



**E-SPORA YÖNELİK TUTUMLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ: BİR
ÖLÇEK GELİŞTİRME ÇALIŞMASI**

Ayşegül ACAR

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
SPORDA PSİKOSOSYAL ALANLAR PROGRAMI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

TEMMUZ 2024

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Ayşegül ACAR

08/07/2024

E-SPORA YÖNELİK TUTUMLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ: BİR ÖLÇEK GELİŞTİRME ÇALIŞMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Ayşegül ACAR

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2024

ÖZET

Bu çalışmanın amacı e-spora yönelik tutumu değerlendirmeye yönelik geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı geliştirmektir. Bu amaçla geliştirilen ölçek formu 15-29 yaş aralığında 574 katılımcıya uygulanmıştır. Ölçek geliştirme çalışması kapsamında güvenilirlik analizi ve açımlayıcı faktör analizi 364 kişinin yer aldığı grupla, doğrulayıcı faktör analizi ise 210 kişiden oluşan farklı bir grupla gerçekleştirilmiştir. Araştırmadan elde edilen verilerin analizi için SPSS 20 programı ve Lisrell yazılımı kullanılmıştır. Açımlayıcı faktör analizi sonucunda, ölçeğin 27 madde ve üç faktörden oluştuğu görülmüştür. Bu faktörler literatürden edinilen bilgiler doğrultusunda Bağlılık, Kazanım ve Olumsuz Algı olarak isimlendirilmiştir. Ölçeğin tamamı için Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0.96 iken her bir alt boyut için Cronbach alfa güvenilirlik katsayıları 0.87 ile 0.97 arasında değişkenlik göstermektedir. Ölçeğin geçerliğini belirlemek üzere doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda 3 faktörlü yapı doğrulanmıştır. Bulgular sonucunda bu çalışma kapsamında geliştirilen ölçeğin e-spora yönelik tutumu geçerli ve güvenilir bir şekilde ölçtüğü ortaya çıkmıştır.

Bilim Kodu : 130601

Anahtar Kelimeler : Elektronik spor (e-spor), ölçek geliştirme, e-spora yönelik tutum

Sayfa Adedi : 67

Danışman : Doç. Dr. Neslihan ARIKAN FİDAN

EVALUATION OF ATTITUDES TOWARDS E-SPORTS: A SCALE DEVELOPMENT STUDY

(M. Sc. Thesis)

Ayşegül ACAR

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF HEALTH SCIENCES

July 2024

ABSTRACT

The aim of this study is to develop a valid and reliable measurement tool to evaluate attitudes towards e-sports. The scale form developed for this purpose was applied to 574 participants between the ages of 15-29. Within the scope of the scale development study, reliability analysis and exploratory factor analysis were carried out with a group of 364 people, and confirmatory factor analysis was carried out with a different group of 210 people. SPSS 20 program and Lisrell software were used to analyze the data obtained from the research. As a result of exploratory factor analysis, it was seen that the scale consisted of 27 items and three factors. These factors are named as Commitment, Gain and Negative Perception, in line with the information obtained from the literature. While the Cronbach alpha reliability coefficient for the entire scale is 0.96, Cronbach alpha reliability coefficients for each subscales ranged from 0.87 to 0.97. Confirmatory factor analysis was performed to determine the validity of the scale. As a result of the analysis, the 3-factor structure was confirmed. As a result of the findings, it was revealed that the scale developed within the scope of this study measured the attitude towards e-sports in a valid and reliable way.

Science Code : 130601

Key Words : Electronic sports(e-sports), scale development, attitudes towards e-sports

Page Number : 67

Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Neslihan ARIKAN FİDAN

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans sürecim boyunca desteđini her zaman hissettiđim saygıdeđer tez danışmanım Doç. Dr. Neslihan ARIKAN FİDAN'a yardım ve katkılarından dolayı sonsuz teşekkür ederim. Yüksek lisans döneminde ölçek geliştirme alanında bilgi sahibi olmamda bana yol gösterici olan Prof. Dr. Adnan KAN hocama ve birlikte çalışma şansına sahip olduđum Doç. Dr. Mehmet Fatih KÖSE' ye teşekkür ederim.

Hayatımın her anında yanımda olan, her zaman beni destekleyen kıymetli aileme çok teşekkür ederim. Mutluluđumu paylaştıđım gibi sıkıntılı anlarımda da yanımda olan arkadaşlarıma, tez çalışmam sürecinde katkısını esirgemeyen mesai arkadaşlarıma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK BEYAN.....	iv
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
2. GENEL BİLGİLER.....	5
2.1. E-spor Kavramı.....	5
2.1.1. E-spor spor olarak değerlendirilebilir mi?.....	6
2.1.2. E-sporun gereklilikleri	8
2.1.3. E-spor oyun türleri	10
2.1.4. E-sporun tarihsel gelişimi	12
2.1.5. E-sporun Dünyada ve Türkiye’deki durumu	13
2.1.6. E-sporun olumlu ve olumsuz yönleri.....	15
2.2. Ölçek ve Ölçek Geliştirme.....	20
2.2.1. Ölçek kavramı.....	20
2.2.2. Ölçek türleri	20
2.2.3. Ölçek geliştirme süreci	21
2.3. Tutum.....	22
2.3.1. Tutum kavramı.....	22
2.3.2. Tutumların ölçülmesi	23
2.3.3. Tutum ölçekleri.....	24

3. GEREÇ VE YÖNTEM	25
3.1. Araştırma Modeli	25
3.2. Çalışma Grubu	25
3.3. Ölçeğin Geliştirilmesi	26
3.4. Veri Toplama Süreci	27
3.5. Verilerin Analizi	27
4. BULGULAR	29
4.1. Geçerliğe İlişkin Bulgular	29
4.2. Güvenilirliğe İlişkin Bulgular	35
4.2.1. Ölçeğin madde analizi ve cronbach's alpha katsayısı	35
4.2.2. Madde ayırt edicilik analizi	37
4.2.3. Ölçeğin kararlılığı	39
5. TARTIŞMA.....	41
5.1. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeğinin Geçerlik Bulgularının Tartışılması.....	41
5.2. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeğinin Güvenirlik Bulgularının Tartışılması	45
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	47
6.1. Sonuç	47
6.2. Öneriler	48
KAYNAKLAR	51
EKLER.....	57
EK-1. Etik Komisyon Onayı.....	58
EK-2. Gençlik ve Spor Bakanlığı Araştırma İzni	60
EK-3. Uzman Görüş Formu	61
EK-4. Kişisel Bilgi Formu	63
EK-5. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeği Taslak Formu	64
EK-6. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği Nihai Form.....	66
ÖZGEÇMİŞ	67

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 3.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	25
Çizelge 4.1. E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin AFA sürecine ait temel varsayımları.....	29
Çizelge 4.2. Ölçek Nihai Formu	30
Çizelge 4.3. Faktör Yük Değerleri ve Ortak Faktör Varyansı	31
Çizelge 4.4. Alt Boyutlar Arasındaki Korelasyon Katsayıları.....	33
Çizelge 4.5. Ölçeğin Doğrulayıcı Faktör Analizi Modeline İlişkin Uyum İndeksleri.....	33
Çizelge 4.6. Maddelere İlişkin Madde-Toplam Korelasyonları ve Cronbach Alpha Güvenirlilik Katsayıları.....	36
Çizelge 4.7. Maddelerin Ayırt Edicilik Güçlerini Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t- testi Sonuçları.....	38
Çizelge 4.8. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği ve Alt Boyutlarının Test Tekrar Test Puanları Arasındaki Korelasyon Değerleri	39

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 3.1. E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin geliştirilme süreci.....	26
Şekil 4.1. Doğrulayıcı Faktör Analizi Modeline İlişkin Standart Değer Diyagramı	34



SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklama
CPL (Cyberathlete Professional League)	Cyberathlete Profesyonel Ligi
DeCL (Deutsche Clanliga)	Alman Klan Ligi
ESPN	Eğlence ve Spor Program Ağı
E-SPOR	Elektronik Spor
F1	Formula 1 Yarışı
FIFA	Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği
LİSREL(Linear Structural Relations)	Doğrusal Yapısal İlişkiler
NBA	Ulusal Basketbol Birliği
PES	Futbolun Profesyonel Gelişimi
PGL	AMD Profesyonel Oyuncu Ligi
SPSS	Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı

1. GİRİŞ

Problem durumu

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte hayatın birçok alanında olduğu gibi spor alanında da yeni gelişmeler meydana gelmektedir. Sporda meydana gelen gelişmelerden biri de son yıllarda popülerliği giderek artan e-sporun (elektronik spor) hayatımıza girmesi ile karşımıza çıkmaktadır.

E-spor; genel anlamda çevrim içi oynanan yarışa dayalı profesyonel video oyunlarının genel adı olarak tanımlanmaktadır. E-spor elektronik ortamda insan-bilgisayar etkileşimine dayanmakta olup son dönemde sporun alternatif bir çeşidi olarak görülmektedir (Hamari and Sjöblom, 2017). Bilgisayarlarda meydana gelen gelişmeler, internet erişiminin kolaylaşması ve hızının artmasıyla birlikte e-sporun içeriği, yapısı, oyuncu ve izleyici kitlesinde büyük değişiklikler meydana gelmektedir (Seo and Jung, 2016).

E-sporun popülerliğinin artmasıyla birlikte profesyonel oyuncular, profesyonel takımlar ve profesyonel ligler futbol, basketbol ve voleybol gibi geleneksel sporlarla ortak noktalarda buluşmaya başlamıştır. Bununla birlikte e-spor organizasyonlarında küresel düzeyde gelişmiş firmalar büyük miktarlarda sponsorluk imkanı sunmaya başlaması e-sporun gelirleri giderek artmasına ve bu sektörde yer alan oyuncuların gelir durumlarının iyileşmesine de yansımaktadır (Weiss and Schiele, 2013).

E-spor sektöründen elde edilen gelirlerin artması kişilerin e-spora yönelmesinde motivasyon unsuru olarak görülebilmektedir. E-sporun yaygınlaşmasıyla birlikte olumlu ve olumsuz etkileri de araştırma konusu olarak ele alınmaya başlamış ve bu konuyla ilgili birçok çalışma yürütülmüştür. E-sporun olumlu etkileri arasında düşünme, el-göz koordinasyon, hızlı şekilde reaksiyon verme becerisini geliştirme, yabancı dil gelişimi, ekip halinde hareket etme, işbirliği kurma ve iletişim becerilerinin gelişmesi sayılabilmektedir (Dongsheng, Xiaohang and Daofeng, 2011). Olumlu etkilerin yanında e-spor ile ilgilenen kişilerde hareketsiz bir şekilde kaba motor becerilerini kullanmaksızın uzun süre oturmadan kaynaklanan problemler meydana gelebilmektedir. E-spor antrenmanlarında tekrarlayan ince motor becerilerine odaklanmak ve hareketsiz yaşam obezite, sırt ağrıları, kalp damar

hastalıkları gibi fiziksel hastalıklara neden olabilmektedir (Chung, Sum, Chan, Lai ve Cheng, 2019).

Araştırmanın amacı

Yürütülen bu çalışmanın amacı e-spora yönelik tutumları değerlendirmek üzere geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının geliştirilmesidir. Bu amaçla aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmıştır:

1. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği geçerli bir ölçme aracı mıdır?
2. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği güvenilir bir ölçme aracı mıdır?

Araştırmanın önemi

Yeni bir alan olarak karşımıza çıkan, Dünya genelinde izleyici ve oyuncu kitlesi çok hızlı bir şekilde artan, bununla birlikte çok yüksek gelire sahip e-spor sektörü özellikle gençlerin ilgisini çekmektedir. Artan ilgi beraberinde e-sporun kişiler üzerindeki etkilerini araştırma alanı olarak gündeme getirmiştir. Yapılan çalışmalar sonucunda e-sporun olumlu etkilerinin yanı sıra kişilerde bir takım olumsuz etkilere de neden olabileceği görülmektedir. Tüm bunlar göz önüne alındığında e-spora yaklaşımın nasıl olması gerektiğinin ve kişilerin e-spora yönelik tutumunun belirlenmesi büyük önem taşımaktadır.

Türkiye’de yer alan birçok geleneksel spor kulübünün e-spor alanında çalışmalar yürütmesi, E-spor Federasyonu bünyesinde çok sayıda lisanslı e-sporcu yetiştirilmesi, üniversitelerin e-spor alanında eğitim programları düzenlemesi ve çoğunluğunu gençlerin oluşturduğu e-sporla ilgili kitlenin giderek büyümesi e-sporun akademik olarak araştırılması gereken bir konu olduğu gerçeğini karşımıza çıkarmaktadır.

Tüm bunlara rağmen literatür incelendiğinde bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların sayısının az olduğu görülmektedir. Türkiye’de e-spor konusunda yürütülmüş çalışmaların 2020 yılı itibariyle yoğunlaştığı göze çarpmakla birlikte çalışma sayısının uluslararası literatüre kıyasla son derece sınırlı olduğu söylenebilmektedir. Özellikle e-spora ilişkin geliştirilen ölçek sayısının yeterli düzeyde olmadığı da görülmektedir. Literatürde e-spora yönelik tutumu değerlendirmeye yönelik herhangi bir ölçeğe rastlanmamıştır. Bu çalışmada geliştirilen ölçeğin bu anlamda literatüre önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Ayrıca bu çalışmanın e-spor konusunda yürütülecek diğer arařtırmalar için yol gösterici olabileceđi, geliştirilen ölçeđin alan özelinde yapılacak çalışmalarda kullanılabileceđi düşünölmektedir.

Sayıtlılar

- Ölçme aracının uygulandıđı örneklem grubunun ifadelere içtenlikle ve gerçekçi cevap verdikleri varsayılmaktadır.
- Ölçme aracının e-spora tutumu deđerlendirmede yeterli düzeyde olduđu varsayılmaktadır.

Sınırlılıklar

- Bu arařtırma 2024 yılında 15-29 yař grubunda yer alan 574 genç ile gerçekleştirildiđi için bu yař aralıđı ile sınırlıdır.



2. GENEL BİLGİLER

2.1. E-spor Kavramı

Elektronik sporun kısaltması olarak kullanılan, yarışa dayalı video oyunlarının genel adı e-spor kavramına yönelik araştırmacılar tarafından fikir birliğine varılmış ortak bir tanımlama yer almamaktadır.

E-spor ile video oyunları birbirine benzer olmakla birlikte aralarında çeşitli farklılıklar bulunmaktadır. Ma ve diğerlerine (2013) göre e-spor oyuncuları ile diğer alışılmış video oyuncuları arasındaki farklar bulunmaktadır. E-spor oyuncuları eğlence ve rahatlamanın dışında yarışma amacını ön planda tutarak oyun oynamayı kendi işi olarak tanımlayan profesyonel oyunculardır. Diğer yandan video oyun oynayanlar ise eğlence, serbest zaman değerlendirme ve iyi vakit geçirme gibi amaçlara sahiptir.

Wagner (2006) e-sporu kişilerin zihinsel ve fiziksel becerilerini bilgi ve iletişim teknolojisi aracılığıyla geliştirebileceği spor dalı olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamayı daha sınırlandırarak Hamari ve Sjöblom (2017) e-sporu insan ve bilgisayar etkileşimine dayalı sporun temel bileşenlerinin elektronik sistemler aracılığıyla kolaylaştırıldığı spor dalı olarak ifade etmektedir. Argan ve diğerleri (2006) ise e-sporu dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan kişilerin internet aracılığıyla bir araya gelip fiziksel ve zihinsel olarak efor sarf ederek oyun oynayıp yarışabilmesine olanak sağlayan spor organizasyonları olarak tanımlamaktadır. Zang ve diğerlerine (2008) göre e-spor; üst düzey yazılım ve donanım teknolojisine sahip cihazlar ile insan etkileşimine dayalı, takım ruhunu destekleyen, oyuncuların hızlı ve doğru tepki vermesini sağlayan, düşünme becerisi ile birlikte el-göz ve diğer uzuvların koordinasyonunu destekleyen spor türüdür.

E-sporun içerdiği unsurlar göz önünde bulundurularak farklı tanımlamalar getirilse de bazı noktalarda benzer özellikler ifade edilmiştir. Özetlemek gerekirse; e-spor organize edilmiş, gerekli onayların alındığı, sıklıkla video oyun turnuvaları konseptinde düzenlenen video oyunu yarışmalarını kapsayan şemsiye bir kavram olarak görülebilmektedir (Whalen, 2013).

2.1.1. E-spor spor olarak değerlendirilebilir mi?

E-sporun bilinirliğinin artmasıyla birlikte spor olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği konusu da sıklıkla gündeme gelmektedir. E-sporun tam olarak anlaşılabilmesi ve tanımlamasının netleşmesi için geleneksel spor ile arasındaki benzerliklerin ve farkların tartışıldığı akademik çalışmaların sayısı da bununla birlikte artış göstermektedir.

E-sporun geleneksel spor ile benzer yönlerinden biri iki türün de oyuncu, takım ve yönetici içermesi, bireysel ve takım halinde yapılabilmesidir. Hem e-spor hem de geleneksel sporda başarı elde edebilmek için bireysel olarak gereken hazırlığı yapmak ve gerekli becerilere sahip olmak son derece önemli olmakla birlikte diğer takım üyeleriyle uyumlu bir şekilde, iyi düzeyde iletişim ve etkileşim kurarak koordinasyon halinde hareket edebilmek de gereklidir. Bir diğer benzerlik olarak e-spor ve geleneksel sporun kategorileri ve turnuvaları gösterilebilmektedir. Örneğin e-sporda çok katılımcılı çevrimiçi rol yapma oyunu, dövüş oyunu, spor oyunu ve gerçek zamanlı strateji gibi kategoriler yer alırken geleneksel sporda da futbol, basketbol, voleybol gibi türler bulunmaktadır. E-sporda League of Legends, Counter Strike gibi oyunların belli dönemlerde düzenlenen turnuvaları aynı geleneksel spor branşlarında olduğu gibi gerçekleşmektedir (Hamari and Sjöblom, 2017).

E-spor ile geleneksel sporun benzerliklerinden bir diğeri ikisinin de önceden düzenlenmiş, kurala dayalı ilerleyen aktivitelere sahip olması, sonucunda kazanan ve kaybedenin olduğu yarışa dayalı olmasıdır. İki türde de sponsor desteği ve oyuncu transfer ücretleri sürecin ilerlemesinde son derece önemli görülmektedir. Ayrıca e-spor turnuva kurallarının, sistemi ve yayıncılık anlayışı da geleneksel spor ile oldukça benzerdir. E-spor turnuvaları ve spor turnuvaları benzer şekilde yayın kanalları aracılığıyla çevrimiçi olarak izlenebilmektedir (Taylor, 2012).

Spor endüstrisi paydaşları arasında e-sporun spor olarak tanınırlığı giderek artmaktadır. E-spor takımları Philadelphia 76ers gibi geleneksel spor organizasyonları tarafından yönetilmekte, e-spor ESPN ve Turner Sports gibi geleneksel medya kuruluşlarında yer almakta, e-spor ligleri geleneksel spor ligleri tarafından organize edilmektedir. Ayrıca e-spor resmi olarak bilinen bazı üniversitelerin spor bölümlerinde yer almaya başlamış ve bu da e-spor ile geleneksel spor arasındaki bağlantıyı artırmaktadır (Pizzo ve diğerleri, 2018).

E-spor ve geleneksel spor turnuvaları oyuncuda yarattığı stres yönünden de benzerlik göstermekte olup stresin türü oldukça farklıdır. E-spor spor dallarının birçoğunun gerektirdiği fiziksel eforu gerektirmemektedir. Ancak stresin neden olduğu psikolojik durum ve gerginlik otonom sinir sisteminde değişikliğe yol açmaktadır. E-spor yarışları diğer geleneksel spor branşlarında olduğu gibi belirli düzeyde fiziksel problemlerle sonuçlanabilmektedir. E-spor oyuncularının sıklıkla karşılaştığı sorunlar arasında baş ağrısı, eklem ağrıları, uyku problemleri, görme problemleri yer almaktadır (Benchebra ve diğerleri, 2019).

E-sporun geleneksel spor ile benzerlikleri arasında iki türün başarı elde etmek için gerektirdikleri de gösterilebilmektedir. Psikolojik gerekliliklere bakılacak olursa e-spor oyuncuları ve geleneksel sporcular yüksek seviyede dikkat düzeyine sahip olmalı ve bunu oyun boyunca sürdürmelidir. Aynı zamanda zaman baskısı ve stres altındayken karar alabilme gerekliliği de bir diğer benzerlik olarak görülmektedir. E-spor yarışlarında başarı kazanmak için öncelikle el ve parmakların ince motor becerileri olmak üzere motor becerilerin gelişmiş olması el-göz koordinasyonu kadar önemli rol oynamaktadır. Tüm bunlarla birlikte e-spor da oyuna özgü algılama ve reaksiyon becerileri ve hareketin gerektiği yerlerde fiziksel- koordinasyon becerilerinin de gelişmiş olması beklenmektedir. Klasik spor branşlarına benzer şekilde e-spor da yapılan sistemli antrenmanlar oyunun karakteristik özelliğine göre gereken motor ve bilişsel becerilerin gelişimini sağlamaktadır (Kane and Spradley, 2017).

E-spor ve geleneksel sporu karşılaştırmalı inceleyen çalışmalardan biri Lee and Schoenstedt (2011) tarafından geleneksel spor ve e-sporun tüketim özellikleri bağlamında benzerliklerinin belirlenmesi amacıyla yürütülmüştür. Yarış, akran baskısı, beceri geliştirme faktörlerinin en etkili faktörler arasında olduğu vurgulanmakla birlikte sosyalleşmenin hem e-spor hem de geleneksel spor için önemli motivasyon kaynağı olduğu da ifade edilmektedir. E-spor taraftarları e-spor ile ilgili içerikleri kullanırken çok çeşitli şekillerde sosyalleşebilmektedir. League of Legends gibi oyunlarda iletişim çoğunlukla mesajlaşma ile sürdürülürken; Counter-Strike, Valorant gibi oyunlarda hem yazılı hem de sesli mesajlaşma ile takım üyeleri iletişim kurabilmektedir. Aynı zamanda canlı yayında online e-spor izleme imkanı sunan platformlar olan Twitch ve Youtube izleyicileri de mesajlaşabilmektedir. E-spor medya araçları dışında takipçiler Reddit gibi çevrimiçi forum toplulukları aracılığıyla

da fikir paylaşımı yapabilmektedir. Tüm bunlarla birlikte sosyalleşme faktörünün e-spora teşvik edici unsur olduğu da söylenebilmektedir (Lee and Schoenstedt, 2011).

E-spor ve geleneksel spor arasındaki benzerliklere odaklanan bir diğer çalışmada izleyici motivasyonlarının benzer olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Rekabetçi e-spor yarışmaları için gerekli olan becerilerinin kazanılması için oyuncuların sahip olduğu güdü geleneksel sporlarda gözlemlenen düzeyde veya bunun ötesindedir. E-sporun spor sayılamayacağı yönündeki tartışmalarda en çok öne çıkarılan neden e-sporunda pratik beceriye dayalı olmamasıdır. Rekabetçi e-spor yarışları için gereken becerilerin edinimi katılım motivasyonu konusunda kilit rol oynamakta ve bu motivasyon geleneksel sporda yer alan motive edici faktörlerden daha ağır basabilmektedir (Pizzo ve diğerleri, 2018).

E-spor ve geleneksel spor izleyicilerinin medya kullanımını inceleyen bir çalışmada medya kullanımı ile ilgili bazı benzerlikler olduğu saptanmakla birlikte e-spor fanlarının e-spor ile ilgili medyadaki yayınlara katılım ve bağlılık düzeylerinin geleneksel spora kıyasla daha fazla olduğu öne sürülmektedir. E-spor hayranlarının medya tüketiminin daha fazla olduğu ve kendilerini tam anlamıyla e-spor fanı olarak tanımladıkları da görülmektedir (Brown ve diğerleri, 2017).

E-sporun geleneksel spor ile benzerliklerini vurgulayarak spor sayılabileceği düşüncesinin dışında spor olarak değerlendirilemeyeceği görüşünü savunanlar da mevcuttur. Bu görüşü savunanların temel dayanağı e-spor oyuncularının fiziksel aktivite yapmadan yarışıyor olmalarıdır. Bu görüşe göre hiçbir spor dalı koltukta oturarak gerçekleştirilemez ve sporun temel dinamiği fiziksel aktivitedir. Ancak bu görüşe e-sporun da fiziksel aktivite gerektirmesi nedeniyle karşı çıkmaktadır. E-sporcular performans sergiledikleri oyunda başarılı olabilmek için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını, el-göz koordinasyonunu kontrol etmek zorundadır (Witkowski, 2012).

2.1.2. E-sporun gereklilikleri

E-sporunda ideal performansı gerçekleştirmek için e-sporcuların fiziksel, zihinsel ve psikolojik olarak belirli özelliklere sahip olması gerekmektedir. Duygu düzenleme ve dikkat kontrolü gibi zihinsel ve psikolojik becerilerin gelişmiş olması e-sporunda başarı elde edebilmek için elzem görülmektedir. Yarışlarda başarı elde edebilmek oyunun gerektirdiği karar alma,

dikkati sürekli canlı tutma ve güçlü hafıza gibi bilişsel becerilere sahip olmayı gerektirmektedir (Martin-Niedecken and Schattin, 2020).

Bilişsel, zihinsel ve psikolojik becerilerin yanı sıra ince motor beceriler, oyun için gerekli bilgilere sahip olma gibi oyun özelinde beceriler de önemli görülmektedir. Rekabetin arttığı durumlarda başarı elde edebilmek adına gerekli eylemleri gerçekleştirebilmek için el becerisine sahip olmak da bir diğer önemli unsurdur (Lewis, Trinh, and Kirsh 2011).

Fiziksel spor branşlarında olduğu gibi e-spor oyuncularının da benzer şekilde antrenman ve hazırlık evrelerini gerçekleştirmesi, bilişsel esnekliğe sahip olması ve motivasyon kazanıp bunu sürdürmesi gerekmektedir (Banyai ve diğerleri, 2019).

- Antrenman ve hazırlık: E-spor oyuncularının öncelikle düzenleme ve uyum sağlama sürecine dahil olmayı, her yeni oyunun gerekliliklerini öğrenmesi gerekmektedir. Yeni geliştirilen oyunlarda oyun geliştirenler yeni karakter eklenmesi, harita dizaynının değişmesi gibi değişiklikler yapabilmekte ve oyunculardan oyunun gerektirdiklerine adapte olması beklenmektedir. Hız gerektiren ya da dövüş kategorisinde yer alan oyunlarda değişen oyun koşullarına uyum sağlayabilmek ve başarı elde etmek için oyuncunun daha kısa sürede daha hızlı hareket etmeye yönelik yeni stratejiler geliştirebilmesi son derece önemlidir. E-spor ile ilgilenen oyuncu sayısı arttıkça bu gibi becerilerin sürekli olarak geliştirilmesi yüksek performansın sürdürülebilirliği açısından elzemdir (Banyai ve diğerleri, 2019).
- Bilişsel esneklik: E-spor oyuncularının en yüksek performansı sergileyebilmesi için gerekli olan oyunların gerektirdiği yeni beceriler, stratejiler ve koşulları öğrenip bunlara uyum sağlayabilmesi yüksek düzeyde bilişsel esnekliğe ve işlevselliğe sahip olması ile mümkündür. E-spor ve video oyunlarının düzenli bir şekilde pratiğinin yapılması beynin hipokampus, prefrontal korteks ve beyincik bölgelerini uyarmaktadır. Bu uyarı kısa süreli bellek, akışkan zeka, karar alma, bilişsel esneklik gibi oyuncuların bilişsel süreçleri üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır. Bilişsel süreçlerin yanı sıra oyun oynamanın motivasyon, öz düzenleme, özgüven ve sosyal becerilerini destekleyerek kişinin psikolojik becerilerini de geliştirdiği söylenebilmektedir (Garcia-Naveira ve diğerleri, 2018).

- Motivasyon: E-spor oyuncularının bir önceki performansına takılı kalmadan hep daha ileriye gitmek için motive olması, zihinsel süreçlerinin gelişimini sürdürmesi başarı için temel unsurlar arasında yer almaktadır. Oyun motivasyon kaynakları arasında en temel olanların rekabet ve etkileşim olduğu ifade edilebilmektedir. Oyuncular çevrimiçi ortamda diğer oyuncularla iletişim kurma ve işbirliği halinde hareket etmektedir. Aynı zamanda diğer oyuncularla kendilerini kıyaslayarak yarış ortamında bulunmaktadır. Etkileşim (Vonderer ve diğerleri, 2003).

Etkileşim ve rekabet boyutunun dışında e-spor yeni ilişkiler kurma ve yaşam amaçlarını gerçekleştirme amaçlarına da hizmet etmektedir (Martončík, 2015). E-spor oyuncularıyla yürütülen bir çalışmada e-spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları değerlendirilmiş ve e-sporcuların e-sporu eğlenceli, serbest zamanı iyi bir şekilde değerlendirmek için araç sayıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte oyun oynama davranışı içsel, kişisel ve sosyal motivasyon ile sürdürülmekte, kişilerdeki rekabet ihtiyacını tatmin etmektedir. E-spor oyuncuları yarışma heyecanı ve oyunların içerdiği eğlence unsurları ile motive olmaktadır. Ancak video oyunları meslek ve kariyer haline geldiği zaman oyuncular için hobi dışında gelir kaynağı olarak görülmekte ve bu da oyun oynama motivasyonunu değiştirebilmektedir (Griffiths, 2018).

2.1.3. E-spor oyun türleri

E-spor oyunları ile ilgili net bir sınıflandırma yapılmamakla birlikte oyunlar şu şekilde gruplandırılabilir:

- Dövüş Oyunları (Fighting Games): Geleneksel dövüş oyunlarının dijital ortama uyarlanmış versiyonu olarak görülmektedir. Genellikle bireysel olarak, bir oyuncuya karşı bir oyuncu düzeninde oynanmaktadır. Bu oyun türünde oyuncular belli dövüş disiplinde sanal karakterini seçerek yarışma imkanına sahiptir. Oyunlar geleneksel oyunlarda bulunan hareket çeşitliliğine sahip olmakla birlikte fantastik oyunlar karakter ve oyuna göre değişkenlik gösteren kurallara ve hareket biçimlerine sahiptir. Street Fighter, Tekken, The King of Fighters ve EA Sports UFC bu oyun türüne örnek olarak gösterilebilmektedir (Evren ve diğerleri, 2019).

- Spor oyunları (Sports Games): Geleneksel sporların dijital ortama uyarlanan hali spor oyunlarında oyuncular gerçek sporların sanal simülasyonlarını deneyimlemektedir. Bu oyunlar arasında en popülerleri futbol oyun serisi olmakla birlikte Amerikan futbolu, hokey, tenis, golf ve basketbol diğer oyun türlerindedir. FIFA, PES, NBA Live, NBA 2K, IHF Handball Challenge, F1 ve MotoGP gibi oyunlar bu türe örnek gösterilebilmektedir (Chung ve diğerleri, 2019).
- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena): Bu türde yer alan oyunlarda başarılı olmak uygun plan, strateji ve taktik yapmayı gerektirmektedir. Galibiyet elde etmek oyuncuların yoğun efor sarf etmesine bağlıdır. Oyunlarda amaç harita üzerinde karşı takımın sahip olduğu ana alanlardaki kaynakları yok etmek olan oyunlar çoğunlukla beş kişinin yer aldığı iki takımda oluşmaktadır. League of Legends ve Dota 2 bu oyun türüne örnek gösterilebilmektedir (Evren ve diğerleri, 2019).
- Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Çok sayıda katılımcının çevrimiçi yer aldığı oyun türünde oyuncular çok büyük bir harita üzerinde oynamak istedikleri karakteri kendisi oluşturabilmekte ve dilediği şekilde yönlendirebilmektedir. Seçilen sanal karakterin zenginliğini artırarak, yeteneklerini geliştirerek gelişimini sağlamak bu oyun türünde temel amaçlardan biridir. World of Warcraft, Metin 2, Knight Online, Final Fantasy XIV Online, World of Tanks çevrimiçi çok katılımcılı rol yapma oyun türü örnekleri arasında yer almaktadır (Chung ve diğerleri, 2019).
- Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy): Bu oyunlar genellikle bireysel olarak oynanmakla birlikte nadiren de olsa takım halinde oynanmaktadır. Oyuncular uygun kaynakları kullanarak kendi ordularını oluşturma, bir ülkeyi veya ırkı yönetmektedir. Sanal ortamda oluşturulan ordularıyla oyuncular karşı tarafta yer alan ordularla zamanlama, kaynak yönetimi, alan koşullarını yönetme gibi birçok faktörü aynı anda göz önünde bulundurarak mücadele etmektedir (Gül ve diğerleri, 2019).
- Birinci Kişi Atış Oyunları (First Person Shooting Games): 18 yaş sınırı bulunan oyun türünde oyuncu seçtiği ana karakterin bakış açısıyla dijital oyun ortamını görmektedir. Bireysel ve takım halinde oynanan oyunlarda başarı elde edebilmek için reflekslerin hızlı olması, hızlı bir şekilde karar alıp uygulayabilme, takımı etkili bir şekilde koordine etme

gibi beceriler gereklidir. Counter Strike, Zula, CrossFire, Overwatch, Quake bu oyun türüne örnek olarak gösterilebilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017).

- Hayatta kalma-ölüm oyunu (Battle Royale): Oyuncuların birbirine karşı rekabet ederek hayatta kalma amacı taşıyan oyun türünde fazla sayıda oyuncu silah arayışında oyunu sürdürmekte ve hayatta kalan son kişi olup oyunu kazanmayı hedeflemektedir. PUBG ve Fortnite bu oyun türü arasında yer almaktadır (Hornshaw, 2019).

2.1.4. E-sporun tarihsel gelişimi

Video oyunu oynamak çocuklar, gençler ve yetişkinler arasında en popüler serbest zaman değerlendirme aktiviteleri arasında yerini almaktadır. Son 20 yıllık süreçte video oyunları atari oyunlarından çok oyunculu çevrimiçi oyun ortamlarına dönüşmüştür (Dale ve Green, 2017). Günümüzde dünya genelinde milyonlarca oyuncu aynı anda insanlarla ya da video oyununda insan yerine yarışan yapay zeka tabanlı sistemle yarışabilmektedir. Zaman ilerledikçe video oyunu oynamak uluslararası turnuvalar, sponsorlu takımlar ve dünya geneli seyircilerin dahil olmasıyla birlikte daha profesyonel bir hale gelmiş olmakla birlikte yarışta üst sıralarda yer alan kişiler için kariyer seçeneği haline gelmiştir. Yarışa dayanan video oyunlarının genel adı da e-spor olarak tanımlanmaya başlamıştır (Martonçik, 2015).

E-spor tarihesinin başlangıcınının 19 Ekim 1972 tarihinde Spacewar oyunu adına ABD’de yer alan Stanford Üniversitesi öğrencileri tarafından organize edilen ilk video oyun turnuvasına dayandığı görülmektedir. E-spor tarihi 1972-1989 yıllarını kapsayan arcade dönemi ve 1990-1999 yıllarını kapsayan internet dönemi olmak üzere iki dönem altında incelenebilmektedir (Lee ve Schoenstedt, 2011).

1980’li yılların başlarında oyun endüstrisinde Pac-Man, Centipede, Donkey Kong, Frogger ve Galaga gibi daha iyi içerikte ve fazla sayıda arcade oyununun geliştirilmesiyle birlikte arcade oyun konsollarının sayısında büyük bir artış meydana gelmiştir. Büyük çapta ilk video oyun yarışı 1981 yılında “Space Invaders” isimli atari oyununu oynamak üzere 10.000 oyuncunun katılımıyla gerçekleşmiştir. Daha sonraki yıllarda geniş katılımcılı video oyun yarışları televizyonlarda ve dergilerde yerini almaya başlamıştır. Video oyun sektörü pazarlama nedeniyle fazla ilgi görmeye başlasa da video oyunlarının televizyonda düzenli gösterimi yüksek maliyetleri karşılamak için yetersizdi. Bunun yanı sıra yayıncılar satışların

artması için dergilere reklam vermeyi uygun görmüş ancak büyük kitlelere ulaşmak için bu yöntem tam anlamıyla amacına ulaşamamıştır. 1990'lı yıllarda internet döneminin başlamasıyla video oyun yarışları kitlelere ulaşmaya başlamıştır (Borowy ve Jin, 2013).

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte arcade oyun makineleri (jeton ile oynanan oyun makineleri) yerini bilgisayar oyunlarına bırakmaya başlamış ve e-spora talep de aynı oranda artmaya başlamıştır. İnternete erişim ile birlikte oyuncuların dünyanın birçok noktasından yarışlara katılım ve birbiriyle yarışma olanağı ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte dünya çapında düzenlenen çok oyunculu turnuvalar düzenlenmeye başlamış ve sayıları her geçen gün artış göstermiştir. Amerika'da düzenlenen CPL (Cyberathlete Professional League), PGL (AMD Professional Gamers League), Almanya'da düzenlenen DeCL (Deutsche Clanliga) bu turnuvalardan birkaçıdır (Scholz, 2019).

Video oyunlarının popülerliği arttıkça kişiler yarışları daha ciddiye almaya başlamıştır. Kişisel bilgisayar sayısının ve internet hızının artmasıyla kişiler daha konforlu oyun oynama ortamına kavuşmuştur. E-sporunda genel anlamda bire bir yarışa dayandığı için bu gelişmeler e-sporun yaygınlaşmasını hızlandırmıştır (Bornemark, 2013).

2000'li yıllarda e-spor takımları ve turnuvaları yapı, organizasyon ve ödül bakımından güçlenmiştir. Giderek artan sayıda video oyunu geliştiricisi kendi oyunlarında e-sporun imkanlarını sunmaya ve desteklemeye başlamıştır. Bununla birlikte sponsorluklar Samsung, Microsoft gibi firmaların devreye girmesiyle e-sporunda daha ciddi rol oynamıştır. Oyuncuların sözleşme imzalayarak bir takıma dahil olması ve takım transferleri de bu dönemde gündeme gelmiştir. Geleneksel medya Dünya Video Oyunları Serisi yarışlarını yayınlamaya başlamış ve bu seri geniş kitlelere ulaşmıştır. Televizyona önemli bir alternatif olarak daha az bütçeyle dünya çapında daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sağlayan çevrimiçi yayıncılık da ortaya çıkmıştır (Scholz, 2019).

2.1.5. E-sporun Dünyada ve Türkiye'deki durumu

E-spor en hızlı gelişen dijital eğlence türlerinden biri olmakla birlikte video oyunlarının yaygınlaşması, teknolojiye ve elit yarışmalara erişimin kolaylaşması gibi teknolojik gelişmelerle beraber popülerliği hızla artmaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017).

Küresel e-spor seyirci sayısı 2023 yılında 574 milyona ulaşmıştır. Bu sayının 283 milyonunu sıkı e-spor takipçileri oluştururken, geriye kalan 291 milyon kişi ara sıra izleyenlerdir. 2025 yılında bu sayının yıllık %8,1 büyüme ile 641,1 milyona ulaşması beklenmektedir (ASO World, 2023).

Büyük çaplı e-spor turnuvaları izleyici sayısı sıklıkla geleneksel spor aktiviteleri izleyici sayısını geçmektedir. Örneğin; 2017 yılında gerçekleşen E-spor League of Legends Dünya Şampiyonası 60 milyon izleyiciye sahipken National Basketball Association (NBA) 20,4 milyon kişi tarafından izlenmiştir Bir diğer örnek olarak 2013 yılı League of Legends Dünya Şampiyonası izleyici sayısı gösterilebilmektedir. 2013 yılında popüler e-spor turnuvaları arasında yer alan League of Legends Dünya Şampiyonasını 32 milyon kişi izlerken aynı yıl gerçekleşen geleneksel spor etkinliklerinden popüler olan MLB (Major League Baseball) Dünya Serisini 14.9 milyon, National Basketball Association (NBA) final oyununu 26.3 milyon kişi izlemiştir (Steinkuehler, 2019).

E-spor izleyicisi sayısının artmasıyla e-spor etkinliklerinin yayınları da gelişim göstermektedir. E-spor etkinliklerine katılım sağlayamayan kişiler Youtube, Twitch ve televizyon gibi birçok platformdan yayınları kolaylıkla takip edebilmektedir. Bazı Asya ülkelerinde e-spor yayınları düzenli olarak televizyonda gösterilmektedir (Steinkuehler, 2019).

E-spordan elde edilen toplam küresel gelire bakıldığında; e-spordan 2021 yılında 1,2 milyar dolar gelir elde edilirken 2025 yılında bu sayının 1,8 milyar dolara ulaşması beklenmektedir. Elde edilen gelir kaynakları sponsorluk, oyun yayıcı gelirleri, medya hakları, bilet ve ürünlerdir. Bunlar içinde en büyük gelir kaynağını sponsorluk oluşturmaktadır (ASO World, 2023).

E-sporun ciddi rekabetçi girişim içinde yer almaya başladığının en büyük göstergesi olarak 2022 Asya Oyunlarına e-sporun dahil edilmesi gösterilebilmektedir. Dünyada yalnızca Olimpiyat Oyunları birçok spor etkinliğine ev sahipliği yapmaktadır. Uluslararası Olimpiyat Komitesi 2024 Paris Yaz Olimpiyat Oyunlarına e-sporun branş olarak dahil edilmesini değerlendirmektedir. Bunun gerçekleşmesiyle yarışmacılar e-spor alanında kendi ülkelerini temsil edebilecek, uluslararası turnuvalarda başarı göstermesi durumunda büyük miktarlarda ödül elde edebilecektir (DiFrancisco-Donoghue ve Balentine, 2018).

Türkiye’de ilk e-spor takımı 2003 yılında Dark Passage ismiyle kurulmuş olup 2005 yılında Team Turquality ve 2008 yılında HWA Gaming takımları oluşturulmuştur. Daha sonra e-sporun giderek yaygınlaşmasıyla spor kulüpleri e-spor alanında kulüpleşme sürecini hızlandırmıştır. 2015’te Beşiktaş e-spor Kulübü, 2016’da 1907 Fenerbahçe E-spor ve Galatasaray E-spor takımları kurulmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Türkiye’de e-sporun resmi olarak tanınmasına yönelik ilk adım 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ile atılmıştır. 2013 yılında ise bu federasyon kapanmıştır. 2014 yılından beri T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından profesyonel e-spor liglerine katılım gösterecek oyunculara e-sporcu lisansı verilmektedir. T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde çalışma yürütmek üzere 2018 yılında 24.04.2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık Oluru ile Türkiye E-spor Federasyonu kurulmuştur (Mustafaoğlu, 2018). 2022 yılı verilerine göre Türkiye E-spor Federasyonuna kayıtlı 175 lisanslı e-spor kulübü ve lisanslı 15.440 e-spor oyuncusu bulunmaktadır. Ayrıca 88 antrenör, 61 beden eğitimi tesisi bulunmaktadır (Gaming in Turkey, 2022).

2.1.6. E-sporun olumlu ve olumsuz yönleri

Gelişmiş ülkelerde video oyunları çocuklar, ergenler ve yetişkinler için favori zaman geçirme aktivitesi haline gelmiştir. Bu kişilerden bazıları video oyunlarına günlük 6 saatten fazla zaman ayırmakta ve fiziksel olarak daha hareketsiz bir yaşam stili edinmektedir. Hareketsizlik ve oyun kaynaklı diğer etkenler kişide kısa ve uzun dönem sağlık sorunlarına yol açabilmektedir.

Video oyunlarının fazla oynanması e-spor oyuncuları ve dijital oyun bağımlısı gençlerde birçok sorunu beraberinde getirmektedir. Profesyonel oyuncular haftalık 22 saatten fazla video oyunları oynayabilmektedir. Oyuncuların %15’i kendini bu yola adanmış oyuncular olarak nitelendirilmekte ve haftada 50 saatten fazla zamanı bu oyunlara ayırmaktadır. E-spor ile ilgilenen gençlerin ise %30’u günde beş saatten fazla zamanı e-spora ayırmaktadır. Video oyunları bu kadar uzun süre vakit geçirmek kişide depresyon, agresiflik, kontrol kaybı ve düşük düzeyde tolerans gibi sosyal, duygusal ve zihinsel problemlere yol açabilmektedir (Griffiths, Davies ve Chappell, 2004).

Chung ve diğeri (2019), çalışmasında internet üzerinden çeşitli arama motorlarından “e-spor”, “elektronik oyun yarışları”, turnuva”, oyun”, “aşırı oyun oynama”, “problemlerli oyun davranışı” anahtar kelimelerinde arama yapmış ve e-spor ile ilgili elde edilen sonuçlar bir araya getirmiştir. Ayrıca farklı e-spor kategorileri, oyunların etkileri, popülerliği ve halk sağlığına etkileri ile ilgili daha önceden yapılmış araştırma sonuçları incelemiştir. E-sporun kişiyi olumlu ve olumsuz şekilde etkileyebilmektedir. E-spor oyuncularını başkalarıyla işbirliğine gitmeyi öğrenebilmekte ve farklı görevleri yerine getirerek sorumluluk duygusunu geliştirebilmektedir. Bu olumlu etkiler dijital oyunların kontrolsüz ve fazla oynanması ile yerini bazı sağlık sorunlarına bırakmaktadır. Dijital oyunları aşırı oynamak fiziksel ve psikososyal olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir. Kişisel ilgi alanlarından uzaklaşmak, sosyal izolasyon, uyku bozukluğu, hareketsizlikten kaynaklanan obezite, akademik performansın düşmesi, yaşam tatmininin düşmesi, huzursuzluk ve dikkat problemleri bu olumsuzluklar arasında yer almaktadır (Chung ve diğeri, 2019).

Profesyonel e-spor oyuncularını ise uluslararası turnuvalarda başarı elde edebilmek için antrenmanlara uzun süre ayırmaktadır. Gün içinde kaba motor becerilerini kullanmaksızın uzun süre oturmaktan kaynaklanan zorluklar meydana gelebilmektedir. E-spor antrenmanlarında tekrarlayan ince motor becerilerine odaklanmak ve hareketsiz yaşam obezite, sırt ağrıları, kalp damar hastalıkları gibi fiziksel hastalıklara neden olabilmektedir (Chung ve diğeri, 2019).

Dijital oyun bağımlılığı ve bunun etkileri ilgili çok sayıda çalışma yer alırken; literatürde e-sporun kişide yol açtığı olumsuz etkiler ile ilgili yeterli çalışmaya rastlanmamıştır. E-spor ile ilgilenen kişilerle ilgili röportaj ve haberlerden elde edilen bilgilere göre; kas-iskelet sistemi ile ilgili problemler, görme bozukluğu ve zihinsel yorgunluk en sık rastlanan sağlık problemleri arasındadır. Uzun süre bilgisayar başında oturmanın gençlerde yol açtığı fiziksel sağlık, zihinsel sağlık, depresyon, sosyal ve duygusal problemlerin yanı sıra, e-spor oyuncularını toplumdan uzaklaşma, ajans-oyuncu-oyun sahibi arasındaki problemler ve profesyonel olmayan sektör kaynaklı sorunlarla karşılaşabilmektedir. Bu gibi stres kaynakları e-spor oyuncularının oyun performansını, yaşam doyumunu ve yeteneklerini olumsuz etkileyebilmektedir (Steinkuehler, 2019).

Literatür incelendiğinde e-sporun oyuncular üzerinde bilişsel ve psikolojik etkilerinin olduğu görülmektedir. Bu çalışmaların birinde düşük, orta ve profesyonel seviyedeki espor

oyuncularının ve oyun oynamayanların color-word Stroop (bilişsel becerilerin değerlendirilmesi için yaygın olarak kullanılan nöropsikolojik test) testindeki performansları karşılaştırılmıştır. Uygulanan test sonucunda cevaplardaki netlik ve cevap verme hızı bakımından profesyonel oyuncular diğer gruplarda yer alan kişilere göre daha yüksek performans sergilemiştir (Kowal, Toth, Exton ve Campbell, 2019). Yapılan araştırma dışında konuyla ilgili daha önceden yürütülmüş meta analiz sonuçları da incelenmiştir. Bediou ve diğerleri (2018) tarafından yapılan meta analizde dijital oyun oynamanın uzamsal bellek ve çoklu görev gibi bilişsel becerilere pozitif etkisi olduğu saptanmıştır. Kowal ve diğerleri (2018) tarafından yapılan bir diğer meta analiz sonucunda oyun oynamayanlara kıyasla video oyunu oynayanlarda standardize edilmiş bilişsel testlerin ölçtüğü işlem hızı, görsel aramada daha iyi performans sergiledikleri görülmüştür.

Son birkaç yılda video oyunlarının görsel kısa dönem hafıza, dikkat ve yürütücü işlevler gibi bilişsel fonksiyonları iyileştirmedeki rolü üzerine çok miktarda çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaların büyük çoğunluğunda ve tüm yaş gruplarındaki bireyler (özellikle disleksi hastaları) için video oyunları ile iyileşme sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlar olumlu görülebilmekle birlikte halen video oyunlarının bilişsel becerileri geliştirdiği net bir şekilde söylenememektedir. Oynanan oyunun türü, oynama süresi ile birlikte kişide meydana gelen farklılık değişkenlik gösterebilmektedir (Kefalis ve diğerleri, 2020).

Boot, Blakely ve Simons (2011) video oyunları oynamanın bilişsel beceriler üzerindeki etkisini incelemek amacıyla profesyonel oyuncular ve oyun oynamayan kişilerle çalışma yürütmüşlerdir. Profesyonel oyuncuları son iki yılda haftalık 7 saat ve üzeri video oyunları oynayan 11 kişi, haftada 1 saat ve daha az süre oyun oynayan kişiler arasından da 10 kişi çalışmaya katılmıştır. Çalışmanın sonucunda profesyonel oyuncuların temel bilişsel becerilerinin oyun oynamayanlara kıyasla daha iyi durumda olduğu ve kısa süreli görsel hafıza testlerinde daha iyi performans sergiledikleri ortaya çıkmıştır.

Nouchi ve diğerleri (2013) popüler beyin geliştirme oyunu (Brain Age) ve popüler puzzle oyununu (Tetris) kullanarak video oyunlarının bilişsel becerileri geliştirip geliştirmediğini ve bu olumlu etkilerin oyunun türü ile ilişkisi olup olmadığını incelemiştir. Katılımcılar Brain Age (bilişsel fonksiyonlara pozitif etkisi olduğu kanıtlanmış bir tür beyin egzersiz oyunu) ve Tetris oyunlarını 4 hafta boyunca oynayarak en az 20 idman gerçekleştirmiştir. Bireylerin bilişsel fonksiyonları bu idmanlardan önce ve 4 haftalık süreç sonunda

değerlendirilmiştir. Çalışmadan elde edilen sonuca göre Brain age oyunu yürütücü işlevler, kısa süreli bellekte; Tetris ise dikkat, görsel uzamlar yeteneklerde olumlu etki yaratmıştır.

Sausa ve diğerleri (2020) tarafından yürütülen çalışmada, belirli süre içinde yarışa dayalı elektronik oyun (Çevrimiçi çok oyunculu savaş alanı ve tek kişili atış oyunu) oynayan kişilerin yürütücü işlev ve fizyolojik durumlarında meydana gelen potansiyel değişimleri incelenmiştir. Çalışma sonucunda bu oyunları oynayan kişilere nöropsikolojik ölçümler yapılmış ve yarış oyunundan sonra oyuncuların testteki ifadelerine daha hızlı ve dürtüsel cevap verdiği ve cevaplara verilen doğruluk oranının ise düştüğü görülmüştür.

Pishchik, Molokhine, Elena ve Yuliva (2019) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunlarının zihinsel aktiviteler üzerindeki etkisi incelenmiş ve bilgisayar oyunlarına günde 4 saatten fazla zaman ayıran öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayanlara kıyasla daha düşük düzeyde mantıksal ve eleştirel düşünme becerisine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bediou ve diğerleri (2018) tarafından yapılan meta analizde fiziksel mücadele içeren savaş oyunlarının bilişsel fonksiyonlara etkisi incelenmiş ve sonuç olarak bu oyunları oynayan kişilerin dikkat ve mekânsal işlemlerinde iyileşme meydana geldiği bulunmuştur. Bir diğer çalışmada ise video oyunu oynayan kişilerin görsel-uzamsal, bilişsel kontrol, aynı anda görev ve bilgileri yürütme gibi bilişsel becerilerinde olumlu gelişme olduğu görülmüştür.

Kocadağ (2019) tarafından yürütülen çalışmada ise e-spor kariyerinde ilerlemek isteyen gençlerin psikolojik durumlarını incelemek amacıyla 15-27 yaş grubunda Türkiye’de yaşayan ve günlük olarak dijital oyunlara zaman ayıran e-spor kariyeri yapmak isteyen 320 gencin katıldığı anket sonuçları değerlendirilmiştir. Katılımcıların psikolojik iyi olma halleri video oyunlarına ayırdıkları zaman göz önüne alınarak kıyaslanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre; video oyunlarına az zaman ayıran kişilerin çok zaman ayıranlara kıyasla psikolojik iyi olma hali daha yüksek seviyededir.

Kocadağ (2020) tarafından yürütülen çalışmada gençlerin psikolojik iyi olma hali çalışma durumu ve günlük bilgisayar oyunu oynama değişkenleri göz önünde bulundurularak incelenmiş ve profesyonel e-spor oyuncularının psikolojik iyi olma hallerinin diğer çalışan gruplara kıyasla daha düşük düzeyde olduğu bulunmuştur. Oyun oynama süreleri

incelendiğinde ise günde 6 saatten fazla oyun oynayan kişilerin, 6 saatten az oyun oynayanlara kıyasla psikolojik iyi olma düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür.

Video oyunlarının farklı bir alana etkisini Cabelkova, Strielkowski, Rybakova ve Molchanova (2020) incelemiştir. Çalışmada ele alınan duygusal yaratıcılık kavramı genel anlamda yaratıcılığın temel alanlarından olmakla birlikte pozitif duygusal deneyimler, etkili motivasyon ve iş ve okul hayatında yenilikler ile ilişkilidir. Literatürde duygusal yaratıcılık ve video oyunlarına harcanan zaman arasındaki ilişki üzerine çok fazla çalışma yer almadığı için bu konuda sınırlı bilgiye ulaşılabilmektedir. Bu çalışmada katılımcılara Duygusal Yaratıcılık Ölçeği uygulanmış, alışkanlıkları ve video oyunlarına ayırdıkları zaman sorulmuştur. Elde edilen sonuca göre; video oyunlarına daha çok zaman ayıran kişilerin genel anlamda duygusal yaratıcılıklarının daha düşük seviyede olduğu ortaya çıkmıştır.

Hamari ve Sjöblom (2017) yürüttükleri çalışmada e-sporun etkilerinden farklı olarak insanların internet üzerinde e-sporu takip etmelerinin nedenlerini incelemeyi ve hangi nedenin e-spor izleme sıklığı ile ilişkisinin bulunduğunu analiz etmeyi amaçlamıştır. Çalışmanın sonucunda katılımcıların e-spor izleme sıklığı ile günlük hayattan uzaklaşmak, e-spor hakkında bilgi edinmek, yenilik arayışı ve saldırıdan zevk alma arasında pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur. E-sporun saldırıdan zevk alma motivasyonu ile izlenmesi çalışmadan elde edilen sonuçlar arasında şaşırtıcı sayılabilmektedir. E-spor oyunlarında sporcu direkt olarak yer almamakta, yayın içeriklerinde sporcuların fiziksel görünümü diğer alan sporlarına göre daha az yansıtılmaktadır. İzleyicilerin oyuncularını görmemesine rağmen bu motivasyona sahip olması e-spor takımları arasındaki rekabetten ve bazı oyunların içerdiği şiddet unsurlarından kaynaklanmaktadır. E-sporun estetik yönlerinden keyif alma ile e-spor izleme sıklığı arasında ise negatif ilişki bulunmuştur. E-sporu oynanan video oyunları genellikle karmaşık olması ve oyunu tamamlayabilmek için yüksek düzeyde konsantrasyon gerektirmektedir. Bu sonuç oyunların yapısı gereği oyuncuların estetik yönlerine odaklanamaması ile açıklanabilmektedir.

2.2. Ölçek ve Ölçek Geliştirme

Bu bölümde ölçek kavramının tanımına, ölçek türlerine, ölçek geliştirme sürecinde izlenmesi gereken adımlara değinilmektedir.

2.2.1. Ölçek kavramı

Ölçek kişilerin somut olarak ifade edilemeyen, doğrudan gözlemlenerek çıkarım yapılması zor olan soyut özelliklerin değerlendirilmesi için kullanılan veri toplama araçlarıdır (DeVellis, 2014). Bir diğer tanımlamada ölçek kişilerin yetenek, eğilim, davranış, tutum gibi soyut özellikleri ölçmeye yarayan ölçme aracı olarak tanımlanmaktadır (Güngör, 2016).

Belirlenen bir konu, olay ya da durum ile doğru değerlendirme yapmak amacıyla yapılan ölçme için kullanılan ölçme aracının uygun nitelikleri taşıması gerekmektedir. Temel olarak ölçme aracının uygun olduğunu ifade edebilmek için standardize olması, geçerlilik ve güvenilirlik özelliklerini taşıması beklenmektedir (Tavşancıl, 2018).

Ölçeğin standardizasyonu ölçeği yanıtlayan kişiler değişse bile kullanılan ölçeğin uygulama ve puanlama sürecinin aynı olmasını ifade etmektedir. Ölçeğin belirli standartlara sahip olması, uygulandığı ortam özelliklerinin ve puanlama kriterlerinin aynı olması gereklidir (Seçer, 2015). Ölçeğin taşıması gereken bir diğer özellik olan güvenilirlik; ölçülmek istenen özelliğin kararlı bir şekilde ölçülme derecesi olarak tanımlanmaktadır. Ölçme aracı farklı koşul ve zamanlarda uygulandığında benzer sonuçlar veriyorsa bu ölçme aracının güvenilir olduğu söylenebilmektedir (Tavşancıl, 2018). Son olarak ölçme aracının sahip olması gereken unsurlardan olan geçerlilik; ölçme aracının ölçülmesi hedeflenen özelliği diğer özellikler ile karıştırmadan ne düzeyde ölçtüğünü ifade etmektedir (Erkuş, 2012).

2.2.2. Ölçek türleri

Ölçek türleri sınıflandırma, sıralama, eşit aralıklı ve eşit oranlı olmak üzere dört grupta incelenebilmektedir.

1. Sınıflandırma Ölçeği: Ölçülmek istenen özellikler net bir biçimde sınıflandırılmaktadır. Herhangi bir özelliğine göre grupta yer alan kişilerin kategorilere yerleştirildiği bu ölçek türünde temel amaç ölçülen grupları birbirinden ayırmaktır. Çalışmaya katılan kişiler yer

aldığı gruba ait isimle ya da sayıyla belirtilmektedir. Kişilerin cinsiyetlerine göre kadın-erkek kategorilerine ayrılması, yaşadığı bölgeye göre kırsal ya da kentsel diye ayrılması bu türe örnek gösterilebilmektedir (Bindak, 2004).

2. Sıralama Ölçeği: Bu ölçek türünde hedeflenen temel amaç ölçülmek istenen niteliğin belirli kritere göre sıralanmasıdır. Grupta yer alan kişilerin sıralandığı değerler eşit aralığa sahip olmamakla birlikte yalnızca bir kişinin diğerinden ölçülen özelliğe göre daha üst seviyede ya da alt seviyede olduğu belirlenebilmektedir. Kişilerin sınavdan aldığı puana göre büyükten küçüğe sıralanması, boylarına göre uzundan kısaya doğru, kilolarına göre ağırdan hafife sıralanması bu ölçek türüne örnek olarak gösterilebilmektedir (Tavşancıl, 2018).
3. Eşit Aralıklı Ölçekler: Başlangıç noktası belirlidir ve ölçekte yer alan aralıklar eşit düzeydedir. Bu ölçek türünde gerçek sıfır noktası yer almamakla birlikte değerler başlangıç noktasından itibaren eşit aralıklarla sıralanmaktadır. Toplama ve çıkarma işlemlerine uygun olmasına rağmen bölme ve çarpma işlemi yapılamamaktadır. Sıcaklık değeri ölçümü, zaman birimleri bu ölçek türüne örnek olarak verilebilmektedir (Baştürk, 2011, s. 9).
4. Eşit Oranlı Ölçek: Ölçekler içinde gelişmişlik düzeyinde ilk sırada yer alan eşit aralıklı ölçek türünde ölçülmesi hedeflenen nitelik belirli değere göre eşit aralıklar göz önüne alınarak sıralanır. Başlangıç noktasına sahiptir. Eşit aralıklı ölçekten farklı olarak toplama ve çıkarmanın yanı sıra gerçek sıfır noktasına sahip olması nedeniyle bölme ve çarpma işlemi yapılabilmektedir. Matematiksel işlemlere imkan sağladığı için uzunluk ölçümü ve ağırlık değerinin belirlenmesi bu ölçek türüne örnek olarak gösterilebilmektedir (Güler, 2018).

2.2.3. Ölçek geliştirme süreci

Ölçek geliştirme süreci belirlenen bir konuyu ölçmek için kullanılmak üzere geçerli ve güvenilir ölçme aracı oluşturmayı ifade etmektedir. Ölçek geliştirme sürecinde ilk olarak genel çerçevenin belirlenmesi için araştırılması hedeflenen konunun belirlenmesi gerekmektedir. Konu belirlendikten sonra kavramsal çerçevenin netleşmesi ve bir sonraki aşama olan madde havuzunda yer alacak maddelerin belirlenmesi amacıyla konuyla ilgili

kapsamlı ulusal ve uluslararası literatür taraması yapılması gerekmektedir. Literatür taraması ile edinilen kuramsal bilgi ışığında araştırılmak istenen konuya ilişkin madde havuzu oluşturulması sürecin bir sonraki aşamasıdır (DeVellis, 2003).

Oluşturulan madde havuzunda yer alan ifadeler uygunluğunun değerlendirilmesi için alan uzmanlarının görüşüne sunulmalıdır. Uzmanlar maddelerin bazılarının taslak ölçek formunda çıkarılması ya da gerekli değişikliklerin yapılması konusunda görüşlerini bildirirler. Gelen önerilerin düzenlenmesi ile oluşan yeni ölçek formunun 5-15 kişiye ön uygulamasının yapılması gerekmektedir. Ön uygulamada katılımcılardan ölçekte yer alan maddelerin anlaşılır olup olmadığını değerlendirmeleri beklenmektedir (Karakoç ve Dönmez, 2014).

Ön uygulama sonrasında uygun örneklem sayısı olan ölçekte yer alan madde sayısının 5-10 katı belirlenmelidir. Uygun örneklem sayısına ölçek formunun uygulaması sonucunda elde edilen verilerin geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin yapılması ile ölçeğe son hali verilmektedir (DeVellis, 2003).

2.3. Tutum

Bu bölümde tutum kavramına ilişkin yapılmış tanımlamalara, tutumların nasıl ölçüleceğine ilişkin bilgilere ve tutum ölçeklerine değinilmektedir.

2.3.1. Tutum kavramı

Thurstone (1931) tutumu bireylerin psikolojik bir nesneye karşı yönelttiği olumlu ya da olumsuz duygu yoğunluğu olarak tanımlamaktadır. Bir diğer tanıma göre tutum kişilerin mevcut değerlerine göre insanları, çevreyi ve nesnelere olumlu veya olumsuz, yararlı veya zararlı olarak değerlendirdiği düşünme şeklidir (Katz, 1967). Güney (2009, s.134) tutum kavramını kişinin edindiği yaşam deneyimleri ve bilgilerini kullanarak etrafında yer alan canlı ya da cansız fark etmeksizin somut veya soyut olarak algılanan her şeye karşı geliştirdiği duygusal, davranışsal ve bilişsel tepki eğilimi olarak tanımlamaktadır.

Culbertson (1968)'e göre tutumlar; duygusal, bilişsel ve davranışsal olmak üzere üç temel bileşenden meydana gelmektedir. Duygusal boyut kişide gözlemlenebilen duygusal tepkileri içermekte olup nesne, kişi veya bir olaya karşı vücudunda meydana gelen değişimler,

duyguları, düşünce ve inançlarını ifade etmektedir. Bilişsel boyut kişinin somut veya soyut bir objeye yönelik sahip olduğu bilişsel süreçleri ve objeye karşı algısını ifade etmektedir. Davranışsal boyut ise kişinin obje karşısında sergilediği davranışları içermektedir.

Tutumun temel özellikleri şu şekildedir:

1. Kişide tutum doğuştan meydana gelmeyip yaşam deneyimleriyle şekillenir.
2. Kişisel tutumların yanı sıra toplumsal tutumlar da bulunmaktadır.
3. Tutumları kişinin tepkisi olarak değerlendirmek yerine o tepkiyi gösterme eğilimi olarak ifade etmek daha doğrudur.
4. Kişi hayatının belli döneminde aynı düşünce biçimine sahip olduğundan belirli bir süre için kişi aynı tutumu sürdürür.
5. Tutumlar kişide olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilebilen davranışların ortaya çıkmasına sebep olabilirler.
6. Herhangi bir objeye yönelik tutumun ortaya çıkması için bu objenin diğerleriyle kıyaslanması gerekmektedir.
7. Tutumlar kişinin yaşadığı çevreyi anlamlandırmasını kolaylaştırarak kişi ve objeler arasındaki ilişkinin belirli bir düzene sahip olmasını sağlar.
8. Kişi bir objeye karşı tutuma sahipse o objeyi objektif bir şekilde değerlendirmesi güçleşir. Bu nedenle tutumların yanlılık oluşturduğu söylenebilir (Tavşancıl 2018).

2.3.2. Tutumların ölçülmesi

Tutumlar somut olmadığı için ölçülmesi de son derece zordur. Bireylerin bir olay, nesne ya da kişi hakkında tutumları doğrudan sorulduğunda net ve objektif bir bilgi almak neredeyse mümkün değildir. Bunun yerine tutumun bileşenleri olan bilişsel, duygusal ve davranışsal boyutları değerlendirebilmek adına bu boyutlara yönelik kişilerin sorulara verdikleri tepkilerin değerlendirilmesi daha net sonuç sağlamaktadır (Thurstone, 1967). Tutumlar değerlendirilirken yönü, yoğunluğu ve derecesinin bir arada incelenmesi bu üç boyutun analiz edilebilmesi için son derece önemlidir. Tutumun yönü kişinin ölçülmesi hedeflenen objeden hoşlanma ya da hoşlanmamasını ifade etmektedir. Tutumun derecesi ise bu objeyi kabul etme ya da etmeme düzeyini, tutumun yönü de mevcut tutumun davranışa dönüşme ihtimali olarak değerlendirilmektedir (Köklü 1995).

Kişilerin sahip olduğu tutumları tespit edebilmek için üç yöntem olduğu Anderson (1988) tarafından ifade edilmektedir. Bu yöntemlerden ilki konu ile ilgili belirlenen ölçek maddelerine kişilerin verdiği yanıtların incelenmesi ve bunun sonucunda çıkarım yapılmasıdır. Diğer yöntemler ise kişinin durum karşısında sergilediği davranışların gözlemi ve bedensel tepkilerinin değerlendirilmesini kapsamaktadır.

2.3.3. Tutum ölçekleri

Tutum ölçekleri kişilerin belirli bir kişi, durum ya da nesneye yönelik düşünce ve duygularını yansıtabileceği ifadelerle vermiş olduğu cevaplar incelenerek tutumlarının değerlendirilmesinde en sık başvurulan yöntemdir. Tutum ölçekleri çoğunlukla psikoloji, Eğitim Bilimleri gibi Sosyal Bilimler alanlarında kişilerin bir objeye karşı tutumlarının, yaşadığı uyum sorunlarının belirlenmesi, sahip olduğu değerlerin ve bunları etkileyen unsurların değerlendirilmesi amacıyla kullanılmaktadır (Tavşancıl, 2018).

Tutumların değerlendirilmesinde beş farklı türde tutum ölçeği kullanılabilir:

- 1) Likert Tipi Tutum Ölçeği
- 2) Guttman Skalogram Ölçeği
- 3) Osgood Duygusal Anlam Ölçeği
- 4) Thurstone Eşit Görünen Aralıklar Ölçeği
- 5) Bogardus Toplumsal Uzaklık Ölçeği (Bindak, 2004).

Tutum ölçekleri içinde en fazla kullanılan Likert tipi tutum ölçeğidir. Bunun nedeni Likert tipi tutum ölçeğin daha kullanışlı olması ve kolay uygulanabilir olmasıdır. Bu ölçek tipinde yanıtlayıcılardan ölçekte yer alan ifadelerle hangi düzeyde katılıp katılmadığını derecelendirmeleri istenmektedir. Yanıtlayıcılar ifadelerde yer alan davranışları uygulama sıklık derecesi, ifadelerle katılma derecesi ve ifadelerin onlar için önem derecesini 3'ü, 5'li ve 7'li derecelendirme ile değerlendirmektedir (Köklü, 1995).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, ölçek maddelerinin geliştirilme aşamaları, veri toplama araçları, verilerin analizi ve ölçek geliştirme süreci ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada gençlerin e-spora yönelik tutumlarını değerlendirmek üzere “E-spora Yönelik Tutum Ölçeği” geliştirilmesi amaçlanmış olup metodolojik yöntem kullanılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Çalışmanın örneklemini kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 15-29 yaş aralığında 574 genç oluşturmaktadır. Ölçek geliştirme çalışması kapsamında güvenilirlik analizi ve açımlayıcı faktör analizi 364 kişinin yer aldığı grupta, doğrulayıcı faktör analizi ise 210 kişiden oluşan farklı bir grupta gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunda yer alan katılımcılara ilişkin demografik bilgiler Çizelge 3.1’de yer almaktadır.

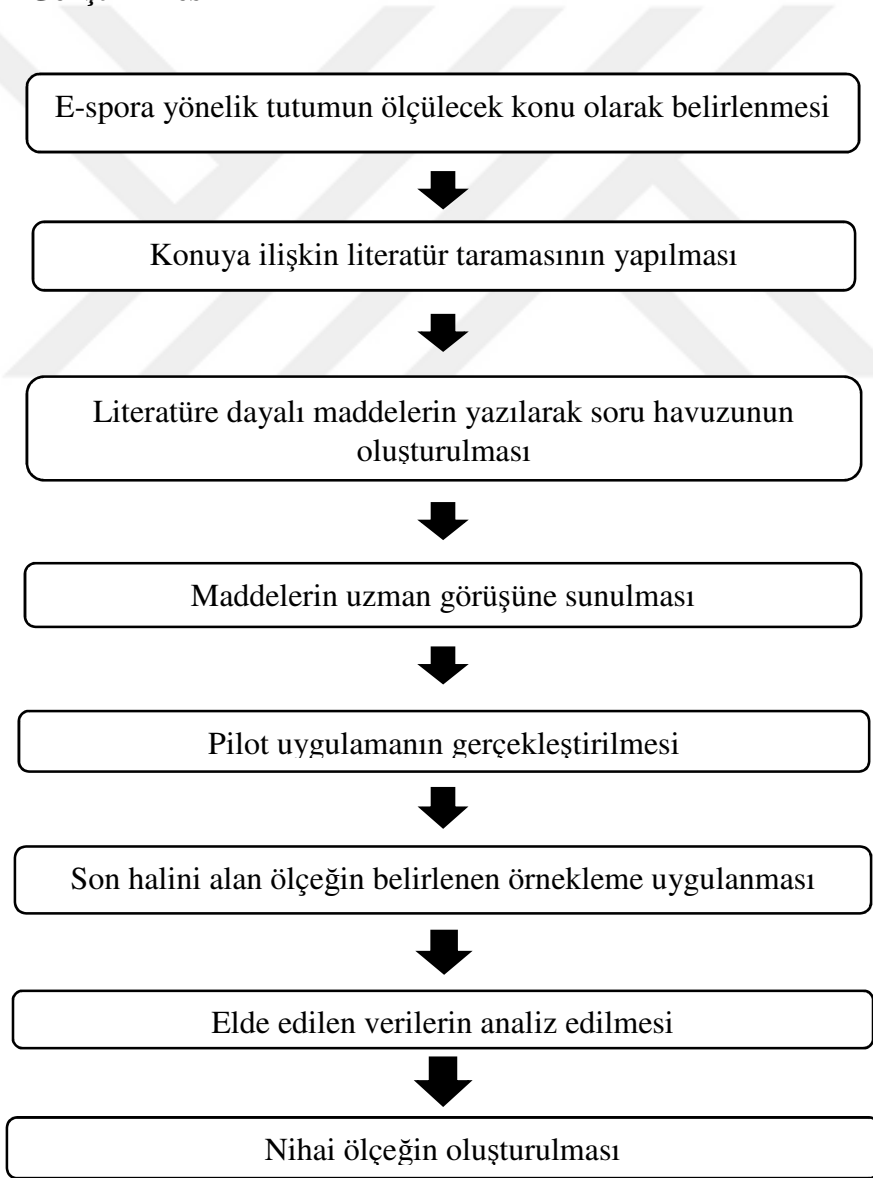
Çizelge 3.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Açımlayıcı Faktör Analizi Yapılan Grubun Demografik Özellikleri		
Değişken	n	%
<i>Cinsiyet</i>		
Kadın	179	49,2
Erkek	185	50,8
<i>Yaş</i>		
15-19	86	23,6
20-24	182	50,0
25-29	96	26,4
Doğrulayıcı Faktör Analizi Yapılan Grubun Demografik Özellikleri		
Değişken	n	%
<i>Cinsiyet</i>		
Kadın	116	55,2
Erkek	94	44,8
<i>Yaş</i>		
15-19	46	21,9
20-24	107	51,0
25-29	57	27,1

Araştırma 15-29 yaş aralığında toplam 574 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Açımlayıcı faktör analizi için veri toplanan ilk grupta yer alan 364 katılımcının %49,2'si (n=179) kadın, %50,8'i (n=185) erkektir. Katılımcıların %23,6'sı (n=86) 15-19 yaş aralığında, %50'si (n=182) 20-24 yaş aralığında, %26,4'ü 25-29 yaş aralığındadır.

Doğrulayıcı faktör analizi için çalışmaya dahil edilen ikinci grup 210 kişiden oluşmaktadır. Bu kişilerin %55,2'si kadın (n=116), %44,8'i (n=94) erkektir. Katılımcıların 21,9'u (n=46) 15-19 yaş aralığında, %51'i (n=107) 20-24 yaş aralığında, %27,1'i (n=57) 25-29 yaş aralığındadır.

3.3. Ölçeğin Geliştirilmesi



Şekil 3.1. E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin geliştirilme süreci

Ölçek geliştirme sürecinin ilk aşamasında e-spor konusu ile ilgili kapsamlı literatür taraması yapılmıştır. Ayrıca tutum kavramını ölçmek üzere hazırlanan ölçeklerde bulunması gereken özellikler ve ölçek geliştirme aşamaları da literatür taraması yapılarak incelenmiştir.

E-spor konusunda yazılan kaynakların incelenmesi sonucunda 54 maddeden oluşan madde havuzu oluşturulmuştur. Maddelerin yer aldığı taslak ölçek formunu (Ek-3) değerlendirmek üzere üç uzmana gönderilmiştir. Değerlendirmelerin incelenmesiyle madde havuzunda yer alan bazı maddeler ölçekten çıkarılmış, bazıları ise düzenlemiştir. Yapılan düzenlemelerle birlikte taslak 36 maddelik ölçek elde edilmiştir.

Veri toplamak için hazır hale getirilen ölçek formunun 20 kişilik grupla pilot uygulaması yapılmıştır. Uygulama sonrasında herhangi bir madde ölçekten çıkarılmamıştır. 36 maddelik ölçek formu belirlenen örneklem grubuna uygulanmıştır. Elde edilen veriler analiz edilerek maddelere son hali verilmiş olup nihai ölçek formu oluşturulmuştur.

3.4. Veri Toplama Süreci

Veri toplama sürecine geçilmeden önce Gazi Üniversitesi Etik Komisyonundan etik kurul onayı alınmıştır (Ek-1). Araştırmanın Gençlik ve Spor Bakanlığı faaliyetlerine katılan bireylerle, Bakanlığa bağlı gençlik merkezleri ve genç ofislerde gerçekleştirilebilmesi adına Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan araştırma izni alınmıştır (Ek-2). Araştırma verileri Aralık 2023-Ocak 2024 tarihleri arasında Google Form aracılığıyla çevrim içi ve yüz yüze toplanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analizi için Statistical Package for the Social Science (SPSS) 20 programı ve Lisrell yazılımı kullanılmıştır. Çalışmada yer alan katılımcılara ilişkin tanımlayıcı istatistikleri belirlemek üzere yüzde ve frekans dağılımları incelenmiştir.

Veri analizinde ilk aşamada E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinde yer alan negatif ifadeler tespit edilmiş ve bu nitelikte olan Madde 12, Madde 16, Madde 18, Madde 29 ve Madde 35 için ters kodlama yapılmıştır.

Elde edilen verilerin faktör analizi için uygun olup olmadığını belirlemek üzere Keiser-Meier-Olkin (KMO) ve Bartlett Küresellik Testi yapılmıştır. Geçerlilik analizi için açımlayıcı faktör analizinin bileşenleri olan faktör yük değerleri, ortak faktör varyansı, alt boyutlar arası korelasyon değerleri hesaplanmıştır. Açımlayıcı faktör analizi sonucu meydana gelen modeli değerlendirmek üzere doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizinde ki-kare/serbestlik derecesi (χ^2/sd), yaklaşık hataların ortalama karekökü (Root Mean Square Error of Approximation, RMSEA), standartlaştırılmış artık kareler ortalamasının karekökü (Standardized Root Mean Square Residual, SRMR), karşılaştırmalı uyum indeksi (Comparative Fit Index, CFI) ve normleştirilmemiş uyum indeksi (Non-Normed Fit Index, NNFI, TLI) kullanılmıştır.

Güvenirlilik analizleri kapsamında Cronbach Alfa Katsayısı, madde-toplam puan ve madde ayırt edicilik analizi gerçekleştirilmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde geliştirilen E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirlik analizlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

4.1. Geçerliğe İlişkin Bulgular

Alanyazında ölçek geliştirme çalışmalarında faktör analizi yapılabilmesi için yeterli örneklem sayısı konusunda farklı görüş ve kriterler göze çarpmaktadır. Genel anlamda örneklem büyüklüğünün ölçekte yer alan madde sayısının 5-10 katı kadar olması beklenmektedir (Kass ve Tinsley, 1979; Kline, 1994). Bu çalışmada 364 kişi üzerinde AFA yapılmıştır.

E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik analizleri kapsamında öncelikle elde edilen verilerin faktör analizine uygun olup olmadığını belirlemek amacıyla örneklem büyüklüğünün yeterlilik düzeyini saptamak üzere kullanılan Kaiser Meier Olkin (KMO) katsayısı hesaplanmış, maddeler arası korelasyon katsayısını incelemek üzere kullanılan Barlett Küresellik Testi yapılmıştır. Yapılan analizler ile elde edilen sonuçlar Çizelge 4.1’de sunulmuştur.

Çizelge 4.1. E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin AFA sürecine ait temel varsayımları

KMO		0,968
Bartlett's Test	χ^2	12627,342
	sd	630
	p	,000

Çizelge 4.1’de görüldüğü üzere ölçeğin KMO değeri 0.96 olarak belirlenmiştir. Barlett Küresellik Testi verilerin çok değişkenli normal dağılımda olup olmadığını değerlendirmek amacıyla kullanılacak istatistiksel bir tekniktir. Bu test sonucunda elde edilen chi-square test istatistiğinin anlamlı çıkması verilerin çok değişkenli normal dağılımdan geldiğini ifade etmektedir. Çalışmada yapılan analiz sonucuna göre Barlett Testi anlamlı bulunmuştur ($\chi^2=12627,342$; $p=0.00$). Tüm bu değerler ölçekten elde edilen verilerin, faktör analizi yapmaya uygun olduğunu göstermektedir.

Açımlayıcı Faktör Analizi yapılarak 36 madde içeren ölçeğin 4 faktör altında toplandığı görülmüştür. Elde edilen 4 faktörün ölçeğe ilişkin açıkladığı varyans ise %69,767'dir. Hiçbir faktöre yük vermeyen, muğlak ve binişik maddeler ölçekten çıkarılmıştır. Sırasıyla madde 15: "E-sporla ilgilendiğimde kendimi iyi hissedirim.", madde 20: "E-sporun yeterince tanıtımının yapıldığını düşünmüyorum.", madde 8: "E-sporla ilgili kendimi geliştirmek isterim.", madde 34: "E-sporun bağımlılığa yol açtığını düşünmüyorum.", madde 1: "Bana göre e-spor; spor türüdür.", madde 5: "E-spor yapmaktan keyif alırım.", madde 13: "E-spor yaparken konsantre olurum.", madde 6: "E-spor yaparken vaktin nasıl geçtiğini anlamam." ve madde 32: "E-sporunda başarılı kişilerin deneyimlerini heyecanla dinlerim." olmak üzere 36 maddelik ölçekten bu niteliklere sahip 9 ifadenin çıkarılmasıyla madde sayısı 27'ye düşmüştür. Çizelge 4.2'de yapılan analizler sonucunda nihai ölçek formunda yer alan maddeler ve yeni madde numaraları yer almaktadır.

Çizelge 4.2. Ölçek Nihai Formu

Madde Numarası	Yeni Madde Numarası	İfadeler
2	1	E-spor benim için vazgeçilmez bir tutkudur.
3	2	Çevremi e-spora başlaması için teşvik ederim.
4	3	E-sporu arkadaşlarıma tavsiye ederim.
7	4	E-spor kişileri birçok yönden geliştirir.
9	5	E-sporla ilgili gelişmeleri takip ederim.
10	6	E-spor turnuvalarının hiçbirini kaçırmam.
11	7	E-sporunda bütün enerjimi harcarım.
12	8	E-sporun sağlığı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.
14	9	E-spor yayınlarını izlemekten hoşlanırım.
16	10	E-spor kişileri olumsuz etkiler.
17	11	E-spor iyi bir kariyer fırsatıdır.
18	12	E-spor sosyal hayattan uzaklaşmaya yol açar.
19	13	E-spor sektörünün devlet tarafından desteklenmesi gerekir.
21	14	Günümün çoğunu e-spora ayırırım.
22	15	Sıklıkla e-spor yarışlarını düşünürüm.

Çizelge 4.2. (devam) Ölçek Nihai Formu

23	16	Sıkı bir e-spor takipçisiyim.
24	17	Medyada e-sporla ilgili olumsuz haber görsem utanç duyarım.
25	18	E-sporun herkes tarafından tanınmasını isterim.
26	19	E-sporun bilinirliğinin giderek artacağını düşünüyorum.
27	20	E-spor yeni insanlarla etkileşim kurmanın yolunu açar.
28	21	E-spora vakit ayıramadığımda huzursuz olurum.
29	22	E-sporla ilgilenmek hareketsiz yaşamı beraberinde getirir.
30	23	Yer aldığım sohbetlerde e-sporla sıklıkla bahsederim.
31	24	E-spor hakkında konuşmaktan keyif alırım.
33	25	Söz konusu e-spor olunca diğer işlerimi ertelerim.
35	26	E-spor zamanın verimsiz geçmesine neden olur.
36	27	E-spor ile yeni beceriler kazanmak mümkündür.

Yapılan analizler sonucunda ölçeğin faktör sayısı da 3'e inmiştir. Çizelge 4.3'te faktör analizi sonucunda faktörlerde yer alan ölçek maddeleri, maddelere ilişkin faktör yükleri ve ortak faktör varyansı sunulmuştur.

Çizelge 4.3. Faktör Yük Değerleri ve Ortak Faktör Varyansı

Maddeler	Faktörler		
	Faktör 1	Faktör 2	Faktör 3
Madde 1: E-spor benim için vazgeçilmez bir tutkudur.	,709		
Madde 2: Çevremi e-spora başlaması için teşvik ederim.	,725		
Madde 3: E-sporu arkadaşlarıma tavsiye ederim.	,718		
Madde 5: E-sporla ilgili gelişmeleri takip ederim.	,730		
Madde 6: E-spor turnuvalarının hiçbirini kaçırmam.	,827		
Madde 7: E-sporda bütün enerjimi harcarım.	,786		
Madde 9: E-spor yayınlarını izlemekten hoşlanırım.	,707		
Madde 14: Günümün çoğunu e-spora ayırırım.	,814		
Madde 15: Sıklıkla e-spor yarışlarını düşünürüm.	,846		
Madde 16: Sıkı bir e-spor takipçisiyim.	,812		
Madde 17: Medyada e-sporla ilgili olumsuz haber görsem utanç duyarım.	,630		
Madde 21: E-spora vakit ayıramadığımda huzursuz olurum.	,797		

Çizelge 4.3. (devam) Faktör Yük Değerleri ve Ortak Faktör Varyansı

Madde 23: Yer aldığım sohbetlerde e-sporun sıklıkla bahsederim.	,783		
Madde 24: E-spor hakkında konuşmaktan keyif alırım.	,691		
Madde 25: Söz konusu e-spor olunca diğer işlerimi ertelerim.	,838		
Madde 4: E-spor kişileri birçok yönden geliştirir.		,725	
Madde 11: E-spor iyi bir kariyer fırsatıdır.		,783	
Madde 13: E-spor sektörünün devlet tarafından desteklenmesi gerekir.		,657	
Madde 18: E-sporun herkes tarafından tanınmasını isterim.		,426	
Madde 19: E-sporun bilinirliğinin giderek artacağını düşünüyorum.		,851	
Madde 20: E-spor yeni insanlarla etkileşim kurmanın yolunu açar.		,791	
Madde 27: E-spor ile yeni beceriler kazanmak mümkündür.		,751	
Madde 8: E-sporun sağlığı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.			,749
Madde 10: E-spor kişileri olumsuz etkiler.			,803
Madde 12: E-spor sosyal hayattan uzaklaşmaya yol açar.			,718
Madde 22: E-sporla ilgilenmek hareketsiz yaşamı beraberinde getirir.			,797
Madde 26: E-spor zamanın verimsiz geçmesine neden olur.			,819
Açıklanan Varyans:	52,889	8,856	8,026
Açıklanan Toplam Varyans:	69,771		

0.40'dan düşük yük değerleri tabloda gösterilmemiştir.

Ölçekte yer alan maddelerin bir faktörde yer alabilmesi için faktör yükünün en az .40 olması gerektiği ifade edilmektedir (DeVellis, 2003; Field, 2005). Çizelge 4.3'te görüldüğü üzere birinci boyut faktör yükü .63 ile .84 arasında değişen 15 maddeden; ikinci boyut faktör yükü .42 ile .85 arasında değişen 7 maddeden; üçüncü boyut faktör yükü ise .71 ile .81 arasında değişen 5 maddeden oluşmaktadır.

Ölçekte yer alan tüm faktörlerin toplam varyansın %69,77'sini açıkladığı görülmektedir. Birinci faktör toplam varyansın %52,88'ini açıklamakta olup, alanyazın da dikkate alınarak "bağlılık" olarak isimlendirilmiştir. İkinci faktör toplam varyansın %8,85'ini açıklamakta olup, "kazanım" olarak isimlendirilmiştir. Üçüncü faktör toplam varyansın %8,02'sini açıklamakta olup, "olumsuz algı" olarak isimlendirilmiştir.

Alt boyutlar arasındaki korelasyon katsayıları Çizelge 4.4'te yer almaktadır. Analiz sonucuna göre boyutların birbirleriyle anlamlı ilişki içinde olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.4. Alt Boyutlar Arasındaki Korelasyon Katsayıları

Boyutlar	Bağlılık	Kazanım	Olumsuz Algı
Bağlılık	1	,700**	,481**
Kazanım	,700**	1	,431**
Olumsuz Algı	,481**	,431**	1

** $p < 0.01$

Çizelge 4.4 incelendiğinde ölçeğin alt boyutları arasındaki korelasyonların .43 ile .70 arasında değiştiği ve .01 düzeyinde anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir.

Açımlayıcı faktör analizi ile ortaya çıkan modeli yapı geçerliliği yönünden incelemek amacıyla DFA (Doğrulayıcı Faktör Analizi) yapılmıştır. Bu çalışmada model uyum indekslerini değerlendirmek üzere ki-kare uyum testi (χ^2/df), kestirim hatası kareler ortalamasının karekökü (RMSEA), standartlaştırılmış hata kareleri ortalamasının karekökü (SRMR), uyum iyiliği indeksi (GFI), düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi (AGFI), ölçeklendirilmiş uyum indeksi (NFI) ve karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) değerleri incelenmiştir. Elde edilen değerler Çizelge 4.5'de sunulmaktadır.

Çizelge 4.5. Ölçeğin Doğrulayıcı Faktör Analizi Modeline İlişkin Uyum İndeksleri

Uyum Kriterleri	Ölçeğe Ait Değerler
GFI	0.74
AGFI	0.70
RMSEA	0.09
df	321
χ^2	977.10
χ^2/df	3.04
CFI	0.97
NFI	0.95
SRMR	0.07

4.2. Güvenilirliğe İlişkin Bulgular

Ölçeğin güvenilirlik analizi açımlayıcı faktör analizi için çalışmada yer alan 364 kişiden elde edilen verilerle gerçekleştirilmiştir. Güvenilirlik analizi kapsamında Cronbach's Alpha katsayısı ve madde-toplam puan korelasyonu hesaplanmış, madde analizi ve madde ayırt edicilik analizi yapılmıştır. Ayrıca ölçeğin zaman içinde kararlılığını değerlendirmek üzere test tekrar test güvenilirlik analizi yapılmıştır.

4.2.1. Ölçeğin madde analizi ve cronbach's alpha katsayısı

Ölçekte yer alan her bir maddenin, ölçmek istediği özelliği ölçüp ölçmediği ve ölçtüğü özellik bakımından kişileri hangi düzeyde ayırt ettiğini belirlemek amacıyla öncelikle madde-toplam korelasyonları hesaplanmıştır. Ayrıca ölçeğin güvenilirliğini tespit etmek için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısına bakılmıştır. Ölçekte yer alan her madde için madde-toplam korelasyonları ve her bir alt boyuta ilişkin C_{α} güvenilirlik katsayıları Çizelge 4.6'da sunulmuştur.

Genel olarak, güvenilirlik katsayılarının .70 veya üzerinde olması yeterli olarak kabul edilmektedir (Nunnally, 1978). Ölçeğin tümüne ait C_{α} güvenilirliği .96, birinci alt faktöre ilişkin C_{α} .97, ikinci alt faktöre ilişkin C_{α} .88, üçüncü alt faktörün C_{α} değeri .87 olarak bulunmuştur. Elde edilen tüm bulgular ölçeğin tatmin edici düzeyde güvenilirliğe sahip olduğunu göstermektedir.

Çizelge 4.6. Maddelere İlişkin Madde-Toplam Korelasyonları ve Cronbach Alpha Güvenirlilik Katsayıları

Faktörler ve Maddeler	\bar{x}	S	Madde-Toplam Korelasyonu	Madde Çıkarıldığında Cronbach Alpha Güvenirlilik Katsayısı
Faktör 1: Bağlılık ($\alpha=,97$)				
Madde 1	2,2857	1,43576	,832	,959
Madde 2	2,3544	1,43287	,838	,959
Madde 3	2,5687	1,53856	,861	,958
Madde 5	2,4093	1,50848	,841	,958
Madde 6	1,8626	1,20505	,773	,959
Madde 7	1,7830	1,10578	,686	,960
Madde 9	2,3819	1,49740	,803	,959
Madde 14	1,8846	1,19590	,750	,959
Madde 15	1,9588	1,35083	,796	,959
Madde 16	2,1648	1,48650	,852	,958
Madde 17	2,1648	1,38081	,600	,961
Madde 21	1,9341	1,25794	,667	,960
Madde 23	2,2335	1,42889	,818	,959
Madde 24	2,5220	1,59443	,879	,958
Madde 25	1,8791	1,24281	,717	,960
Faktör 2: Kazanım ($\alpha=,88$)				
Madde 4	3,1703	1,39404	,692	,960
Madde 11	3,1456	1,45387	,647	,960
Madde 13	3,1429	1,47203	,729	,959
Madde 18	2,9835	2,18049	,525	,963
Madde 19	3,7170	1,36248	,494	,961
Madde 20	3,3901	1,42450	,624	,960
Madde 27	3,3489	1,32645	,688	,960
Faktör 3: Olumsuz Algı ($\alpha= ,87$)				
Madde 8	3,1181	1,42578	,487	,961
Madde 10	3,2198	1,41267	,532	,961
Madde 12	2,8049	1,45942	,491	,961
Madde 22	2,5824	1,45883	,387	,962
Madde 26	2,9121	1,44808	,548	,961

Yapılan faktör analizi sonucunda elde edilen üç boyutta bulunan 27 maddenin madde analizleri yapılarak, seçilen maddelerin ölçülmek istenen özelliği ölçme amacına hizmet edip etmediği ve ölçülmek istenen özelliğe sahip olan bireylerle olmayanları ayırt edip etmediği sorgulanmıştır.

Ölçekte yer alan maddelerin ölçülmek istenen özelliği ölçme amacına hizmet edip etmediğini değerlendirmek için, Çizelge 4.6'da yer alan madde analizi sonuçları incelenmiştir. Buna göre; bağıllık faktöründe madde-toplam test korelasyonları incelendiğinde değerler ($r=.60$) ile ($r=.87$) arasında değişmektedir. Kazanım faktöründe madde-toplam test korelasyonları incelendiğinde değerler ($r=.49$) ile ($r=.72$) arasında değişim göstermektedir. Olumsuz algı faktöründe madde toplam test korelasyonları incelendiğinde değerler ($r=.38$) ile ($r=.54$) arasında değişmektedir. Madde toplam korelasyonlarının .30 ve daha yüksek olması ölçek maddelerinin geçerliğine bir kanıt olarak kullanılmaktadır (Nunnally ve Bernstein, 1994).

4.2.2. Madde ayırt edicilik analizi

Ölçekte bulunan 27 maddenin ayırt edicilik gücünün analiz edilebilmesi için elde edilen toplam puanlar büyükten küçüğe sıralanıp en üst ve en altta yer alan %27'lik kısım belirlendi. Maddelerin alt ve üst gruplar için ayırt edicilik gücünü belirlemek üzere yapılan bağımsız grup t-testi sonuçları Çizelge 4.7'de yer almaktadır.

Çizelge 4.7. Maddelerin Ayırt Edicilik Güçlerini Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t- testi Sonuçları

Güvenilirlik Analizi ve AFA Yapılan Grup (n=364)				
Maddeler	%27 Alt Grup (n=98)	%27 Üst Grup (n=98)	t	p
	Ort±SS	Ort±SS		
Madde 1	1,18±0,52	4,10±0,98	25,795*	<0,001
Madde 2	1,13±0,36	4,07±1,04	26,181*	<0,001
Madde 3	1,21±0,43	4,45±0,85	33,566*	<0,001
Madde 4	1,80±1,02	4,38±0,80	19,620*	<0,001
Madde 5	1,20±0,53	4,36±0,88	30,142*	<0,001
Madde 6	1,06±0,24	3,38±1,10	20,297*	<0,001
Madde 7	1,07±0,25	2,94±1,22	14,885*	<0,001
Madde 8	2,08±1,32	4,00±1,17	10,704*	<0,001
Madde 9	1,21±0,57	4,20±1,08	24,090*	<0,001
Madde 10	2,16±1,43	4,15±1,01	11,199*	<0,001
Madde 11	1,89±1,17	4,40±0,77	17,725*	<0,001
Madde 12	1,80±1,15	4,61±0,66	20,826*	<0,001
Madde 13	1,02±0,14	3,27±1,14	19,320*	<0,001
Madde 14	1,07±0,43	3,67±1,16	20,711*	<0,001
Madde 15	1,02±0,14	4,12±1,06	28,516*	<0,001
Madde 16	1,34±0,93	3,44±1,34	12,699*	<0,001
Madde 17	1,37±0,78	4,81±2,94	11,178*	<0,001
Madde 18	2,69±1,46	4,60±0,71	11,621*	<0,001
Madde 19	2,08±1,22	4,58±0,70	17,536*	<0,001
Madde 20	1,24±0,71	3,29±1,35	13,228*	<0,001
Madde 21	1,77±1,25	3,27±1,43	7,788*	<0,001
Madde 22	1,11±0,34	3,94±1,12	23,847*	<0,001
Madde 23	1,12±0,35	4,56±0,81	38,292*	<0,001
Madde 24	1,07±0,25	3,28±1,29	16,632*	<0,001
Madde 25	1,72±1,24	3,93±1,05	13,462*	<0,001
Madde 26	2,05±1,00	4,52±0,70	19,844*	<0,001

Çizelge 4.7’de görüldüğü üzere %27 alt ve üst değerlerinin maddeler için anlamlı olduğu hesaplanmış bu nedenle yapılan madde ayırt edicilik analizi sonucunda ölçekten herhangi bir madde çıkarılmamıştır.

4.2.3. Ölçeğin kararlılığı

Ölçeğin kararlılığı test tekrar test güvenilirlik analizi ile belirlenmektedir. Güvenirlik analizi yöntemleri arasında yer alan bu yöntem için aynı ölçeğin en az 30 kişiden oluşan katılımcı grubuna ilk uygulamadan sonraki 2 ile 6 haftalık süreçte tekrar uygulanması gerekmektedir. Ölçek puanlarının zamana bağlı olmaksızın kararlı bir yapı gösterebilmesi için yapılan iki ölçüm arasında hesaplanan korelasyon katsayısının 0.70’den daha fazla olması beklenmektedir (Polit ve Beck, 2018).

E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin test tekrar test güvenilirlik çalışmasını gerçekleştirmek üzere ölçek 50 katılımcıya ilk uygulamadan dört hafta sonra tekrar uygulanmıştır. Elde edilen verilerin Pearson momentler çarpımı korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara Çizelge 4.8’de yer verilmektedir.

Çizelge 4.8. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği ve Alt Boyutlarının Test Tekrar Test Puanları Arasındaki Korelasyon Değerleri

Ölçek ve Alt Boyutları	Madde Sayısı	Cronbach Alfa Değeri
E-spora Yönelik Tutum Ölçeği	27	,845
“Bağlılık” alt boyutu	15	,851
“Kazanım” alt boyutu	7	,985
“Olumsuz Algı” alt boyutu	5	,978

Çizelge 4.8’de görüldüğü üzere E-spora Yönelik Tutum Ölçeği ilk uygulama ve ikinci uygulama verileri arasındaki ilişkinin yönü ve derecesi ile ilgili değerlendirme yapılabilmesi adına hesaplanan cronbach alfa değeri .84 olarak bulunmuştur. Ölçeğin yanı sıra ölçekte yer alan üç boyutta ilk uygulanan test ve son uygulanan test değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde ilişki bulunmaktadır. Bu değer iki uygulamada elde edilen puanların birbirine yakın olduğunu, ölçek puanlarının zaman içerisinde kararlılık

gösterdiğini ve test tekrar test bağlamında ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu ifade etmektedir. En düşük ilişki “Bağlılık” alt boyutunda ($r=.85$, $p<0.01$) görülürken en yüksek ilişki “Kazanım” alt boyutunda ($r=.98$, $p<0.01$) görülmektedir.



5. TARTIŞMA

Bu bölümde gençlerin e-spora ilişkin tutumlarını geçerli ve güvenilir şekilde ölçmek ve değerlendirmek amacıyla geliştirilen “E-spora Yönelik Tutum Ölçeği” bulguları geçerlik ve güvenilirlik analiz sonuçları bağlamında tartışılarak yorumlanmıştır.

5.1. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeğinin Geçerlik Bulgularının Tartışılması

Ölçek geliştirme amacıyla literatürde konu ile kavramsal çerçevenin ve ilgili çalışmaların incelenmesi ve uzman görüşü alınması sonucu e-spora yönelik tutumun bilişsel, duyuşsal ve davranışsal boyutlarını ölçmeyi amaçlayan 36 maddelik taslak ölçek formu oluşturulmuştur. 5li Likert tipinde oluşturulan taslak ölçek formu Faktör Analizi ile yapı geçerliğini değerlendirmek üzere belirlenen örneklem grubuna uygulanmıştır. Ölçeğin mevcut faktör yapısı ilk olarak Açımlayıcı Faktör Analizi ile belirlenmiş olup daha sonra ortaya çıkan yapının doğruluğu Doğrulayıcı Faktör Analizi ile desteklenmiştir.

Ölçek geliştirme çalışmaları konusunda literatür incelendiğinde faktör analizinin gerçekleştirilebilmesi için gerekli örneklem büyüklüğü hakkında farklı görüş ve kriterlerin yer aldığı görülmektedir. Genel olarak ölçekte bulunan madde sayısının 5-10 katı kadar örneklem grubuna ölçeğin uygulanması ve Açımlayıcı ve Doğrulayıcı Faktör Analizinin iki farklı grup üzerinde yapılması önerilmektedir (Kass ve Tinsley, 1979). Faktör analizinde faktör yapısının güvenilir şekilde elde edilebilmesi için 200 kişilik örneklem grubunun yeterli olacağı, faktörlerin net olduğu ve sayıca az olduğu durumlarda ise 100 kişinin de yeterli olacağı görüşü savunulmaktadır. Bunun yanı sıra madde sayısının 10 katı sayıda örneklemin çalışmaya dahil edilmesi önerilmekle birlikte bu miktarın en az madde sayısının iki katı kadar olması gerektiği vurgulanmaktadır (Kline, 1994). Örneklem büyüklüğü konusunda bir diğer görüşe göre 200 kişinin orta seviyede yeterli, 300 kişinin yeterli ve 500 kişinin ise çok yeterli olduğu savunulmaktadır (Sümbüloğlu ve Sümbüloğlu, 2005). Bu çalışmada örneklem grubu 574 kişiden oluşmakla birlikte güvenilirlik analizi ve açımlayıcı faktör analizi 364 kişinin yer aldığı grupla, doğrulayıcı faktör analizi ise 210 kişiden oluşan farklı bir grupla gerçekleştirilmiştir. Literatürde yer alan ölçütler göz önüne alındığında; bu ölçek geliştirme çalışmasında uygun örneklem sayısına ulaşıldığı söylenebilmektedir.

Faktör analizleri yapılmadan önce elde edilen verilerin faktör analizi için uygun olup olmadığını belirlemek üzere Kaiser Meier Olkin (KMO) katsayısı hesaplanmış ve Barlett Testi uygulanmıştır. KMO katsayısının kabul edilebilir sayılabilmesi için literatürde çeşitli değer aralıkları yer almaktadır. Pallant (2001), KMO değerinin 0,6'dan büyük olduğu takdirde faktör analizinin yapılabileceğini belirtmektedir. Kaiser (1974), KMO değerinin 1 ile 0 arasında bir değer aldığını ve değer 1'e yaklaşmasının mükemmel sonucu, 0.50'den daha düşük olmasının faktör analizinin gerçekleştirilebilmesi için yeterli olmadığını ifade etmektedir. Elde edilen değer 0.90 ve üzerinde olması mükemmel, 0.80'in üzerinde olması çok iyi, 0.70-0.60 aralığında çok iyi olmadığını belirtmektedir. Tüm bu değer aralıkları göz önüne alındığında bu çalışma kapsamında hesaplanan .96'lık KMO değerinin, önerilen KMO değerinden yüksek olduğu söylenebilmektedir. Barlett Küresellik Testi ile ki-kare değerinin anlamlı olup olmadığına bakılmakta ve p değeri incelenmektedir. Elde edilen p değerinin 0.05'ten küçük olması ölçekte yer alan maddelerin faktör analizine uygun olduğunu ifade etmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2017). Bu çalışmada Barlett Testinden elde edilen p değeri anlamlı bulunmuştur. ($\chi^2=12627,342$; $p=0.00$). Faktör analizi için gerekli ön değerlendirme sonuçları incelendiğinde ölçekten elde edilen verilerin, faktör analizi yapmaya uygun olduğu saptanmıştır.

Açımlayıcı Faktör Analizinde ölçeğin faktör yapısını belirlemek, faktör yapısının anlamlılığını sağlamak için "Varimaks" döndürme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde ölçekte yer alan faktörler arasında ilişkisizlik olmasına zemin hazırlamak ve faktörlerin varyansı hangi düzeyde açıkladığını belirlemek amaçlanmaktadır. İşlem uygulanırken maddelerin işleme alınabilmesi için faktör yükünün en az 0.30 değerine sahip olması beklenmektedir (Büyüköztürk, 2002). Yürütülen bu çalışmada da literatür ile uyumlu şekilde 0.30 değerinin altında faktör yüküne sahip ölçek maddeleri işleme alınmamıştır. Birden fazla faktörde değer alan ölçek maddeleri için aradaki değer farkının 0.10'un altında ise bu maddelerin ölçekten çıkarılması uygun görülmektedir (Akgül, 2005). Belirlenen ölçütlere uygun olarak birden fazla faktöre yük veren ve aralarındaki değer farkı 0.10'dan daha az olan, hiçbir faktöre yük vermeyen maddeler ve muğlak maddeler ölçekten çıkarılmıştır. Bu işlem sonucunda ölçek maddelerinden 9'u ölçekten çıkarılmıştır. İlk aşamada 4 faktör altında 36 madde yer alırken son aşamada 3 faktör altında toplanan 27 madde yer almıştır.

Yapılan faktör analizi sonucunda oluşan 3 faktörden biri "Bağlılık" olarak isimlendirilmiş ve 15 maddeden oluşmakta, bir diğeri "Kazanım" olarak isimlendirilmiş ve 7 maddeden

oluşmakta ve son faktör “Olumsuz Algı” olarak adlandırılmış ve 5 maddeden oluşmaktadır. Maddelerin faktörlere dağılması ile ilgili literatür incelendiğinde genel anlamda faktörde en az 3 maddenin bulunmasının gerekli olduğu, 3 maddeden daha az maddeye sahip faktörlerin faktör olarak değerlendirilemeyeceği görüşü savunulmaktadır (Akgül, 2005; Hinkin; 1998; Büyüköztürk, 2002). Bu çalışmada da mevcut kriterlere uyumlu olarak her faktörün 3’ten fazla madde içerdiği ve madde sayısının faktör yapısı için uygun olduğu söylenebilmektedir.

Faktör yükü maddelerin yer aldığı faktörle ilişkisini değerlendirmek üzere hesaplanan katsayıyı ifade etmektedir. Bu değer yüksek olması beklenmekle birlikte literatürde farklı değer aralıklarının uygun olarak kabul edildiği görülmektedir. Bir görüşe göre faktör yükünün 0.60 ve daha üzerinde değer alması yüksek düzeyde anlamlılığı, 0.30 ile 0.59 aralığındaki değerlerin orta düzeyde anlamlılığı ifade etmektedir (Kline, 1994). Bir diğer görüşe göre faktör yük değerinin 0.70 ve üzerinde olması yapıyı açıklama gücünün yüksek düzeyde olduğunu, 0.50 ile 0.70 arasında olması iyi düzeyde anlamlılığı, 0.30 ile 0.40 arasında olması kabul edilebilir değer aralığı olarak görülmektedir (Büyüköztürk, 2002). Bu çalışmada ölçeğin “Bağlılık” faktöründe yer alan maddelerin faktör yükü 0.63 ile 0.84 arasında; “Kazanım” faktöründe yer alan maddelerin faktör yükü 0.42 ile 0.85 arasında değişmekte; “Olumsuz Algı” faktöründeki maddelerin faktör yükü 0.71 ile 0.81 arasında değişmektedir. Ölçekte yer alan tüm maddelerin faktör yük değerlerinin 0.42 ile 0.85 aralığında olduğu görülmekle birlikte mevcut değerlerin belirlenen değer aralıkları göz önüne alındığında anlamlı olduğu söylenebilmektedir.

Ölçeğin açıkladığı toplam varyans oranının kabul edilebilir sayılabilmesi için literatürde sınır değerleri yer almaktadır. Bir faktörden oluşan ölçekler için bu değer en az %30 olması beklenirken faktör sayısı birden fazla olan ölçeklerde bu değer daha fazla olması önerilmektedir. Genel anlamda açıklanan varyans oranının %40 olması yeterli kabul edilmektedir (Büyüköztürk, 2002). Söz konusu sınır değerleri göz önüne alındığında; bu çalışmada geliştirilen ölçeğin açıkladığı toplam varyansın (%69,77) yeterli düzeyde olduğu görülmektedir.

Doğrulayıcı Faktör Analizi, Açıklayıcı Faktör Analizi ile ortaya çıkan yapıyı doğrulamak ve yapının uygunluğunu değerlendirmek amacıyla ölçek geliştirme çalışması ve geçerlik analizinde kullanılmaktadır. Yapının uyum indekslerini değerlendirmek üzere ki-kare uyum testi (χ^2/df), kestirim hatası kareler ortalamasının karekökü (RMSEA), standartlaştırılmış

hata kareleri ortalamasının karekökü (SRMR), uyum iyiliği indeksi (GFI), düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi (AGFI), ölçeklendirilmiş uyum indeksi (NFI) ve karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) değerleri hesaplanmaktadır (Kline, 2005).

Ki kare uyum testinde elde edilen χ^2/df oranının 3'ün altında olmasının mükemmel uyuma, 5'in altında olmasının orta düzeyde uyuma işaret ettiği ifade edilmekle birlikte kabul edilebilir sayılması için 5 veya daha altında olması beklenmektedir (Şimşek, 2007). Belirlenen değer ölçütlerine göre bu çalışmada elde edilen χ^2/df oranının (3.04) orta düzeyde uyum gösterdiği görülmektedir.

RMSEA değeri yaklaşık ortalamaların karekökünü ifade etmektedir. Bu değer 0 ile 1 arasında değer almakla birlikte değer 0'a yaklaşması uyumun artmasının göstergesi olarak kabul edilmektedir. RMSEA değerinin 0.05'ten küçük veya eşit olması mükemmel uyumu, 0.08'in altında olması kabul edilebilir uyumu, 0.08 ile 0.10 arasında olması orta düzeyde uyumu göstermektedir (Kline, 2005). Modelin kabul edilemeyeceğinin göstergesi ise değer 0.10'dan büyük olması olarak ifade edilmektedir (Brown ve Cudeck, 1993). Tüm bu değer aralıkları dikkate alındığında bu çalışmada elde edilen RMSEA değerinin (0.09) orta düzeyde uyumu yansıttığı söylenebilmektedir.

Karşılaştırmalı uyum indeksinin göstergesi olan CFI değeri ve ölçeklendirilmiş uyum indeksini ifade eden NFI değerinin 0.95'den büyük olması mükemmel uyum, 0.90'dan büyük olması ise kabul edilebilir uyum olarak görülmektedir (Bentler ve Bonnet, 1980). Bu çalışmada elde edilen CFI değeri (0.97) ve NFI değerinin (0.95) mükemmel uyumu yansıttığı ifade edilebilmektedir.

Standartlaştırılmış hata kareleri ortalamasının karekökünü ifade eden SRMR değerinin 0 ile 0.05 aralığında değer alması mükemmel uyumu, 0.06 ile 0.08 aralığında değer alması ise kabul edilebilir uyum düzeyini göstermektedir (Şimşek, 2007). Bu değerler göz önüne alındığında bu çalışmada ölçeğe ait SRMR değerinin (0.07) kabul edilebilir olduğunu söylemek mümkündür.

5.2. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeğinin Güvenirlik Bulgularının Tartışılması

Ölçeğin güvenilirliğini değerlendirmek üzere hesaplanan Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısının değer aralıklarına ilişkin değer aralıkları bulunmaktadır. Cronbach alfa katsayısının 0.40'dan düşük olması ölçeğin güvenilir olmadığına, 0.40 ile 0.50 arasında değer alması ölçeğin güvenilirliğinin çok düşük düzeyde olduğuna, 0.50 ile 0.60 aralığında değere sahip olması güvenilirliğinin düşük olduğuna, 0.60 ile 0.70 arasındaki değerler ölçeğin güvenilirliğinin yeterli olduğuna işaret etmektedir. Ölçeğin yüksek düzeyde güvenilirliğe sahip olması için bu değer aralığının 0.70'in üzerinde olması beklenmekle birlikte 0.90 değerinin üzerinde Cronbach alfa katsayısı ölçeğin güvenilirlik seviyesinin çok yüksek olduğunu göstermektedir (Özdamar, 2016). Bu çalışmada geliştirilen ölçek ve faktörlerinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları hesaplanmış ve ölçeğin tümü 0.96, "Bağlılık" faktörü 0.97, "Kazanım" faktörü 0.88, "Olumsuz Algı" faktörü 0,87 değerine sahiptir. Elde edilen değerler literatürde yer alan güvenilirlik ölçütlerine göre değerlendirildiğinde; geliştirilen ölçeğin son derece güvenilir olduğu ve yüksek güvenilirliğe sahip faktörlerden oluştuğu söylenebilmektedir.

Ölçek geliştirme sürecinde gerçekleştirilen güvenilirlik analizlerinin bir diğeri olan madde toplam puan korelasyonu ölçekteki bir madde ile diğer maddeler arasındaki korelasyonu tanımlamaktadır. Literatürde madde toplam puan korelasyon katsayısının sınır değer aralığıyla ilgili farklı görüşler yer almaktadır. Konu ile ilgili belirtilen bir görüşe göre korelasyon katsayısı 0.20'nin altında olan maddelerin ölçekten çıkarılması, 0.20 ile 0.30 arasında değer alan maddelerin ise yeniden düzenlenmesi yada düzenlenemediği durumlarda ölçekten çıkarılması önerilmektedir (Büyüköztürk, 2020). Bir diğer görüşe göre madde toplam puan korelasyon katsayısının kabul edilebilir sayılabilmesi için 0.30'un üzerinde olması beklenmektedir (Öner, 1996). Korelasyon katsayısının 0.30 ile 0.40 arasında olması ölçek maddelerinin ayırt etme seviyesinin iyi derecede olduğu, 0.40'ın üzerinde olması çok iyi seviyede olduğunu göstermektedir (Tavşancıl, 2018). Bu çalışmada geliştirilen ölçeğin madde toplam puan korelasyonu için yapılan analizler sonucunda ölçek maddelerinin madde-toplam test korelasyonlarının 0.38 ile 0.87 aralığında değer aldığı görülmektedir. Tüm maddelerin katsayısı literatürde belirlenen sınır değerinin üzerinde olması ölçek maddelerinin geçerliğini göstermektedir. Ayrıca ölçekte yer alan maddelerin ölçülmek istenen özelliği ölçme amacına hizmet ettiği ve ölçülmek istenen özelliğe sahip olan bireylerle olmayanları ayırt edebildiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Madde ayırt edicilik düzeyinin değerlendirilmesi için ölçek maddelerinde %27'lik alt ve üst grupların ortalamaları karşılaştırılmaktadır. Yapılan karşılaştırma sonucunda ölçek maddelerinin ölçülmek istenen özellik bakımından kişileri hangi düzeyde ayırt edebildiği incelenmektedir. Maddenin ayırt ediciliğinin olduğu söylenmesi için bu gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark çıkması beklenmektedir. Alt ve üst gruplar arasında anlamlı farkın olmadığı durumlarda söz konusu maddelerin ölçekten çıkarılması önerilmektedir. (Flanagan, 1952). Bu çalışmada 27 maddeden oluşan ölçekten alınan toplam puanlar küçükten büyüğe sıralanmış ve %27'lik en az puanı alan alt grup (n=98) ve en yüksek puanı alan %27'lik grup (n=98) belirlenmiştir. Belirlenen iki grup arasında maddelerin alt ve üst gruplar için ayırt edicilik gücünü belirlemek üzere bağımsız grup t-testi yapılmış ve gruplar arasındaki farklılığın istatistiksel olarak anlamlılığı sorgulanmıştır. Analiz sonucunda çalışma kapsamında geliştirilen ölçekte yer alan her madde için iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu bulunmuş ve bu nedenle ölçekten herhangi bir madde çıkarılmamıştır.

Ölçeğin zamana göre kararlılığını değerlendirmek üzere yapılan güvenilirlik analizi test tekrar test yöntemidir. Test tekrar test yönteminde ölçek aynı gruba aynı şartlar altında belirli zaman sonra tekrar uygulanır. Genel anlamda literatürde bu uygulama için gerekli katılımcı ve iki uygulama arasında geçmesi gereken süre yönünden benzer kriterler görülmektedir. Uygulama yapılacak grubun en az 30 kişiye, ikinci uygulamanın ilk uygulamadan 2 ile 6 hafta sonra yapılması uygun görülmektedir (Polit ve Beck, 2018). Benzer bir diğer görüşe göre iki uygulama arasında geçen süre araştırılan konu ve örneklem grubunun özelliğine göre değişmekle birlikte ortalama dört hafta olması önerilmektedir. İki ayrı dönemde toplanan verilerin kararlılığını belirlemek üzere ilişkinin derecesi ve yönü hakkında bilgi veren Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon katsayısı hesaplanmaktadır. Bu katsayının -1 ile +1 aralığında değer almakla birlikte değer 1'e yaklaşması mükemmel ilişkiyi ifade etmektedir. Ölçeğin kararlı sayılabilmesi için bu değer en az 0.70 olması beklenmektedir (Tavşancıl, 2018). Bu çalışma da literatür bilgilerine uyumlu şekilde, geliştirilen ölçek test tekrar test güvenilirlik çalışmasını gerçekleştirmek üzere 50 katılımcıya ilk uygulamadan dört hafta sonra yeniden uygulanmıştır. Elde edilen verilerin analiz edilmesiyle ölçeğin cronbach alfa değerinin (0.84) ölçeğin kararlı sayılabilmesi için belirtilen değer üzerinde olduğu görülmüştür. Ölçeğin zaman içerisinde kararlılık gösterdiğini ve test tekrar test bağlamında ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduğu söylenebilmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde e-spora yönelik tutumu ölçmek amacıyla yürütülen ölçek geliştirme çalışmasından elde edilen bulgular ışığında ulaşılmış sonuçlara yer verilmiştir. Ayrıca çalışmanın sonraki sürece katkısını artırabilmek adına mevcut sonuçlar çerçevesinde uygulayıcılara ve araştırmacılara yönelik öneriler geliştirilmiştir.

6.1. Sonuç

Bu çalışmada elde edilen sonuçlar aşağıda belirtilmektedir:

- Bireylerin e-spora yönelik tutumlarını belirlemek üzere geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı geliştirilmiştir.
- Geliştirilen E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin yapı geçerliliğini analiz etmek üzere Statistical Package for the Social Science (SPSS) 20 programı kullanılarak Açımlayıcı Faktör analizi ve Lisrell yazılımı kullanılarak Doğrulayıcı Faktör Analizi gerçekleştirilmiştir.
- Geliştirilen ölçeğin faktör analizine uygunluğunu değerlendirmek amacıyla Keiser-Meier-Olkin (KMO) ve Bartlett Küresellik Testi yapılmış ve elde edilen verilerin faktör analizi için uygun olduğu tespit edilmiştir.
- Açımlayıcı Faktör analizi sonucunda taslak ölçek formunda yer alan madde sayısı 36'dan 27'ye düşmüştür. 5li Likert tipinde geliştirilen ve 27 maddeden oluşan nihai ölçeğin üç faktör altında toplandığı görülmüştür. Faktörler; Bağlılık, Kazanım ve Olumsuz Algı olarak isimlendirilmiştir. “Bağlılık” faktörü kişinin e-spora bağlılığını; e-spora ilgi düzeyi, gün içinde e-spor yapmaya ve izlemeye zaman ayırma seviyesini değerlendirmeye yönelik 15 ifadeden oluşmaktadır. “Kazanım” faktörü kişide e-spor ile ilgilenmenin meydana getirdiği olumlu etkileri ve kazanımları değerlendirmeye yönelik 7 ifadeden oluşmaktadır. “Olumsuz Algı” faktörü e-sporun olumsuz etkilerini ölçme amacıyla yöneltile 5 maddeden oluşmaktadır.
- Ölçek alt boyutlarının faktör yük değerleri incelenmiş olup ölçekte yer alan tüm maddelerin faktör yüklerinin kabul edilen değer aralığında bulunduğu ve yapıyı açıklama gücünün yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Elde edilen üç faktörlü yapının doğruluğunu değerlendirmek üzere Doğrulayıcı Faktör Analizi yapılmıştır. Bu kapsamda model uyum indekslerini değerlendirmek üzere ki-kare

uyum testi (χ^2/df), kestirim hatası kareler ortalamasının karekökü (RMSEA), standartlaştırılmış hata kareleri ortalamasının karekökü (SRMR), uyum iyiliği indeksi (GFI), düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi (AGFI), ölçeklendirilmiş uyum indeksi (NFI) ve karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) değerleri hesaplanmış olup değerlerin kabul edilebilir düzeyde olduğu bulunmuştur.

- E-spora Yönelik Tutum Ölçeğinin güvenilirliğini değerlendirmek üzere Cronbach's Alpha katsayısı, madde-toplam puan korelasyon katsayıları hesaplanmış olup madde analizi ve madde ayırt edicilik, test tekrar test güvenilirlik analizi yapılmıştır. Hesaplanan Cronbach's Alpha katsayıları ile ölçek ve ölçekte yer alan üç alt boyutun yüksek düzeyde güvenilirliğe sahip olduğu saptanmıştır.
- Ölçeğin madde-toplam puan korelasyon katsayıları analiz edildiğinde tüm maddelerin ölçülmek istenen özelliği ölçme niteliğine sahip olduğu ve ölçülmek istenen özelliğe sahip olan bireylerle olmayanları ayırt etme gücünün yüksek olduğu bulunmuştur.
- Madde ayırt edicilik analizi kapsamında ölçeğin %27 alt ve üst değerlerinin maddeler için anlamlı olduğu hesaplanmış bu nedenle yapılan madde ayırt edicilik analizi sonucunda ölçekten herhangi bir madde çıkarılmamıştır.
- Ölçeğin test tekrar test güvenilirlik analizini gerçekleştirmek üzere iki farklı zamanda aynı gruba gerçekleştirilen uygulama sonucunda ölçek kararlı bulunmuştur.

6.2. Öneriler

Uygulayıcılar için öneriler

- Gençlik alanında çalışma yürüten Bakanlıklar, belediyeler, sivil toplum kuruluşlarının e-spora yönelik düzenleyecekleri eğitim, uygulama, planlama ve düzenleme çalışmalarında mevcut durumu tespit etme amacıyla bu ölçek kullanılabilir.
- Geliştirilen ölçek kullanılarak üniversite ve lise öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları değerlendirilip uygun yönlendirme yapılabilir.
- E-sporu kariyer alanı olarak gören gençlere uygun yönlendirmenin yapılabilmesi için bu ölçek ölçme-değerlendirme aracı olarak kullanılabilir.
- Geliştirilen ölçek kullanılarak Türkiye'deki gençlerin e-spor tutumu bağlamında ülke geneli, il ve bölge bazında durum değerlendirmesi yapılarak duruma yönelik politika ve stratejiler geliştirilebilir.

- Bu ölçeğe ek olarak e-sporcuların genel profiline yönelik araştırma soruları kullanılarak E-spor Federasyonuna kayıtlı e-sporcular ile düzenli arařtırmalar yürütülerek ihtiya analizi gerçekleştirilebilir. Arařtırma sonuçları deęerlendirilerek e-sporcuların kořulları, beklentileri ve ihtiyalarıyla ilgili uygun düzenlemeler yapılabilir.
- Bu ölçek ile gençlerin e-spora yönelik tutumları belirlenebilir, gençlerin tutumuna yönelik ailelere konu ile ilgili bilgilendirici ve farkındalık oluřturma amalı faaliyetler yapılabilir.

Arařtırmacılar için öneriler

- Geliřtirilen ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik alıřması 15-29 yař grubu gençlerle gerçekleştirilmiřtir. Sonraki alıřmalarda farklı yař gruplarını kapsayan örneklem grupları üzerinde geçerlik ve güvenilirlik alıřmaları yapılarak ölçek daha geliřtirilmiř hale getirilebilir.
- Bu alıřma kapsamında geliřtirilen ölçek kiřilerin e-spora yönelik tutumlarının deęerlendirilmesi ve tutumun hangi faktörlerden etkilendięini belirlemek için yürütülecek alıřmalarda kullanılabilir.
- Nicel yöntemle gerçekleştirilmiř bu ölçek geliřtirme alıřmasından e-spora yönelik tutuma yönelik bulgular elde edilebilmektedir. E-spora yönelik tutumu daha derinlemesine inceleyebilmek adına nicel yönteme ek olarak nitel yöntemin dahil edileceęi arařtırmalar yapılabilir.
- Geliřtirilen ölçek e-sporla iliřkili konuların detaylı incelenmesi ve arařtırılması için kullanılabilir.
- E-spora yönelik tutumun cinsiyet, yař, eęitim düzeyi gibi farklı deęiřkenlere göre deęiřimini incelemek üzere arařtırmalar yürütülebilir.
- E-spora aktif olarak devam eden gençlerin e-spora yönelik tutumları ile yařam memnuniyeti, serbest zaman deęerlendirme biçimleri, psikolojik iyi olma hali, spor yapma alışkanlıkları gibi konularda arařtırmalar yürütülebilir.



KAYNAKLAR

- Anderson, L.W. (1988). *Educational research, methodology and measurement: an international handbook*. New York: Pergamon Press, 241-250.
- Argan, M., Özer, A., Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknoloji Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Baştürk, R. (2011). *Nonparametrik istatistiksel yöntemler* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık, 98.
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.
- Benchebra, L., Alexandre, J. M., Dubernet, J., Fatséas, M., Auriacombe, M. (2019). Gambling and gaming disorders and physical health of players: a critical review of the literature. *Presse Medicale*, 48, 1551–1568.
- Bentler, P. M., Bonett, D. G. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88(3), 588.
- Bindak, R. (2004). *Geometri tutum ölçeği güvenirlik geçerlik çalışması ve bir uygulama*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dicle Üniversitesi, 54-98.
- Boot, W. R., Blakely, D.P., Simons, D. J. (2011). Do action video games improve perception and cognition? *Frontiers In Psychology*, 2, 226.
- Bornemark, O. (2013). Success factors for e-sport games. *Umea’s 16th Student Conference in Computing Science*, 1–18.
- Borowy, M., Jin, D. (2013). Pioneering esports: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2275.
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., and Puesan, L. (2017). Intersections of fandom in the age of interactive media. *Communication and Sport*, 6(4), 418–435.
- Brown, M., Cudeck, R. (1993). *EQS structural equations program manual*. Multivariate Software Inc., Los Angeles.
- Büyüköztürk, Ş. (2002). Faktör analizi: temel kavramlar ve ölçek geliştirmede kullanımı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 32 (32) , 470-483.
- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 108-113.
- Cabelkova, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., Molchanova, A. (2020). Does playing video games increase emotional creativity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 1-12.

- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E. ve Cheng, N. (2019). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384–394.
- Culbertson, H. M. (1968). What is an attitude? *The Journal of Extension*, 6(2), 79-84.
- Dale, G., Green, C. S. (2017). The changing face of video games and video gamers: future directions in the scientific study of video game play and cognitive performance. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1(3), 280-294.
- DeVellis, R. (2014). *Ölçek geliştirme kuram ve uygulamalar*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 57.
- DeVellis, R. F. (2003). *Scale development theory and applications*. (2.baskı). SAGE Publications International Educational and Professional Publisher, 60-96.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine J. R. (2018). Collegiate esports: where do we fit in? *Current Sport Medicine Reports*, 17(4), 117-118.
- Dongsheng, Y., Xiaohang, Y., Daofeng, K. (2011). *The present situation and development trend of e-sports games in China*. Paper presented at the Proceedings of the 2011 International Conference on Future Computer Science and Education.
- Erkuş, A. (2012). *Psikolojide ölçme ve ölçek geliştirme-I: temel kavramlar ve işlemler*. Ankara: Pegem Akademi, 63-70.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., Yazarer, İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım: e-spor. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(66).
- Flanagan, J. C. (1952). The effectiveness of short methods for calculating correlation coefficients. *Psychological Bulletin*, 49(4), 342-348.
- Garcia-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B., Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: Una revisión. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y Al Ejercicio Físico*, 3, 1–15.
- Griffiths, M. (2018). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming, and esports. *Casino Gambling International*, 28, 59-63.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Gül, M., Gül, O., Uzun, R. (2019). Participation motivation scale for e-sports: validity and reliability study. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 21(2), 281-294.
- Güler, N. (2018). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi, 56.
- Güney, S. (2009). *Sosyal psikoloji*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 62-75.
- Güngör, D. (2016). Psikolojide ölçme araçlarının geliştirilmesi ve uyarlanması kılavuzu. *Türk Psikoloji Yazıları*, 19(38), 104-112.
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2017). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri* (4.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık, 45-68.

- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hinkin, T. (1998). A brief tutorial on the development of measure for use in survey questionnaires. *Organizational Research Methods*, 1(1), 104-123.
- İnternet: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017). Dijital dünyada rekabet, e-spor ve topluluk yönetimi çalıştayı sonuç raporu. 11.03.2024'te alınmıştır.
- İnternet: ASO World Global eSports Market Report (2023). Web: <https://asoworld.com/blog/global-esports-market-report-2023/#:~:text=Global%20eSports%20Market%20Size%20and,%20year%2C%20reaching%201.2%20billion> 12.03.2024'te alınmıştır.
- İnternet: Gaming in Turkey (2022). Türkiye oyun sektörü 2022 raporu. Web: <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf>. 10.03.2024'te alınmıştır.
- İnternet: Hornshaw, P. (2019). The history of battle royale: from mod to worldwide phenomenon. digital trends. Web: <https://www.digitaltrends.com/gaming/history-of-battle-royale-games/> 19.03.2024'te alınmıştır.
- Jöreskog, K. G., Sörbom, D. (1993). *Lisrel 8: Structural equation modeling with the simplis command language*. Chicago: SSI Scientific Software International Inc, 121.
- Kane, D., Spradley, B. (2017). Recognizing eSports as a sport. *The Sport Journal*, 19.
- Karakoç, F. Y., Dönmez, L. (2014). Ölçek geliştirme çalışmalarında temel ilkeler. *Tıp Eğitimi Dünyası*, 13(40), 39-49.
- Kass, R. A., Tinsley, H. E. A. (1979). Factor analysis. *Journal of Leisure Research*, 11, 120-138.
- Kefalis, C., Kontostavlou, E. Z., Drigas, A. (2020). The effects of video games in memory and attention. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(1), 51-61.
- Kline, P. (1994). *An easy guide to factor analysis*. New York: Routledge, 82-98.
- Kline, R.B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling*. New York: Guilford Press, 154-186.
- Kocadağ, M. (2020). An eSport research: psychological well-being differences of teenagers in terms of several variables. *Psychology Research on Education and Social Sciences*, 1(1), 31-39.
- Kocadağ, M. (2019). Investigating psychological well-being levels of teenagers interested in esports career. *Research On Education And Psychology*, 3(1), 1-10.
- Kowal, M., Toth, A. J., Exton, C., Campbell, M. J. (2018). Different cognitive abilities displayed by action video gamers and non-gamers. *Computers in Human Behavior* 88, 255-262.

- Köklü, N. (1995). Tutumların ölçülmesi ve likert tipi ölçeklerde kullanılan seçenekler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 28(2), 81-93.
- Lee, D., Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance*, 6(2), 39.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Nouchi, R., Taki, Y., Takeuchi, H., Hashizume, H., Nozawa, T., Kambara, T., Sekiguchi, A., Miyauchi, C. M., Kotozaki, Y., Nouchi, H., Kawashima, R. (2013). Brain training game boosts executive functions, working memory and processing speed in the young adults: a randomized controlled trial. *PlosOne*, 8(2), 1-13.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric testing*. New York: McGraw-Hill, 56-82.
- Öner, N. (1996). *Türkiye’de kullanılan psikolojik testler bir başvuru kaynağı* (2.Baskı). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 102-156.
- Özdamar, K. (2016). *Eğitim, sağlık ve davranış bilimlerinde ölçek ve test geliştirme yapısal eşitlik modellemesi ibm spss, ibm spss amos ve minitab uygulamalı*. Nisan Kitabevi, Eskişehir, 286.
- Pishchik, V., Molokhina, G., Elena, A.P., Yuliva, V.M. (2019). Features of mental activity of students: eSport players. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 7, 67-76.
- Pizzo, A.D., Baker, B.J., Na, S., Lee, M.A., Kim, D., Funk, D. C. (2018). Esport vs. sport: a comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27, 108-123.
- Polit, D.F., Beck, C.T. (2018). *Essentials of nursing research: appraising evidence for nursing practice data analysis and interpretation* (9. Baskı). Philadelphia: Lippincott Williams and Wilkins, 46-71.
- Sausa, A., Ahmad, S. L., Hassan, T., Yuen, K., Douris, P., Zwibel, H. ve DiFrancisco-Donoghue, J. (2020). Physiological and cognitive functions following a discrete session of competitive e-sports gaming. *Frontiers in Psychology*. 10.
- Scholz, T.M. (2019). *Esports is business: management in the world of competitive gaming*. Springer International Publishing.
- Seçer, A. (2015). *Psikolojik test geliştirme ve uyarlama süreci spss ve lisrel uygulamaları* (1. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık, 36-81.
- Seo, Y., Jung, S.U. (2016). Beyond solitary play in computer games: the social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.
- Steinkuehler, C. (2019). Esports research: critical, empirical, and historical studies of competitive video game play. *Games and Culture*, 15(1), 3-8.

- Sümbüloğlu, V., Sümbüloğlu, K. (2005). *Klinik ve saha arařtırmalarında örnekleme yöntemleri ve örnekleme büyüklüğü*. Ankara: Hatiboğlu Yayınevi, 62-69.
- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal eşitlik modellemesine giriş (temel ilkeler ve lisrel uygulamaları)*. Ankara: Ekinoks, 31-53.
- Tavşancıl, E. (2018). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi* (6. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları, 103-156.
- Taylor, T. (2012). *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press, 91-108.
- Thurstone, L. L. (1931). The measurement of social attitudes. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 26(3), 249-269.
- Thurstone L. L. (1967). *Readings in attitude theory and measurement*. New York; John Wiley and Sons, 75-83.
- Toth, A., Kowal, M. ve Campbell, M. J. (2019). The color-word stroop task does not differentiate cognitive inhibition ability among esports gamers of varying expertise. *Frontiers in Psychology*, 10.
- Üçüncüoğlu, M., Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Vorderer, P., Hartmann, T., Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. *In Proceedings of the Second International Conference on Entertainment Computing*, 1-9.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of esports. *Department for Interactive Media and Educational Technology*, 2.
- Weiss, T., Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23 (4), 307-316.
- Whalen, S. J. (2013). *Cyberathletes' lived experience of video game tournaments*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Tennessee, 48-76.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: how we “do sport” with networked computer games. *Games an Culture*, 7(5), 349-374.
- Zang, L., Wu, J., Li, Y. (2008). Research on current situation of e-sports in Urumqi, Xinjiang. *International Journal of Sports Science and Engineering*, 02(01), 57-61.





EKLER

EK-1. Etik Komisyon Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 26.07.2023-E.707469



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Komisyonu

Sayı : E-77082166-302.08.01-707469
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

26.07.2023

Dağıtım Yerlerine

Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Ayşegül ACAR'ın, Doç.Dr. Neslihan ARIKAN FİDAN'ın** danışmanlığında yürüttüğü **"E-spora Yönelik Tutumların Değerlendirilmesi: Bir Ölçek Geliştirme Çalışması"** adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun **20.06.2023** tarih ve **12** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Araştırma Kod No: 2023 - 902

Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Komisyon Başkanı

Ek: 1 Liste

DAĞITIM

Gereği:

Sayın Doç. Dr. Neslihan ARIKAN FİDAN

Bilgi:

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

Belge Doğrulama Kodu :BSMF0UHC3

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/gazi-universitesi-ebys>

Emniyet Mahallesi Bandırma Caddesi No :6/1 06560 Yenimahalle/ANKARA
Tel:0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi :<http://etikkomisyon.gazi.edu.tr/>
Kep Adresi: gaziuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için :Nursel Güner
Genel Evrak Sorumlusu
Telefon No:202 20 57



EK-1. (devam) Etik Komisyon Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 26.07.2023-E.707469 GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ

TOPLANTI TARİHİ : 20.06.2023		TOPLANTI SAYISI : 12
ADI – SOYADI	İMZA	
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA BAŞKAN		
Prof.Dr.Zehra GÖÇMEN BAYKARA BAŞKAN YRD.		
Prof.Dr.C.Haluk BODUR		
Prof.Dr.Seçil ÖZKAN		
Prof.Dr.Cevriye TEMEL GENCER		
Prof.Dr.İlkay ULUTAŞ		
Prof.Dr.Aymelek GÖNENÇ		
Prof.Dr.Kemalettin DENİZ		
Prof.Dr.Makbule GEZMEN KARADAĞ		
Prof.Dr.İlyas OKUR		
Prof.Dr.Nihan KAFA		
Doç.Dr.Melek Gülşah ŞAHİN		
Doç.Dr. Gökhan DELİCEOĞLU		
Doç.Dr.Elvan İNCE AKA		

EK-2. Gençlik ve Spor Bakanlığı Araştırma İzni



T.C.
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü

Sayı : E-36592570-604.02-2747465

27.06.2022

Konu : Araştırma İzni

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : a) 11.05.2022 tarihli ve E-53913633-300-70584 sayılı yazı.
b) Bakanlığımız 27/07/2020 tarihli ve 754387 sayılı Araştırma İzinleri Genelgesi.

İlgi (a) yazı ile başvurusu yapılan "*Farklı Beceri Seviyesindeki Havalı Tabanca Atıcılarının Baskı Altında Ve Kontrol Durumunda Sergiledikleri Göz Takip Stratejileri ve Fizyolojik Patem*" başlıklı araştırma izni talebi, Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından ilgi (b) Genelge çerçevesinde değerlendirilmiş ve söz konusu araştırmanın ilgili kurumlarda yürütülmesi uygun bulunmuştur. Tüm araştırma uygulamaları ilgi (a) yazı ile başvuruyu gerçekleştiren **araştırmacılar tarafından** yürütülecek olup, anket vb. uygulamalar **kurum yetkilileri** tarafından yürütülmeyecektir. Kurum yetkilileri araştırmalara, gönüllülük esasına göre, katılımcı olarak destek verebileceklerdir. Buna göre;

a) Araştırma kapsamında veri toplama ile ilgili her türlü iş ve işlem ilgi (b) Genelge doğrultusunda araştırmacı(lar) tarafından yürütülecektir. Araştırmacı(lar) tarafından araştırmalarda elde edilen veri setlerinin uygulama tamamlandıktan sonra 30 (otuz) gün içerisinde Bakanlık tarafından istenilen formatta, araştırmaların sonuç raporlarının ise çalışma bitiminden itibaren 30 (otuz) gün içerisinde Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğüne ulaştırılması gerekmektedir. Ayrıca araştırma raporlarında kurumsal gizliliğin korunması, üretilecek bildiri, tez, makale ve benzeri yayınlarda Bakanlık ve Bakanlığa bağlı birimlerin isimlerinin verilmemesi, katılımcıların kurumsal aidiyetlerinin ve kimliklerinin tahmin edilmesine imkân verebilecek hiçbir paylaşımın yapılmaması gerekmektedir.

b) Araştırma sürecinin gözetim ve denetimi, ilgili kurum müdürlükleri ile Gençlik ve Spor İl Müdürlükleri tarafından gerçekleştirilecektir. Bu çerçevede; (1) örneklemdaki kişilerin reşit olmamaları durumunda velilerin yazılı izinlerinin alınması, (2) onay verilen araştırma faaliyetleri kapsamı dışında hiçbir uygulama ve etkinlik yapılmaması, (3) araştırmacının uygulanması esnasında öncelikle kurum faaliyetlerinin aksatılmaması, (4) tüm araştırma süreçlerine katılımında gönüllülüğün esas alınması, (5) Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü tarafından mühürlenmiş veri toplama araçları dışında bir araç ya da form kullanılmaması, (6) araştırmacının kurumlarda uygulanmasından kaynaklanabilecek her türlü fiziksel zararın araştırmacı(lar) tarafından karşılanması, (7) araştırmada ticari amaç güdülmemesi ve katılımcılardan ücret talep edilmemesi ve (8) araştırmacının ilgi (b) Genelgeye uygun yürütülmesi hususlarında gerekli **gözetim ve denetim** ilgili kurum müdürlükleri ile Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinin yetki ve sorumluluğundadır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Dr. Mehmet Ata ÖZTÜRK

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: CDDBF562-BDDA-4C2E-BFF2-EFA38ECA55DA Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/gsb-ebys>
Örnek Mahallesi Oruç Reis Caddesi No:13/A Altındağ/ANKARA Bilgi için:Zahide ÇINAR
Telefon: 444 0 472 Faks No: (0 312) 517 67 99 Bilgisayar İşletmeni
İnternet Adresi: www.gsb.gov.tr Kep Adresi: genclikvesporbakanligi@hs01.kep.tr



EK-3. Uzman Görüş Formu**E-SPORA YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ UZMAN GÖRÜŞ FORMU**

Maddeler	Yeterli	Geliştirilmeli	Yetersiz
1. Bana göre e-spor; spor türüdür.			
2. E-spor benim için vazgeçilmez bir tutkudur.			
3. Çevremi e-spora başlaması için teşvik ederim.			
4. E-sporu arkadaşlarıma tavsiye ederim.			
5. E-sporun zihinsel becerileri geliştirdiğini düşünüyorum.			
6. E-sporun dil gelişimine katkı sağladığını düşünüyorum.			
7. E-spor fiziksel becerileri geliştirir.			
8. Yarışmalarda kazanmak için her yolu denerim.			
9. Ülkemi turnuvada temsil etmekten onur duyarım.			
10. Desteklediğim takım kaybederse üzülürüm.			
11. E-sporla galibiyet kazanmak ilk önceliğimdir.			
12. E-spor akademik başarıyı olumsuz etkiler.			
13. E-sporla kazanılan para hayatı sürdürmek için yeterlidir.			
14. E-spora elde edeceğim kazanç nedeniyle başladım.			
15. E-spor yapmaktan keyif alırım.			
16. E-spor yaparken vaktin nasıl geçtiğini anlamam.			
17. E-spor kişileri birçok yönden geliştirir.			
18. E-sporla ilgili kendimi geliştirmek isterim.			
19. E-sporla ilgili gelişmeleri takip ederim.			
20. E-spor turnuvalarının hiçbirini kaçırmam.			
21. E-sporla bütün enerjimi harcarım.			
22. E-sporun sağlığı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.			
23. E-spor yaparken konsantre olurum.			
24. E-spor yayınlarını izlemekten hoşlanırım.			
25. E-sporla ilgilendiğimde kendimi iyi hissederim.			
26. E-spor kişileri olumsuz etkiler.			

EK-3. (devam) Uzman Görüş Formu

27. E-spor iyi bir kariyer fırsatıdır.			
28. E-spor sosyal hayattan uzaklaşmaya yol açar.			
29. E-spor sektörü devlet tarafından desteklenmelidir.			
30. E-sporun yeterince tanıtımının yapıldığını düşünmüyorum.			
31. Günümün çoğunu e-spora ayırıyorum.			
32. Sıklıkla e-spor yarışlarını düşünürüm.			
33. Sıkı bir e-spor takipçisiyim.			
34. Medyada e-sporla ilgili olumsuz haber görsem utanç duyarım.			
35. E-sporun herkes tarafından tanınmasını isterim.			
36. E-spor diğer sorumluluklarıma vakit ayırmamı engeller.			
37. E-sporla ilgilenmek yorucudur.			
38. E-sporunda kariyer yapmak zahmetli bir süreçtir.			
39. Gün içinde e-spora ayırdığım süre bellidir.			
40. E-sporun önemli bir istihdam alanı olduğunu düşünüyorum.			
41. E-sporun bilinirliğinin giderek artacağını düşünüyorum.			
42. E-spor yeni insanlarla etkileşim kurmanın yolunu açar.			
43. E-spora vakit ayıramadığımda huzursuz olurum.			
44. E-sporla ilgilenmek hareketsiz yaşamı beraberinde getirir.			
45. Yer aldığım sohbetlerde e-sporunda sıklıkla bahsederim.			
46. E-spor hakkında konuşmaktan keyif alırım.			
47. E-sporunda başarılı kişilerin deneyimlerini heyecanla dinlerim.			
48. Söz konusu e-spor olunca diğer işlerimi ertelerim.			
49. E-sporun bağımlılığa yol açtığını düşünmüyorum.			
50. E-spor zamanın verimsiz geçmesine neden olur.			
51. E-spor ile yeni beceriler kazanmak mümkündür.			
52. E-sporla ilgilenmek beni mutlu eder.			
53. E-spor fiziksel ağırlara yol açar.			
54. E-sporla ilgilenmek için çoğunlukla geç yatarım.			

EK-4. Kişisel Bilgi Formu**KİŞİSEL BİLGİ FORMU****1-Cinsiyetiniz:** Erkek[] Kadın[]**2-Yaşınız:** 15-19[] 20-24[] 25-29 [] 30-34[] 35-39[] 40-45[] 46 ve üzeri[]**3-Medeni Durumunuz:** Evli [] Bekar []**4- Çalışma durumunuz:**

Tam zamanlı bir işte çalışıyorum[] Yarı zamanlı işlerde çalışıyorum[]

Çalışmıyorum fakat iş arıyorum[] Çalışmıyorum, iş aramıyorum[]

Öğrenciyim []

5- Eğitim durumunuz: İlköğretim [] Lise [] Ön Lisans [] Lisans[] Lisansüstü[]**6-Yetiştığınız yer:** Kırsal (köy, kasaba, küçük ilçe) [] Kentsel (il merkezi, büyük ilçe) []**7-Günlük ortalama internet kullanım süreniz:**

1 saatten az[] 1-2 saat[] 3-4 saat [] 4-5 saat [] 6-7 saat[] 8-9 saat[] 10 saat ve üzeri[]

8-Düzenli olarak spor yapar mısınız? Evet[] Hayır[]**9-Ne kadar süredir düzenli spor yapıyorsunuz?(8.soruya evet cevabını verenler için)**

Yaklaşık bir aydır[] 1-3 ay[] 4-6 ay[] 7-12 ay[] 1-2 yıl [] 3 yıl ve üzeri[]

10-E-spor oynuyor musunuz? Evet[] Hayır[]**11- Günlük e-spora ayırdığınız süre nedir?(10.soruya evet cevabı verenler için)**

1 saatten az[] 1-2 saat[] 3-4 saat [] 4-5 saat [] 6-7 saat[] 8-9 saat[] 10 saat ve üzeri[]

12-Haftalık e-spora ayırdığınız süre nedir?(10.soruya evet cevabı verenler için)

1 saatten az[] 1-2 saat[] 3-4 saat [] 4-5 saat [] 6-7 saat[] 8-9 saat[] 10 saat ve üzeri[]

13-E-spor izleyicisi misiniz? Evet[] Hayır[]

EK-5. E-Spora Yönelik Tutum Ölçeği Taslak Formu

Elektronik spor (e-spor) yarışa dayalı video oyunlarının genel adıdır. Aşağıdaki ifadelere katılma düzeyinizi 1 ile 5 arasında değerlendiriniz.

"1: Kesinlikle katılmıyorum 2: Katılmıyorum 3: Kararsızım 4: Katılıyorum 5: Kesinlikle katılıyorum"

	1	2	3	4	5
1. Bana göre e-spor; spor türüdür.					
2. E-spor benim için vazgeçilmez bir tutkudur.					
3. Çevremi e-spora başlaması için teşvik ederim.					
4. E-sporu arkadaşlarıma tavsiye ederim.					
5. E-spor yapmaktan keyif alırım.					
6. E-spor yaparken vaktin nasıl geçtiğini anlamam.					
7. E-spor kişileri birçok yönden geliştirir.					
8. E-sporla ilgili kendimi geliştirmek isterim.					
9. E-sporla ilgili gelişmeleri takip ederim.					
10. E-spor turnuvalarının hiçbirini kaçırmam.					
11. E-sporunda bütün enerjimi harcarım.					
12. E-sporun sağlığı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.					
13. E-spor yaparken konsantre olurum.					
14. E-spor yayınlarını izlemekten hoşlanırım.					
15. E-sporla ilgilendiğimde kendimi iyi hissederim.					
16. E-spor kişileri olumsuz etkiler.					
17. E-spor iyi bir kariyer fırsatıdır.					
18. E-spor sosyal hayattan uzaklaşmaya yol açar.					
19. E-spor sektörünün devlet tarafından desteklenmesi gerekir.					
20. E-sporun yeterince tanıtımının yapıldığını düşünmüyorum.					
21. Günümün çoğunu e-spora ayırırım.					
22. Sıklıkla e-spor yarışlarını düşünürüm.					
23. Sıkı bir e-spor takipçisiyim.					
24. Medyada e-sporla ilgili olumsuz haber görsem utanç duyarım.					
25. E-sporun herkes tarafından tanınmasını isterim.					
26. E-sporun bilinirliğinin giderek artacağını düşünüyorum.					
27. E-spor yeni insanlarla etkileşim kurmanın yolunu açar.					

EK-5. (devam) E-Spora Yönelik Tutum Ölçeği Taslak Formu

28. E-spora vakit ayıramadığımda huzursuz olurum.					
29. E-sporla ilgilenmek hareketsiz yaşamı beraberinde getirir.					
30. Yer aldığım sohbetlerde e-spordan sıklıkla bahsederim.					
31. E-spor hakkında konuşmaktan keyif alırım.					
32. E-sporda başarılı kişilerin deneyimlerini heyecanla dinlerim.					
33. Söz konusu e-spor olunca diğer işlerimi ertelerim.					
34. E-sporun bağımlılığa yol açtığını düşünmüyorum.					
35. E-spor zamanın verimsiz geçmesine neden olur.					
36. E-spor ile yeni beceriler kazanmak mümkündür.					

EK-6. E-spora Yönelik Tutum Ölçeği Nihai Form

Elektronik spor (e-spor) yarışa dayalı video oyunlarının genel adıdır. Aşağıdaki ifadelere katılma düzeyinizi 1 ile 5 arasında değerlendiriniz.

"1: Kesinlikle katılmıyorum 2: Katılmıyorum 3: Kararsızım 4: Katılıyorum 5: Kesinlikle katılıyorum"

	1	2	3	4	5
1. E-spor benim için vazgeçilmez bir tutkudur.					
2. Çevremi e-spora başlaması için teşvik ederim.					
3. E-sporu arkadaşlarıma tavsiye ederim.					
4. E-spor kişileri birçok yönden geliştirir.					
5. E-sporla ilgili gelişmeleri takip ederim.					
6. E-spor turnuvalarının hiçbirini kaçırmam.					
7. E-sporunda bütün enerjimi harcarım.					
8. E-sporun sağlığı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.					
9. E-spor yayınlarını izlemekten hoşlanırım.					
10. E-spor kişileri olumsuz etkiler.					
11. E-spor iyi bir kariyer fırsatıdır.					
12. E-spor sosyal hayattan uzaklaşmaya yol açar.					
13. E-spor sektörünün devlet tarafından desteklenmesi gerekir.					
14. Günümün çoğunu e-spora ayırırım.					
15. Sıklıkla e-spor yarışlarını düşünürüm.					
16. Sıkı bir e-spor takipçisiyim.					
17. Medyada e-sporla ilgili olumsuz haber görsem utanç duyarım.					
18. E-sporun herkes tarafından tanınmasını isterim.					
19. E-sporun bilinirliğinin giderek artacağını düşünüyorum.					
20. E-spor yeni insanlarla etkileşim kurmanın yolunu açar.					
21. E-spora vakit ayıramadığımda huzursuz olurum.					
22. E-sporla ilgilenmek hareketsiz yaşamı beraberinde getirir.					
23. Yer aldığım sohbetlerde e-sporla sıklıkla bahsederim.					
24. E-spor hakkında konuşmaktan keyif alırım.					
25. Söz konusu e-spor olunca diğer işlerimi ertelerim.					
26. E-spor zamanın verimsiz geçmesine neden olur.					
27. E-spor ile yeni beceriler kazanmak mümkündür.					

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : ACAR, Ayşegül

Uyruğu : T.C

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi/ Sporda Psikososyal Alanlar Programı	Devam ediyor
Lisans	Orta Doğu Teknik Üniversitesi/ Psikoloji Bölümü	2015
Lise	Ankara Kurtuluş Lisesi	2006

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2017-Devam ediyor	Gençlik ve Spor Bakanlığı	Gençlik ve Spor Uzmanı
2015-2017	Ahi Evran Üniversitesi Eğitim ve Araştırma Hastanesi	Psikolog

Yabancı Dil

İngilizce-2017 YDS: 87,5



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..