



## Dijital Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Amaçları: Ölçek Geliştirme Çalışması

Batuhan ER<sup>1</sup>, Recep CENGİZ<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, <https://orcid.org/0000-0002-4269-4149>

<sup>2</sup>Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, <https://orcid.org/0000-0003-4097-2237>

### To cite this article/ Atf için:

Er, B., ve Cengiz, R. (2022). Dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları: Ölçek geliştirme çalışması. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 3(3), 11-28.

### Özet

Bu çalışmanın amacı bireylerin dijital teknolojileri kullanarak katıldığı serbest zaman etkinliklerinin “dijital serbest zaman” etkinliği olarak ele alınması; dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçlarının belirlenmesi ve ölçümü amacıyla geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının test edilerek literatüre kazandırılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda 45 maddelik havuz oluşturularak spor bilimleri ve sosyal bilimler alanında 5 uzmanın değerlendirilmesine sunulmuştur. Alınan geri bildirimler doğrultusunda 13 madde havuzdan çıkarılmış ve kalan maddeler için gerekli düzenlemeler yapılarak ölçeğin kapsam geçerliliği sağlanmıştır. Ölçeğin yapısının belirlenmesi amacıyla 454 katılımcı (Yaş Ort.= 20.80±2.208) ile SPSS.25 paket programı kullanılarak AFA gerçekleştirilmiştir. AFA sonucunda toplam varyansın %57,475’sini açıklayan 4 faktörlü bir yapı ortaya konmuştur. Yapının doğrulanması amacıyla farklı bir örneklem grubu üzerinde (417 katılımcı; Yaş Ort.= 20.87±2.223) gerçekleştirilen DFA, AMOS.21 paket programı kullanılarak test edilmiştir. DFA sonucu 24 madde ve 4 faktörden (oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim) oluşan yapının uyum iyiliği değerlerinin kabul edilebilir değerler olduğu tespit edilmiştir. Yakınsak ve iraksak geçerliği, AVE ve CR değerleri ile iç tutarlık katsayıları incelenen Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği’nin (DSZ-KAÖ) geçerli ve güvenilir bir yapı sahip olduğu tespit edilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Serbest zaman, Dijitalleşme, Dijital serbest zaman, Ölçek geçerlilik ve güvenilirlik

## Purposes of Participation in Digital Leisure Activities: Scale Development Study

### Abstract

The aim of this study is to consider the leisure activities that individuals participate by using digital technologies as "digital leisure" activities; is to test and bring a valid and reliable measurement tool to the literature in order to determine and measure the purposes of participation in digital leisure activities. For this purpose, a pool of 45 items was created and presented to the evaluation of 5 experts in the field of sports sciences and social sciences. In line with the feedback received, 13 items were removed from the pool, and the scope validity of the scale was ensured by making necessary arrangements for the remaining items. In order to determine the structure of the scale, EFA was conducted with 454 participants (AgeMean.= 20.802±2.208) using the SPSS.25 package program. As a result of EFA, a 4-factor structure was revealed that explained 57.475% of the total variance. In order to confirm the construct, CFA was performed on a different sample group (417 participants; AgeMean.= 20.87±2.223) and was tested using the AMOS.21 package program. It was determined that the goodness of fit values of the structure consisting of 24 items and 4 factors (game, entertainment, socialization and communication) of the CFA result were acceptable values. It was determined that the Digital Leisure Participation Purpose Scale, whose convergent and divergent validity, AVE and CR values, and internal consistency coefficients were examined, has a valid and reliable structure.

**Keywords:** Leisure, Digitalization, Digital leisure, Scale validity and reliability

## GİRİŞ

Tarihsel açıdan teknoloji ve serbest zaman arasında bir ilişkinin varlığından söz etmek mümkündür. Dijital teknolojilerin gelişimi ve artan kullanımı ile modern serbest zaman etkinliklerinin deneyimlenmesinde dönüşüme sebep olduğu söylenebilir (Bryce, 2001). Teknolojik gelişmeler ve internet kullanımının yaygınlaşması sonucunda birey ve toplumların sosyal davranışları da değişim göstermiştir. Bilgi ve iletişim teknolojileri, kişisel bilgisayarlar, cep telefonları ve tabletler gibi cihazlar üzerinden erişilebilen uygulamalar toplumun tüm yaşam alanlarındaki normları derinden etkilerken, bu durum bireylerin serbest zaman deneyimlerine de yansımıştır (Nimrod ve Adoni, 2012). Teknolojinin, yeni mesafe ve iletişim kavramları ile sanal bir memnuniyet duygusu sağladığı düşünülmektedir. Bu durumun dijital bir devrim ve bunun yanı sıra modern dönemde serbest zamanın dönüşümünde de rol oynadığını savunmaktadır. (Junio, 2009). Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte serbest zamanda oyun, eğlence, iletişim, sosyalleşme ve öğrenme gibi amaçlarla katılımı dijital ortam yoluyla sağlayarak kavrama yeni bir tür eklediğini söylemek mümkündür. Bu durum etkinliklerin nasıl, nerede ve ne zaman deneyimlendiği konusunda da belirleyici olabilmektedir. Geleneksel serbest zaman etkinlikleri dışında olan, belirli bir mekânsal sınırı olmayan ve ulaşılabilirliği daha mümkün olan dijital serbest zaman etkinlikleri, katılımcının bulunduğu ortamdan bağımsız şekilde gerçekleştirilmektedir (Sintas ve ark., 2015; Carnicelli ve ark., 2017; Aydoğan, 2017; Adam, 2019). Dijital ortamda gerçekleştirilen serbest zamanın bir türü olarak değerlendirilebilecek bu etkinlikler telefon, tablet, bilgisayar, oyun konsolları, televizyon gibi farklı cihazlar ve farklı dijital platformlar üzerinden internet kanalıyla ya da çevirim dışı gerçekleştirilebilirken, katılımcılar farklı süre ve sıklıklarda bu etkinliklere erişim sağlayabilmektedir. Bu doğrultuda günlük yaşamda önemli bir dilimi kapsayan serbest zaman etkinliklerine dijital teknolojiler yoluyla katılım amaçlarının incelenmesi gerektiği düşünülerek böyle bir çalışmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur.

Serbest zaman kavramının dijitalleşme ile ilişkisindeki sürecin açıklanabilmesi açısından dijitalleşmenin tanım ve kavramsal boyutuna değinmenin yararlı olacağı düşünülmektedir. Dijitalleşme kavramı modern dünyanın devam eden en önemli dönüşümlerinden biridir ve iş, günlük yaşam, serbest zaman gibi birçok alanı kapsamaktadır (Hagberg ve ark., 2016; Musik ve Bogner, 2019). Literatür incelendiğinde sayısallaştırma (digitization), dijitalleşme (digitalization) ve dijital dönüşüm (digital transformation) kavramlarının birbiriyle yakından ilişkili olduğu ve sıklıkla birbirlerinin yerine kullanılan kavramlar olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda kavramların tanımları incelendiğinde **sayısallaştırma (digitization)** eylemi veya süreci “*analog verilerin dijital forma dönüştürülmesi*” ya da “*analog bilgi akışlarını ayrık ve süreksiz değerlerle 1'ler ve 0'ların dijital bitlerine dönüştürmenin teknik süreci*” olarak ifade edilmektedir. Kavramın hem sembolik hem de maddi boyutları olan bir süreci ifade ettiği vurgulanır. **Dijitalleşme (digitalization)** kavramı ise “*bir kuruluş, endüstri, ülke vb. tarafından dijital veya bilgisayar teknolojisinin benimsenmesi veya kullanımında artış*” olarak ifade edilmektedir. Kavramların ayrımının en net ifadelerle; sayısallaştırmayı “*analog bilgi akışlarını dijital bitlere dönüştürmenin maddi süreci*” dijitalleşmeyi ise, “*sosyal yaşamın birçok alanının dijital iletişim ve medya altyapıları etrafında yeniden yapılanma biçimi*” şeklinde olabileceği belirtilir (Brennen ve Kreiss, 2016). Bireylerin sosyal katılım deneyimlerine şekil veren serbest zaman etkinliklerinin geleneksel yapısında değişime neden

olan bu teknolojik gelişmeler doğrultusunda dijitalleşme ile bir araya gelerek “dijital serbest zaman” kavramını ortaya çıkarttığı söylenebilir.

Literatür incelendiğinde çevirim içi (online) serbest zaman (Green ve Adam, 1998; Nimrod ve Adoni, 2012; Ron ve Nimrod, 2018; Gallistl ve Nimrod, 2019), sanal serbest zaman (Crawford, 2020) ve elektronik serbest zaman (Akyıldız, 2015; Güncan, 2021) gibi yaklaşımlarla ele alınsa da kavramın genel itibariyle “dijital serbest zaman” olarak ele alındığı görülmektedir (Arora, 2013; Arora ve Rangaswamy, 2013; Bae, 2013; Spracklen, 2015; Sintas ve ark., 2015; Redhead, 2016; Silk ve ark., 2016; Sintas ve ark., 2017; Carnicelli ve ark., 2017; Schultz ve Mckeown, 2018; Adam, 2019; Tham, 2019; Valtchanov ve Parry, 2019; Wood ve ark., 2019; Ho ve Cho, 2021; Layland ve ark., 2021; Alonzo Ruiz ve ark., 2022). Kavramın bütünlüğü, dilsel eşdeğerliği ve literatüre kazandırılması açısından daha önce belirtilen dijitalleşme kavramı ile ilgili çalışmalar ve Türkçe sözlük referans alındığında sanal; “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan”, elektronik; “elektron temeline dayanan”, dijital ise “verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” şeklinde ifade edilmektedir (TDK, 2022). Bu yaklaşım dahilinde sanal ya da elektronik ifadesi yerine, literatür ve kavramın kapsayıcılığı (Blanco, 2015:172) göz önünde bulundurularak kavramın daha kapsayıcı olan “dijital serbest zaman” olarak kullanılmasının doğru olacağı düşünülmektedir.

Dijital teknolojinin etkileşim hızı, DSZ etkinliklerini geleneksel ve popüler kültür içerisindeki serbest zaman etkinliklerinden daha ulaşılabilir ve çekici hale getirebilmektedir. DSZ içerisinde bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımıyla bireylerin daha özgür şekilde hareket ederek iletişimsel ve kültürel paylaşımlarda bulunduğu görülmektedir (Spracklen, 2015). Bu anlamda dijital serbest zaman etkinliklerinin davranış, deneyim ve sosyo-kültürel etkilerinin iletişimi kolaylaştıran bağlantılar sağladığı söylenebilir (Silk ve ark, 2016; Valtchanov ve Parry, 2019; Wood ve ark, 2019). Günümüzde hızla yoğunlaşarak hayatın her alanında var olan dijital serbest zaman deneyimlerinin kuramsal ve kavramsal açıdan gelişimine yönelik çalışmaların son derece önemli olduğu söylenebilir (Silk ve ark., 2016; Schultz ve Mckeown, 2018). Literatür açısından da dijital serbest zaman kavramının yazarlar tarafından tanımlanmasının ve boyutlarının belirlenmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir:

*Dijital serbest zaman, bireylerin dijital teknolojilerin kullanımı yoluyla mekânsal bir sınırlama olmaksızın oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim gibi farklı amaçlarla dijital ortamlarda özgür iradeyle katılım sağladıkları serbest zaman türü olduğu söylenebilir. Diğer bir tanımlama ile dijital serbest zaman, bireylerin serbest zaman deneyimlerini dijital teknolojilerin kullanımı ile değerlendirmesi olarak ifade edilebilir.*

DSZ etkinliklerine katılım amaçları içerisinde her boyutun birbiriyle ilişkili olduğunu söylemek mümkündür. Bu boyutlar literatür taraması sonucunda belirlenmiş olup, ifade edilen boyutların serbest zaman çalışmaları ve dijitalleşme üzerine yapılan çalışmaların kesişim noktalarını da temsil ettiği söylenebilir. Mevcut çalışma doğrultusunda her bir boyutun içeriğinin açıklanmasının da yararlı olacağı düşünülmektedir. Dijital serbest zaman kavramının boyutları mevcut çalışma dâhilinde oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim olarak belirlenmiştir.

Huizinga’ya (2020) göre kültürden bile eski olarak kabul edilen oyun serbest zamanın yapısında önemli bir rol oynamaktadır. Bir başka yaklaşımla serbest zamanın temelini oyun

dayandığını söylemek mümkündür. Günümüzde ise oyun, geçirdiği dönüşüm sebebiyle bugün geleneksel katılım gösterilen yapısı yerine sıklıkla bireyler tarafından dijital ortamlarda deneyimlenen bir etkinlik haline gelmiştir (Hsu ve Lu, 2004; Boudreau ve Consalvo, 2014). Küresel düzeyde en çok tercih edilen serbest zaman aktivitelerinden olan dijital oyunlar, serbest zaman kavramının değerlendirilme biçimini önemli ölçüde etkileyerek DSZ türünün ortaya çıkışında etken bir boyut olmuştur (Boyle ve Diğ., 2012; Redhead, 2016; Tham, 2019). Günümüzde dijital serbest zamanda oyuna katılımın bireyler için ilgi ve önem içeren bir amacı temsil ettiğini söylemek mümkündür (Takatalo ve ark., 2010; Eklund, 2012; McCauley ve ark., 2020).

Serbest zaman deneyimlerinin doğası gereği eğlenceli ve zevkli etkinlikleri içerdiğini söylemek mümkündür (Cushman ve ark., 2005; Yıldırım Şimşek ve Çevik, 2020). DSZ içerisinde bir katılım amacı olarak ifade edilebilecek eğlence boyutu, serbest zamanın temel yapısında bulunan ve bir etkinliğe eğlence amacıyla katılımı ifade etmektedir. Bütün DSZ etkinlikleri eğlence ve zevk duygusunu içerebileceği gibi bu boyutta temel amacı eğlence ve etkinlikten zevk alma deneyimini barındıran katılıma olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Buna örnek olarak CSZP'nin bir türü olan kayıtsız serbest zaman etkinliklerine bireylerin saf eğlence amacıyla katılmaları gösterilebilir (Stebbins, 2016). DSZ etkinliklerine eğlence amaçlı katılımın, farklı ortam ve materyaller ile gerçekleşmesinde önemli bir etken ve motivasyon kaynağı olduğu düşünülmektedir (Whitty ve McLaughlin, 2007; Pantea ve Mertens, 2016; Kuoppamaki ve ark., 2017; Stollfuß, 2020).

Crandall'a (1979) göre sosyal etkileşim serbest zaman etkinliklerine katılım açısından önemli bir motivasyon kaynağıdır. Bununla birlikte serbest zamanda sosyalleşme yaşam boyu devam eden sürekli değişim olarak ifade edilmektedir (Hoff ve Ellis, 1992). Kelly (1977) de serbest zamanda sosyalleşmenin katılıma uygun beceriler, sosyal normlar, tutumlar ve bireysel zevkleri öğrenme durumu olarak ifade etmiştir. Bu öğrenmenin de kalıcı veya geçici kanallarla diğer bireylerle ilişkili şekilde gerçekleştirilebileceğini öne sürer. DSZ kavramı açısından ise sosyalleşme boyutunun teknolojik kanallarla bireyler arasında kurulan bağlantıları ifade ettiği söylenebilir. Geçmişten günümüze serbest zamanın sosyalleşme adına önemi tüm araştırmacılar tarafından kabul edilirken, etkinliklerin sosyalleşme boyutlarında farklılıklar da bulunmaktadır. DSZ etkinliklerine sosyalleşme amaçlı katılımın, geleneksel serbest zaman etkinliklerinin deneyimlenmesinde olduğu gibi sosyal özelliklerine önemli etkileri olduğu düşünülmektedir (Francisco ve ark., 2016).

Küresel düzeyde son yıllarda yaşanan gelişmeler bireylerin serbest zamanda iletişim amacıyla dijital kanallara yönelmesinde etkili olmaktadır. Kişilerarası iletişimde sağladığı erişim kolaylığı ve ulaşılabilirliğin bu yönelimleri arttırdığı söylenebilir (Arora, 2011; Sharaievska, 2017; Meier ve ark., 2021). DSZ içerisinde iletişim amacıyla katılım gösterilen etkinliklerin bireyler için zaman açısından avantaj sağlayabilmesi ve mesafe gibi engelleri azalttığı söylenebilir (Silk ve ark., 2016; Valtchanov ve Parry, 2017). Dolayısıyla günümüzde serbest zamanda dijital kanallar yoluyla iletişim kurmanın belirtilen diğer boyutlarda olduğu gibi bir katılım amacını temsil ettiği görülmektedir. Bunun en önemli sebebi olarak BİT gelişiminin özgürlük, konum, zaman ve bağlılık gibi durumlardaki seçim alanlarını genişleterek DSZ etkinliklerinin bir serbest zaman türü olarak oluşmasındaki etkisi gösterilebilir (Mokhtarian ve ark., 2006).

Bu doğrultuda Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği'nin (DSZ-KAÖ) bireylerin serbest zaman etkinlik tercihlerinde güncel ve yaygın olan dijital katılım amaçlarının belirlenmesine yönelik yapılan ilk ölçüm aracı önemli bir katkısı olacağı düşünülmektedir.

Küresel düzeyde son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmelerin insan yaşamına olan etkileri, insanın temel ihtiyaçlarından biri olan serbest zamanı da derinden etkilemektedir. Kronolojik süreç göz önüne alındığında, birey ve toplumların serbest zaman deneyim tercihlerinin dijital dünyanın etkileriyle birlikte gösterdiği değişim ve geldiği nokta göz ardı edilemez. Dijital serbest zaman kavramı ile ilgili çalışmaların azlığı ve bu konuya ilişkin herhangi bir ölçüm aracının bulunmamasının literatürdeki eksikliği çalışmanın gerçekleştirilmesindeki öznel yönü oluşturmaktadır. Bu durum bireylerin serbest zaman katılımında dijital ortam tercihlerine katılım amaçlarının inceleyen geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının test edilmesi ihtiyacını ortaya koymaktadır.

Bu doğrultuda çalışmanın amacı bireylerin dijital teknolojileri kullanarak katıldığı serbest zaman etkinlikler bütününe "dijital serbest zaman" olarak ele alınması; DSZ etkinliklerine katılım amaçlarının belirlenmesi ve ölçümü amacıyla geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının test edilerek literatüre kazandırılmasıdır.

## YÖNTEM

Bu çalışma dijital serbest zaman etkinliklerine katılım gösteren bireylerin katılım amaçlarının belirlenmesi üzerine geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracının geliştirilmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu ölçüm aracının geliştirilmesi amacıyla yapılan incelemelerde literatürde kabul gören ölçüm aşamaları çalışmada uygulanmıştır (Churcill 1979; DeVellis, 2017). Bu aşamalar (1) ölçülmek istenen yapının açık bir biçimde belirlenmesi (2) madde havuzunun oluşturulması, (3) ölçme biçiminin belirlenmesi, (4) madde havuzunun uzmanlar tarafından değerlendirilmesi, (5) geçerlik maddelerinin dâhil edilmesi, (6) ölçek maddelerinin örnekleme uygulanması, (7) maddelerin değerlendirilmesi ve (8) ölçek uzunluğunun uygun hale getirilmesi şeklinde kabul görmektedir.

Araştırma için Manisa Celal Bayar Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 20.05.2022 tarih ve E--050.01.04-306670 sayılı etik kurul raporu ile izin alınmıştır.

**Ölçeğin Kavramsal Yapısının Belirlenmesi:** Serbest zaman etkinliklerinin deneyimlenme biçimi dijital teknolojilerin etkisiyle değişirken, bu durum "dijital serbest zaman" kavramını ortaya çıkartmıştır. Dijital serbest zamana katılım, geleneksel serbest zaman etkinliklerinde olduğu gibi bireysel farklılıkları içerebilmektedir. Serbest zamanın yeni deneyimlenme biçimini üzerine literatürde farklı araştırmacılar tarafından farklı çalışma grupları üzerine araştırmalar olduğu görülmektedir. Bu durum dijital serbest zaman kültürünün yaygınlaştığını göstermektedir (Spacaklen, 2015; Sintas ve ark., 2015; Redhead, 2016; Silk ve ark., 2016; Sintas ve ark., 2017; Carnicelli ve ark., 2017; Schultz ve Mckeown, 2018). Bununla birlikte dijital teknolojilerin kullanımı yoluyla serbest zaman katılım amaçlarının belirlenmesine yönelik bir çalışma yapısının belirlendiği ve dijital serbest zaman katılım amaçları sınırlarının belirlendiği söylenebilir.

**Madde Havuzunun Oluşturulması:** Belirtilen kavramsal çerçeve doğrultusunda öncelikli olarak “dijital serbest zaman” kavramı üzerine spesifik çalışmalar incelenmiştir. Güncel çalışmalarıyla birlikte geleneksel serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları üzerine çalışmalar da buna ek olarak incelenmiştir. Alanyazın taraması sonucunda bireylerin dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları oyun (Hsu ve Lu, 2004; Boudreau ve Consalvo, 2014), eğlence (Cushman ve ark., 2005; Yıldırım Şimşek ve Çevik, 2020), sosyalleşme (Crandall, 1979; Francisco ve ark., 2016) ve iletişim (Arora, 2011; Sharaievska, 2017; Meier ve ark., 2021) olarak belirlenerek toplamda bu amaçlara yönelik 45 maddelik bir havuz oluşturulmuştur.

**Uzman Görüşü:** Ölçülmek istenen yapının kavramsal temeline, amacına, kapsamına ve beklentilere uygun olmak üzere uzman görüşlerini almak amacıyla bir yönerge oluşturularak madde havuzu spor bilimleri ve sosyal bilimler alanında çalışmakta olan 5 uzmana sunulmuştur. Uzmanlar form üzerinden taslak maddelere ilişkin görüşlerini "uygun", "uygun değil", "düzeltmeli" şeklinde belirtmişlerdir. Uzman görüşlerinden alınan geri bildirimler doğrultusunda ölçek deneme formunun yapısına uygun olmadığı düşünülen 13 madde havuzdan çıkarılarak taslak içerisinde bırakılan maddeler üzerinde de düzenlemeler eklenmiş ve kapsam geçerliliği sağlanmıştır.

**Pilot Uygulama:** Alınan geri bildirimler doğrultusunda dijital serbest zaman etkinliklerine katılan 54 üniversite öğrencisi (Yaş Ort= 21,30±,240) ile pilot bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Üniversite öğrencilerinin ölçeğin deneme formundaki sorular üzerinde anlamakta zorlandığı herhangi bir soru olmaması üzerine herhangi bir değişiklik yapılmamıştır.

**Verilerin Analizi:** Çalışmada yapı geçerliliğinin sağlanması amacıyla Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ve Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) uygulanmıştır. Literatürde ölçek geliştirme çalışmaları açısından AFA'nın tek başına yeterli olmadığı ve DFA ile birlikte uygulanması gerekliliği belirtilmektedir (Hinkin, 1995). Analiz sürecinin ilk bölümünde veri seti içerisinde ilk olarak eksik değer incelemesi yapılmış olup üniversite öğrencisi 348 katılımcıdan 11 tanesinin ölçek maddelerinin %10'undan fazlasına yanıt vermediği görülerek çıkarılmıştır. Bir sonraki aşamada verilere ait ham puanlar Z skorlarına dönüştürülerek incelenmiştir. Yapılan uç değer analizi sonucunda +4 -4 aralığında (Çokluk ve ark., 2016) yer almayan 46 yanıt veri setinden çıkarılmıştır. SPSS 25.0 lisanslı paket programı kullanılarak gerçekleştirilen analizden önce verilerin AFA için uygunluğuna karar verebilmek için Kaiser Meyer Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) katsayısı ve Barlett'in küresellik testi yapılmıştır. Bu değerler göz önüne alınarak veri setinin AFA için uygunluğuna karar verilmiştir. Varimax temel bileşenler analizi kullanılarak gerçekleştirilen AFA sonucunda faktör kesim değeri .30 olarak belirlenmiştir (Büyüköztürk, 2016). AFA sonrasında ise yapı uygunluğunun belirlenmesi amacıyla DFA uygulanmıştır. DFA AMOS 21.0 lisanslı paket programı ile gerçekleştirilmiş olup uyum iyiliği ve hata indeksleri incelenmiştir. Devamında ise yakınsak geçerlilik ve ayırışma geçerliliği analizleri uygulanarak ölçeğin geçerli olduğu ortaya konmuştur. Güvenilirlik testi için Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayı ölçeğin tamamı ve alt boyutlarına göre hesaplanmıştır.

## BULGULAR

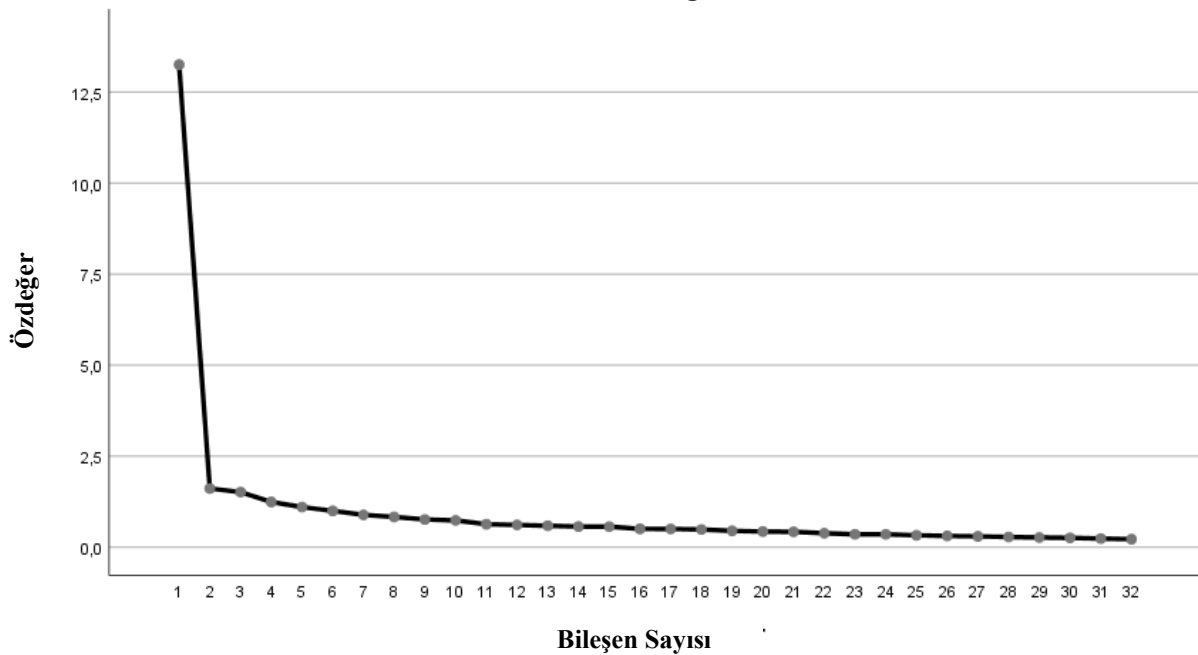
Bu bölümde ölçeğin geçerlilik ve güvenilirliğini sağlamak için gerçekleştirilen AFA, DFA, korelasyon, AVE, CR, yakınsak ve ıraksak geçerlilik sonuçlar sunulmaktadır.

### Açımlayıcı Faktör Analizi

Çalışmanın ilk bölümünde Açımlayıcı Faktör Analizi için %38,1'i kadın ve %61,9'u erkek olmak üzere toplam 454 katılımcı (Yaş Ort.= 20.80±2.208) çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcıların büyük bir kısmının DSZ içerisinde telefonu (%85,2) tercih ettiği görülürken, bilgisayar (%13), tablet (%0,4), oyun konsolları (%0,9) ve televizyon (%0,4) diğer kullanılan diğer dijital cihaz türleridir. DSZ günlük katılım süresi açısından ise katılımcıların tercihlerinin 3-5 saat (%38,1), 1-3 saat (%35,9), 6 saat ve üzeri (%17,8), 1 saat ve altı (%8,1) şeklinde sıralandığı görülmektedir. DSZ haftalık katılım sıklığı değişkeninin ise üniversite öğrencilerinin tercihleri açısından haftada 5 gün ve üzeri (%50,7), 3-4 gün (%26,7), 1-2 gün (%14,8), yalnızca hafta içi (%4,2) ve yalnızca hafta sonu (%3,7) olarak tespit edilmiştir.

AFA uygunluğu için KMO örneklem yeterliliği ölçüsü= (<70.) ve Bartlett'in Küresellik Testi ( $\chi^2 < .05$ ) incelenmiştir. Bu doğrultuda örneklem yeterliliği KMO değerinin .90 üzerinde olması (KMO=.949) mükemmel olarak kabul edilirken Bartlett'in küresellik testi sonucu da ( $\chi^2=6451,972$ ;  $sd=351$ ;  $p < .01$ ) anlamlı tespit edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2007; Büyüköztürk, 2018). Elde edilen bu sonuçlar veri setinin AFA için uygunluğunu göstermektedir.

Yamaç Grafiği



Şekil 1. DSZ-KAÖ Yamaç Grafiği

AFA sonrasında faktör sayılarının belirlenmesi amacıyla yamaç birikinti grafiği incelenmiştir. Grafikte yatay eksen bileşen sayısını ifade ederken, dikey eksen ise faktörlerin belirlenmesi açısından özdeğeri temsil etmektedir. Grafikte dikey ekseninde hızlı düşüşe geçen nokta kesim noktasını oluştururken, özdeğeri 1'den yapılar da faktörlerin belirlenmesi açısından elde edilen değerler olmuştur (Kalaycı, 2018). Faktör sayısı belirlendikten sonra faktörlerde yer alan

yükler incelenmiştir. Literatürde farklılık gösteren faktör yükü kabul değerleri Kalaycı'ya (2018) göre ,30; Tabacnick ve Fidell'e (2013) göre ,32 ve DeVellis'e (2012) göre ,40'tır. Mevcut çalışmada da faktör kesim değeri ,40 olarak kabul edilmiştir. Bu doğrultuda Ölçeğin yapı geçerliliğinin sağlanması amacıyla Temel Bileşenler Analizi (Principal Component Analysis) uygulanmıştır. Bağımsız faktörlerin elde edilmesi amacıyla Varimax dik döndürme metodu kullanılırken, faktör yükü değerleri 0.40'un altında kalan ve birden fazla faktöre girerek binişik maddeler oluşturan maddelerden faktör yük değerler farkı 0.10'un altında olan maddeleri oluşturan 5 madde ölçekten çıkarılarak 25 madde ve 4 boyutlu bir yapının oluştuğu görülmektedir.

**Tablo 1.** Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği AFA sonuçları

	F1	F2	F3	F4
<b>DSZ Oyun</b>				
<b>SORU 1:</b> ... etkinliğinde oyun oynamaktan keyif alırım.	,842			
<b>SORU 5:</b> ... etkinliğinde oyun oynamak gerçeklikten uzaklaşmamı sağlar.	,671			
<b>SORU 9:</b> ... etkinliği olarak oyun olumlu deneyim sağlar.	,598			
<b>SORU 17:</b> ... etkinliğinde oyunun ödülleri benim için cezbedicidir.	,628			
<b>SORU 21:</b> ... etkinliğinde oyunun rekabet duygusu benim için cezbedicidir.	,525			
<b>SORU 25:</b> ... etkinliğinde oyun içerisinde başkalarına üstünlük kurmaktan hoşlanırım.	,649			
<b>DSZ Eğlence</b>				
<b>SORU 2:</b> ... etkinliğine katılmaktan zevk alırım.		,762		
<b>SORU 6:</b> ... etkinliklerine katıldığımda zamanın nasıl geçtiğini anlamam.		,537		
<b>SORU 10:</b> ... etkinliklerine diğer etkinliklerden daha çekici olduğu için katılırım.		,579		
<b>SORU 14:</b> ... etkinliklerine yeni deneyimler sunduğu için katılırım.		,718		
<b>SORU 18:</b> ... etkinlikleri zihinsel olarak yenilenmeme yardımcı olduğu için katılırım.		,615		
<b>SORU 22:</b> ... etkinliklerinin duygusal olarak tatmin edici olduğunu düşünürüm.		,516		
<b>SORU 26:</b> ... etkinliğine katıldığımda özgür hissedirim.		,711		
<b>SORU 29:</b> ... etkinliklerine kendimi iyi hissettiğim için katılırım.		,551		
<b>DSZ Sosyalleşme</b>				
<b>SORU 3:</b> ... etkinlikleri sosyalleşme ihtiyacımı karşılar.			,505	
<b>SORU 7:</b> ... etkinlikleri diğer insanlardan soyutlanmamı engeller.			,657	
<b>SORU 11:</b> ... etkinlikleri sayesinde başka insanlarla etkileşime girerim.			,633	
<b>SORU 16:</b> ... etkinlikleri yoluyla çevremle (arkadaş, aile vb.) daha kolay iletişime geçerim.			,614	
<b>SORU 28:</b> ... etkinliklerinin iletişim kanallarıyla kendimi daha iyi ifade ettiğimi düşünürüm.			,600	
<b>SORU 19:</b> ... etkinlikleri diğer bireylerle ilişkilerimin kalitesini artırır.			,576	
<b>DSZ İletişim</b>				
<b>SORU 8:</b> ... etkinliklerine katıldığımda farklı bireylerle tanışma fırsatı bulurum.				,644
<b>SORU 12:</b> ... etkinlikleri yoluyla iletişimi, yüz yüze iletişime				,713



tercih ederim.				
<b>SORU 20:</b> ... etkinlikleri yoluyla daha fazla kişiyle iletişim kurarım.				,722
<b>SORU 24:</b> ... etkinlikleri yoluyla başka bireylerle iletişimde olmanın daha etkili olduğunu düşünürüm.				,618
<b>SORU 30:</b> ... etkinlikleri iletişimin hızına yetişebilmemin en iyi yoludur.				,617
<b>SORU 31:</b> ... etkinlikleri dünya gündemini takip etmeme yardımcı olur.				,763
<b>SORU 32:</b> ... etkinliklerinde içerik üreten kanalları takip etmekten keyif alırım.				,745
<b>Özdeğer</b>	11,339	1,590	1,397	1,192
<b>Açıklanan Varyans</b>	%41,998	%5,890	%5,174	%4,413
<b>Toplam Varyans</b>		%57,475		

Bu doğrultuda belirlenen 4 faktör literatür dikkate alınarak “faktör 1-oyun”, “faktör2-eğlence”, “faktör 3-sosyalleşme” ve “faktör 4-iletişim” olarak adlandırılmıştır. Ölçekteki 25 maddenin faktör yüklerinin ,505-,842 arasında değer aldığı görülmektedir (Bkz. Tablo 1). Buna göre faktör 1’i temsil eden oyun toplam varyansın %41,988’ini açıklarken özdeğeri 11,339’dur. Faktör 2’yi temsil eden eğlence boyutu toplam varyansın %5,890’ını açıklarken ve özdeğeri 1,590’dır. Faktör 3’ü temsil eden sosyalleşme boyutu toplam varyansın %5,174’ünü açıklarken özdeğeri 1,397’dir. Faktör 4’ü ifade eden iletişimin ise açıkladığı varyans %4,413 ve özdeğeri ise 1,192’dir. DeVellis (2012) ölçek geliştirme çalışmalarında açıklanan varyansın %40’ın üzerinde olması gerektiğini ifade ederken, mevcut yapının açıkladığı toplam varyansın ise %57,475 olduğu ve gerekli değerleri sağladığı görülmektedir.

### Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

AFA sonrası 25 madde ve 4 faktörden oluşan ölçeğin yapı geçerliliğini sağlamak amacıyla 417 katılımcı (Yaş Ort.= 20.87±2.223) ile DFA gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunun %37,9’unu kadın, %62’1’ini ise erkek katılımcıların oluşturduğu görülmektedir. Üniversite öğrencilerinin serbest zamanlarında kullandığı dijital cihaz tercihlerinin ise sırasıyla telefon (%84,9), bilgisayar (%13,2), oyun konsolları (%1), tablet (%0,5) ve televizyon (0,5) olarak tespit edildiği söylenebilir. DSZ günlük katılım süresi açısından ise katılımcıların etkinliklere 3-5 saat (%38,4), 1-3 saat (%35,5), 6 saat ve üzeri (%18) ve 1 saatten az (%8,2) olarak zaman ayırdıkları görülmektedir. Katılımcıların haftalık DSZ katılım sıklığı incelendiğinde ise 5 gün ve üzeri (%50,8), 3-4 gün (%27,3), 1-2 gün (%14,4), yalnızca hafta içi (%3,8) ve yalnızca hafta sonu (%3,6) dağılım gösterdiği görülmektedir.

Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği’nden (DSZ-KAÖ) elde edilen puanların oluşturduğu yapı AMOS.21 lisanslı paket programında DFA yöntemiyle model kurularak incelenmiştir. Modelin istatistiksel uyum iyiliğinin incelenmesi için bazı referans değerler kullanılmıştır. Bu doğrultuda  $\chi^2$  testinin serbestlik derecesine bölünmesi CMIN/DF ( $\chi^2/df$ ), uyum iyiliği indeksi (GFI  $\geq$  ,90), karşılaştırmalı uyum indeksi ( $\geq$  ,90), yaklaşık hataların ortalama karekökü (RMSEA  $\leq$  ,08), artan uyum indeksi (IFI  $\geq$  ,90), normlandırılmış uyum indeksi (NFI  $\geq$  ,90) ve düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi (AGFI  $\geq$  ,85) incelenmiştir (Hair, Black, Babin Anderson ve Tatham, 2006; Schumacker ve Lomax, 2016; Tabachnick ve Fidell, 2013; Ullman, 1996; Akt: Adiloğulları ve Görgülü , 2015; Hu ve Bentler, 1999; Hooper, Coughlan ve Mullen, 2008; Schermelleh-Engel, Moosbrugger ve Müller, 2003).

**Tablo 2.** Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği (DSZ-KAÖ) DFA sonuçları

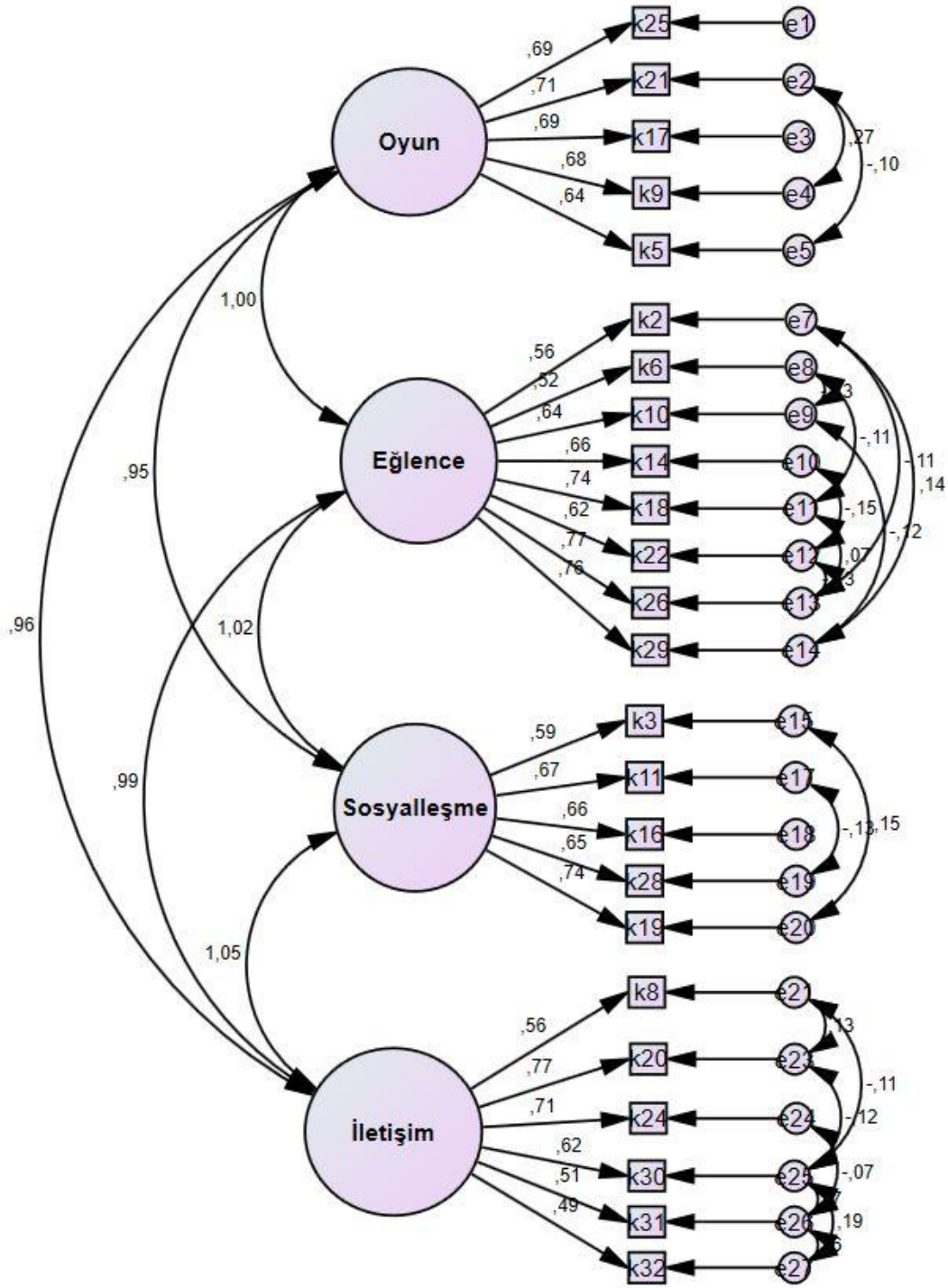
Alt Boyut	Dijital serbest zaman...	Standardize Faktör Yükleri	Faktör Yükleri	Standart Hata	t-değeri	P
Faktör 1- Oyun	SORU 25: ... etkinliğinde oyun içerisinde başkalarına üstünlük kurmaktan hoşlanırım.	1,000	,694			
	SORU 21: ... etkinliğinde oyunun rekabet duygusu benim için cezbedicidir.	,942	,712	,069	13,641	***
	SORU 17: ... etkinliğinde oyunun ödülleri benim için cezbedicidir.	,969	,685	,073	13,194	***
	SORU 9: ... etkinliği olarak oyun olumlu deneyim sağlar.	,861	,682	,066	13,111	***
	SORU 5: ... etkinliğinde oyun oynamak gerçeklikten uzaklaşmamı sağlar.	,893	,640	,072	12,330	***
Faktör 2- Eğlence	SORU 2: ... etkinliğine katılmaktan zevk alırım.	1,000	,562			
	SORU 6: ... etkinliklerine katıldığımda zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	1,076	,525	,118	9,097	***
	SORU 10: ... etkinliklerine diğer etkinliklerden daha çekici olduğu için katılırım.	1,284	,642	,122	10,508	***
	SORU 14: ... etkinliklerine yeni deneyimler sunduğu için katılırım.	1,399	,658	,131	10,680	***
	SORU 18: ... etkinlikleri zihinsel olarak yenilenmeme yardımcı olduğu için katılırım.	1,501	,744	,130	11,541	***
	SORU 22: ... etkinliklerinin duygusal olarak tatmin edici olduğunu düşünürüm.	1,218	,616	,119	10,205	***
	SORU 26: ... etkinliğine katıldığımda özgür hissedirim.	1,523	,766	,136	11,209	***
SORU 29: ... etkinliklerine kendimi iyi hissettiğim için katılırım.	1,420	,755	,114	12,460	***	
Faktör 3- Sosyalleşme	SORU 3: ... etkinlikleri sosyalleşme ihtiyacımı karşılar.	1,000	,590			
	SORU 11: ... etkinlikleri sayesinde başka insanlarla etkileşime girerim.	1,136	,666	,100	11,417	***
	SORU 16: ... etkinlikleri yoluyla çevremle (arkadaş, aile vb.) daha kolay iletişime geçerim.	1,127	,660	,099	11,354	***
	SORU 28: ... etkinliklerinin iletişim kanallarıyla kendimi daha iyi ifade ettiğimi düşünürüm.	1,172	,647	,105	11,189	***
	SORU 19: ... etkinlikleri diğer bireylerle ilişkilerimin kalitesini artırır.	1,303	,743	,098	13,314	***
Faktör 4- İletişim	SORU 8: ... etkinliklerine katıldığımda farklı bireylerle tanışma fırsatı bulurum.	1,000	,558			
	SORU 20: ... etkinlikleri yoluyla daha fazla kişiyle iletişim	1,393	,766	,112	12,399	***

kurarım.

<b>SORU 24:</b> ... etkinlikleri yoluyla başka bireylerle iletişimde olmanın daha etkili olduğunu düşünürüm.	1,385	,706	,124	11,129	***
<b>SORU 30:</b> ... etkinlikleri iletişimin hızına yetişebilmemin en iyi yoludur.	1,057	,622	,109	9,724	***
<b>SORU 31:</b> ... etkinlikleri dünya gündemini takip etmeme yardımcı olur.	,879	,506	,100	8,830	***
<b>SORU 32:</b> ... etkinliklerinde içerik üreten kanalları takip etmekten keyif alırım.	,862	,492	,100	8,638	***

DFA sonucunda bu referans değerlerden  $CMIN=x^2/df$  değeri 3,403 olarak tespit edilmiştir. Diğer uyum iyiliği değerlerinin ise AGFI=,826; GFI=,868; NFI=,860; CFI=,896; IFI=,897; TLI=,874; RMSEA=,076 olarak elde edilmiştir. Elde edilen veriler, modelin literatürdeki referanslar doğrultusunda iyi uyum sağladığını göstermektedir. Bu sonuç Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği'nin (DSZ-KAÖ) yapı geçerliğini sağlayarak geçerli ve güvenilir bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. DFA sonucunda oluşan yol diyagramı Şekil 3'te sunulmuştur.

**Yakınsak Geçerlilik:** Tablo 3 incelendiğinde ölçeğin faktörler arası faktörler arası korelasyon AVE ve CR değerleri gösterilmektedir. Ölçülmek istenen yapının oyun boyutu ile eğlence boyutu arasında ,865; sosyalleşme boyutu ile ,814; iletişim boyutu ile ,758 ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Bir diğer boyut olan eğlencenin ise sosyalleşme ve iletişim ile sırasıyla ,853 ve ,818 şeklinde korelasyon değerlerine sahip olduğu söylenebilir. Bununla birlikte sosyalleşme ve iletişim arasındaki korelasyon ,805 olarak tespit edilmiştir. Sonuçlar ölçülmek istenen yapının faktörleri arasında yüksek düzeyde ilişki olduğunu göstermektedir. Ölçek faktörlerinin AVE (Ortalama Açıklanan Varyans) değerlerinin ise istenen CR (Bileşik Güvenilirlik) değerlerinden düşük olduğu görülmektedir. Bagozzi ve Yi (1988) AVE değeri için kabul edilebilir değerin  $>0.5$  olduğunu, Fornell ve Larcker (1981) ise CR için kabul edilebilir değerin  $>0.7$  olduğunu belirtmişlerdir. Hatcher (1994) yapı güvenilirliği kabul edilebilir seviyelerde olduğunda düşük ortalama varyans değerlerinin kabul edilebileceğini ifade etmektedir.



CMIN/df:3,403; AGFI: ,826; GFI: ,868; NFI: ,860; CFI: ,896; IFI: ,897; TLI: ,874; RMSEA: ,076

Şekil 2. Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği (DSZ-KAÖ) Path Diyagramı

**Tablo 3.** Ölçek alt boyutlarına ilişkin AVE, CR ve korelasyon değerleri

	$\alpha$	1	2	3	4	AVE	CR
1.Oyun	,816	1	,865**	,814**	,758**	,466	,813
2.Eğlence	,852		1	,853**	,818**	,179	,689
3.Sosyalleşme	,798			1	,805**	,439	,795
4.İletişim	,799				1	,339	,771

**İraksak Geçerlik:** Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği (DSZ-KAÖ) için Tablo 3'te gösterilen Cronbach's Alpha iç tutarlık katsayıları incelendiğinde; oyun boyutu için  $\alpha=,816$ ; eğlence boyutu için  $\alpha=,852$ ; sosyalleşme boyutu için  $\alpha=,798$  ve iletişim için  $\alpha=,799$  olarak değerlerin tespit edildiği görülmektedir. Elde edilen sonuçlar ölçeğin hesaplanan iç tutarlık katsayılarının yeterli düzeyde olduğunu göstermektedir (Nunnally ve Berstein, 1994).

### TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği'nin (DSZ-KAÖ) psikometrik özelliklerinin test edilmesi ve geçerlik güvenirliğinin sağlanması amacıyla gerçekleştirilmiştir. Yapılan analizler ölçeğin 24 madde ve 4 faktörlük yapısını desteklemektedir. Ölçeğin yapı geçerliğinin incelenmesi amacıyla AFA, DFA, yakınsak ve iraksak geçerliği incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde AFA uygunluğu KMO örneklem yeterliliği ve Bartlett'in Küresellik Testi ile sınanmıştır. KMO örneklem yeterliliği testi mükemmel düzeyde (KMO=.949), Bartlett'in küresellik testi sonucu da ( $x^2=6451,972$ ;  $sd=351$ ;  $p<.01$ ) anlamlı tespit edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2007; Büyüköztürk, 2018). Elde edilen verilerin AFA için uygunluğu ortaya konmuştur. Ölçeğin yapı geçerliliğinin sağlanması amacıyla Temel Bileşenler Analizi (Principal Component Analysis) uygulanmıştır. Bağımsız faktörlerin elde edilmesi amacıyla Varimax dik döndürme metodu kullanılırken, faktör yükü değerleri 0.40'un altında kalan ve birden fazla faktöre girerek binişik maddeler oluşturan maddelerden faktör yük değerler farkı 0.10'un altında olan maddeleri oluşturan 5 madde ölçekten çıkarılarak 25 madde ve 4 faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Ölçek yapısının faktörler bazında açıkladığı varyans ise sırasıyla oyun %41,998; eğlence %5,890; sosyalleşme %5,174 ve iletişim %4,413 olarak tespit edilirken, açıklanan toplam varyans ise %57,475'tir. Elde edilen 4 faktörlü yapı literatürden alınan destek doğrultusunda oyun (Hsu ve Lu, 2004; Boudreau ve Consalvo, 2014; Takatalo ve ark., 2010; Eklund, 2012; McCauley ve Diğ., 2020), eğlence (Cushman ve ark., 2005; Yıldırım Şimşek ve Çevik, 2020; Whitty ve McLaughlin, 2007; Pantea ve Mertens, 2016; Kuoppamaki ve ark., 2017; Stollfuß, 2020), sosyalleşme (Crandall, 1979; Hoff ve Ellis, 1992; Kelly, 1977; Francisco ve ark., 2016) ve iletişim (Mokhtarian ve ark., 2006; Arora, 2011; Sharaievskaya, 2017; Meier ve ark., 2021; Silk ve ark., 2016; Valtchanov ve Parry, 2017) olarak adlandırılmıştır.

Yapı geçerliğinin sağlanması amacıyla DFA için model kurulmuştur. Uygulanan DFA sonucunda .40 altında kalan bir madde modelden çıkarılmıştır. DFA sonucunda uyum iyiliği değerleri incelendiğinde ise;  $CMIN=x^2/df$  ( $x^2$  testinin serbestlik derecesine bölünmesi) değeri 3,403 olarak tespit edilirken, diğer uyum iyiliği değerlerinin ise AGFI (düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi) =,826; GFI (uyum iyiliği indeksi) =,868; NFI (normlandırılmış uyum indeksi)

=,860; CFI (karşılaştırmalı uyum indeksi) =,896; IFI (artan uyum indeksi) =,897; TLI=,874; RMSEA yaklaşık (hataların ortalama karekökü) =,076 olarak elde edilmiştir. Elde edilen veriler, modelin literatürdeki referanslar doğrultusunda iyi uyum sağladığını göstermektedir (Hair, Black, Babin Anderson ve Tatham, 2006; Schumacker ve Lomax, 2016; Tabachnick ve Fidell, 2013; Ullman, 1996; Akt: Adiloğulları ve Görgülü, 2015; Hu ve Bentler, 1999; Hooper, Coughlan ve Mullen, 2008; Schermelleh-Engel, Moosbrugger ve Müller, 2003). Bununla birlikte ölçülmek istenen yapı için Cronbach's Alpha iç tutarlık katsayıları incelendiğinde; oyun boyutu için  $\alpha=,816$ ; eğlence boyutu için  $\alpha=,852$ ; sosyalleşme boyutu için  $\alpha=,798$  ve iletişim için  $\alpha=,799$  olarak değerlerin tespit edildiği ve bu elde edilen sonuçlar doğrultusunda hesaplanan iç tutarlık katsayılarının yeterli düzeyde olduğunu göstermektedir (Nunnally ve Berstein, 1994). Bu sonuç Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği'nin (DSZ-KAÖ) yapı geçerliğini sağlayarak geçerli ve güvenilir bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

Literatür incelendiğinde bireylerin geleneksel serbest zaman etkinliklerine katılımı yaygın bir çalışma konusu olsa da (Tinsley ve Eldredge, 1995; Huang, 2003; Cushman ve ark., 2005; Yıldırım Şimşek ve Çevik, 2020) serbest zamanın deneyimlenme biçimindeki değişimler dijital serbest zaman katılım amaçlarına ilişkin çalışmaların artışına neden olduğu söylenebilir (Arora, 2013; Arora ve Rangaswamy, 2013; Bae, 2013; Spracklen, 2015; Sintas ve ark., 2015; Redhead, 2016; Silk ve ark., 2016; Sintas ve ark., 2017; Carnicelli ve ark., 2017; Schultz ve Mckeown, 2018; Adam, 2019; Tham, 2019; Valtchanov ve Parry, 2019; Wood ve ark., 2019; Ho ve Cho, 2021; Layland ve ark., 2021; Alonzo Ruiz ve ark., 2022). Mevcut çalışma da bu çalışmalardan destek alınarak bireylerin dijital serbest zamana katılım amaçlarının belirlenmesine yönelik gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda Dijital Serbest Zaman Katılım Amaçları Ölçeği'nin (DSZ-KAÖ) geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olarak gelecek çalışmalara katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Adam, I. (2019). Digital leisure engagement and concerns among inbound tourists in Ghana. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 26, 13-22. <https://doi.org/10.1016/j.jort.2019.03.001>
- Adiloğulları, İ, ve Görgülü, R. (2015). Sporda Duygusal Zeka Envanteri 'nin uyarlama çalışması. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences - IJSETS*, 1(2), 83-94. <https://doi.org/10.18826/ijsets.05333>.
- Akyıldız, M. (2015). Özel gereksinimli bireylere yönelik elektronik boş zaman aktivitelerinin psikososyal etkilerine yönelik bir proje. III. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi, 5-7 Kasım 2015, Eskişehir.
- Alonso Ruiz, R. A., Sáenz de Jubera Ocón, M., Valdemoros San Emeterio, M. Á., ve Ponce de León, A. (2022). Digital leisure: an opportunity for intergenerational well-being in times of pandemic? <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1.806>
- Arora, P. (2013). Global cities: Global parks: Globalizing of digital leisure networks. Paper presented at *The Shape of Diversity to Come: Global Community, Global Archipelago, or a New Civility* Conference at the Erasmus University Rotterdam, The Netherlands (Jan 25-27).

- Arora, P. ve Rangaswamy, N. (2013) (Forthcoming). Digital leisure for development: Reframing new media practice in the global south. *Media, Culture & Society*.
- Arora, P. (2011). Online social sites as virtual parks: An investigation into leisure online and offline. *The Information Society*, 27(2), 113-120.
- Aydođan, F. (2017). Dijital ađın ocuklarının serbest zamanı. *Trt Akademi*, 2(4), 604-607.
- Bae, Y. (2013). Chaotic phenomena in addiction model for digital leisure. *International Journal of Fuzzy Logic and Intelligent Systems*, 13(4), 291-297. <http://dx.doi.org/10.5391/IJFIS.2013.13.4.291>
- Bagozzi, R. P., ve Yi, Y. (1988). On the evaluation of structural equation models. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 16(1), 74–94.
- Blanco, A. V. (2015). *The transformation of leisure in the digital age*. Eds. Barıř oban In; Social media and social movements: The transformation of communication patterns, ss. 165-179.
- Boudreau, K. ve MConsalvo, M. (2014). Families and social network games. *Information, Communication & Society*, 17(9), 1118-1130. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.882964>
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., Hainey, T., ve Boyle, J. M. (2012). Engagement in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in human behavior*, 28(3), 771-780.
- Brennen, J. S., ve Kreiss, D. (2016). Digitalization. The international encyclopedia of communication theory and philosophy, 1-11.
- Bryce, J. (2001). The technological transformation of leisure. *Social Science Computer Review*, 19(1), 7-16. <https://doi.org/10.1177/089443930101900102>
- Bykztrk, ř. (2016). *Sosyal bilimler iin veri ve analizi el kitabı : istatistik, arařtırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum*. Pegem Yayıncılık: Ankara.
- Bykztrk, ř. (2018). *Sosyal bilimler iin veri analizi el kitabı* . Ankara: Pegem Atıf İndeksi.
- Cushman, G., Veal, A. J., ve Zuzamek, J. (2005). *Free time and leisure participation international perspectives*. CABI.
- Carnicelli, S., McGillivray, D., ve McPherson, G. (Eds.). (2017). *Digital leisure cultures: Critical perspectives*. New York: Routledge.
- Churchill Jr, G. A. (1979). A paradigm for developing better measures of marketing constructs. *Journal of marketing research*, 16(1), 64-73.
- Crandall, R. (1979). Social interaction, affect and leisure. *Journal of Leisure Research*, 11(3), 165-181.
- Crawford, G. (2020). Virtual leisure. In *Routledge Handbook of Leisure Studies* (pp. 560-570). Routledge.
- okluk, ., řekerciođlu, G., ve Bykztrk, ř. (2016). *Sosyal bilimler iin ok deđiřkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları*. 4. Baskı, Pegem Akademi. Ankara.
- De Vellis, R. F. (2012). *lek geliřtirme: kuram ve uygulamalar* (Ed.Tarık Totan), Ankara: Nobel Yayıncılık.

- DeVellis, R. F. (2017). *Ölçek geliştirme kuram ve uygulamalar*. Çev: Totan ve ark. Ankara:Nobel Yayınevi
- Eklund, L. (2012). *The sociality of gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity* (Doctoral dissertation, Acta Universitatis Stockholmiensis).
- Fornell, C., ve Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18, 39–50.
- Gallistl, V., ve Nimrod, G. (2019). Online leisure and wellbeing in later life. In *Perspectives on human-computer interaction research with older people* (pp. 139-154). Springer, Cham.
- Güncan, Ö. (2021). Elektronik boş zaman uygulamaları “Sanal Rekreasyon” mudur yoksa “Dijital Rekreasyon” mu?. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(2), 163-181.
- Green, E., ve Adam, A. (1998) On-line leisure: Gender, and ICTs in the home. *Information Communication & Society*, 1(3), 291-312, <https://doi.org/10.1080/13691189809358971>
- Hagberg, J., Sundstrom, M., ve Egels-Zandén, N. (2016). The digitalization of retailing: an exploratory framework. *International Journal of Retail & Distribution Management*.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B., Anderson, R. E., ve Tatham, R. L. (2006). *Multivariate data analysis* (Sixth edition). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Hatcher, L. (1994). *A step-by-step approach to using the SAS system for factor analysis and structural equation modeling*. Cary, NC: The SAS Institute.
- Hinkin, T. R. (1995). Örgütler araştırmasında ölçek geliştirme uygulamalarına bir bakış . *Yönetim Dergisi*, 21, 967-988.
- Ho, C. H., ve Cho, Y. H. (2021). Social media as a pathway to leisure: digital leisure culture among new mothers with young children in Taiwan. *Leisure Sciences*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2007823>
- Hoff, A. E., ve Ellis, G. D. (1992). Influence of agents of leisure socialization on leisure self-efficacy of university students. *Journal of Leisure Research*, 24(2), 114-126.
- Hooper, D., Coughlan, J., ve Mullen, M. R. (2008). structural equation modelling: guidelines for determining model fit. *Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53-60.
- Hu, L. T., ve Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6, 1–55.
- Huizinga, J. (2020). *Homo-ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Hsu, C. L., ve Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & management*, 41(7), 853-868.
- Juniu, S. (2009). The transformation of leisure. *Leisure/Loisir*, 33(2), 463-478. <https://doi.org/10.1080/14927713.2009.9651449>
- Kalaycı, Ş. (2018). Faktör analizi, Kalaycı Ş. (Ed.) içinde *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*, 8. Baskı. Ankara: Dinamik Akademi.



- Kelly, J. R. (1977). Leisure socialization: Replication and extension. *Journal of Leisure Research*, 9(2), 121-132.
- Kuoppamäki, S. M., Taipale, S., ve Wilska, T. A. (2017). The use of mobile technology for online shopping and entertainment among older adults in Finland. *Telematics and Informatics*, 34(4), 110-117.
- Layland, E. K., Peets, J. O., Hodge, C. J., ve Glaza, M. (2021). Sibling relationship quality in the context of digital leisure and geographic distance for college-attending emerging adults. *Journal of leisure research*, 52(3), 307-329. <https://doi.org/10.1080/00222216.2021.1899778>
- López-Sintas, J., Rojas-DeFrancisco, L., ve García-Álvarez, E. (2017). Home-based digital leisure: Doing the same leisure activities, but digital. *Cogent Social Sciences*, 3(1), 1309741. <https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>
- McCauley, B., Nguyen, T. H. T., McDonald, M., ve Wearing, S. (2020). Digital gaming culture in Vietnam: an exploratory study. *Leisure Studies*, 39(3), 372-386.
- Meier, J. V., Noel, J. A., ve Kaspar, K. (2021). Alone together: computer-mediated communication in leisure time during and after the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychology*, 12, 666655.
- Musik, C., ve Bogner, A. (2019). Book title: Digitalization & society. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 44(1), 1-14.
- Mokhtarian, P. L., Salomon, I., ve Handy, S. L. (2006). The impacts of ICT on leisure activities and travel: a conceptual exploration. *Transportation*, 33(3), 263-289.
- Nimrod, G., ve Adoni, H. (2012) Conceptualizing E-leisure, *Loisir et Société / Society and Leisure*, 35(1), 31-56, <https://doi.org/10.1080/07053436.2012.10707834>
- Nunnally, J. C. ve Berustein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd edn), 248-292. New York: McGraw Hill.
- Pantea, S., ve Martens, B. (2016). The value of the Internet as entertainment in five European countries. *Journal of Media Economics*, 29(1), 16-30.
- Redhead, S. (2016) Afterword: a new digital Leisure Studies for Theoretical Times, *Leisure Studies*, 35(6), 827-834, <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1231832>
- Rojas de Francisco, L., López-Sintas, J., ve García-Álvarez, E. (2016). Social leisure in the digital age. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 39(2), 258-273.
- Ron, Y., ve Nimrod, G. (2018). Digital negotiation: Online leisure in coping with gender stereotypes. *Leisure Sciences*, 40(4), 251-266. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1426506>
- Schermelleh-Engel, K. ve Moosbrugger, El Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of Psychological Research Online*, 8(2), 23-74.
- Schultz, C. S., ve McKeown, J. K. (2018). Introduction to the special issue: Toward “digital leisure studies”. *Leisure Sciences*, 40(4), 223-238. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768>
- Schumacker, R. E., ve Lomax, R. G. (2016). *A beginner's guide to structural equation monitoring*. Fourth Edition, New York: Routledge.

- Sharaievska, I. (2017). Updating the family operating system: A literature review of information communication technology and family leisure. *Leisure Sciences*, 39(5), 400-414.
- Silk, M., Millington, B., Rich, E., ve Bush, A. (2016). (Re-) thinking digital leisure. *Leisure Studies*, 35(6), 712-723. <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1240223>
- Sintas, J. L., De Francisco, L. R., ve Álvarez, E. G. (2015). The nature of leisure revisited: An interpretation of digital leisure. *Journal of Leisure Research*, 47(1), 79-101. <https://doi.org/10.1080/00222216.2015.11950352>
- Spracklen, K. (2015). *Digital leisure, the internet and popular culture: Communities and identities in a digital age*. Springer. Palgrave Macmillan, London. <https://doi.org/10.1057/9781137405876>
- Stebbins, R. A. (2016). *The interrelationship of leisure and play: Play as leisure, leisure as play*. Springer.
- Stollfuß, S. (2020). Communitainment on Instagram: Fitness content and community-driven communication as social media entertainment. *SAGE Open*, 10(2), 2158244020919535.
- Tabachnick, B. G., ve L. S. Fidell. (2007). *Using multivariate statistics*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Sixth Edition. Boston Pearson.
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., ve Nyman, G. (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. In *Evaluating user experience in games* (pp. 23-46). Springer, London.
- Tham, A. (2019). Rainbows looming large: digital leisure and youth innovation. *World Leisure Journal*, 61(3), 170-182. <https://doi.org/10.1080/16078055.2019.1639273>
- Valtchanov, B. L., ve Parry, D. C. (2017). "I like my peeps": Diversifying the net generation's digital leisure. *Leisure Sciences*, 39(4), 336-354. <https://doi.org/10.1080/01490400.2016.1203846>
- Yıldırım Şimşek, K., ve Çevik, H. (2020). Development of the leisure activity participation scale (LAPS). *Loisir et Société/Society and Leisure*, 43(1), 98-115.
- Whitty, M. T., ve McLaughlin, D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, Internet self-efficacy and the use of the Internet for entertainment purposes. *Computers in human behavior*, 23(3), 1435-1446.
- Wood, L., Hoeber, O., Snelgrove, R., ve Hoeber, L. (2019). Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and eSport collaborations. *Journal of Leisure Research*, 50(5), 425-437. <https://doi.org/10.1080/00222216.2019.1594466>