ve genel problem çözme düzeylerinin milli olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu sonuçla birlikte milli olan sporcuların problemler karşısında milli olmayan sporculara daha özgüvenli oldukları ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Erim vd. (2020) masa tenisi sporcularının problem çözme becerileri ve ego durumlarını incelediği araştırmada milli olmayan sporcuların aceleci yaklaşım düzeylerinin milli olan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç ile birlikte milli olan sporcuların problem çözmede sakin kaldıkları ve aceleci yaklaşmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Öztürk vd. (2016) judocuların problem çözme becerilerini incelediği araştırmada milli olan sporcular ile milli olmayan sporcular arasında anlamlı farklılığa rastlanılmamıştır. Gedik (2024), antrenörlerin iletişim ve problem çözme becerilerini incelediği çalışmada sporcu seviyelerine bakıldığında sporcuların amatör ve profesyonel düzeyde olmalarında problem çözme becerileri arasında bir farklılık bulunmamaktadır. Acar (2019), bocce sporcuları üzerine yapılan bir araştırmada sporcuların sporcu düzeylerine göre sporcuların problem çözme becerilerinde milli olan sporcular ile milli olmayan sporcular arasında farklılığa rastlanmamıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların duyuşsal düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 7 gün antrenman yapan sporcuların davranışsal düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Yoğun ve daha fazla antrenman yapmak sporcunun fiziksel olduğu kadar zihinsel gelişimini de arttırdığı söylenebilir. Daha fazla antrenman yapmak sporcuda stresi düşürerek daha iyi bir duygu durumu oluşmasını sağlamakta, bu durumunda sporcuların duyuşsal ve davranışsal becerilerini olumlu etkilediği düşünülmektedir. Uysal (2022), e-sporcuların e-öğrenme tutumlarını incelediği araştırmada e-spora ayrılan süre arttıkça e-öğrenmeyi olumlu etkilediği tespit etmiştir. Yine Uysal (2022), e-sporcuları üzerine yaptığı araştırmada 1 – 2

gün, 3 – 4 gün, 5 gün ve üzeri antrenman yapan e-sporcuların e-öğrenme düzeyleri antrenman yapmayanlara göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Elde edinilen bulgu araştırma sonucunu desteklemektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre 3 – 4 gün antrenman yapan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri 1 – 2 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 7 gün antrenman yapan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri 3- 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 2 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların panik karar verme düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 3 - 4 günlük düzenli antrenman yapmak, sporcuların antrenman sırasında karar alma ve strateji geliştirme fırsatlarını arttırdığı ve dikkatli karar verme becerilerini geliştirdiği söylenebilir. Düzensiz, az veya çok fazla antrenman yapanların motivasyon eksikliği, aşırı yorgunluk, zihinsel tükenmişlik, performans kaygısı ve aşırı odaklanmadan dolayı karşılaşılan karar verme durumlarında panik, erteleyici ve kaçınan bir tavır sergileyebilecekleri düşünülmektedir. Şenbakar (2021), futbolcuların karar verme stillerini incelediği çalışmada 3 – 4 gün ve 5 gün ve üzeri antrenman yapan sporcuların dikkatli karar verme becerilerinin 1 – 2 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu sonucu elde edilmiştir. Yine Şenbakar (2021), 5 gün ve üzeri antrenman yapan sporcuların erteleyici karar verme düzeylerinin 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Ceylan ve Alıncak (2024), futbol hakemlerinin incelendiği araştırmada haftalık iş yükleri değişkeninde futbol hakemlerinin kaçınan karar verme düzeylerinde bir farklılık bulunmamaktadır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz değişkenine göre 1 - 2 gün antrenman yapan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün antrenman yapanlara göre daha fazla düşünen yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 7 gün antrenman yapan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek

düzydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 7 gün antrenman yapan sporculara göre daha fazla düşünen yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri 3 – 4 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım gösterdikleri ifade edilmektedir. 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri, 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcular problemler karşısında 1 – 2 gün ve 7 gün antrenman yapanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. 3 – 4 düzenli antrenman yapmak motivasyonu ve zihinsel gelişimi arttırdığı, zihinsel ve fiziksel dengeyi koruduğu, fiziksel veya zihinsel olarak daha güçlü ve hazır olmalarını sağladığı söylenebilir. Bu durumda da karşılaşılan problemlere karşı düşünen bir yaklaşım sergileyerek, problemi çözmeye dayalı planlı hareket edip, problem çözme becerilerini geliştirdiği söylenebilir. Havuz (2022), badminton sporcuları üzerine yapılan araştırmada haftalık antrenman sıklığı değişkenine göre 1 – 3 kez antrenman yapan sporcuların düşünen yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeylerinin haftada 4 - 6 kez antrenman yapanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Yine Havuz (2022), badminton sporcuları üzerine yapılan araştırmada haftalık antrenman sıklığı değişkenine göre 1 – 3 kez antrenman yapan sporcuların problem çözme becerileri haftada 4 - 6 kez veya 7 – 9 kez antrenman yapanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla örtüşmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Kat (2009), yaptığı araştırmaya katılan sporcuların problem çözme becerileri toplam puanları ile sporcuların yaptığı haftalık antrenman sayısı faktörüne göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarıyla örtüşmemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre E-spor Tutum Ölçeği bilişsel alt boyut, duyuşsal alt boyut, davranışsal alt boyut ve e-spor tutum toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklara rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt

boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p<0.05$). Bireysel ve takım sporcularının aynı mantalitede oldukları söylenebilir. Çetin (2009), beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerine yapılan araştırmada spor alanı değişkenine bakıldığında bireysel veya takım sporları ile uğraşan sporcuların karar verme becerileri arasında farklılık yaratan bir sonuca ulaşılmamıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Beşik (2023), bireysel ve takım antrenörlerinin karar verme stilleri üzerine yapılan çalışmada takım ve bireysel antrenörlerin dikkatli karar verme, erteleyici karar verme ve panik karar verme becerilerinde herhangi bir farklılığın olmadığı fakat kaçınan karar verme düzeylerinde bireysel sporlar ile uğraşan antrenörlerin takım sporları ile uğraşan antrenörlere göre daha kaçınan karar verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yiğit (2020), yaptığı çalışmada öğrencilerin kaçınan ve erteleyici karar vermede bireysel sporların takım sporlarına göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Price vd. (2021) futbolda oyun kalıpları, taktiksel kavramlar ve oyuncular arasındaki pozisyonel bağlantılar, sorun çözme sırasında kararları yönlendirdiğini belirtmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçları ile paralellik göstermemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz değişkenine göre bireysel sporlar ile ilgilenen sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri, takım sporları ile ilgilenen sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda takım sporu yapan sporcuların problemler karşısında bireysel spor yapan sporculara göre daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Bireysel sporcularda sosyal destek eksikliği, bireysel karar verme sorunları, kendi içerisinde performansını değerlendirme düşüncesi ve bireysel olarak baskı altında kalmalarından dolayı problem çözme durumlarında aceleci yaklaşım ve kaçınan tavır sergiledikleri düşünülmektedir. Smither ve Xihe-Zhu (2011), takım özerkliği ve problem çözme üzerine yaptığı araştırmada katılımcıların daha aktif öğrenmelerini sağladığı ve problem çözme becerilerini geliştirdiği belirtmiştir. Hristovski vd. (2012) sistemler üzerine yapılan çalışmada takım oyunlarında sistemin anlık kısıtlamalarında kendine özgü performans çözümleri yarattığını belirtmiştir. Kat (2009), bireysel ve takım sporcularının problem çözme becerilerini karşılaştırdığı çalışmada, takım sporcularının ortalama puanlarını 96.53, bireysel sporcuların ortalama puanlarını ise 93.13 olarak tespit etmiştir. Elde edinilen

sonular alıřma sonularıyla rtüşmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen arařtırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Kadař vd. (2023) üst düzey sporcuların problem özme becerilerini incelediėi arařtırmada voleybol, basketbol ve karate branřları yapan sporcuların problem özme becerilerinde bir farklılık tespit edilmemiřtir. Aėılönü (2014), sporcuların hayal etme ve problem özme becerilerini incelediėi arařtırmada takım ve bireysel sporcuların problem özme becerileri arasında herhangi bir farklılık yaratan sonuca ulařılamamıřtır. Sözen vd. (2012) farklı branřlardaki sporcuların stres düzeyleri ve problem özme becerilerini karřılařtırdıėı alıřmada, futbol, voleybol ve basketbol branřlarındaki sporcuların problem özme envanterinden aldıkları toplam puana göre anlamlı bir sonu bulanmamıřtır. Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncularını ve geleneksel sporcular üzerine yaptıėı grup deėiřkenine göre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem özme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiřtir. Canan ve Ataoėlu (2010), yaptıėı alıřmada takım sporcularının problem özme becerilerinin, bireysel sporculardan daha düşük olduėu sonucuna ulařmıřtır. Havuz (2022), badminton sporcularını üzerine yapılan arařtırmada kategori deėiřkenine göre tekli ve iftli yarıřan sporcularda eėitim düzeyleri arasında herhangi bir farklılık yaratan sonuca varılmamıřtır. Pulur vd. (2012) sporcuların problem özme becerileri üzerine yaptıėı arařtırmada branř deėiřkenine göre bireysel veya takım sporu yapan sporcular arasında problem özme becerilerinde herhangi bir anlamsal farklılıėa ulařılmamıřtır. Elde edilen sonular alıřma sonularıyla benzerlik göstermektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Öleėi e-spor oyunları oynuyor musunuz deėiřkenine göre e-spor oyunları oynayan sporcuların biliřsel, duyuřsal, davranıřsal ve e-spor tutum düzeyleri e-spor oyunları oynamayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduėu belirlenmiřtir. E-sporcular oyun ierisinde sık sık bařarısızlıkla karřılařabilmekte ve bu duruma karřı yeni stratejiler geliřtirme durumunda kaldıkları iin zihinsel esneklik ve zekâ geliřimi saėladıėı söylenebilir. Yine e-spor oyunları oynayan sporcular baskı altındayken duygusal kontrolü, stres yönetimini ve öz motivasyonu daha iyi saėladıėı düşünölmektedir. E-spor oyunları sporcuların refleks geliřimine, stratejik plan geliřtirmelerine ve takım uyumu kabiliyetlerini arttırmaya olanaklar saėladıėı, bu nedenlerden kaynaklı e-spor oyunları oynayan sporcuların biliřsel, duyuřsal ve davranıřsal becerilerini daha fazla geliřtirdiėi söylenebilir. Örsöėlu vd. (2023) e-spor oyuncularını toplumda e-spor hakkında bilgi ve anlayıř eksikliėi olduėunu belirtmiřtir. Jo ve Shin (2024), e-spor üzerine yaptıėı arařtırmada e-spor izleyicilerinin e-spora yönelik tutumlarında algılanan davranıř

kontrollerini önemli ölçüde arttırdığı sonucu tespit edilmiştir. Xiao (2020), e-spor izleyicilerini araştırdığı çalışmada e-spor oyuncu ve izleyicilerin davranış tutumlarının etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır. Jo (2022); Song ve Jo (2023), bir davranışa yönelik olumlu tutumların o davranışı gerçekleştirme niyetini artırdığını belirtmiştir. Bu, e-sporlara yönelik olumlu tutuma sahip izleyicilerin izlemeye devam etme olasılığının daha yüksek olduğu anlamına gelmektedir (Jo ve Shin, 2024). Çolak vd. (2018) e-sporcuların bilgi düzeyleri üzerine yaptığı araştırmada e-spor oyunlarını oynadınız mı değişkeninde 30 katılımcının evet, 255 katılımcının hayır cevabı verdiği görülmektedir. Yıldırım ve Şimşek (2022), spor bilimleri öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları üzerine yaptığı araştırmada dijital oyunları oynayanların başarı motivasyonları dijital oyun oynamayanlara göre daha yüksektir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Baygül (2021), spor yönetici öğrencileri üzerine yaptığı araştırmada e-spor oyunlarını oynama durumlarına bakıldığında e-spor oynayanlar ve oynamayanlar arasında herhangi bir anlamsal farklılık saptanmamıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II e-spor oyunları oynuyor musunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyut arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmaya rastlanılmamıştır ($p>0.05$). Kösem (2019), üst düzey sporcular ve bilgisayar oyuncularının karar verme stilleri ve görsel reaksiyon zamanlarını incelediği araştırmada üst düzey sporcuları ile bilgisayar oyuncuları karar verme becerileri arasında bir farklılık bulunmamıştır. Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncuları ve geleneksel sporcular üzerine yaptığı araştırmada e-spor oyunları oynayanlar ve geleneksel sporcular değişkenine göre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların karar verme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği e-spor oyunları oynuyor musunuz değişkenine göre e-spor oyunları oynamayan sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri, e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında e-spor oyunları oynamayanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. E-spor oyunları oynayan sporcular, oyun içerisinde her an bir problem ile karşı karşıya kalabilmekte ve o an hızlı bir şekilde

problemi çözebilecek bir yöntem geliştirmesi beklenmektedir. Fakat e-spor oyunları oynamayan sporcular karşılaşılan problemler karşısında planlama ve düşünme eksikliği, zamanı iyi yönetememe, oluşan stres ile baş edememe gibi durumlardan dolayı kaygıya düşüp problem karşısında aceleci bir yaklaşım sergilediği düşünülmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Yeke-Altun (2022), e-spor oyuncularını ve geleneksel sporcular üzerine yaptığı araştırmada e-spor oyunları oynayanlar ve geleneksel sporcular değişkenine göre e-spor oyunları oynayanlar ile geleneksel sporcuların problem çözme becerileri arasında herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre fps branşındaki oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri spor ve battle royal branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Battle royal ve diğer branş oyunlarını oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri spor branş oyunlarını oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Fps branş oyunlarını oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri spor, battle royal ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Fps branş oyunlarını oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri spor ve battle royal branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Diğer branş oyunlarını oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri spor branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Genel olarak fps oyunları hızlı hareket etmeyi, zekâyı daha iyi kullanmayı, hayatta kalabilmek için yöntemler geliştirmeyi, zihinsel esneklik sağlamayı ve takım arkadaşları ile uyum içerisinde olmayı gerektirdiği için battle royal, spor ve diğer branşlara göre bilişsel, duyuşsal ve davranışsal becerileri daha fazla geliştirdiği söylenebilir. Balta (2023), e-spor farkındalık ölçeği geliştirme çalışmasında e-spor branş değişkenine göre moba ve fps branşları oynayan e-sporcuların farkındalıkları battle royal branşı oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu tespit edilmiştir. Üstündağ (2021), lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada fps branş oyunlarını oynayanların bilişsel duyuşsal ve davranışsal tutumları spor branşları ve diğer branş oyunlarını oynayanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Şimşek vd. (2023) e-sporcular üzerine yaptığı araştırmada branş değişkenine bakıldığında moba branşı oynayan e-sporcuların güven, devamlılık ve kontrol becerileri diğer e-spor branş oyunlarını oynayan sporculardan daha

yüksek seviyede olduğu sonucu elde edilmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre fps branş oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Spor branş oyunlarını oynayan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri, diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri, fps branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların panik karar verme düzeyleri, fps ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Battle royal branş oyunları oynayan sporcuların panik karar verme düzeyleri diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Fps oyunları oynayan sporcuların en ufak bir hatada emilime olacaklarını düşündükleri ve buna göre hareket ettikleri için diğer branşlara nazaran daha temkinli davranarak daha dikkatli kararlar aldığı söylenebilir. Spor branşlarının yüksek rekabet içerisinde olması, saha içinde ve dışında beklentilerin yüksek olması ve performans baskısından dolayı diğer branşlara göre sporcuların risk almaktan kaçınmasına, daha çekimser, erteleyici ve panik karar verme durumunun ortaya çıkmasına yol açtığı düşünülmektedir. Battle royal oyunlarında ise en önemli olayın hayatta kalmak olduğu ve oyun içerisindeki karakterin hayatta kalma durumu riske girdiğinden kaynaklı diğer e-spor branşlarına göre daha fazla heyecan yaparak panik karar verme durumu ile karşılaştıkları söylenebilir. Alan yazın incelemesinde araştırma bulguları ile benzerlik gösteren veya benzer olmayan sonuçlara rastlanılmamıştır.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği oynadığınız e-spor branşı değişkenine göre spor branş oyunları oynayan sporcuların aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım ve planlı yaklaşım düzeylerif fps branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda fps branş oyunlarını oynayan sporcular problemler karşısında daha az aceleci ve kaçınan yaklaşım sergiledikleri ve daha fazla planlı yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri fps ve diğer branş oyunlarını oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda fps ve diğer branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor branşı oynayanlara göre daha fazla düşünen ve kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Battle royal branş oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım ve kendine güvenli yaklaşım düzeyleri fps branş oyunları oynayan

sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha fazla düşünen ve kendine güvenli yaklaşımda bulundukları ifade edilmektedir. Spor branş oyunları oynayan sporcuların değerlendirici yaklaşım düzeyleri fps ve battle royal branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor branş oyunları oynayanlara göre daha fazla değerlendirici yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Spor ve battle royal branş oyunları oynayan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri fps ve diğer branş oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda fps branş oyunları oynayan sporcular problemler karşısında spor ve battle royal branş oyunları oynayanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Fps oyunları hızlı karar almayı gerektiren oyun türü olduğu için fps oyunlarını oynayan sporcuların birçok kez problemler ile karşı karşıya kaldıkları, edindikleri deneyim ve tecrübe ile birlikte problemler karşısında aceleci tavır sergilemeyerek spor branşlarına göre daha fazla sakinliklerini korudukları ve problemler ile baş edebilme becerilerini geliştirdikleri düşünülmektedir. Rakibi analiz etme, takım içerisindeki teknik ve taktik gelişimi düşünerek hareket edildiği için fps oyunlarını oynayan sporcuların spor oyunları oynayanlara göre problem çözmede düşünen, özgüvenli ve planlı bir yaklaşım sergileyip becerilerini geliştirdikleri söylenebilir. Battle royal oyunlarında ise en önemli olayın hayatta kalmak olduğu için hayatta kalmak adına stratejiler geliştirerek, rakiplerine göre teknik ve taktik geliştirdikleri bu düşünen yaklaşım ile birlikte özgüvenlerinin de arttığı düşünülmektedir. Fps veya battle royal oyunlarında yapılan hataların telafisinin pek mümkün olmaması ve yapılan hatada oyun karakterinin emilime olma ihtimalinin yüksek olması sporcuların problem ile karşılaştıklarında hayatta kalabilmek adına daha değerlendirici bir yaklaşım sergiledikleri söylenebilir. Alan yazın incelemesinde araştırma bulguları ile benzerlik gösteren veya benzer olmayan sonuçlara rastlanılmamıştır.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel ve e-spor tutum düzeyleri telefon ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Bilgisayar ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri telefon ile e-spor oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları

oynayanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri telefon ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Bilgisayar ile e-spor oyunlarının daha rahat oynanması, oynanan e-spor oyunlarını daha geniş bir perspektif ile ele alabilmek, bilgisayar ekranının büyük olmasından kaynaklı alana hâkimiyetin ve yetkinliğin daha fazla olması ve bilgisayar oyunlarının kapsamlılığı bilişsel becerileri, daha uzun ve derin hikayelere konu olduğu için duyuşsal becerileri, el-göz koordinasyonu ve ince motor gelişimleri sağladığı içinde davranışsal becerileri arttırdığı düşünülmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Akgül vd. (2023) spor bilimleri fakültesi öğrencileri ile yaptığı çalışmada kullanılan araç değişkenine göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-öğrenme tutumlarında bir farklılığa rastlanmamıştır. Yılmaz vd. (2018) üniversite öğrencileriyle yapmış olduğu araştırmada öğrencilerin e-öğrenmede en çok kullandıkları materyalin akıllı telefon daha sonra ise bilgisayar olduğu sonucu elde edilmiştir. Elde edinilen bulgular çalışma sonuçları ile benzerlik göstermemektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre Bilgisayar ile e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri, telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Telefon ve oyun konsolları ile e-spor oyunları oynayan sporcuların erteleyici karar verme ve panik karar verme düzeyleri, bilgisayar ile e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Bilgisayarda oynanan e-spor oyunlarının kontrol yapısının karmaşıklığı, derleme derinliği, yüksek rekabet ortamı ve süreç öğrenme gibi unsurlar, oyuncuların dikkatli karar verme becerileri geliştirdiği düşünülmektedir. Telefon ve konsol platformlarının daha basit kontrol sistemleri ve oyun dinamikleri, bu seviyeyi genellikle daha düşük tuttuğu söylenebilir. Telefon ve oyun konsollarının kontrol mekaniklerinin kısıtlanması, daha basit oyun dinamikleri, rekabet düzeyindeki baskı, hızlı ve karar odaklı oyun deneyim eksikliği gibi etkenlerden kaynaklı sporcular panik ve erteleyici karar verebilecekleri düşünülmektedir. Alan yazın incelemesinde araştırma bulguları ile benzerlik gösteren veya benzer olmayan sonuçlara rastlanılmamıştır.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği e-sporu hangi cihaz ile oynuyorsunuz değişkenine göre e-spor oyunlarını telefon ile oynayan sporcuların aceleci yaklaşım düzeyleri, oyun konsolları ile oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını oyun konsolları ile oynayan sporcular problemler karşısında telefon ile

oynayanlara göre daha az aceleci yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. E-spor oyunlarını telefon ve oyun konsolları ile oynayan sporcuların düşünen yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme beceri düzeyleri, bilgisayar ile oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını bilgisayar ile oynayan sporcular problemler karşısında e-spor oyunlarını telefon ve oyun konsolları ile oynayanlara göre daha fazla düşünen, değerlendirici, kendine güvenli, planlı yaklaşım sergiledikleri ve problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. E-spor oyunlarını telefon ile oynayan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri, bilgisayar ile oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda e-spor oyunlarını bilgisayar ile oynayan sporcular problemler karşısında e-spor oyunlarını telefon ile oynayanlara göre daha az kaçınan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Telefonla oyun oynayan sporcuların kontrol çeşitliliğinin sınırlılığı, basitleştirilmiş oyun dinamikleri, dikkat dağınıklığı ve düşük rekabet ortamı gibi değişkenler, problemlerde aceleci ve kaçınan yaklaşımlar sergileyebilmekte olup, konsol ve bilgisayar oyuncuları ise daha gelişmiş kontrol sistemleri, birikim derinliği ve yüksek rekabet ortamı sayesinde bu özelliklerin daha fazla geliştiği söylenebilir. Bilgisayar tercihi ile oyunlar oynayan sporcular daha büyük ekranlarda oynadıkları, oyun içi daha iyi analiz, teknik ve taktik geliştirme, gelişmiş kontrol verileri, güçlü iletişim araçları ve uzun süreli oyun deneyimleri sayesinde düşünen, değerlendirici, kendine güvenli, planlı çözümler sergilemekte ve problem çözme teknikleri geliştirmekte olduğu düşünülmektedir. Alan yazın incelemesinde araştırma bulguları ile benzerlik gösteren veya benzer olmayan sonuçlara rastlanılmamıştır.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği e-spor oyunlarını ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre 1- 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri, 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 1 – 3 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri, 1 yıldan az ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri, 1 yıldan az, 1 – 3 yıl ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 3 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri, 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 7 yıl ve üzeridir e-spor oyunları oynayan sporcuların e-spor tutum düzeyleri, 1 yıldan az, 1 – 3 yıl ve 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu

belirlenmiştir. Genel olarak uzun süre oyun oynama deneyimi oyunlar hakkında daha fazla bilgi, birikime sahip olma, oyun sırasındaki stresli zorluklarla başa çıkma, öğrenme yeteneğinin gelişmesi, zekâ gelişimi ve e-sporcunun karşılaştıkları durumlarda edindikleri bilgileri oyunlar içerisinde daha iyi işledikleri düşünülmektedir. Bu durumunda uzun süre e-spor oyunları oynayanların davranışsal, bilişsel ve duyuşsal becerilerini daha fazla arttırdığı söylenebilir. Şimşek vd. (2023) e-sporcular üzerine yaptığı araştırmada e-spor oynama yılı değişkenine göre 5 yıl ve üzeri e-spor oyunlarını oynayan e-sporcuların güven, kontrol ve devamlılık becerileri 1 – 2 yıl ve 3 – 4 yıldır oynayanlara göre daha yüksektir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II e-spor oyunlarını ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri, 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. 4 – 6 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların kaçınan karar verme düzeyleri, 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. 1 – 3 yıldır e-spor oyunları oynayan sporcuların panik karar verme düzeyleri, 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Uzun yıllar e-spor oyunları oynayan sporcular oyunlarda edindikleri deneyimlerle ve sık sık karşılaştıkları durumlar karşısında hataya düşmemek ve yanlış karar vermemek için karar verme de daha dikkatli oldukları söylenebilir. Uzun yıllar oluşan zihinsel yorgunluk ve istenilen başarının elde edilmemesi ile birlikte başaramama korkusu oyun oynayan sporcuyu panik ve kaçınan karar vermeye sürükleyebileceği düşünülmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Güvendi vd. (2018) Amerikan futbolu oynayan sporcular üzerine yaptığı araştırmada oynama yılına göre bir farklılığa rastlanılmamıştır. Balta (2023), e-spor farkındalık ölçeği geliştirme çalışmasında yaş değişkenine göre e-sporcuların yaşları arasında e-spor farkındalıklarının değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği e-spor oyunlarını ne kadar zamandır oynuyorsunuz değişkenine göre 1 yıldan az zamandır e-spor oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri, 7 yıl ve üzeridir e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. 7 yıl ve üzeri e-spor oyunlarını oynayan sporcular problemler karşısında 1 yıldan az e-spor oyunları oynayanlara göre daha fazla düşünen yaklaşımlar sergiledikleri ifade edilmektedir. 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporcuların kaçınan karar verme

düzeyleri, 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda 1 – 3 yıl, 4 – 6 yıl ve 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında 1 yıldan az e-spor oyunları oynayanlara göre daha az kaçınan yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. E-spor oyunlarına yeni başlayan sporcuların, öğrenme ihtiyacı, oyun bilgisi, yetersiz deneyim, güven eksikliği, oyun hızına uyum sağlama, başarısızlık korkusu ve strateji geliştirememe gibi etkenlerden dolayı düşünen yaklaşım sergileyemedikleri ve karşılaşılan problemlerde kaçınan yaklaşım gösterdikleri düşünülmektedir. Alan yazın incelemesinde araştırma bulguları ile benzerlik gösteren veya benzer olmayan sonuçlara rastlanılmamıştır.

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre günde 1 – 2 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel düzeyleri, 1 saatten az oynayanlara göre daha yüksektir. Günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, günde 1 saatten az, 1-2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeydedir. Günde 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal ve e-spor tutum düzeyleri, günde 1 saatten az oynayanlara göre daha yüksek seviyededir. Günde 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal düzeyleri, günde 1 saatten az ve 1 – 2 saat e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Günde kontrollü şekilde uzun saatler e-spor oyunları oynayan sporcular, daha fazla deneyim ve oyun içindeki stratejiler ile geliştirdikleri yöntemler, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal beceriler sayesinde daha yüksek seviyelerde boy gösterebilir daha sağlıklı bilişsel duyuşsal ve davranışsal becerilere sahip olabilecekleri söylenebilir. Oğur (2024), spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada öğrencilerin günlük ortalama oyun oynama süresi arttıkça bilişsel, duyuşsal davranışsal ve dijital oyun oynama tutumlarında artış olduğu sonucuna varılmıştır. Mutlu-Bozkurt ve Olcay (2022), farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynama tutumlarını incelediği araştırmada öğretmenlerin oyun oynama süreleri arttıkça davranışsal ve oyun oynama tutumlarında artış yaşanmaktadır. Yazıcıoğlu-çalışan vd. (2021) çocukların dijital oyun oynama tutumları üzerine yaptıkları araştırmada günlük oynadıkları oyun süresi arttıkça bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumlarında da artış yaşandığı görülmektedir. Bozkurt vd. (2019) spor bilimleri fakültesi öğrencileri üzerine yaptığı araştırmasında dijital oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumlarında da artış olduğu sonucuna ulaşmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir. Balta

(2023), e-spor farkındalık ölçeği geliştirme çalışmasında günlük aktif olma süresi değişkenine göre günde ortalama 4 - 5 saat oyun oynayanların farkındalıkları 0 – 1 saat oyun oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalarda bulunmaktadır. Bunlar; Tapşın ve Özdemir (2024), bireylerin spor yapma ve e-spor tutumlarını incelediği araştırmada e-spor tutumlarına bakıldığında günlük internet kullanma sürelerinde herahngi bir farklılığa rastlanılmamıştır. Can ve Tekkurşun-Demir (2020), sporcular ve e-sporcular üzerine yaptıkları araştırmada e-sporcuların günde dijital oyunları oynama süresi değişkenine göre gün de ortalama 30 dakika oyun oynayan e-spor oyuncuların farkındalık düzeyleri, günde ortalama 31 – 60 dakika ve 61 dakika ve üzeri olanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır. Çobanoğlu vd. (2024) öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları üzerine yaptığı araştırmada oynanan oyun süresi arttıkça dijital oyun oynamama tutumlarında düşüş yaşandığı sonucuna ulaşmıştır. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre günde 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların dikkatli karar verme düzeyleri günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Gün içerisinde kontrollü bir şekilde daha fazla süre e-spor oyunları oynamak, e-spor oyunlarında edinilen bilgiler, karşılaşılan karar verme durumları, hızlı ve doğru tepkiler sporcuların dikkatli karar verme becerilerini geliştirdiği düşünülmektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Kaya (2024), 4 haftalık e-spor valorant oyunu hedef uygulamasının basit reaksiyon zamanı üzerine yaptığı araştırmada özellikle oyun oynama süreleri arttıkça görsel reaksiyon sürelerinin azaldığı belirtilmiştir. Elde edinilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği günde ortalama ne kadar süre oyun oynuyorsunuz değişkenine göre günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporcuların düşünen yaklaşım düzeyleri, günde 3 – 4 saat ve 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen bulguda günde 3 – 4 saat ve 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla düşünen yaklaşımlarda bulundukları ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların kendine güvenli yaklaşım düzeyleri, 5 saat ve üzeri es-por oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyededir. Edinilen

bulguda 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla kendine güvenli yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporcuların planlı yaklaşım düzeyleri, günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeydedir. Edinilen bulguda günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha fazla planlı yaklaşım sergiledikleri ifade edilmektedir. Günde 1 saatten az, 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayan sporcuların problem çözme beceri düzeyleri, günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Edinilen bulguda günde 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular problemler karşısında günde 1 saatten az, 1 – 2 saat ve 3 – 4 saat e-spor oyunları oynayanlara göre problem çözme becerilerinin daha yüksek olduğu ifade edilmektedir. Günlük kontrollü ve uzun süreli e-spor oyunları oynayan sporcular, deneyim kazandıkça problem çözme becerileri, düşünme ve planlama süreçlerini geliştirme fırsatına sahip oldukları söylenebilir. Bu süreç, onları daha düşünerek karar veren, daha etkili sorun çözen ve kendilerine güvenen oyuncular haline getirdiği düşünülmektedir. Saygı ve Odabaş (2023), e-spor oyuncuları ile spor bilimleri öğrencilerinin günlük antrenmanlarında doğruluk ve reaksiyon sürelerini karşılaştırdıkları kapsamlı araştırmalarında, e-spor oyuncularının her iki gruba kıyasla problemler karşısında hem daha hızlı hem de daha doğru tepkiler verdiklerini tespit etmişlerdir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını desteklemektedir.

E-spor Oyunlarını Haftada Kaç Gün Oynuyorsunuz

Sporcuların E-spor Tutum Ölçeği e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre Haftada 5 – 6 gün ve 7 gün e-spor oyunları oynayan sporcuların duyuşsal düzeyleri, haftada 1 – 2 gün e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksektir. Haftada 3 – 4 gün, 5 – 6 gün ve 7 gün e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, haftada 1 – 2 gün e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Haftada 3 - 4, 5 - 6 veya 7 gün boyunca oyun oynayan sporcular, oyun hakkında daha fazla deneyim ve özelliklere sahip olduklarından, duygusal, davranışsal ve tutumsal düzeylerde daha yüksek gelişim gösterdikleri düşünülmektedir. Kaya (2024), 4 haftalık e-spor valorant oyunu hedef uygulamasının basit reaksiyon zamanı üzerine yaptığı araştırmada antrenmanların görsel dikkat ve yanıt sürelerini olumlu etkilediğini tespit etmiştir. Elde edilen sonuçlar çalışma sonuçlarını

desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Saygı ve Odabaş (2023), yaptıkları araştırmada, e-sporcuların işitsel uyarıcılara karşı gösterdiği tepkilerin geliştirilmesinin zor olduğunu belirtmişlerdir. Elde edinilen bulgu çalışma sonucunu desteklememektedir.

Sporcuların Karar Verme Stilleri Ölçeği II e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre Karar Verme Ölçeği II dikkatli karar verme stili alt boyut, kaçınan karar verme stili alt boyut, erteleyici karar verme stili alt boyut ve panik karar verme stili alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır ($p>0.05$).

Sporcuların Problem Çözme Ölçeği e-spor oyunlarını haftada kaç gün oynuyorsunuz değişkenine göre aceleci yaklaşım alt boyut, düşünen yaklaşım alt boyut, kaçınan yaklaşım alt boyut, değerlendirici yaklaşım alt boyut, kendine güvenli yaklaşım alt boyut, planlı yaklaşım alt boyut ve problem çözme becerisi toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p>0.05$).

Sporcuların e-spor tutumları ile dikkatli karar verme becerisinde pozitif yönde, erteleyici karar verme ve panik karar verme becerilerinde ise negatif yönde ve düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Okullarda gerçekleştirilen dijital oyun temelli öğretim uygulamaları, öğrencilerin elde ettikleri bilgileri inceleyerek ve stratejiler geliştirmelerini sağlayarak karar verme davranışlarına olumlu katkılar yapmaktadır (Ebner ve Holzinger, 2007; Morfoniou vd. 2020). Kiili (2007), ise neden sonuç ilişkisini anlamada dijital oyunların etkili olduğunu belirtmektedir. Rosser vd. (2007) tıbbi simülasyon oyunu oynayan hekimlerin %27 oranında karar verme hızlarında artış olduğunu, %42 oranında ise karar verme doğruluk paylarının arttığını tespit etmiştir. Spencer ve Murphy (2009), bilgisayar oyunlarında futbol ve basketbol gibi spor oyunlarını oynamanın, oyuncuların spor yeteneklerini, bilgilerini ve spora bağlarını artırdığını tespit etmiştir. Elde edinilen bulgu çalışma sonucunu desteklemektedir.

Problem çözme ölçeği toplam puanından ve alt boyutlarından alınan düşük puanlar, problem çözme becerilerinin yüksek olduğunu ifade ettiği için sonuçların negatif olması beklenen bir sonuç olmuştur. Bu sonucun olumlu (pozitif) olduğu ve bu doğrultuda sporcuların e-spora yönelik tutumları arttıkça problem çözme becerilerinin arttığı tespit edilmiştir. Sporcuların e-spor oyunlarında her an birçok kez problemler ile karşı karşıya kalabildikleri, bu problemler ile başedebilmek için oyun içerisinde birçok taktik geliştirerek bu problemlerin üstesinden geldikleri ve bu doğrultuda da problem çözme becerilerinin geliştiği söylenebilir. Dengeli bir şekilde ele alındığında e-sporun belirli

bilişsel becerilere katkı sağlayacağı söylenebilir. Baygöl (2021), öğrencilerin e-spora katılım, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatminlerini incelediği çalışmada e-spora katılım sağlayan sporcuların problem çözme becerilerinin pozitif yönde olduğu sonucunu elde etmiştir. Arısoy ve Özkan (2021), e-sporcuların zihinsel dayanıklılık ve kişilik özellikleri üzerine yaptığı çalışmada e-sporcuların güven ve devamlılık becerilerinin de pozitif yönde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Annetta (2008); dijital oyunların, bireylerin problem çözme süreçlerinde faydalı olduğunu belirtmektedir. Yang (2012), tarafından gerçekleştirilen çalışmada da dijital oyun tabanlı öğretim sürecinin, öğrencilerin problem çözme düzeylerini olumlu etkilediği sonucunu elde etmiştir. Chuang ve Chen (2007), tarafından gerçekleştirilen deneysel çalışmada ise gerçek zamanlı strateji oyunu uygulaması yapılan deney grubunun problem çözme becerilerinde artış gözlenmiştir. Elde edilen bulgu çalışma sonucunu desteklemektedir. Literatürde araştırma bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Ektirici (2023), yaptığı çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları arttıkça problem çözme düzeylerinin düştüğü sonucunu elde etmiştir. Elde edilen bulgu çalışma sonucunu desteklememektedir.

8. SONUÇ ve ÖNERİLER

Sonuç olarak; bireysel ve takım sporcuların e-spor tutumları, karar verme stilleri ve problem çözme becerilerinin incelendiği çalışmada bireysel ve takım sporcularının e-spor tutum düzeylerinin orta düzeyde olduğu, karar verme stil düzeylerinin orta düzeyde olduğu ve problem çözme beceri düzeylerinin orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Erkek sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, kadın sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu belirlenmiştir. Erkek sporcuların erteleyici karar verme düzeyleri, kadın sporculara göre daha sonucu elde edilmiştir. Erkek sporcuların kadın sporculara göre problemler karşısında aceleci yaklaşım sergilemediği sonucu elde edilmiştir. E-spor oyunları oynayan sporcuların 26 – 29 yaş aralığında bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumlarının en yüksek olduğu yaş aralığı olarak belirlenmiştir. Sporcular yaşları arttıkça dikkatli karar verme becerilerinin arttığı, yaş düştükçe de panik, erteleyici ve kaçınan karar verme becerilerinin azaldığı sonucu elde edilmiştir. 26 – 29 ve 30 yaş ve üzeri olan sporcuların problem çözme becerileri 18 – 21 ve 22 – 25 yaş aralığında olanlara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Lisansüstü eğitime sahip olan sporcuların bilişsel, duyuşsal ve davranışsal becerileri ortaöğretim veya üniversite eğitime sahip olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Üniversite ve lisansüstü eğitime sahip olan sporcuların dikkatli karar verme becerileri ilköğretim eğitime sahip olanlara göre daha yüksek olduğu, üniversite eğitime sahip olan sporcuların ise kaçınan, erteleyici ve panik karar verme becerileri ilköğretim ve ortaöğretim eğitime sahip olanlara göre daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yüksek eğitim düzeyine sahip olan sporcuların problem çözme becerileri düşük eğitim düzeyine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Gelir düzeyi yüksek olan sporcuların bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutumları gelir düzeyi düşük ve orta olanlara göre daha yüksektir. Gelir düzeyi yüksek olanların kaçınan, erteleyici ve panik karar verme becerileri gelir düzeyi düşük ve orta düzeyde olanlara göre daha düşüktür. Gelir düzeyi yüksek olan sporcuların problem çözme becerileri gelir düzeyi düşük ve orta olanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. 11 yıl ve üzeri lisanslı sporcu olanların bilişsel duyuşsal ve davranışsal becerileri 11 yılın altında lisanslı sporculuk deneyimine sahip olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. 11 yıl ve üzeri lisanslı olan sporcular, 1 yıldan az ve 1 – 5 yıl lisanslı sporcu olanlara göre daha dikkatli kararlar vermektedir. 1 – 5 yıldır lisanslı sporcuların kaçınan ve panik karar verme düzeyleri 6 – 10 ve 11 yıl ve üzeri lisanslı sporculara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Uzun yıllar lisanslı sporculuk deneyimine

sahip olan sporcuların problem çözme becerileri 1 yıldan az veya 1 – 5 yıldır lisanslı sporcu olanlara göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Profesyonel sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutumları amatör sporculara göre daha yüksektir. Profesyonel sporcuların problem çözme becerileri amatörlere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların duyuşsal, 7 gün antrenman yapanların ise davranışsal tutumları 3 – 4 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek sonucu elde edilmiştir. 3 – 4 gün antrenman yapan sporcuların dikkatli karar verme becerileri daha az antrenman yapanlara göre daha yüksektir. 7 gün antrenman yapan sporcuların kaçınan ve erteleyici karar verme becerileri, 5 – 6 gün antrenman yapanların ise panik karar verme becerileri 3 – 4 gün antrenman yapanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Haftada 3 – 4 gün ve 5 – 6 gün antrenman yapan sporcuların problem çözme becerileri daha az veya daha fazla antrenman yapan sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Takım sporcuların problem çözme becerileri bireysel sporculara göre daha yüksektir. E-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutumları e-spor oynamayanlara göre yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. e-spor oyunları oynayan sporcuların problemler karşısında aceleci yaklaşım sergilemediği sonucuna varılmıştır. Fps oyunları oynayan sporcuların bilişsel duyuşsal davranışsal ve e-spor tutumlarının diğer e-spor branşlarına göre daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Fps oyunları oynayan sporcular daha dikkatli ve daha az erteleyici karar vermekte ve diğer branş oyunlarını oynayanlar spor branşına göre daha az panik ve kaçınan karar vermektedir. Fps branş oyunlarını oynayan sporcuların problem becerileri diğer e-spor branşlarına göre yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. E-spor oyunlarını bilgisayar ile oynamak bilişsel, duyuşsal, davranışsal, e-spor tutumlarını, karar verme becerilerini ve problem çözme becerilerini daha fazla arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Uzun yıllar e-spor oyunları oynamak bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutumlarını daha fazla artırma ve daha dikkatli karar vermelerini sağlamaktadır. 1 yıldan az e-spor oyunları oynayanlar daha az kaçınan ve panik karar vermektedir. 7 yıl ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcular 1 yıldan az e-spor oyunları oynayan sporculara göre problemler karşısında daha fazla düşünen yaklaşım sergileyerek kaçınan yaklaşım sergilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Günde ortalama 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayan sporcuların bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve e-spor tutumlarının daha az oynayanlara göre yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. 3 – 4 saat oynayanların ise 1 yıldan az oynayanlara göre daha dikkatli karar verdikleri belirlenmiş ve 5 saat ve üzeri e-spor oyunları oynayanların problem çözme becerileri daha az oynayanlara göre yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Haftada 3 – 4

gün, 5 – 6 gün ve 7 gün e-spor oyunları oynayan sporcuların davranışsal ve e-spor tutum düzeyleri, haftada 1 – 2 gün e-spor oyunları oynayan sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sporcuların bilişsel puanları ile dikkatli karar verme puanları pozitif yönde, bilişsel puanları ile erteleyici ve panik karar verme puanları arasında anlamlı ve negatif yönde ilişki olduğu sonuçlara ulaşılmıştır. Bilişsel puanları ve kaçınan karar verme puanları arasında anlamlı yaratan bir sonuca ulaşılmamıştır. Sporcuların duyuşsal puanları ile dikkatli karar verme puanları pozitif yönde, duyuşsal puanları ile erteleyici ve panik karar verme puanları arasında anlamlı ve negatif yönde ilişki olduğu sonuçlara ulaşılmıştır. Duyuşsal puanları ve kaçınan karar verme puanları arasında anlamlı farklılık yaratan bir sonuca rastlanılmamıştır. Sporcuların davranışsal puanları ile dikkatli karar verme puanları pozitif yönde, davranışsal puanları ile panik karar verme puanları arasında anlamlı ve negatif yönde ilişki olduğu sonuçlara ulaşılmıştır. Davranışsal puanları ile kaçınan ve panik karar verme puanları arasında anlamlı farklılık yaratan bir sonuca ulaşılmamıştır. Sporcuların e-spor tutum toplam puanları ile dikkatli karar verme puanları pozitif yönde, e-spor tutum toplam puanları ile erteleyici ve panik karar verme puanları arasında anlamlı ve negatif yönde ilişki olduğu sonuçlara ulaşılmıştır. E-spor tutum toplam puanları ve kaçınan karar verme puanları arasında anlamlı farklılık yaratan bir sonuca ulaşılmamıştır.

Problem çözme ölçeği toplam puanından ve alt boyutlarından alınan düşük puanlar, problem çözme becerilerinin yüksek olduğunu ifade ettiği için sonuçların negatif olması beklenen bir sonuç olmuştur. Bu sonucun olumlu (pozitif) olduğu ve bu doğrultuda sporcuların e-spora yönelik tutumları arttıkça problem çözme becerilerinin arttığı sonuca ulaşılmıştır.

Sporcuların bilişsel puanları ile aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme becerileri arasında orta düzeyde olumlu yönde ve anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sporcuların duyuşsal puanları ile aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme becerileri arasında orta düzeyde olumlu yönde ve anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sporcuların davranışsal puanları ile aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme becerileri arasında orta düzeyde olumlu yönde ve anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sporcuların e-spor tutumları toplam puanları ile aceleci

yaklaşım, düşünen yaklaşım, kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, planlı yaklaşım ve problem çözme becerileri arasında orta düzeyde olumlu yönde ve anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmaya ait önerilere aşağıda yer verilmiştir.

- ✓ Sporcuların gelişimleri adına antrenörlere e-sporun faydalarından ve sporculara kazandırdığı kazanımlar ile ilgili eğitimler verilebilir.
- ✓ E-spor oyunları, antrenör kontrolünde ve düzenli bir antrenman yöntemi olarak uygulanabilir; bu sayede bilişsel, duyuşsal ve davranışsal gelişimleri desteklenebilir.
- ✓ E-sporun sporculara kazandırdığı özellikler üzerine ulusal ve uluslararası bilimsel çalışmalar incelenerek, bilim insanlarının edindiği bulguları sporcuların gelişimlerine yönelik uygulanabilir hale getirilmesi sağlanabilir.
- ✓ E-sporcuların psikolojik iyi oluşlarını artırmak ve performanslarını optimize etmek için çeşitli psikolojik çalışmalar yapılabilir.
- ✓ E-sporculara yönelik spor psikolojisi üzerine yapılacak olan farklı çalışmalar sporcuların gelişimlerine katkılar sağlayabilir.
- ✓ Takım sporlarında takım içi iletişim ve iş birliğini arttırabilmek için e-spor oyunları oynanabilir.
- ✓ Eklem ağrılarının ve oluşabilecek risklerin önüne geçilebilmesi için sporcuların kontrollü bir şekilde e-spor oyunlarını oynamaları sağlanabilir.
- ✓ Uzun saatler boyunca bilgisayar başında oyun oynamak kas ve eklem sağlığını olumsuz etkileyebilir. Hafif kardiyo, esneme ve direnç antrenmanları yapılmalıdır.
- ✓ E-spor oyunları, motor becerilerin ve el-göz koordinasyonunun gelişimine katkı sağlayarak bazı spor branşları için tamamlayıcı bir eğitim aracı olarak değerlendirilebilir.

9. KAYNAKLAR

- Acar, H. (2019). *Bocce (volo) sporcularının stresle başa çıkabilme ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 583770), [Yüksek lisans tezi]. Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bartın.
- Acar, U. (2020). *Eğitim yöneticilerinin karar verme stillerinin erteleme davranışı ile ilişkisi* (Yayın No. 636836), [Doktora tezi]. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ada, Ş., Dilekmen, M., Alver, B., ve Seçer, İ. (2010). İlk ve ortaöğretim okul yöneticilerinin problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 2(2), 153-166.
- Adair, J. (2000). *Karar verme ve problem çözme*. Gazi Kitabevi, Ankara.
- Afyon, Y. A., Dalli, M., Metin, S. C., ve Bingöl, E. (2014). Investigation of decision making and problem solving abilities of amateur sportsmen during the competition. *Journal of Physical Education and Sports Science*, 8(2).
- Ağbaba, E. (2021). *Dijital oyun bağlamında sanal mekân ve gerçek mekân birlikteliği* (Yayın No. 715701), [Yüksek lisans tezi]. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- Ağlönü, Ö. (2014). *Farklı spor branşlarıyla uğraşan sporcuların hayal etme ve problem çözme becerilerinin incelenmesi* (Yayın No. 369854), [Yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Ahmed, A., Hasnain, N., ve Venkatesan, M. (2012). Decision making in relation to personality types and cognitive styles of business students. *IUP Journal of Management Research*, 11(2), 20-29.
- Akay, B., ve Ayhan, B. (2021). Türkiye’de E-spor üzerine yapılan akademik çalışmaların içerik analizi. *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*, 7(2), 656-671.
- Akbulut, A. K. (2012). *Amatör ve profesyonel erkek futbolcuların karar verme, problem çözme ve iletişim becerilerinin bazı değişkenler bakımından incelenmesi* (Yayın No. 328911), [Doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Akcan, İ. O. (2016). *Elit oryantiring sporcularının görsel reaksiyon süreleri ile karar verme stilleri arasındaki ilişki* (Yayın No. 426905), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akcil, U., ve Bastas, M. (2020). Examination of university students' attitudes towards e-learning during the covid-19 pandemic process and the relationship of digital citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 13(1), 291.
- Akçay, B. (2019). *STEM etkinliklerinin anaokuluna devam eden 6 yaş çocukların problem çözme becerilerine etkisi* (Yayın No. 553760), [Yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'deki E-spor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*, 4(8), 206-224.
- Akgül, A., Göksel, A. G., ve Yaraş, A. (2023). Üniversite öğrencilerinin e-öğrenme tutum düzeylerinin incelenmesi: Spor Bilimleri Fakültesi örneği. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(4), 1262-1276. DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1345820>
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* (Yayın No. 220904), [Yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Akpınar, Ö., Temel, V., Birol, S. Ş., Akpınar, S., ve Nas, K. (2015). Üniversitede okuyan hokey sporcularının karar verme stillerinin belirlenmesi. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 9(3), 92-99.
- Aksoy, B. (2003). Problem çözme yönteminin çevre eğitiminde. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(14), 83-98.
- Aktaş, Y., Çelik, H., Gökhan, İ., ve Dağlı, Ş. N. (2018). Futbolcuların algı ve karar verme mekanizmalarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 59-66.
- Alioğlu, M. ve Algül, A. (2021). Türkiye'de dijital oyun durumu: E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League of Legends örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154.
- Altun, M. (2000). *Matematik öğretimi*. Alfa, Bursa.

- Altun, M., ve Ç. Arslan, (2006). İlköğretim öğrencilerinin problem çözme stratejilerini öğrenmeleri üzerine bir çalışma. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1-21.
- Altunçekiç, A., Yaman, S., ve Koray, Ö. (2005). Öğretmen adaylarının öz-yeterlik inanç düzeyleri ve problem çözme becerileri üzerine bir araştırma (Kastamonu ili örneği). *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 13(1), 93-102.
- Andersen, B., ve Fagerhaug, T. (2006). *Root cause analysis: Simlified tools and techniques*. Wisconsin, American Society for Quality, Quality Press.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, 47(3), 229-239.
<https://doi.org/10.1080/00405840802153940>
- Argan, M., Özer, A., ve Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Aslan, T. (2019). *Akademik ve yönetsel bakış açısıyla E-spor* (Yayın No. 587761), [Yüksek lisans tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Atari, (2024). *Atari 2600+: Konsol modern untuk nostalgia dengan game retro atari*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.yangcanggih.com/2023/08/23/atari-2600-plus/>
- Atari-Makinesi, (2024). *Ticari atari makinesi*. Erişim Tarihi: 10.12.2024 <https://staroyunmakinelere.com/ticari-atari-makinasi/>
- Ateş, A., ve Altun, E. (2008). Bilgisayar öğretmeni adaylarının uzaktan eğitime yönelik tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 125-145.
- Avşaroğlu, S. ve Üre, Ö. (2007). Üniversite öğrencilerinin karar vermede özsaygı, karar verme ve stresle başa çıkma stillerinin benlik saygısı ve bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18, 85-100.
- Aydın, C. (2008). *Karar verme süreçlerinde kurumsal bilginin önemi: Kültür ve turizm bakanlığında bir uygulama*. Uzmanlık Tezi. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara.

- Aydın, G. (2017). *Su topu sporcularının stres düzeyi ve problem çözme becerilerinin incelenmesi* (Yayın No. 484843), [Yüksek lisans tezi]. Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Aydın, H. (2023). *E-spor oyuncularının duygusal zekâ düzeyleri ile karar verme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 816908), [Yüksek lisans tezi]. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydoğan, H., Işık, U., Özdemir, E., Terzi, E., ve Yiğit, E. K. (2020). *Amatör futbolcuların öz-saygı ve karar verme becerilerinin belirlenmesi*. 7 – 9 Kasım, 18. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi.
- Aygün, F. D. (2018). *Elit buz hokeyi sporcularının benlik saygısı ve karar verme düzeylerinin incelenmesi* (Yayın No. 527245), [Yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ağrı.
- Ayyıldız-Ünnü, N. A. (2014). “Rasyonel” perspektif ışığında karar verme eylemi: Nitel bir analiz. *Yönetim ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 24, 91-116.
- Bağırkan, Ş. (1983). *Karar verme*. Der Yayınları, İstanbul.
- Balkan, T. (2018). *2018 yılında en çok ödül dağıtan E-spor oyunu hangisi oldu?* Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://gamist.co/espore/2018-yilinda-en-cok-odul-dagitanesporoyunu-hangisi-oldu/>
- Balta, D. (2023). *E-spor farkındalık ölçeği geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Yayın No. 818733), [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Bar-Eli, M., Raab., M. (2006). Judgment and decision making in sport and exercise: Rediscovery and new visions. *Psychology of Sport and Exercise*, 7, 519.
- Battle-Royal, (2024). *Battle Royal oyunları*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.misternoob.com/2022-battle-royale-oyunlari/>
- Bavolar, J., ve Orosová, O. G. (2015). Decision-making styles and their associations with decision-making competencies and mental health. *Judgment and Decision making*, 10(1), 115-122.
- Baygül, S. (2021). *Spor yöneticiliği öğrencilerinde e-spor katılımı, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatmininin incelenmesi: Batı*

- Akdeniz Örneği*, (Yayın No. 680111), [Yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Bellah, K. (2021). *Understanding different types of E-sports*. Erişim Tarihi: 14.05.2023 <https://geekinsider.com>
- Berk, A. (2017). *Elit atletlerin problem çözme becerilerinin stresle başa çıkma tarzları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 484844), [Yüksek lisans tezi]. Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kütayha.
- Berry D., Abernethy, R., ve Cote, H, (2008). The contribution of structured activity and deliberate play to the development of expert perceptual and decisionmaking skill. *Sport Exercise Psychol*, 30(6), 685-708. <https://doi.org/10.1123/jsep.30.6.688>
- Beşik, T. (2023). *Takım ve bireysel spor antrenörlerinin karar verme stillerinin karşılaştırılması* (Yayın No. 786106), [Yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Bilge, F., ve Arslan, A. (2000). Akılcı Olmayan Düşünce Düzeyleri Farklı Üniversite Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerini Değerlendirmeleri, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2, 7-18.
- Bingham, A. (1998). *Çocuklarda problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi*. (İngilizce Çeviri: Oğuzkan, A. F.), Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Bingham, A. (2004). *Çocuklarda sorun çözme yeteneklerinin geliştirilmesi*. (İngilizce Çeviri: Oğuzkan, A. F.), (6. Baskı). Doğan Ofset A. Ş. İstanbul.
- Bingjun, G., ve Mingxue, L. (2007). Study on the development of E-sports and its athletes selecting. *Jilin Sport Coll Journals*, 23(1), 70–1.
- Blanchard-Fields, F. (2007). Everyday problem solving and emotion: An adult developmental perspective. *Current Directions in Psychological Science*, 16(1) 26-31.
- Bozkurt, S. (2010). Sportif performansa psikolojik bakış. *CBÜ Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 28-37.
- Bozkurt, T. M., Dursun, M., ve Arı, Ç. (2019). Examination of attitudes of students of sports sciences towards digital game play. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227. <https://doi.org/10.14687/jhs.v17i1.5896>

- Breslau, R. (2012). *Riot VP of E-sports: Haters gonna hate*. Gamespot. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <http://www.gamespot.com/articles/riot-vp-of-esports-hatersgonna-hate/1100-6397683/>.
- Büyükbaykal, N. G. ve İli, B. (2020). E-spor kavramına yönelik araştırmaların bibliyometrik analizi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(2), 572-583. <https://doi.org/10.46442/intjcss.794050>
- Can, H. C., ve Tekkurşun-Demir, G. (2020). Sporcuların ve E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Can, H. C., ve Tozoğlu, E. (2019). üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin spor ve farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 3(3), 102-118.
- Can, Ö. (2009). *Üniversite öğrencilerinin akılcı olmayan inançları ve karar verme stillerinin incelenmesi* (Yayın No. 234964), [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Canan, F., Ataoğlu A. (2010). Anksiyete, depresyon ve problem çözme becerisi algısı üzerine düzenli sporun etkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11, 38-43.
- Carney, C., ve Wells, C. (1995). *Discover the career within you*. New York: Cole Publishing Company.
- Ceylan, M. G. (2024). *Dijital oyun bağımlılığının futbol hakemlerinde karar verme stillerine etkisi* (Yayın No. 910132), [Yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Ceylan, M. G., ve Alıncak, F. (2024). *Dijital oyun bağımlılığının futbol hakemlerinde karar verme stillerine etkisi*. s. 27 – 45. Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar, İstanbul.
- Chuang, T. Y., ve Chen, W. F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30.
- Cihan, B. B., ve Ilgar, E. A. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.

- Coşkun, Ü. (2020). Karar ve karar verme süreci. *Ulak Bilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 53, 1181-1191.
- CS:GO, (2024). *En çok kazanan 10 CS:GO oyuncusu*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://gamerbase.org/en-cok-kazanan-10-csgo-oyuncusu/>
- Çağlayan, H. S., Taşgın, Ö., ve Yıldız, Ö. (2008). Spor yapan lise öğrencilerinin problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 62-77.
- Çağlayan-Tunç. A., ve Erdoğan, A. (2023). Oryantiring sporcularının hedef bağlılığı ve karar verme stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1 Özel Sayı), 1100-1111. <https://doi.org/10.38021/asbid.1374955>
- Çalışkan, E. (2021). *Türkiye'deki ekstrem sporcuların karar verme becerilerinin ve ekstrem spor tüketim güdülerinin araştırılması* (Yayın No. 707839), [Yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Çalışkan, F. (2020). *E-sporcularda oyun oynama süresinin el becerisi, el reaksiyon zamanı, el ve parmak kavrama kuvveti üzerine etkisi ile uluslararası oyuncu sıralaması arasındaki ilişki* (Yayın No. 633955), [Yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çalışkanol, C. (2020). *Dijital oyunların ve E-sporun coğrafi açıdan değerlendirilmesi: İstanbul örneği* (Yayın No. 647123), [Yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Çanakkale.
- Çam, S., ve Tümkaya, S. (2008). Kişilerarası problem çözme envanteri lise öğrencileri formu'nun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(2).
- Çandarlı, D., ve Yüksel, H. G. (2012). Students' perceptions of video-conferencing in the classrooms in higher education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47, 357-361. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.663>
- Çepni, S., Ayas, A., Johnson, D., ve Turgut, F. (1997). *Fizik öğretimi*. Dünya Bankası, Ankara.
- Çerçi, B. (2024). *Profesyonel e-sporcular ile amatör oyuncuların reaksiyon ve dikkat performanslarının karşılaştırması* (Yayın No. 904620), [Yüksek lisans tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kütahya.

- Çetin, M. Ç. (2009). *Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin karar verme stilleri, sosyal beceri düzeyleri ve stresle başa çıkma biçimlerinin bazı değişkenler açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi* (Yayın No. 227839), [Doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çevrimiçi-Oyuncu, (2024). *Çevrimiçi oyuncu sayısının günlük ortalaması 450.000 kişi*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://listelist.com/e-spor-dota-2/>
- Çınar, Y. (2020). *E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi* (Yayın No. 657055), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara
- Çimen, A. (1999). *Karar verme*. Timsah Yayınları, İstanbul.
- Çimen, S. (2017). *Duygusal özerklik kazanımında benlik saygısı ve karar verme stillerinin etkilerinin belirlenmesi* (Yayın No. 480389), [Yüksek lisans tezi]. Fatih Sultan Mehmet, Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Çobanoğlu, H. O., Türkteviz, H., ve Bayraktar, I. (2024). Analysis on digital game playing attitudes amongst university students: a research on generation z. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(1), 16-28. <https://doi.org/10.33459/cbubesbd.1213342>
- Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., ve Yargıcı, M. (2018). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(35), 121-127.
- D’Zurilla, T. J., Maydeu-Olivares, A., ve Kant, G. L. (1998). Age and gender differences in social problem-solving ability. *Personality and Individual Differences*, 25, 241-252.
- D’Zurilla, T. J., ve Goldfried, M. R. (1971). Problem solving and behavior modification. *Journal of Abnormal Psychology*, 78(1), 107-126.
- Dağ, İ. (1990). *Kontrol odağı, stresle başa çıkma stratejileri ve psikolojik belirti gösterme ilişkileri* (Yayın No. 12461), [Doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Daloğlu, B. (2021). *Spor ekonomisinde E-spor pazarlaması ve getirdiği yenilikler* (Yayın No. 677500), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara.

- Demirtaş, H., ve Dönmez, B. (2008). Ortaöğretimde görev yapan öğretmenlerin problem çözme becerilerine ilişkin algıları. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi* 9(19), 177–198.
- Deniz, M. E. (2002). *Ergenlik çağı sosyal ilişkileri. Eğitime yeni bakışlar 1*. Mikro Yayıncılık, Ankara.
- Deniz, M. E. (2004). Üniversite öğrencilerinin karar vermede öz saygı, karar verme stilleri ve problem çözme yöntemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi üzerine bir araştırma. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(15), 25- 35.
- Deniz, M. E. (2011). An investigation of decision-making styles and the five-factor personality traits with respect to attachment styles. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 11(1), 105-113.
- Deniz, M. E. (2011). *Erken çocukluk döneminde gelişim*. (s. 23-29) Ertem Basım, Ankara.
- Deryahanoğlu, G. (2014). *Kick boks hakemlerinin karar verme ve atılganlık düzeylerinin algılanan mesleki yeterlilik üzerine etkisinin incelenmesi* (Yayın No. 377637), [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Dewey, J. (1974). *John dewey on education: Selected Writings*.
- Dhas, L. J. S. (2017). Attitude of college students towards e-learning. *International Journal for Research in Emerging Science and Technology*, 4(9), 13-23.
- Dinçer, N. (2013). *Spor yöneticilerinin karar verme stilleri ile problem çözme becerileri üzerine bir araştırma* (Yayın No. 375079), [Doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dixon, W. A., Heppner, P. P., ve Anderson, W. P. (1991). Problem-solving appraisal, stress, hopelessness, and suicide ideation in a college population. *Journal of Counseling psychology*, 38(1), 51-56.
- Doğu, H. M. (2020). E-spor ve E-spor Hukuku'nda sporcu sözleşmeleri. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 69(2), 443-453.
- Dumčienė, A., Saulius, T., ve Čapskas, A. (2016). University students' attitudes towards e-learning. *Baltic Journal of Sport and Health Sciences*, 1(100), 2-9.

- Durak-Batıgün, A., ve Atay-Kayış, A. (2014). Üniversite öğrencilerinde stres faktörleri: Kişilerarası ilişki tarzları ve problem çözme becerileri açısından bir değerlendirme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(2), 69-80.
- Dündar, S. (2009). Üniversite öğrencilerinin kişilik özellikleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 24(2), 139-150.
- D'Zurilla, T. J., ve Goldfried, M. R. (1971). Problem solving and behavior modification. *Journal of Abnormal Psychology*, 78(1), 107-126.
- D'zurilla, T. J., ve Nezu, A. M. (1990). Development and preliminary evaluation of the social problem-solving inventory. *Psychological Assessment: A Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 2(2), 156.
- Ebner, M., ve Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers & Education*, 49(3), 873-890. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.026>
- Ecevit, R., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., ve Özer, M. K. (2018) Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme, *Journal of Health and Sport Sciences*, 1(1), 23-28.
- Efe, M., Öztürk, F., ve Koparan, Ş. (2008). Bursa ilindeki faal futbol hakemlerinin problem çözme ve atılganlık düzeylerinin belirlenmesi. Ankara Üniversitesi, *SPORMERTE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 6(2), 49-59.
- Egesoy, H. (2020). *Elit ve elit olmayan futbol oyuncularının karar verme performanslarının karar verme hızı ve verilen kararın doğruluğu açısından karşılaştırılması*. Gazi Kitabevi, Ankara.
- Ektirici, A. (2023). Üniversite öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları, dijital oyun oynama tutumları ve problem çözme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(3), 92-104. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1257874>
- Else-Quest, N. M., Hyde, J. S., ve Linn, M. C. (2010). Cross-national patterns of gender differences in mathematics: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 136(1), 103-127.
- Ercan, A. R. (1992). *Başarma Sanatı*. Zirve, Ankara.

- Erdoğan, A., ve Yıldırım, B. (2023). Covid 19 sonrası spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının belirlenmesi. *Sportive*, 6(2), 153-164. <https://doi.org/10.53025/sportive.1248948>
- Erdoğan, N. (2004). *İlköğretim okulu yöneticilerinin problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Erim, V., Atasoy, F. S., ve Çankaya, S. (2020). Masa tenisi sporcularının problem çözme becerileri ile ego durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi: Türkiye Masa Tenisi Federasyonu Süper Lig Örneği. *Kastamonu Education Journal*, 28(2), 947-957. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3910>
- Yiğit, A. (2020). *Üniversite öğrencilerinin spor alan eğitimi durumları ile öz saygı ve karar verme stratejileri arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Yayın No. 652257), [Yüksek lisans tezi]. Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Erözkan, A. (2011). Üniversite öğrencilerinin bağlanma stilleri ve karar verme stratejileri. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(3), 60-74.
- Ersever, H. Ö. (1996). *Karar verme becerileri kazandırma programının ve etkileşim grubu deneyiminin üniversite öğrencilerinin karar verme stilleri üzerindeki etkileri*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erten P. (2019). Z kuşağının dijital teknolojiye yönelik tutumları. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 10(1), 190- 202.
- Esentaş, M., Güzel, P., ve Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79.
- E-spor-Tarihi, (2024). *70'lerden bu güne E-spor tarihi*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.flankesports.com/70lerden-bu-gune-espor-tarihi/>
- Fifa-Nedir, (2024). *Fifa nedir*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://etail.com.tr/blog/fifa-nedir>
- FPS, (2024). *En iyi FPS oyunları*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.webtekno.com/en-iyi-fps-oyunlari-pc-android-ios-indir-h88907.html>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. ve Baker, B. J. (2018). Esport management: Embracing Esport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.

- Fuqinq L., ve Siriusgandha T. (2024). Tayland'ın Upper North Üniversitesi'nde okuyan çinli öğrencilerin e-spor oynama niyetini etkileyen faktörler. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 15(1), 35-46.
- Galatasaray-E-spor, (2024). *2021 Türkiye League of Legend şampiyonu Galatasaray*. Erişim Tarihi. 21.12.2024 <https://www.galatasaray.org/haber/amator-subeler/esports/galatasaray-espor-takimi-league-of-legends-sampiyonu/49288>
- Gaming-House, (2024). *Gaming house oyun evi faydalar*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.adanzyeespor.com/2019/09/gaming-houseoyun-evi-faydalar.html>
- Gaudiosi, J. (2014). *Esports viewership rivals traditional TV*. Chicago Tribune.
- Gedik, İ. (2024). *Antrenörlerin iletişim becerileri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 867518), [Yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ordu.
- George, D. ve Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 17.0 update* (10a ed.). Pearson, Boston.
- Germi, H., ve Sunay H. (2006). *Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü'nde görev yapan spor yöneticilerinin problem çözme becerilerinin değerlendirilmesi*. 9. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi 3-5 Kasım, Muğla Üniversitesi, Muğla.
- Ghareeb, M., ve Kaya, M. (2022). Futbolcuların karar verme stillerinin bazı demografik değişkenlere göre incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi* 5(1), 2022, 119-131. <https://doi.org/10.38021/asbid.1086910>
- Goffin, S. G., ve Tull, C. Q. (1985). *Problem solving: Encouraging active learning*. Young Children.
- Gök, T. ve Sılay, İ. (2008). fizik eğitiminde işbirlikli öğrenme gruplarında problem çözme stratejilerinin öğrenci başarısı üzerindeki etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(34), 116-126.
- Gökören, V. (2022). *E-sporcuların E-spora katılım motivasyonu ve akış yaşantısının incelenmesi* (Yayın No. 744106), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Göral, K. (2014). *Futbol antrenörlerinin yeterlilikleri, karar verme stratejileri ve takım performansları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 370701), [Yüksek lisans tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Greer, N., Rockloff, M., Browne, M., Hing, N., ve King, D. L. (2019). E-sports betting and skin gambling: A brief history. *Journal of Gambling Issues*, 43, 128-146.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., ve Chappel, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology Behav*, 6(1), 81–91.
- Guilford, J. P. (1977). *Way beyond the IQ*. The Creative Education Foundation, Inc.
- Güçlü, N. (2003). Lise müdürlerinin problem çözme becerileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 160, 272-300.
- Güçray, S. S. (1998). Bazı kişisel değişkenler algılanan sosyal destek ve atılganlığın karar verme stilleri ile ilişkisi. *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(9), 7-16
- Güçray, S. S. (2001). Ergenlerde karar verme davranışlarının öz-saygı ve problem çözme becerileri algısı ile ilişkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(8), 106-121.
- Gülbüz, E. (2014). *Sağlık meslek yüksekokulu öğrencilerinin problem çözme becerilerinin değerlendirilmesi* (Yayın No. 364989), [Yüksek lisans tezi]. Türk Hava Kurumu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gülşen, D. (2008). *Farklı lig düzeyinde oynayan futbolcuların oynadıkları mevkilere, öğrenim durumu ve spor yaşlarına göre problem çözme becerilerinin incelenmesi* (Yayın No. 203315), [Yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Gümüş, E. F. (2023). *Rekreatif E-Spor katılımcılarında zihinsel dayanıklılığın incelenmesi* (Yayın No. 825780), [Yüksek lisans tezi]. Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eskişehir.
- Gümüşbaş, B. (2008). *Stresle başa çıkma yolları eğitim programının ilköğretim 2. kademe öğrencilerinin stresle başa çıkma yöntemleri ve yaşam doyumu üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayın No. 220335), [Yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Gündüz, U. (2011). Kitlese katılımlı çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyunlarının ergenlerdeki etkileri üzerine bir bağımlılık araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*, (18), 102-125.
- Güngör-Gülsoy, S. (2022). *E-spor oyuncularının motivasyonu üzerine bir araştırma* (Yayın No. 780753), [Doktora tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Gür, M. R. (2018). *Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: MOBA ve MMORPG oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme* (Yayın No. 525125), [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Gürçay, H., Kepenek, E. B., ve Tekin, E. C. (2019). *Türkiye’de dijital oyun ve animasyon*. Retro Yayın. Ankara.
- Gürer, B., Ünal, S., ve Arıkan, V. B. (2020). Doğa sporları yapan bireylerinin genel öz yeterliliklerinin sorunu çözme becerisine etkisi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(2), 13-26. <https://doi.org/10.33689/spormetre.549729>
- Güvendi, B., Can, H. C., ve Türksoy, Işım, A. (2020). Triatlon Sporcularının Zihinsel Dayanıklılıklarının Karar Verme Stilleri ile İlişkisinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 146-160.
- Güvendi, B., Türksoy Işım, A., ve Güçlü, M. (2018). Korumalı futbol (Amerikan Futbol) sporcularının kişilik özellikleri ve psikolojik performans stratejileri ile karar verme stilleri arasındaki ilişki. *İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 159-175.
- Güzel, A. (2004). *Marmara Üniversitesi öğrencilerinin öğrenme stilleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 149380), [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hado, (2024). *Hado*. Erişim Tarihi: 21.12.2024
<https://www.grandpera.com/tr/sayfa/hado.html>
- Hamutoğlu, N. B., Savaşçı, M., ve Sezen-Gültekin, G. (2019). Digital literacy skills and attitudes towards e-learning. *Journal of Education and Future*, (16), 93-107. <https://doi.org/10.30786/jef.509293>

- Hançer, A. H. (2009). Fen eğitiminde yapılandırmacı yaklaşıma dayalı bilgisayar destekli öğrenmenin problem çözme becerisine etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 55-72.
- Havuz, Y. (2022). *Badminton sporcularının kararlılık ve problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yayın No. 769599), [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Heppner, P. P. (1978). A review of the problem solving literature and it's relationship to the counseling process. *Journal of Counseling Psychology*, 25(5), 365-375.
- Heppner, P. P., ve Baker, C. E. (1997). Applications of the problem solving inventory. *Measurement and Evaluation in Counseling And Development*, 29(4), 229- 241.
- Heppner, P. P., ve Petersen, C. H. (1982). The development and implications of a personal problem-solving inventory. *Journal of Counseling Psychology*, 29(1), 66-75.
- Hicks, M. J. (1994). *Problem solving in business and management*. Thames University.
- Hiltscher J. A. (2015). *Short history of E-sports*. Ed: Hiltscher J, Scholz B, eSports Yearbook 2013/14, pp. 9-14, Books on Demand GmbH, Norderstedt, Germany.
- Hittinger, S. M. (2018). *The Relationship Between Stress, Social Problem Solving, and Psychological Distress in Mothers of Daughters with Eating Disorders*. Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements of the Degree of Doctor of Psychology, Philadelphia College of Osteopathic Medicine, USA.
- Hristovski, R., Davids, K., Passos, P., ve Araujo, D. (2012). Kendini organize eden performansçı-ortam sistemleri için yaratıcı problem çözme alanı olarak spor performansı. *The Open Sports Sciences Journal*, 5(1), 26-35. <http://dx.doi.org/10.2174/1875399X01205010026>
- Hulderman, M. A. (2003). *Decision-making styles and learning strategies of police officers: Implications for community policing*. Doctoral Thesis. The Faculty of the Oklahoma State University.
- Işıksal, M., & Aşkar, P. (2003). İlköğretim öğrencileri için matematik ve bilgisayar öz-yeterlik algısı ölçekleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(25), 109-118.

- Izgar, H., Gürsel, M., Kesici, Ş., ve Negiş, A. (2004). *Önder davranışların problem çözme becerisine etkisi*. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, 6-9 Temmuz. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Malatya.
- Izgar, H., Gürsel, M., ve Negiş, A., (2004). *Önder davranışların problem çözme becerilerine etkisi*. XIII. Eğitim Bilimleri Kongresi, Malatya.
- İmrek, M. K. (2003). *Yöneticiler için karar verme teknikleri el kitabı*. Beta Basım Yayın, İstanbul.
- İnanç, B. Y., ve Yerlikaya, E. E. (2010). *Kişilik kuramları*. Pegem, Pegem.
- İnce, G., ve Şen, C. (2006). Adana ilinde deplasmanlı ligde basketbol oynayan sporcuların problem çözme becerilerinin belirlenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 5-10.
- İskender, M. E., Yaman., ve Albayrak, G. (2004). İlköğretim okullarında etkin yöneticiler için bir gösterge: Problem çözme becerisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20(20), 73-84.
- İşmen, A. E. (2001). Duygusal zekâ ve problem çözme. *Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13, 111-124.
- Jenny, S. E., Mannnig, R. D., Keiper, M. C., ve Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where E-sports fit within the definition of “sport”. *Quest*, 69(1), 1- 18.
- Jin, D. Y. (2010). *Korea’s online gaming empire*, Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.001.0001>
- Jo, H. (2022). Covid-19 sırasında e-öğrenmeye yönelik devamlılık niyetinin belirleyicileri: Genişletilmiş bir beklenti doğrulama modeli. *Asya Pasifik Dergisi*. 1–21. <https://doi.org/10.1080/02188791.2022.2140645>
- Jo, H., ve Shin, S. A. (2024). Metaverse ve NFT'lere yönelik motivasyon ve tutumlar aracılığıyla e-sporlara izleyici katılımının araştırılması. *Sci Rep* 14, 19934. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-70847-z>
- Johnson, J. G. (2006). Cognitive modeling of decision making. *Sports Psychology of Sport and Exercise*, 7, 631–652.
- Jonasson, K., ve Thiborg, J. (2010). “Electronic sport and its impact on future sport”. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.

- Kabadayı, M., Abiş, S., Yılmaz, A. K., Bostancı, Ö., ve Şebin, K. (2020). Elit sporcular ile sedanterlerin problem çözme becerileri ve karar verme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 325-337.
- Kadeş, İ., Mirzeoğlu, A. D., ve Güneş, B. (2023). Farklı branşlardaki üst düzey sporcuların problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Exercise and Sport Sciences Research (JOINESR)* 3(1), 32-50.
- Kara, M. (2020). *Karate branşındaki sporcuların karar verme stilleri ile bilişsel esneklik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 663709), [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Sakarya.
- Karabulut, A., Yıkılmış, A., Özak, H., ve Karabulut, H. (2015). Şemaya dayalı problem çözme stratejisinin zihinsel yetersizliği olan öğrencilerin problem çözme performanslarına etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(Özel Sayı), 243-258.
- Karabulut, E. O., ve Kuru, E. (2009). Ahi Evran Üniversitesi beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencilerinin problem çözme becerileri ile kişilik özelliklerinin çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(3), 119-127.
- Karakurt, N., ve Ekinci, M. (2015). Hemşirelerin algıladıkları sosyal destek ile problem çözme becerisi arasındaki ilişki. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 4(4), 574-593.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar ilkeler teknikler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karataş, S. (2022). *14-16 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun oynama tutumları ile sağlıklı beslenmeye ilişkin tutumlarının incelenmesi* (Yayın No. 742093), [Yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye’de E-spor* (Yayın No. 644223), [Doktora tezi]. İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kasap, Z. (1997). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyo-ekonomik düzeye göre problem çözme başarıları ile problem çözme tutumu arasındaki ilişki* (Yayın No. 61877), [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Kat, H. (2009). *Bireysel sporcularla takım sporcularının stres düzeyleri ve problem çözme becerilerinin karşılaştırılması* (Yayın No. 242456), [Yüksek lisans tezi]. Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Kaya, B., (2011). *Bedensel engelliler masa tenisi oyuncularının fiziksel-fizyolojik profillerinin fonksiyonel sınıflama ile ilişkilendirilmesi* (Yayın No. 272610), [Doktora tezi]. Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, M. (2024). *4 haftalık e-spor valorant hedef oyunu uygulamasının basit reaksiyon zamanı üzerine etkisi* (Yayın No. 908292), [Yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Kelecek, S., Altıntaş, A., ve Aşçı, F. H. (2013). Sporcuların karar verme stillerinin belirlenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(1), 21-27.
- Keskin, B., Güvendi, B. ve Kaplan, M., (2020). Masa tenisi oynayan sporcuların kendi kendine konuşmalarının karar verme stilleri ile ilişkisi, *Sport Sciences (NWSASPS)*, 15(4), 44-52. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2020.15.4.2B0126>
- Keskin, M., ve Yıldırım, M. (2024). Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin iletişim ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi, *The Online Journal of Recreation and Sports (TOJRAS)*, 13(2), 151-162.
- Ok, Ş. (2018). *Kişisel özelliklerin karar verme sürecine etkileri: Denizli' de finans sektörü çalışanları üzerinde uygulama* (Yayın No. 503550), [Yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Denizli.
- Kıloğlu, M. (2017). *Türkiye olimpiik hazırlık merkezlerine (Tohm) devam eden sporcuların karar verme stillerinin belirlenmesi* (Yayın No. 462513), [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Kıral, E. (2015). Yönetimde karar ve etik karar verme sorunsalı. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(2), 73-89.
- Kızılca, S., Yağcı, İ., ve Kara, İ. (2020). *Sporcularda Beslenme ve Karar Verme*. 83 – 99. Spor, Eğitim ve Psikososyal İncelemeler. Duvar Yayınevi, İzmir.
- Kiili, K. (2007). Foundation for problem-based gaming. *British journal of educational technology*, 38(3), 394- 404. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00704.x>

- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kocaömer, C. (2018). *Elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkisi: League of Legends örneği* (Yayın No. 516894), [Yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İzmir.
- Koça, E. (2015). *Oyun tabanlı eğitim: çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyun türüne yönelik bir uygulama*. Bildiri Özetleri, 17.
- Koçel, T. (2003). *İşletme yöneticiliği*. Beta Yayınları, İstanbul.
- Koçoğlu, E. (2010). *İşletmelerde yöneticilerin karar verme süreci ve bu süreçte bilişim sistemlerinin kullanımı, Ankara ili örneği* (Yayın No. 249147), [Yüksek lisans tezi]. Atılım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Koray, Ö., ve Azar, A. (2008). Ortaöğretim öğrencilerinin problem çözme ve mantıksal düşünme becerilerinin cinsiyet ve seçilen alan açısından incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 16(1), 125-136.
- Korkmaz, S. (2023). *Yetişkinlerde algılanan sosyal destek düzeyinin problem çözme becerisi ve benlik saygısı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 806836), [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. İstanbul.
- Korkut, F. (2002). Lise öğrencilerinin problem çözme becerileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 177-184.
- Korkut, F. (2004). *Okul temelli önleyici rehberlik ve psikolojik danışma*. An Yayıncılık, Ankara.
- Korucu, A. T., Usta, E., ve Çoklar, A. N. (2019). Eğitim fakültesi öğrencileri ile turizm fakültesi öğrencilerinin mobil öğrenmeye yönelik tutumları. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 12(1), 1-15. <https://doi.org/10.30831/akukeg.512541>
- Korucu, A. T., ve Ertekin, H. (2020). Kpss kursunda eğitim gören aday öğretmenlerin e-öğrenmeye yönelik tutumları. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 100-113.
- Köse, G. (2018). İnsan kaynakları yönetiminin derin içgörüsü: Yetenek yönetimi ve işveren markası ilişkisi. *Journal of International Social Research*, 11(56), 823-833.

- Köse, G. M. (2019). *Üst düzey sporcular ve bilgisayar oyuncularının karar verme stilleri ile görsel reaksiyon zamanlarının incelenmesi* (Yayın No. 591659), [Yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Krulik, S., ve Rudnick, J. A. (1989). *Problem solving: A handbook for senior high school teachers*. Allyn and Bacon/logwood division, 160 Gould Street, Needham Heights, MA 02194-2310
- Kuloğlu, A., ve Arı, Ü. (2014). Fen ve teknoloji öğretmen adaylarının problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8), 94-109.
- Kural, B. (2013). *Dağcılarının stresle başa çıkma tutumlarının karar vermede özsaygı ve karar verme stilleriyle ilişkisi* (Yayın No. 359432), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kurt, Ü. (2003). *Karar verme sürecinde yöneticilerin kişilik yapılarının etkileri* (Yayın No. 137381), [Yüksek lisans tezi]. Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.
- Kuru, B. Ç. (2021). Problem çözme yaklaşımının çeşitli kuramlar açısından değerlendirilmesi. *Alanyazın*, 2(1), 50-58.
- Kuzgun Y. (1992). *Karar stratejileri ölçeği: Geliştirilmesi ve standardizasyonu*, VII. Ulusal Psikoloji Kongresi Bilimsel Çalışmaları. Türk Psikologlar Derneği Yayınları, Ankara.
- Kuzgun Y. (2000). *Meslek danışmanlığı*. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Kuzgun, Y. (1992). *Karar stratejileri ölçeği: Geliştirilmesi ve standardizasyonu*. VII. Ulusal Psikoloji Kongresi Bilimsel Çalışmaları.
- Kuzgun, Y. (2022). *Kendini değerlendirme envanteri el kitabı*. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Lauriere, J. L. (1990). *Problem solving and artificial intelligence*. New Jersey: Prentice Hall.
- League, (2024). *League of Legends'ta büyük final başladı*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/league-of-legendsta-buyuk-final-basladi-40236656>

- Lee, S. W., An, J. W., ve Lee, J. Y. (2014). The relationship between E-sports viewing motives and satisfaction: The Case of League of Legends.
- Leveaux, R. (2010). *Facilitating referee's decision making in sport via the application of technology*. IBIMA Publishing, 1-8.
- Lol, (2024). *League of Legend*. Erişim Tarihi: 21.12.2024
<https://variety.com/2018/gaming/news/league-of-legends-mmo-1202883809/>
- Mann, L., Radford, M., Burnett, P., Ford, S., Bond, M., Leung, K., Nakamura, H., Vaughan, G., ve Yang, K. (1998). Cross-cultural differences in self-reported decision-making style and confidence. *International Journal of Psychology*, 33(5), 325-335.
- Mann, M. E., Bradley, R. S., ve Hughes, M. K. (1998). Global-scale temperature patterns and climate forcing over the past six centuries. *Nature*, 392, 779-787.
- Mart-Ayı, (2024). *Mart ayının en popüler E-spor turnuvaları açıklandı*. Erişim Tarihi: 21.12.2024
<https://www.fanatik.com.tr/e-spor/mart-ayinin-en-populer-espor-turnuvalari-aciklandi-2056248>
- Mert, İ. S. (1997). *Karar vermede yaratıcı problem çözme*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Mert, L. (2019). *Spor yöneticilerinin mesleki benlik saygısı durumlarının karar verme stillerine etkisinin incelenmesi* (Yayın No. 594994), [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sakarya.
- Metin2, (2024). *Metin2 batış hikayesi*. Erişim Tarihi: 21.12.2024
<https://www.webtekno.com/metin-2-batis-hikayesi-h132973.html>
- Morfoniou, K., Voulgari, I., Sfyroera, M., ve Gouscos, D. (2020). *Digital Games and the emergence of problem solving processes*: International Conference on the Foundations of Digital Games. <https://doi.org/10.1145/3402942.3402991>
- Morgan C. T. (1981). *Psikolojiye giriş ders kitabı*. (İngilizce çeviri: Arıcı, H. vd.), Hacettepe Üniversitesi, Psikoloji Bölümü Yayınları No:1, Ankara.
- Morgan, C. T. (1999). *Psikolojiye giriş*. Meteksan Yayıncılık.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.

- Mustafaoğlu, R. (2019). E-spor ve sağlık. *Current Addiction Research*. 3(1), 5- 10.
- Mutlu-Bozkurt, T., ve Olcay, H. (2022). Farklı branş öğretmenlerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumu. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(55), 966-973.
- Nas, K., ve Temel, V. (2019). Antrenörlerin karar vermede öz saygı ve karar verme düzeylerinin belirlenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(4), 75-85.
- Nas, S. (2006). *Gemi operasyonlarının yönetiminde kaptanın bireysel karar verme süreci analizi ve bütünlük bir model uygulaması* (Yayın No. 189767), [Doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Newzoo, (2018). *Newzoo's global E-sports market report*.
- Newzoo. (2019). *Newzoo's Global E-sports market report-fact sheet*. Erişim Tarihi: 16.06.2023
https://newzoo.com/wpcontent/uploads/2017/06/Flagship_reports_Esports_factsheet.pdf.
- Nezu, A. M., Nezu, C. M., ve D'Zurilla, T. J. (2007). *Solving life's problems: A 5 step guide to enhanced well-being*. Springer Publishing Company.
- Nutt, P. C. (1979). The influence of decision style on use of decision models. *Echnological Forecasting and Social Change*, (14), 77-93.
- Oğur, Y. T. (2024). *Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarının incelenmesi: Bir karma yöntem araştırması* (Yayın No. 867325), [Yüksek lisans tezi]. Yozgat Bozok Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yozgat.
- Ory, J., Bullock, C., ve Burnaska, K. (1997). Gender similarity in the use of and attitudes about ALN in a university setting. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 1(1), 39-51. <https://doi.org/10.24059/olj.v1i1.1942>
- Öğülmüş, S. (2001). *Kişilerarası sorun çözme becerileri ve eğitimi*. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

- Öneren, M., ve Çiftçi, G. E. (2013). Yöneticilerin öz yeterlilik ve karar verme tarzlarına ilişkin özel bankalarda bir araştırma. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 27(3), 305- 321.
- Örsoğlu, T., Yüzbaşıoğlu, B., ve Pekel, H. A. (2023). eSports: Digital Games and Its Future From the Traditional Athletes' and eSports Players' Perspectives. *Simulation & Gaming*, 54(5), 534-553. <https://doi.org/10.1177/10468781231188668>
- Ötken, C. Ç. (2018). *Basketbol antrenörlerinin problem çözme becerilerinin ve karar verme yöntemlerinin incelenmesi* (Yayın No. 496866), [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Özdemir, E., ve Aydoğan, H. (2021). Spor eğitimi alan üniversite öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik tutumlarının incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 5(3), 187-195.
- Özden, C. (2009). *Üniversite öğrencilerinin akılcı olmayan inançları ve karar verme stillerinin incelenmesi* (Yayın No. 234964), [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Özel, M. (2009). *Ergenlerin denetim odaklarına ve algıladıkları ebeveyn çocuk yetiştirme tutumuna göre karar verme biçimlerinin incelenmesi: Darıca ilçesi örneği* (Yayın No. 250338), [Yüksek lisans tezi]. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özenç, O. E., ve Yörük, İ. (2021), *Her yönüyle E-spor: Takım Sahibi, Sponsor ve E-sporcu Adaylarının El Kitabı*. Amadeo Yayınları. İstanbul.
- Özgenel, M. (2017). *Okul yöneticilerinin yaratıcı ve eleştirel düşünme eğilimleri ile karar verme stilleri ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiler örüntüsü* (Yayın No. 457626), [Doktora tezi]. Marmara Üniversitesi-Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özkan, A. (2021). E-spor oyuncularının zihinsel dayanıklılık ve kişilik özelliklerinin incelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 519-533.
- Özkan, Y., Akgün, R., Yanardağ, M. Z., Yüceer, T. (2014). Sosyal hizmet bölümü öğrencilerinin bazı değişkenlere göre kişilerarası problem çözme becerilerinin incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 173(173), 197-214. <https://doi.org/10.20296/tsad.29692>

- Özkök, A. (2005). Disiplinler arası yaklaşıma dayalı yaratıcı problem çözme öğretim programının yaratıcı problem çözme becerisine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28), 159-167.
- Öztürk, A., Bayazıt, B., ve Gencer, E. (2016). Judocuların problem çözme becerilerinin ve sportif güven düzeylerinin incelenmesi (Trabzon olimpiyat hazırlık merkezi örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(2), 145-151. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000291
- Öztürk, A., Fakazlı, A. E., ve İlhan, E. L. (2020). *Farklı boyutları ile E-spor*. G. Hergüner (ed.). Spor ve Sağlık Bilimlere Multidisipliner Bakış içinde (s. 218-239). Güven Yayınları. İstanbul.
- Öztürk-Çelik, D. (2020). Farklı Spor Dallarında Görev Yapan Hakemlerin Karar Verme Stilllerinin İncelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 385-398. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.776473>
- Paşaoğlu, M. (2022). *E-Spor oyuncularının problem çözme becerileri, katılım motivasyonu ve yarışma kaygılarının incelenmesi* (Yayın No. 715283), [Yüksek lisans tezi]. Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Pathak, A., Makwana, K., ve Sharma, P. (2019). A study on student's perception and attitude towards e-learning. *Journal of the Gujrat Research Society*, 21(16), 274-282.
- Pekdoğan, S. (2015). Karar verme stilleri araştırmaları: 2009-2013 yılları arasındaki yüksek lisans tezlerinin incelenmesi. *International Journal of Social Science*, 34, 321-331.
- Phillips, D. (1997). *Exhibiting authenticity*. Manchester University Press.
- Phillips, S. D., Pazienza, N. J., ve Ferrin, H. H. (1984). Decision-making styles and problem-solving appraisal. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 497.
- Pilavcı, G. (2014). “Oyun” kavramı ve mimari tasarıma kattığı farklı boyutlar: oyun alanları ve oyun mekânları üzerine bir inceleme (Yayın No. 351938), [Yüksek lisans tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

- Planchard, M., Daniel, K. L., Maroo, J., Mishra, C., ve McLean, T. (2015). Homework, motivation, and academic achievement in a college genetics course. *Bioscene: Journal of College Biology Teaching*, 41(2), 11-18.
- Polat, A. M. (2020). *Üniversite öğrencilerinde kişilerarası problem çözme becerisinin depresyon, kaygı ve stres ile bağlantısı* (Yayın No. 648587), [Yüksek lisans tezi]. Okan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., ve Borkoles, E. (2018). *E-sport: Friend or foe?*. In Joint International Conference on Serious Games (pp. 3-8). Springer, Cham.
- Polya, G. (1962). *Mathematical discovery*. J. Wilet Sons, New York.
- Polya, G. (1997). *Nasıl çözmeli?* (İngilizce Çeviri: Halatçı, F.), Sistem, İstanbul.
- Price, A., Collins, D., ve Stoszkowski, J. (2021). How do high-level youth soccer players approach and solve game problems? The role of strategic understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 28(3), 229–243. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1967307>
- Pulur, A., Karabulut, E. O., ve Hürmüz, K. (2012). Farklı branşlardaki üst düzey üniversiteli sporcuların problem çözme becerilerinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(1), 1- 6.
- Pulur, A., Karabulut, E. O., ve Koç, H. (2012). Farklı branşlardaki üst düzey üniversiteli sporcuların problem çözme becerilerinin incelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(1), 1-6. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000213
- Pulur, A., ve Akcan, İ. O. (2017). Elit oryantiring sporcularının görsel reaksiyon süreleri ile karar verme stilleri arasındaki ilişki. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 53-61.
- Rhema, A., ve Miliszewska, I. (2014). Analysis of student attitudes towards e-learning: The case of engineering students in Libya. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 11, 169-190.
- Rosen, J. G. (1987). Problem-solving and reflective thinking: John Dewey, Linda Flower, Richard Young. *Journal of Teaching Writing*, 6(1), 69-78.
- Rosser, J., Lynch, P., Haskamp, L., Gentile, D., ve Yalif, A. (2007). Video oyunlarının cerrahi eğitimdeki etkisi. *Archives of Surgery*, 181- 186.

- Salar, B., Hekim, M., ve Tokgöz, M. (2012). 15-18 yaş grubu takım ve ferdi spor yapan bireylerin duygusal durumlarının karşılaştırılması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (6), 123-135.
- Salim, E. (2018). *Oryantiring sporcularında problem çözme becerisi ve hedef bağlılığının incelenmesi* (Yayın No. 492122), [Yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Sanchez, A. C. J., Calvo, A. L., Bunuel, P. S., ve Godoy, S. J. I. (2009). Decision-making of spanish female basketball team players while they are competing. *Revista de Psicologia del Deporte*, 18, 369–373.
- Savaş, B. Ç., ve Turan, M. (2023). E-sport attitude scale: A study of validity and reliability, *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 8(23), 1524- 1561. <http://dx.doi.org/10.35826/ijetsar.629>
- Saygı, T., ve Odabaş, İ. (2023). Comparing the accuracy and reaction times of esports players and sport sciences students. *Eurasian Research in Sport Science*, 8(2), 80-94. <https://doi.org/10.29228/ERISS.32>
- Saygılı, H. (2000). *Problem çözme becerisi ile sosyal ve kişisel uyum arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 94137), [Yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzurum.
- Scholz, T. M. ve Barlow, M. (2019). *E-sports is business*. Springer International Publishing. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Schuller, I. (2010). Decision-making under time pressure regard to preffered cognitive style (Analytical-Intutive) and study orientation. *Studia Psychologia*, 52(4), 285-290.
- Scott, S. G., ve Bruce, R. A. (1995). Decision-making style: The development and assessment of a new measure, the sage. *Educational and Psychological Measurement*, 55(5), 818-831.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560.
- Sihirdar-Vadisi, (2024). *League of Legend Sihirdar Vadisi Haritası*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.gamesatis.com/blog/league-of-legends-haberleri/league-of-legends-lol-baslangic-rehberi>

- Silva, A. F., Conte, D., ve Clemente, F. M. (2020). Decision-Making in Youth Team-Sports Players: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 3803. <https://doi.org/10.3390/ijerph17113803>
- Smither, K., ve Xihe Zhu. (2011). Lise öğrencilerinin bir spor eğitimi ünitesindeki deneyimleri: Takım özerkliğinin ve problem çözme fırsatlarının önemi. *Avrupa Beden Eğitimi İncelemesi*, 17(2), 203-217. <https://doi.org/10.1177/1356556X11413185>
- Somuncuoğlu, D. (2005). Duygusal zekâ yeterliliklerinin kuramsal çerçevesi ve eğitimdeki rolü. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11, 269-293.
- Song, H. D., ve Grabowski, B. L. (2006). Stimulating intrinsic motivation for problem solving using goal-oriented contexts and peer group composition. *Educational Technology Research and Development*, 445-466.
- Song, H. G., ve Jo, H. (2023). Understanding the continuance intention of omnichannel: Combining TAM and TPB. *Sustainability*, 15(4), 3039.
- Souviney, R. J. (1989). *Learning to teach mathematics*. Merrill, London.
- Soylu, C., ve Pala, F. C. (2018). Problem çözme performansında yaşa bağlı farklılıklar. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 10(3), 290-301.
- Söylemez, S. (2002). *Ergenlerde problem çözme becerisini geliştirmeye yönelik bir grup çalışması programının etkisinin incelenmesi* (Yayın No. 111192), [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sözen, H., Doğan E., ve Erdoğan, E. (2012) Farklı branşlardaki sporcuların stres düzeyleri ve problem çözme becerilerinin karşılaştırılması. *Journal of the Institute of Social Sciences* 9, 97-110.
- Spencer, A., ve murphy, K. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 487-503.
- Statiska, (2022). *Statistics*. Erişim Tarihi: 10.05.2023 <https://www.statista.com/statistics>.
- Street-Fighter, (2024). *Street Fighter 2*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://www.redbull.com/int-en/ultra-street-fighter-2-tips-and-tricks>
- Şahin, B. (2013). *sağlık hizmetlerinde pazarlama bilgi sistemleri ve pazarlama araştırmaları*. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

- Şahin, M. F. (2024). *Farklı alanlardaki elektronik sporcuların e-spor branşının karakteristik özelliklerinin, obezite ve bazı biyokimyasal parametreler üzerine etkisi* (Yayın No. 842310), [Doktora tezi]. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kahramanmaraş.
- Şahin, N., Şahin, N. H., ve Heppner, P. P. (1993). The psychometric properties of the problem solving inventory. *Cognitive Therapy and Research*. 17(4): 379-396.
- Şenbakar, K. (2021). Elazığ ilindeki futbolcuların karar verme stillerinin incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 5(2), 11-17.
- Şenel, Ö., Özkan, Z., Arman, N., Bingöl, M. (2023). Ekstrem sporcuların spor yaralanma kaygı düzeyi ile karar verme stillerinin araştırılması. *Mediterranean Journal of Sport Science*, 6(1 Özel Sayısı), 532-547. <https://doi.org/10.38021/asbid.1288603>
- Şimşek B., İşlen, T., ve Dinçer, N. (2023). *E-spor oyunları oynayanların zihinsel dayanıklılık düzeylerinin bazı parametrelere göre incelenmesi*. s. 5-25. Duvar Yayınları.
- Şimşek, A., İskenderoğlu, T., ve İskenderoğlu, M. (2010). Investigating preservice computer teachers' attitudes towards distance education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 324-328. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.158>
- Şimşek, B. (2020). *E-sporcuların oyunlarda harcadıkları zamanla obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 647661), [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Gedik Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Tanrıkulu, T. (2002). *Yetiştirme yurtlarında ve aile ortamında yaşayan ergenlerin bilişsel yapıları (olumsuz otomatik düşünceler) ve problem çözme becerileri açısından incelenmesi* (Yayın No. 111229), [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Tapşın, F. O., ve Özdemir, E. (2024). Bireylerin spor yapma durumlarına ve bireysel değişkenlere göre e-spor tutumlarının incelenmesi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(2), 187-198.
- Taşdelen, A. (2002). *Öğretmen adaylarının farklı psiko-sosyal değişkenlere göre karar verme stilleri* (Yayın No. 116971), [Doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Tatlıhoğlu, K. (2010). *Farklı öz-anlayış düzeylerine sahip üniversite öğrencilerinin karar vermede özsaygı, karar verme stilleri ve kişilik özelliklerinin değerlendirilmesi* (Yayın No. 264322), [Doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.
- Tatlıhoğlu, K., ve Deniz, M. E. (2011). Farklı öz-anlayış düzeylerine sahip üniversite öğrencilerinin karar vermede öz-saygı, karar verme stilleri ve kişilik özelliklerinin değerlendirilmesi. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 19-41.
- Tekin, M., Özmutlu, İ., ve Erhan, S. E. (2009). Özel yetenek sınavlarına katılan öğrencilerin karar verme ve düşünme stillerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 42-56.
- Tekin, Ö. ve Ehtiyar, R. (2010). Yönetimde karar verme: Batı Antalya bölgesindeki beş yıldızlı otellerde çalışan farklı departman yöneticilerinin karar verme stilleri üzerine bir araştırma. *Journal of Yaşar University*, 20(5), 3394-3414.
- Tekkurşun- Demir, G., Namlı, S., Hazar, Z., Türkeli, A., ve Cicioğlu, H. İ. (2018). Bireysel ve takım sporcularının karar verme stilleri ve mental iyi oluş düzeyleri. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 176-191.
- Tesfed, (2022). *Türkiye E-spor Federasyonu*. Erişim Tarihi: 16.06.2023 <http://tesfed.gov.tr>.
- Tesfed-Hakkımızda, (2024). *Hakkımızda*. Erişim Tarihi: 10.08.2024 <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>
- Tesfed-Ulusal, (2024). *Türkiye E-Spor Federasyonu'nun tek resmî E-spor kupası olan Bitexen TESFED Türkiye Kupası'nın ikincisi için geri sayım başladı!* Erişim tarihi: 21.12.2024 <https://tesfed.com/ulusal-faaliyetler/tesfed-bitexen-turkiye-kupasi-26-ekim14-aralik-2020/>
- Tesfed-Vodafone, (2019). *Vodafone FreeZone Türkiye Kupası'nın şampiyonları belli oldu*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <http://tesfed.gov.tr/haberler/tesfed-vodafone-freezone-turkiyekupasi-nin-sampiyonlari-belli-oldu/>
- Tetik, S., ve Açıkgoz, A. (2013). Duygusal zekâ düzeyinin problem çözme becerisi üzerindeki etkisi: Meslek yüksekokulu öğrencileri üzerine bir uygulama. *Electronic Journal of Vocational Colleges*, 3(4), 87-97.

- Tft-Oyunu, (2024). *Ortalama bir TFT oyunu ne kadar sürer?* Erişim Tarihi: 21.12.2024
<https://leaguefeed.net/average-tft-game-length/>
- Tok, E., ve Sevinç, M. (2010). Düşünme becerileri eğitiminin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(27), 67-82.
- Tükel, Y. (2021). Antrenörlerin karar vermede öz-saygı ve karar verme stilleri. *Sportive*, 4(1), 43-56.
- Tümekaya, S., İflazoğlu, A., (2000). Çukurova Üniversitesi sınıf öğretmenliği öğrencilerinin otomatik düşünce ve problem çözme düzeylerinin bazı sosyo-demografik değişkenlere göre incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(6), 43-158.
- Türkyılmaz, Ş. (2022). *A'dan Z'ye E-spor nedir ve tarihsel gelişimi*. Türk Dil Kurumu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri.
- Türnüklü, E. B., ve Yeşildere, S. (2005). Problem, problem çözme ve eleştirel düşünme. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(3), 107-123.
- Tüysüz, C. (2013). Üstün yetenekli öğrencilerin problem çözme becerisine yönelik üst biliş düzeylerinin belirlenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(21), 157-166
- Umay, A., ve Arıol, Ş. (2011). Baskın olarak bütüncül stilde düşünenlerle baskın olarak analitik stilde düşünenlerin problem çözme davranışlarının karşılaştırılması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(30), 27-37.
- Ural, A., ve Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel araştırma süreci ve spss ile veri analizi*. Detay Yayıncılık, Ankara.
- Uysal, H. (2022). *E-sporcuların e-öğrenme tutumları ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın No. 741954), [Yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi, Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Uzunoglu, Ö. F, Şahin, M., ve Fişekçioğlu, İ. B. (2009). Türk futbol hakemlerinin karar verme stillerinin klasmanlarına ve bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(1), 28-36.

- Üçüncüoğlu, M., ve Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Üniversitemiz-Türkiye, (2024). *Üniversitemiz Türkiye Üniversitelerarası E-spor turnuvasında büyük başarı gösterdi*. Erişim Tarihi: 21.12.2024 <https://kikoord.firat.edu.tr/tr/news-detail/23513>
- Ünsal, S., ve Avar Vayvay, N. (2018). Öğretmen adaylarının sosyal medya kullanımlarıyla e-öğrenmeye yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Route Educational and Social Science Journal*, 5(5), 25-40. <https://doi.org/10.17121/ressjournal.936>
- Ünsal, Y., ve Ergin, İ. (2011). Fen eğitiminde problem çözme sürecinde kullanılan problem çözme stratejileri ve örnek bir uygulama. *Savunma Bilimleri Dergisi*, 10(1), 72-91.
- Üstün, A., ve Bozkurt, E. (2003). İlköğretim okulu müdürlerinin kendilerini algılayışlarına göre problem çözme becerilerini etkileyen bazı mesleki faktörler. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 11(1), 13-20.
- Üstündağ, S. (2021). *Spor yapan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları ile oyunsallık ve sporda sosyal davranışlarının incelenmesi* (Yayın No. 705763), [Doktora tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Veysel, T. ve Birol, S. Ş. (2017). Bedensel engelli sporcuların problem çözme becerilerinin karar verme stillerine olan etkisinin belirlenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(49), 800-807.
- Vural, M. (2013). *Spor genel müdürlüğü merkez ve taşra teşkilatında görev yapan spor yöneticilerinin düşünme ve karar verme stillerinin incelenmesi* (Yayın No. 334010), [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi. Konya.
- Vural, M., Özdemir, A., Özdemir, H., Çoruh, Y., Peker, A. T., ve Zengin, S. (2019). Lise düzeyindeki milli sporcuların karar vermede özsaygı ve karar verme stillerinin incelenmesi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(2), 106-114.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of esports. International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. Las Vegas, 26-29.

- Wagner, M. (2007). *Competing in metagame gamespace: E-sport as the first professionalized computer metagames*, Ed: Von Borries F, Walz Sp, Beottger M. Space Time Paly: Synergies Between Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, pp.182-185, Springer, New York, USA.
- Wagner, M. G. (2006). *On the scientific relevance of E-sports*. In Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development.
- Wolf, M. J. (2012). *Encyclopedia of video games*. 1-726. Greenwood, California.
- Woodward, J., Beckmann, S., Driscoll, M., Franke, M., Herzig, P., Jitendra, A., Koedinger, K. R., ve Ogbuehi, P. (2012). *Improving mathematical problem-solving in grades 4 through 8: apractice guide*. Washington: National Center for Education Evaluation and Regional Assistance, Institute of Education Sciences, U.S.Department of Education.
- Xiao, M. (2020). E-spor izleyiciliğini etkileyen faktörler: Mantıklı eylem teorisine dayalı bir yaklaşım. *Commun. Sport* 8, 92–122.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers & Education*, 59(2), 365-377. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>
- Yapar, E. (2023). *Dijital oyun yayıncılığı ve E-spor'un türkiye'de algılanışı: dijital oyunun serbest zamandan iş zamanına dönüşümü* (Yayın No. 826636), [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Yarmalı, S. (2003). *Etkili karar verme*. Hayat Yayınları, İstanbul.
- Yaşar, O. (2016). *Davranışsal karar verme, düşünme, problem çözme*. Detay Yayıncılık, Ankara.
- Yazgan, Y., ve Arslan, Ç. (2017). *Matematiksel sıra dışı problem çözme stratejileri ve örnekleri*. Pegem, Ankara.
- Yazıcı, A. (2022). *E-spora katılım gösteren bireylerin, E-spora katılım motivasyonu düzeylerinin öznel mutluluk, bilinçli farkındalık, psikolojik ihtiyaç düzeyleriyle karşılaştırılması* (Yayın No. 721093), [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sakarya.

- Yazıcı, A. T. (2018). *Yeni bir dünya: E-spor ve futbol kitlelerinin karşılaştırması* (Yayın No. 541961), [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Yazıcı, T. (2013). *Problem çözme becerisinin müzik eğitime etkisi*. VI. Sosyal Bilimler Eğitimi Kongresi. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.
- Yazıcıoğlu-Çalışkan, H., Pekel, A. Ö., Yarayan, Y. E., İlhan, E. L. (2021). Çocuklarda dijital oyun oynama tutumu: Yaz spor okuluna katılan çocuklar üzerine bir araştırma. *Aksaray University Journal of Sport and Health Researches*, 2(2), 124-135. <https://doi.org/10.54152/asujshr.1028353>
- Yeke-Altun, A. (2022). *E-spor ve geleneksel spor ile uğraşan sporcuların karar verme stilleri ile problem çözme becerilerinin incelenmesi* (Yayın No. 727353), [Yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Samsun.
- Yenice, N., Saydam, G., ve Telli, S. (2012). İlköğretim öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonlarını etkileyen faktörlerin belirlenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 231-247.
- Yıldırım, A., Hacıhasanoğlu, R., Karakurt, P., ve Türkleş, S. (2011). Lise öğrencilerinin problem çözme becerileri ve etkileyen faktörler. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 905- 921.
- Yıldırım, B., ve Ş. Özkahraman, (2011). Hemşirelikte problem çözme. *Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(3), 155-159.
- Yıldırım, M. ve Şimşek, B. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, 8(96), 966-973.
- Yıldırım, S., ve Özcan G. (2011). Lisanslı olarak takım sporu ve bireysel spor yapan ile spor yapmayan ortaöğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(23), 111-134.
- Yıldız, A., Baltacı, S., Kurak, Y., ve Güven, B. (2012). Üstün yetenekli ve üstün yetenekli olmayan 8. Sınıf öğrencilerinin problem çözme stratejilerini kullanma durumlarının incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 123-143.

- Yılmaz, M. A. (2019). *Sanal oyun dünyasında motivasyon unsurları ve davranışsal niyet üzerine bir araştırma* (Yayın No. 587217), [Doktora tezi]. Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Denizli.
- Yılmaz, M., ve Talas, M. (2010). Bilgi merkezinde karar verme süreci. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 2(1), 197-216.
- Yılmaz, R., Sezer, B., ve Yurdugül, H. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanma durumları ve alışkanlıkları üzerine bir araştırma: mevcut durum ve geleceğe bakış. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 2(1), 1-18.
- Yiğit, R. (2013). Öğretmen adaylarının öznel iyi oluşu ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 12(2), 1-11.
- Yumrukuz, Ö. (2022). Çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda z kuşağının oynama pratikleri. *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, 2(2), 274-298.
- Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018). UİK E-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.
- Zabadi, A. M., ve Al-Alawi, A. H. (2016). University students' attitudes towards e-learning: University of Business & Technology (UBT)-Saudi Arabia-Jeddah: A case study. *International Journal of Business and Management*, 11(6), 286-295. <http://dx.doi.org/10.5539/ijbm.v11n6p286>
- Zeleny, M. (1982). *Multiple criteria decision making*. Mc Graw-Hill Book Company, New York.

10. EKLER

Ek-1 Benzerlik Raporu

Ek-2 Etik Kurul Onayı/İzni

Ek-3 Kişisel Bilgiler Formu

Ek-4 E-spor Tutum Ölçeği

Ek-5 Melbourne Karar Verme Ölçeği II

Ek-6 Yetişkinler İçin Problem Çözme Ölçeği



Ek-1 Benzerlik Raporu

Tez

ORJİNALLİK RAPORU

%28

BENZERLİK ENDEKSİ

%22

İNTERNET KAYNAKLARI

%18

YAYINLAR

%10

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

acikbilim.yok.gov.tr

İnternet Kaynağı

%2

2

dergipark.org.tr

İnternet Kaynağı

%2

3

www.duvaryayinlari.com

İnternet Kaynağı

%2

4

acikerisim.gelisim.edu.tr

İnternet Kaynağı

%1

5

Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK)

Öğrenci Ödevi

%1

6

Submitted to Batman University

Öğrenci Ödevi

%1

7

bozok.edu.tr

İnternet Kaynağı

%1

8

Çakar, Furkan. "Genç Yetişkinlerde Problem Çözme Becerisi Ve Otomatik Düşüncelerin Aile İletişim Kalıpları Üzerindeki Yordayıcılığının İncelenmesi.", Kirsehir Ahi Evran University (Turkey)

Yayın

%1

9

Submitted to Istanbul Gelisim University

Öğrenci Ödevi

%1

10

dspace.akdeniz.edu.tr

İnternet Kaynağı

%1

11

Canel, Azize Nilgun. "Ailede Problem Cozme, Evlilik Doyumu Ve ornek Bir Grup

%1

Resim 10.20. Benzerlik Raporu

Ek-2 Etik Kurul Onayı/İzni



T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU
BAŞVURU DEĞERLENDİRME FORMU

	ARAŞTIRMANIN ADI	Bireysel Ve Takım Spor Yapan Sporcuların, E-Spora Yönelik Tutumları, Karar Verme Ve Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi
	ARAŞTIRMANIN TÜRÜ	☒ Anket/Ölçek/Skala Çalışması ☐ Gözlemsel Çalışma ☐ Niteliksel Çalışma ☐ Diğer
	GELEN EVRAK SAYISI ve TARİHİ	14.10.2024 tarihli ve 260455 sayılı yazınız.
	YÜRÜTÜCÜ/DANIŞMAN (Unvan, Ad-Soyad, Kurum, Bölüm)	Prof. Dr. Alpaslan KARTAL Yozgat Bozok Üniversitesi - Spor Bilimleri Fakültesi
	ARAŞTIRMACILAR (Unvan, Ad-Soyad, Kurum, Bölüm)	Berzan ŞİMŞEK / Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

KARAR BİLGİLERİ	KARAR NO: 18/51	TARİH: 23.10.2024
	Yukarıda bilgileri verilen Etik Kurulu başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş çalışmanın başvuru dosyasında belirtilen merkezlerde gerçekleştirilmesinde etik sakınca <u>bulunmadığına</u> oybirliği ile karar verildi.	
	Değerlendirme Sonucu	
	☒	Uygundur
	☐	Düzeltilme gereklidir (Açıklayınız)
	☐	☐ Düzeltmeleri görmek istiyoruz ☐ Düzeltmeleri görmemize gerek yok
☐	Uygun değildir (Açıklayınız)	
Açıklama		

ÇALIŞMA ESASI	Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Yönergesi
---------------	---

Resim 10.21. Etik Kurul Onayı/İzni

Ek-3 Kişisel Bilgiler Formu

Cinsiyet

Kadın () Erkek ()

Yaş

18 – 21 () 22 – 25 () 26 – 29 () 30 ve üzeri ()

Eğitim Durumu

İlköğretim () Ortaöğretim () Üniversite () Lisansüstü ()

Gelir Düzeyi

İhtiyaçlarım kadar () İhtiyaçlarımdan az () İhtiyaçlarımdan fazla

Kaç yıldır lisanslı sporcusunuz

1 – 5 () 6 – 10 () 11 yıl ve üzeri ()

Sporculuk Düzeyiniz

Amatör () Profesyonel ()

Haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz*

Her gün () 1-2 gün () 3-4 gün () 5-6 gün ()

Hangi spor alanı ile ilgileniyorsunuz

Bireysel (Ferdî) sporlar () Takım sporları ()

E-spor oyunları oynuyor musunuz? (oynamıyorsanız eğer lütfen “Hiç” şıkkını işaretleyiniz.)

Evet () Hayır ()

En çok hangi E-spor branşını oynuyorsunuz

Hiç ()

Moba (örnek: Çok oyunculu savaş arenalı oyunlar) ()

Fps (örnek: Nişancı oyunları “CS:GO, Valorant”) ()

Rts (örnek: Strateji oyunları “TFT”) ()

Battle Royal (örnek: Hayatta kalma “Pubg, Fortnite”) ()

Spor (örnek: Spor branşları “playstation”) ()

MMORPG (örnek: Çok oyunculu çevrimiçi oyunu “Metin2,”) ()

Fighter (örnek: Dövüş oyunları) ()

E-spor oyunlarınızı hangi elektronik cihaz ile oynuyorsunuz

Hiç () Bilgisayar () Tablet () Telefon () Oyun Konsolları ()

Kaç yıldır e-spor oyunları oynuyorsunuz

Hiç () 1 – 3 yıl () 4 – 6 yıl () 7 yıl ve üzeri ()

Gün de ortalama ne kadar süre oynuyorsunuz

Hiç () 1 - 2 saat () 3 - 4 saat () 5 ve üzeri ()

Haftada kaç gün e-spor oyunları oynuyorsunuz*

Hiç () Her gün () 1-2 gün () 3-4 gün () 5-6 gün ()

Ek-4 E-spor Tutum Ölçeği

E-spor Tutum Ölçeği	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
1. E-spor hakkında yeterli bilgiye sahibim.	1	2	3	4	5
2. E-spora katıldığımda geçen zamanın farkına varmam.					
3. E-spor bilişsel becerileri geliştirir.					
4. E-sporun yeni iş alanları yaratabileceğini düşünüyorum.					
5. E-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünüyorum.					
6. E-sporun faydaları konusunda şüphelerim var.*					
7. E-sporda kazanmak beni heyecanlandırır.					
8. E-spor stresten uzaklaşmanın en iyi yoludur					
9. E-sporda başarılı olmaktan mutluluk duyarım.					
10. E-spordan hoşlanırım.					
11. E-sporun kendime güvenimi artırdığını hissediyorum.					
12. E-spor için harcanan zamana üzülürüm. *					
13. Arkadaşlarımla E-spor hakkında konuşurum.					
14. Bulduğum her fırsatta E-spora katılırım.					
15. Büyük E-spor organizasyonlarını takip ederim.					
16. Arkadaşlarımı E-spora katılmaya teşvik ederim.					
17. E-spor ağırlıklı yayın yapan dijital platformları tercih ederim.					
18. Katıldığım E-spor etkinliklerinde sonuna kadar kalamam *					

Ek-5 Melbourne Karar Verme Stilleri Ölçeği II

Karar Verme Stilleri Ölçeği II Sayın Katılımcı; Kişiler karar verirken izledikleri yol konusunda farklılık gösterirler. Lütfen aşağıdaki her bir soruya, sizin sitilinize en iyi uyan yanıtı işaretleyerek nasıl karar verdiğinizi gösteriniz. Yardıminız ve katılımınız için teşekkür ederim.	Doğru Değil	Bazen Doğru	Doğru
1. Karar verirken kendimi, sanki büyük bir zaman baskısı altındaymışım gibi hissederim.			
2. Bütün alternatifleri göz önünde tutmayı severim.			
3. Kararları diğer kişilere bırakmayı tercih ederim.			
4. Bütün alternatiflerin dezavantajlarını ortaya çıkarmaya çalışırım.			
5. Son kararı vermeden önce, önemsiz konular üzerinde çok zaman harcarım.			
6. Kararı en iyi şekilde nasıl uygulayabileceğimi enine boyuna düşünürüm.			
7. Bir kararı verdikten sonra bile kararı uygulamayı geciktiririm.			
8. Karar verirken, karar hakkında pek çok bilgi toplamaktan hoşlanırım.			
9. Karar vermekten kaçınırım.			
10. Karar vermek zorunda olduğum zaman, karar üzerinde düşünmeye başlamadan önce uzun süre beklerim.			
11. Karar verme konusunda sorumluluk üstlenmeyi sevmem.			
12. Karar vermeden önce amaçlarımı netleştirmeye çalışırım.			
13. Önemsiz, küçük olayların yolunda gitmeyebileceği olasılığı, benim aniden tercihlerimden dönüş yapmama neden olur.			
14. Bir karar benim tarafımdan veya başka biri tarafından verilecekse, ben karar vermeyi diğer kişiye bırakırım.			
15. Ne zaman zor bir kararla karşı karşıya gelsem, iyi bir çözüm yolu bulma konusunda kendimi kötümser hissederim.			
16. Seçim yapmadan önce çok fazla dikkatli davranırım.			
17. Zorunda kalmadıkça karar vermem.			
18. Son ana kadar karar vermeyi geciktiririm			
19. Çok daha bilgili kişilerin benim yerime karar vermelerini tercih ederim.			
20. Karar verdikten sonra, kararın doğru olduğuna kendimi inandırmak için çok zaman harcarım.			
21. Karar vermeyi ertelerim.			
22. Acilen karar vermem gereken bir durumda doğru düşünemem.			

Ek-6 Yetişkinler İçin Problem Çözme Ölçeği

Problem Çözme Ölçeği (1) Hep böyle davranırım (2) Çoğunlukla böyle davranırım (3) Sıklıkla böyle davranırım (4) Arada sırada böyle davranırım (5) Ender olarak böyle davranırım (6) Hiç böyle davranmam	Hep böyle davranırım	Çoğunlukla böyle davranırım	Sıklıkla böyle davranırım	Arada sırada böyle davranırım	Ender olarak böyle davranırım	Hiç böyle davranmam
1. Bir sorunumu çözmek için kullandığım çözüm yolları başarısız ise bunların neden başarısız olduğunu araştırmam*	1	2	3	4	5	6
2. Zor bir sorunla karşılaştığımda ne olduğunu tam olarak belirleyebilmek için nasıl bilgi toplayacağımı uzun boylu düşünmem. *						
3. Bir sorunumu çözmek için gösterdiğim ilk çabalar başarısız olursa o sorun ile başa çıkabileceğimden şüpheye düşerim. *						
4. Bir sorunumu çözdükten sonra bu sorunu çözerken neyin işe yaradığını, neyin yaramadığını ayrıntılı olarak düşünmem. *						
5. Sorunlarımı çözme konusunda genellikle yaratıcı ve etkili çözümler üretebilirim.						
6. Bir sorunumu çözmek için belli bir yolu denedikten sonra durur ve ortaya çıkan sonuç ile olması gerektiğini düşündüğüm sonucu karşılaştırırım.						
7. Bir sorunum olduğunda onu çözebilmek için başvurabileceğim yolların hepsini düşünmeye çalışırım.						
8. Bir sorunla karşılaştığımda neler hissettiğimi anlamak için duygularımı incelerim.						
9. Bir sorun kafamı karıştırdığında duygu ve düşüncelerimi somut ve açık seçik terimlerle ifade etmeye uğraşmam.						
10. Başlangıçta çözümünü fark etmesem de sorunlarımın çoğunu çözme yeteneğim vardır						
11. Karşılaştığım sorunların çoğu, çözebileceğimden daha zor ve karmaşıktır.						
12. Genellikle kendimle ilgili kararları verebilirim ve bu kararlardan hoşnut olurum						
13. Bir sorunla karşılaştığımda onu çözmek için genellikle aklıma gelen ilk yolu izlerim. *						
14. Bazen durup sorunlarım üzerinde düşünmek yerine, gelişigüzel sürüklenip giderim. *						
15. Bir sorunla ilgili olası bir çözüm yolu üzerinde karar vermeye çalışırken seçeneklerimin başarı olasılığını tek tek değerlendirmem. *						
16. Bir sorunla karşılaştığımda, başka konuya geçmeden önce durur ve o sorun üzerinde düşünürüm.						
17. Genellikle aklıma ilk gelen fikir doğrultusunda hareket ederim. *						
18. Bir karar vermeye çalışırken her seçeneğin sonuçlarını ölçer, tartar, birbirleriyle karşılaştırır, sonra karar veririm.						
19. Bir sorunumu çözmek üzere plan yaparken o planı yürütebileceğime güvenirim						
20. Belli bir çözüm planını uygulamaya koymadan önce, nasıl bir sonuç vereceğini tahmin etmeye çalışırım.						
21. Bir soruna yönelik olası çözüm yollarını düşünürken çok fazla seçenek üretmem. *						
22. Bir sorunumu çözmeye çalışırken sıklıkla kullandığım bir yöntem, daha önce başıma gelmiş benzer sorunları düşünmektir. *						
23. Yeterince zamanım olur ve çaba gösterirsem karşılaştığım sorunların çoğunu çözebileceğime inanıyorum.						
24. Yeni bir durumla karşılaştığımda ortaya çıkabilecek sorunları çözebileceğime inancım vardır.						

25. Bazen bir sorunu çözmek için çabaladığım halde, bir türlü esas konuya giremediğim ve gereksiz ayrıntılarla uğraştığım duygusunu yaşıyorum. *						
26. Ani kararlar verir ve sonra pişmanlık duyarım. *						
27. Yeni ve zor sorunları çözebilme yeteneğime güveniyorum.						
28. Elimdeki seçenekleri karşılaştırırken ve karar verirken kullandığım sistematik bir yöntem vardır.						
29. Bir sorunla başa çıkma yollarını düşünürken çeşitli fikirleri birleştirmeye çalışmam.						
30. Bir sorunla karşılaştığımda, bu sorunun çıkmasında katkısı olabilecek benim dışındaki etmenleri genellikle dikkate almam. *						
31. Bir konuyla karşılaştığımda, ilk yaptığım şeylerden biri, durumu gözden geçirmek ve konuyla ilgili olabilecek her türlü bilgiyi dikkate almaktır.						
32. Bazen duygusal olarak öylesine etkilenirim ki, sorunumla başa çıkma yollarından pek çoğunu dikkate bile almam. *						
33. Bir karar verdikten sonra, ortaya çıkan sonuç genellikle benim beklediğim sonuca uyar.						
34. Bir sorunla karşılaştığımda, o durumla başa çıkabileceğimden genellikle emin olamam*						
35. Bir sorunun farkına vardığımda, ilk yaptığım şeylerden biri, sorunun tam olarak ne olduğunu anlamaya çalışmaktır.						

Berzan ŞİMŞEK

Doktora Tezi

YOZGAT 2025



**T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Alınan BOZOK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YOZGAT 2022



T.C.
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
..... ANABİLİM DALI

Tez Ön Ka
Sırt ve Ark
Kapak gör

TEZ BAŞLIĞI
(Büyük harflerle ve ortalanmış olarak tez adı bu bölüme
yazılacaktır)

ADINIZI SOYADINIZ

YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZİ

Danışman: Unvanı Adı SOYADI
İkinci Danışman (varsa): Unvanı Adı SOYADI

ARALIK – 2022
YOZGAT