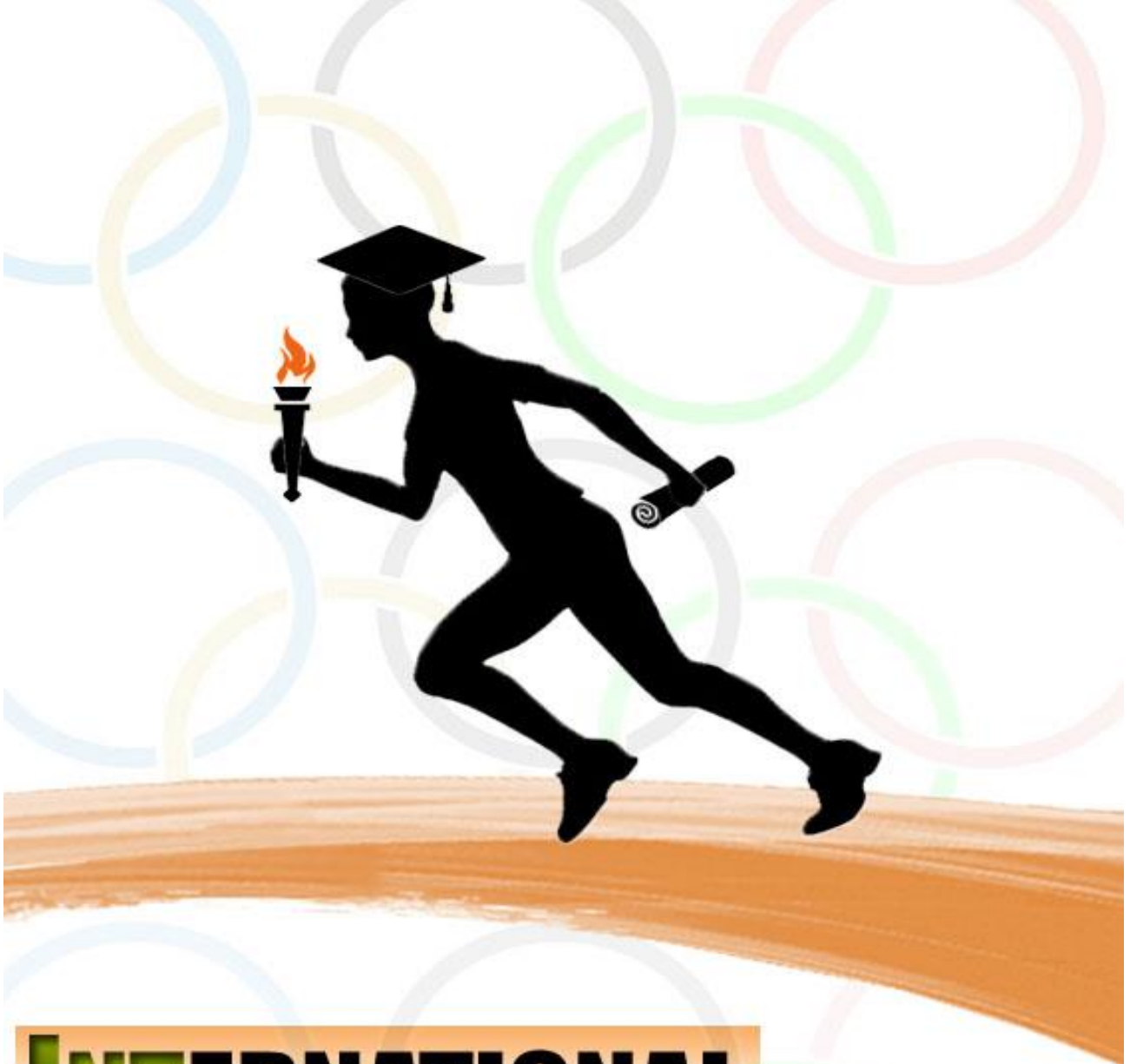




INTERNATIONAL
SPORT SCIENCE STUDENT STUDIES



INTERNATIONAL
SPORT SCIENCE STUDENT STUDIES

Volume (Cilt) 5, Issue (Sayı) 2 Aralık-2023

HAKKIMIZDA / ABOUT US

Hakemli ve akademik elektronik bir dergi olan *Uluslararası Spor Bilimleri Öğrenci Çalışmaları* (ISSN:2687-587X) dergisi spor bilimleri alanına katkı sağlama konusunda istekli olan bireylerin hazırladığı özgün, derleme ve araştırma çalışmalarına yer vermektedir. Dergimizde yer alan çalışmalarda *Lisans/Lisansüstü öğrencilerin* ilk üç isim içerisinde olmaları teşvik nedenidir. Ayrıca dergimizde yayın yapmak isteyen *diğer araştırmacıların* çalışmalarına da yer verilmektedir. Derginin yayın dili Türkçe ve İngilizce' dir. Uluslararası Spor Bilimleri Öğrenci Çalışmaları Dergisi yılda 2 defa (Haziran ve Aralık) çevrimiçi olarak yayınlanmaktadır. Ancak gerek görülmesi halinde özel sayılara da yer verilmektedir.

As a refereed and academic journal International Sport Science Student Studies (I4S) includes original, review paper and research studies prepared by individuals, willing to contribute to the field of sports sciences. *Undergraduate /graduate students* to be in the top three names in the studies is the reason for encouraging in our journal. Our journal also includes studies of *other researchers*. The language of the journal Turkish and English. International Sport Sciences Student Studies is published twice a year (June and December) as online, but if necessary special issues can also be published.

İÇİNDEKİLER/TABLE of the CONTENTS

No	Yazar (lar) ve Eser Adı	Sayfa No
1	<i>Murat Duman, Mustafa Can Koç, Laurentiu-Gabriel Talaghir, Abdullah Çuhadar, Harun Çöpür, Aydın Pekel</i> Examination of the Barriers to Participation in Recreation Of Individuals Working in Local Governments	60-69
2	<i>Mustafa Enes Işıkgöz, Pınar Güzel Gürbüz, Melike Esentaş Deveci, Uygur Ulusoy</i> E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin (EKMÖ) Üniversite Öğrencileri Örnekleminde Doğrulayıcı Faktör Analizi ile İncelenmesi	70-83
3	<i>Fulya Çakır, Oğuzhan Yüksel, Mehmet Demirel</i> Spor Tırmanış Yapan Genç Sporcuların Spora Katılım Güdüsünün Ölçülmesi ve Bireye Kazanımları	84-94
4	<i>Ercan Şirin</i> Rekreatif Olarak Sportif Faaliyetlere İlk Kez Katılan Gençlerin Sosyal Medya ve Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi	95-105
5	<i>Cihan Ulun</i> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Kariyer Kararlılığı Düzeylerinin İncelenmesi	106-115

Editör Kurulu

Editör

Dr. İlyas GÖRGÜT, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

Editör

Dr. Erkut TUTKUN, Bursa Uludağ Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

İstatistik Editörü

Piyami ÇAKTO, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Dil Editörü

Aygül DEMİR, Milli Eğitim Bakanlığı

Yayın ve Danışma Kurulu

Dr. Andriy Vovkanych, Lviv State University of Physical Culture, Ukraine

Dr. Akın Çelik, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fak.

Dr. César Chaves Oliveira, Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Portugal

Dr. Dana Badau, G. E. Palade University of Medicine, Pharmacy Sciences and Technology of Targu Mures, Romania

Dr. Fadıl Mamutı, Makedonya Tetova Üniversitesi

Dr. Hakan Acar, Bülent Ecevit Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Hasan Fehmi Mavi, Eastern Illinois University, Charleston, USA

Dr. İtur Tarı Çömert, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

Dr. Lenche Aleksovska Velichkovska, Cyril and Methodi University, Skopje (North Macedonia)

Dr. Mehmet Güllü, İnönü Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Murat Eliöz, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Yaşar Doğu Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Ozan Atalağ, University of Hawai'i at Hilo, USA

Dr. Rafael Oliveira, Instituto Politécnico de Santarém, Portugal

Dr. Saeid Nikoukheslat, University of Tabriz, Iranian

Dr. Semiyha Tuncel, Ankara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Ümit Zeybek, İstanbul Üniversitesi, Aziz Sancar Deneysel Tıp Araştırma Enstitüsü

Cilt 5, Sayı 2, Aralık- 2023 Sayı Hakemleri (Volume 5, Issue 2, December-2023 Reviewers of the Issue)

Dr. Erhan DEVRİLMEZ

Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Cemile Nihal YURTSEVEN

İstanbul Üniversitesi
Cerrahpaşa Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Erdem EROĞLU

Muş Alparslan Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Mürşit AKSOY

Hakkâri Üniversitesi
Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

Dr. Sultan YAVUR EROĞLU

Muş Alparslan Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Yağmur GÜLER

Yalova Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Öznur KARADAĞ

Düzce Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Abdullah BİNGÖLBALI

Fırat Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Murat KALFA

Gazi Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Ali ERDOĞAN

Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dizinleme ve Listeleyen Kaynaklar / Indexing and other Indicates



Dergimiz ULAKBİM DERGİPARK' ta yer almaktadır.

Sorumluluk Reddi: Dergide yer alan yazıların sorumlulukları yazarlara aittir. Dergimizde çifte kör hakemlik yapılmakta olup TÜBİTAK ve COPE kriterleri esas alınmaktadır.

Examination of the Barriers to Participation in Recreation of Individuals Working in Local Governments

Murat Duman¹, Mustafa Can Koç², Laurentiu-Gabriel Talaghir³,
Abdullah Çuhadar⁴, Harun Çöpür⁵, Aydın Pekel⁶

Abstract

The study aims to evaluate the reasons that prevent individuals working in local governments from participating in recreation according to some variables. While the accessible population of the study consists of individuals working in local governments, the sample consists of 202 volunteer participants selected by convenience sampling method. It consists of 202 individuals, 102 of whom are male and 100 of whom are female, working in local governments to determine the obstacles to participation in recreation. The research was designed in a descriptive survey model. A demographic information survey prepared as data collection tools and the Recreation Area Participation Barriers Scale developed by Gümüş and Özgül in 2017 were used. The obtained data were transferred to the IBM SPSS 25 package program and a normality test was applied to determine whether the study data showed a normal distribution. Since it did not show a normal distribution, non-parametric tests were used for statistical analysis. In this context, Mann Whitney-U and Kruskal Wallis H tests were applied in the study. It has been determined that the age variable is not a determining variable in the obstacle to participation in recreation, while the variables of gender, marital status, income level, sufficient leisure and how many days a week you participate in leisure activities play a determining role in the obstacle to participation in recreation.

Key Words: Recreation, Participation Barrier, Local Government

Citation:

Duman, M., Koç, M.C., Talaghir, L.G., Çuhadar, A., Çöpür, H. & Pekel, A. (2023). Examination of the barriers to participation in recreation of individuals working in local governments. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 60-69.

1. Introduction

It is not possible for all public services that need to be provided through the state to be carried out from one centre. For this reason, the execution of some public services, especially of a local nature, has been left to some public institutions other than the central administration. The provision of some public services by public legal entities other than central government organizations is referred to as local governments (Pirler, 1999). Some of the duties of local governments regarding sports and recreation are; preparing and updating the inventory of sports and recreation facilities, planning sports fields in an easily accessible manner, ensuring that

1 Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu, Kocaeli, Türkiye, E-mail: muratbesyo61@hotmail.com

2 Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, E-mail: cankoc_01@hotmail.com

3 Universitatea Dunarea de Jos Galati, Galati, Romania, E-mail: gabriel.talaghir@ugal.ro

4 Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Karaman, Türkiye, E-mail: abduhahcuahadar@kmu.edu.tr

5 Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Karaman, Türkiye, E-mail: haruncopur@kmu.edu.tr

6 Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, E-mail: pekelayy38@gmail.com

sports facilities are open-access and adopting the principle of gender equality in this regard, planning interesting events for individuals and supporting local sports organizations to develop and implement projects to gain physical activity habits. It is included in the Union Activity Guide (EU Working Group "Sport and Health", 2008). Time is an abstract concept that cannot be bought and brought back to the past (Gürbüz and Aydın, 2012). Leisure time, which is a part of time, is explained as the time other than the time spent by individuals for work (McLean and Hurd, 2012, p.20). Recreational activities are considered as activities that individuals perform in their spare time. Recreation is activities based on physical, mental, social and spiritual motivation of people's own will, outside of their working lives, in order to realize or renew themselves (Kesim, 2016).

Peoples, Activities carried out in open or closed areas in their spare time, based on physical activities aimed at having fun, socializing, and staying physically and mentally dynamic and healthy, are expressed as sportive recreation activities (Şahin and Kocabulut, 2014, p. 51). Recreational activities are also important in terms of contributing to education, advancing economic and cultural development, restoring and protecting mental and physical health, and preventing behaviors that are inappropriate for society (Özdağ, 1996). Studies also reveal that people do not engage in such activities that are important to them for various reasons, or that they are prevented for various reasons (Alexandris, 1997; Kyle & Mowen, 2003). According to the results of empirical studies, the main factors affecting the individual's participation in recreational activities are, in order of importance: They were determined as "money", "time", "lack of friends", "transportation" and "facility" (Koçak, 2005; Shinew, et al. 2004). Rapid change, increase in the rate of urbanization, decrease in mobility due to technological developments, intense working hours and the health problems they bring, increase the importance of recreation areas day by day. Changes in social and physical environmental conditions make it difficult for people to adapt, and this creates unhappy and high-stress societies. At this point today, people looking for happiness and peace have turned to recreational activities because many studies conducted in the field of recreation around the world have shown that such activities have a positive effect on people's physical and psychological state. Moreover, it has become a matter of curiosity why people cannot participate in activities that are so important for their physical and psychological health. and has been examined by many researchers (Badia et al., 2011; Emir, 2012; Gümüş, 2012; Gürbüz, et al., 2010; İskender et al., 2015). In order to ensure optimal use of recreation areas, it is necessary to examine the reasons that attract and/or prevent people from these areas and act as a result of the results. This research is important in terms of determining the demands of recreation area users, both in the construction of new areas and in the modernization of existing areas. Therefore; The main purpose of this study is to determine the factors affecting the barriers to recreation participation of individuals working in local governments and whether these factors differ according to the demographic characteristics of individuals working in local governments, and to offer suggestions to local governments and stakeholders in the sector regarding practices that will reduce the barriers to recreation participation of individuals working in local governments. It is noteworthy that studies on the subject in the literature are generally conducted on samples of students, individuals working in public institutions, disabled individuals and local people, and individuals working in local governments are ignored in this context. Based on this, the aim of this research is to examine the barriers to recreation participation of individuals working in local government.

2. Metod

In this research, a descriptive survey model, which is a quantitative research model, was used. In this model, data is collected to test hypotheses and find answers to questions about the current situation of the subject to be researched. In descriptive research, case studies, developmental and comparative research methods and scanning methods are used. In this research, screening

method was applied. This method is used to reveal the current situation. By collecting data through surveys, large audiences can be easily reached (Gökdağ, 2013).

2.1. Universe Sample: In line with the purpose of the research, the population of the research consists of local government employees, and the sample consists of a total of (n = 202) volunteer individuals, 102 of whom are men and 100 of whom are women, determined by the convenience sampling method.

2.2. Data Collection Process: After giving information about the research to the participants, questions were asked to determine their gender, age, marital status, income level, having leisure and participating in leisure activities, created by the researcher. To determine individuals' Recreation Area Participation Barriers, the Recreation Area Participation Barriers Scale (RAPB), consisting of 17 items developed by Gümüş and Özgül (2017), was applied. The scale has five sub-dimensions: safety obstacle (4 items), individual obstacle (4 items), sports field obstacle (3 items), time obstacle (3 items) and friend obstacle (3 items).

Cronbach's alpha values for the sub-dimensions of the recreation area participation barriers scale are 0.91; .90 in the "security obstacle" sub-dimension, .83 in the "individual obstacle" sub-dimension, .81 in the "Time obstacle" sub-dimension, .76 in the "Friend obstacle" sub-dimension, .91 in the "Sports field obstacle" sub-dimension and .91 in the individual obstacle sub-dimension. It was calculated as .84 (Gümüş and Özgül, 2017). The scale is rated in a 5-point Likert scale form.

2.3. Statistical analysis

The data were transferred to the IBM SPSS 25 Package program and statistical analyzes were carried out through the program. As a result of the normality test, it was determined that the data did not show a normal distribution. For statistical analysis, Mann Whitney-U tests were used for binary variables and Kruskal Wallis tests were used for more than two variables. In the statistical analysis and interpretation, the significance level was taken into account as 0.05.

3. Finding

Table.1

Demographic Characteristics

	Groups	(n)	(%)
Age	19-27 age	29	14.4
	28-36 age	57	28.2
	37-45 age	67	33.2
	46-54 age	30	14.9
	55 and above age	19	9.4
	Total	202	100.0
Gender	Male	102	50.5
	Female	100	49.5
	Total	202	100.0
Marital status	Married	133	65.8
	Single	69	34.2
	Total	202	100.0
Income level	Low	36	17.8
	Middle	117	57.9
	Good	49	24.3
	Total	202	100.0
Enough Leisure	Yes	83	41.1
	No	119	58.9
	Total	202	100.0
Participating in a leisure activity (Weekly)	1-2 days	182	90.1
	3 or 4 days	20	9.9
	Total	202	100.0

When Table 1 is examined, the highest number of participants are those aged 37-45 with 33.2%, followed by those aged 28-36 with 28.2%, those aged 46-54 with 14.9%, and those aged 19-27 with 14.4%, while the least number of participants are those aged 37-45, respectively. It is seen that 9.4 is 55 years old or more. 50.5% of the participants are male and 49.5% are female. While 65.8% are married, 34.2% are single. It is seen that the income levels of the majority of the participants are medium at 57.9%, 24.3% are good and 17.8% are low. It is seen that 58.9% of the participants do not have enough leisure, while 41.1% have enough leisure. It is seen that 90.1% of the participants participate in weekly leisure activities for 1-2 days, and 9.9% participate in 3-4 days of weekly leisure activities.

Table 2.

Kruskal Wallis Test Results of RAPB Scores According to the "Age" Variable

RAPB	Age	N	Rank averages	Sd	X ²	P
Security Barrier	19-27 age	29	101.84	4	2.123	.713
	28-36 age	57	107.10			
	37-45 age	67	96.66			
	46-54 age	30	108.45			
	55 and above age	19	90.29			
	Total	202				
Time Barrier	19-27 age	29	99.72	4	.435	.980
	28-36 age	57	98.14			
	37-45 age	67	104.71			
	46-54 age	30	101.68			
	55 and above age	19	101.68			
	Total	202	102.68			
Friend Barrier	19-27 age	29	104.36	4	1.242	.871
	28-36 age	57	99.39			
	37-45 age	67	99.63			
	46-54 age	30	98.68			
	55 and above age	19	114.50			
	Total	202				
Sports Field Barrier	19-27 age	29	91.16	4	7.448	.114
	28-36 age	57	99.95			
	37-45 age	67	100.59			
	46-54 age	30	125.75			
	55 and above age	19	86.87			
	Total	202				
Individual Barrier	19-27 age	29	90.34	4	1.805	.772
	28-36 age	57	104.07			
	37-45 age	67	100.44			
	46-54 age	30	103.40			
	55 and above age	19	111.55			
	Total	202				

When Table 2 was examined, no statistically significant difference could be detected in RAPB according to the age variable. (p>.05).

Table 3.
Mann-Whitney U Test results of RAPB score according to "Gender"

RAPB	Gender	N	Rank Average	Sum of Ranks	U	P
Security Barrier	Male	102	95.95	9786.50	4533.500	.171
	Female	100		10716.50		
	Total	202				
Time Barrier	Male	102	93.51	9538.00	4285.000	.047
	Female	100	109.65	10965.00		
	Total	202				
Friend Barrier	Male	102	106.19	10831.50	4621.500	.245
	Female	100	96.72	9671.50		
	Total	202				
Sports Field Barrier	Male	102	101.90	10393.50	5059.500	.922
	Female	100	101.10	10109.50		
	Total	202				
Individual Barrier	Male	102	98.13	10009.00	4756.000	.405
	Female	100	104.94	10494.00		
	Total	202				

When Table 3 is examined, according to the gender variable of RAPB, there is a significant difference in favor of women in the Time barrier sub-dimension ($U=4285.000$ $p<.05$), while there is a significant difference in the other sub-dimensions ($U=4533.500$; 4621.500 ; 5059.500 ; 4756.000 $p>.05$). It was determined that there was no difference in direction.

Table 4.
Mann-Whitney U Test results of RAPB score according to "Marital Status"

RAPB	Marital status	N	Rank Average	Sum of Ranks	U	P
Security Barrier	Married	133	94.39	12553.50	3642.500	.016
	Single	69		7949.50		
	Total	202				
Time Barrier	Married	133	99.09	13178.50	4267.500	.410
	Single	69	106.15	7324.50		
	Total	202				
Friend Barrier	Married	133	98.27	13070.00	4159.000	.272
	Single	69	107.72	7433.00		
	Total	202				
Sports Field Barrier	Married	133	101.06	13441.50	4530.500	.882
	Single	69	102.34	7061.50		
	Total	202				
Individual Barrier	Married	133	102.43	13623.50	4464.500	.751
	Single	69	99.70	6879.50		
	Total	202				

When Table 4 is examined, a significant difference in favor of singles ($U=3642.500$ $p<.05$) was found in the Security barrier sub-dimension according to the marital status variable of RAPB, while there was a statistically significant difference in the other sub-dimensions ($U=4267.500$; 4159.000 ; 4530.500 ; 4464.500 $p>.05$). It was determined that there was no significant difference.

Table 5.
Kruskal Wallis Test Results of RAPB Scores According to the "Income Level" variable

RAPB	Income level	N	Rank Average	Sd	X ²	P	Fark
Security Barrier	Low	36	105.42	2	.245	.885	
	Middle	117	101.28				
	Good	49	99.14				
	Total	202					
Time Barrier	Low	36	116.22	2	3.194	.203	
	Middle	117	100.03				
	Good	49	94.20				
	Total	202					
Friend Barrier	Low	36	114.88	2	4.254	.119	
	Middle	117	102.64				
	Good	49	88.96				
	Total	202					
Sports Field Barrier	Low	36	110.71	2	2.253	.324	
	Middle	117	102.62				
	Good	49	92.06				
	Total	202					
Individual Barrier	Low ^a	36	118.79	2	11.706	.003	c-a
	Middle ^b	117	105.91				
	Good ^c	49	78.27				
	Total	202					

When Table 5 is examined, while there is no significant difference in the sub-dimensions of Security, Time, Friends and Sports Field barriers according to the income level variable of RAPB, it was determined that there is a significant difference in the Individual barrier sub-dimension ($p < .05$). It seems that this situation arises from the difference between low and good income levels, and between medium and good income levels.

Table 6.

Mann-Whitney U Test results of RAPB score according to "Do you have enough leisure?"

RAPB	Enough Leisure	N	Rank Average	Sum of Ranks	U	P
Security Barrier	Yes	83	97.49	8091.50	4605.500	.413
	No	119	104.30	12411.50		
	Total	202				
Time Barrier	Yes	83	75.15	6237.50	2751.500	.000
	No	119	119.88	14265.50		
	Total	202				
Friend Barrier	Yes	83	100.11	8309.00	4823.000	.776
	No	119	102.47	12194.00		
	Total	202				
Sports Field Barrier	Yes	83	93.64	7772.00	4286.000	.107
	No	119	106.98	12731.00		
	Total	202				
Individual Barrier	Yes	83	92.01	7637.00	4151.000	.053
	No	119	108.12	12866.00		
	Total	202				

When Table 6 is examined, it can be seen that RAPB's Do you have enough leisure? While a highly significant difference was found in the Time barrier sub-dimension ($U=2751.500$ $p < .05$) according to the variable, it was determined that there was no significant difference in the other sub-dimensions ($U=4605.500$; 4823.000 ; 4286.000 ; 4151.000 $p > .05$).

Table 7.

RAPB score: "How many days a week do you participate in leisure activities?" According to Mann-Whitney U Test Results

RAPB	Participating in a leisure activity (Weekly)	N	Rank Average	Sum of Ranks	U	P
Security Barrier	1-2 days	182	102.21	18603.00	1690.000	.599
	3-4 days	20	95.00	1900.00		
	Total	202				
Time Barrier	1-2 days	182	105.81	19257.50	1035.500	.001
	3-4 days	20	62.28	1245.50		
	Total	202				
Friend Barrier	1-2 days	182	102.95	18736.00	1557.000	.285
	3-4 days	20	88.35	1767.00		
	Total	202				
Sports Field Barrier	1-2 days	182	102.66	18684.50	1608.500	.390
	3-4 days	20	90.93	1818.50		
	Total	202				
Individual Barrier	1-2 days	182	104.81	19075.00	1218.000	.015
	3-4 days	20	71.40	1428.00		
	Total	202				

When Table 7 is examined, RAPB's question: How many days a week do you participate in leisure activities? While there was a significant difference in favor of 1-2 days (U=1035.500; 1218.000 p<.05) in the Time and Individual disability sub-dimensions according to the variable, it was determined that there was no significant difference in the other sub-dimensions (U=1690.000; 1557.000; 1608.500 p>.05).

4. Discussion and Conclusion

The advancement of technology has brought various conveniences to people's lives and business life. However, as a result of these conveniences, individuals' physical activities have decreased and this has caused some physiological and psychological problems. Individuals have turned to recreational activities in order to get rid of these discomforts and have a more enjoyable time. Local governments in Europe are developing their work in this field by attaching great importance to recreational activities (Gümüş et al., 2017). Individuals have the freedom to choose different recreational activities at different times and in different places (Yılmaz, 2006). Research shows that demographic factors such as gender, age, income level, education level, health status and occupation, as well as factors such as the cultural structure of the society they live in, level of economic development and social environment are effective when individuals choose recreational activities (Gümüş et al., 2017). No statistically significant difference could be detected in the recreation area participation barriers scale according to the age variable. This result means that appropriate opportunities should be provided for each age group to participate in recreational activities. Keskin, Akova and Öz (2015) stated that the age variable does not create a significant difference in participation in recreational activities. However, there are also sources in previous studies showing that the age variable prevents participation (Jackson and Henderson, 1995; Mowen, Payne and Scott, 2005; cited in Zanon et al., 2013). These sources indicate that age has a hindering effect on participation in recreational activities. Another study, Torkildsen (2005), stated that the age factor is an important variable in individuals' participation in recreational activities and that their participation in recreational activities may decrease as people get older. For this reason, he pointed out that the age factor may partially prevent participation in recreational activities. Akgül (2011) stated that individuals' attitudes towards recreational activities may differ depending on age. While it was determined that there was a significant difference in the "Time" barrier sub-dimension in the recreation area participation barriers scale according to the gender variable, no significant differences were found in other sub-dimensions. In a similar research conducted; In the studies

conducted by Alexandris and Carroll (1997) on university students, it is stated that the gender factor is an important variable affecting participation in leisure activities. According to the marital status variable, a significant difference was found in the "Security" obstacle sub-dimension of the recreation area participation barriers scale, while there was a significant difference in the other sub-dimensions. No differentiation was found. Şapçılar, Kalkan and Büyükşalvarcı (2019) stated in their study that the marital status of individuals is an important factor in their participation in recreational activities. Contrary to our research results; Ardahan and Lapa (2011) stated in their study that marriage does not positively affect participation in recreational activities. According to the Income Level variable, no significant difference was found in the sub-dimensions of "Security", "Time", "Friends and Sports Area" obstacles in the recreation area participation barriers scale, while "It was determined that there was a significant difference in the "individual" disability sub-dimension. It has been determined that this significant difference is in favor of individuals with "low" income levels. As a result, individuals with low income levels may have limited financial resources. In this case, costs included under individual barriers (e.g. activity fees, travel expenses) may become a bigger obstacle. Do you have enough leisure? While a significant difference was found in the "Time" barrier sub-dimension of the recreation area participation barriers scale according to the variable, no significant differences were found in the other sub-dimensions. The significant difference in time barrier shows that time constraints are an important factor in individuals' participation in recreational activities. It is thought that the time barrier is an undeniable fact due to the limited time that individuals can spare for recreational activities due to the intensity of daily life, work or other responsibilities. In their study, Temir and Gürbüz (2012) stated that the time factor was the first factor in participants' participation in recreational activities. How many days a week do you participate in leisure activities? While a significant difference was found in the "Time" and "Individual" obstacle sub-dimensions of the recreation area participation barriers scale according to the variable, no significant difference was found in the other sub-dimensions. When the time barrier sub-dimension is evaluated, it is understood that individuals with less leisure experience time constraints in participating in recreational activities. This situation shows that individuals limit the time they can devote to recreational activities due to the intensity of daily life, work or other responsibilities. When the individual obstacle sub-dimension is evaluated, it is evaluated that the individual factors that prevent participation in recreational activities are related to the individual's own internal motivation, interest level and personal preferences. It is thought that this is due to the low interest and motivation in recreational activities among individuals with low participation rates or the fact that personal obstacles are at the forefront. Our research shows that the level of disability of individuals working in local governments to participate in recreational activities still exists and that this is a situation that requires a solution in this field. In addition, the fact that the frequency of participation was found to be as low as 1-2 days a week shows that local governments should provide more recreation opportunities for their employees.

As a result, it can be said that supporting the participation of municipal employees in recreational activities will be important for the development of both their work efficiency and well-being.

References

- Akgül, B. M. (2011). *Farklı kültürlerdeki bireylerin boş zaman aktivitelerine yönelik tutumlarının değerlendirilmesi: Ankara-Londra örneği*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alexandris, K., Carroll, B. (1997). Demographic differences in the perception of constraints on recreational sport participation results from a study in Greece. *leisure studies* 16, 107, 125.
- Ardahan, F., & Lapa, T. Y. (2011). Açık alan rekreasyonu: bisiklet kullanıcıları ve yürüyüşçülerin doğa sporu yapma nedenleri ve elde ettikleri faydalar. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1327-1341.

- Badia, M., Orgaz, B. M., Verdugo, M. A., Ullan M. A. & Martinez, M. M. (2011). Personal factors and perceived barriers to participation in leisure activities for young and adults with developmental disabilities. *Research in Developmental Disabilities*, 32, 2055-2063.
- Emir, E. (2012). *Rekreatif etkinliklere katılımın önündeki engellerin belirlenmesi: üniversite öğrencileri örneği*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.
- EU Working Group "Sport And Health". (2008). EU Working Group "Sport And Health": Final Report. Erişim tarihi: 3 Nisan 2023.
- Gökdağ, M. (2013). Araştırma Yöntemleri. <http://tumdersnotlarim.blogspot.com/2013/10/arastirmayontemleri.html>: 1 Nisan 2023 adresinden alınmıştır.
- Gümüş, H. (2012). *Fiziksel aktivite için park ve rekreasyon alanlarına gelen kullanıcıların mekân seçimini ve aktiviteye katılımını etkileyen faktörler* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- Gümüş, H., & Özgül, S.A. (2017). Rekreasyon alanı kullanımına ilişkin katılım engelleri ve tercih etkenleri ölçeklerinin geliştirilmesi, *Journal of Human Sciences*, 14(1), 865-882.
- Gürbüz, M., & Aydın, A. H. (2012). Zaman kavramı ve yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 1-20.
- İskender, A., Avcı, C. & Yaylı, A. (2015). Gençlerin serbest zaman değerlendirme aracı olarak rekreatif faaliyetlere katılım düzeylerinin belirlenmesi. *Journal of Recreation and Tourism Research*. 2 (1), 36-42.
- Jackson, E. L., & Henderson, K. A. (1995). Gender-based analysis of leisure constraints. *Leisure sciences*, 17(1), 31-51.
- Karasar, N. (2009) *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kesim, Ü. (2016). İşyeri rekreasyonu. İçinde S. Karaküçük (Edt.), *Rekreasyon bilimi*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Keskin, M., Akova, O., Öz, M. (2015). Turizm eğitimi alan öğrencilerin rekreasyonel etkinliklere katılımlarının önündeki engellerin belirlenmesine yönelik bir çalışma. *Journal of Recreation and Tourism Research*. 2(4), 37-45.
- Kılbaş, Ş. (2001). *Rekreasyon*. Adana: Anaca Yayınları.
- Koçak, S. (2005). Perceived barriers to exercise among university members. *Journal of the International Council for Health Physical Education, Recreation, Spor and Dance*, 41, 34-36.
- Kyle, GT., & Mowen, AJ. (2003). An examination of the relationship between leisure constraints, involvement and commitment. *Proceedings of the 2003 Northeastern Recreation Research Symposium*.
- McLean, D., & Hurd, A.D. (2012). *Kraus' recreation and leisure in modern society* (9th Eds.). USA: Jones & Bartlett Learning Inc. 20
- Mirzeoğlu, N. (2006). (Ed). *Spor bilimlerine giriş*. Ankara: Spor Yayınları.
- Mowen, A. J., Payne, L. L., & Scott, D. (2005). Change and stability in park visitation constraints revisited. *Leisure Sciences*, 27(2), 191-204.
- Özdağ, S. (1996). *Yerel yönetimlerde (belediyelerde) rekreatif etkinliklerin yeri ve önemi* (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Pirler, O. (1999). *Belediye başkanlarının görevleri, yetkileri ve sorumlulukları*. Ankara: Bellek Yayınları.
- Shinew, K. J., Floyd, M. F., & Parry, D. (2004). Understanding the relationship between race and leisure activities and constraints: Exploring an alternative framework. *Leisure sciences*, 26(2), 181-199.
- Şahin, İ. & Kocabulut, Ö. (2014). Sportif rekreasyon aktivitelerine düzenli katılımı engelleyen faktörlerin incelenmesi: Akdeniz üniversitesi turizm fakültesi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 1(2), 46-67.
- Şapçılar, M. C., Kalkan, F. ve Büyükşalvarcı, A. (2019). Akademisyenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını engelleyen faktörlerin belirlenmesi: turizm fakülteleri örneği, *Uluslararası Akademik Yönetim Bilimleri Dergisi*, 5 (7): 9-29.
- Temir, Ö. & Gürbüz, B. (2012). Rekreasyonel aktivitelere katılımın önündeki engellerin incelenmesi. 1. *Rekreasyon Araştırmaları Kongresi*, 12-15 Nisan, Antalya.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure and recreation management*. (5th Edition). USA: Routledge.
- Yılmaz, R. (2006). Saroz körfezi'nin turizm ve rekreasyonel kullanım potansiyeli üzerine bir araştırma. *Turkish Journal of Forestry*, 7(1), 124-135.
- Yüksel, H.B. (2002). *Sporun kitlelere yaygınlaştırılmasında kitle iletişim araçlarının yeri ve önemi* (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Zanon, D., Doucouliagos, C., Hall, J., & Lockstone-Binney, L. (2013). Constraints to park visitation: A meta-analysis of North American studies. *Leisure sciences*, 35(5), 475-493.

GENİŞLETİLMİŞ TÜRKÇE ÖZET

Giriş: Devlet aracılığıyla yapılması gereken tüm kamu hizmetlerinin bir merkezden yürütülmesi pek mümkün değildir. Bu nedenle özellikle mahalli nitelikteki bazı kamu hizmetlerinin yürütülmesi, merkezi idarenin dışındaki bazı kamu kuruluşlarına bırakılmıştır. Kamu hizmetlerinden bazılarının merkezi idare örgütleri dışındaki başka kamu tüzel kişilerce yapılması yerel yönetimler (Pirlar, 1999) olarak ifade edilmektedir. Spor ve rekreasyon konusunda yerel yönetimlere düşen görevlerin bazıları; spor ve dinlenme tesislerinin envanteri hazırlanarak güncellemek, spor alanlarının kolay ulaşılabilir nitelikte planlanması, spor tesislerinin açık erişimli olmasını sağlamak ve bu konuda cinsiyet eşitliği ilkesini benimsemek, bireyler için ilgi çekici etkinlikler planlamak ve yerel spor kuruluşların fiziksel aktivite alışkanlığı kazandırmaya yönelik proje geliştirmesini ve uygulamasını desteklemek Avrupa Birliği Aktivite Kılavuzunda yer almaktadır (EU Working Group “Sport and Health”, 2008).

Yöntem: Bu araştırmada nicel bir araştırma modeli olan betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Bu modelde araştırma yapılmak istenilen konunun var olan durumuna yönelik hipotezleri test etmek ve sorulara cevap bulmak için veriler toplanmaktadır. Betimsel araştırmalarda örnek olay, gelişimci ve karşılaştırmalı araştırma yöntemi ve tarama yöntemleri kullanılmaktadır. Bu araştırmada tarama yöntemi uygulaması yapılmıştır. Bu yöntem mevcut olan durumu ortaya çıkarmak için kullanılmaktadır. Anketler yoluyla veriler toplanarak geniş kitlelere kolaylıkla ulaşılabilmektedir (Gökdağ, 2013). Katılımcılara araştırma hakkında bilgi verildikten sonra araştırmacı tarafından oluşturulan cinsiyet, yaş, medeni durum, gelir düzeyi, boş zamana sahip olma ve boş zaman aktivitelerine katılma durumların belirlemeye yönelik sorular yöneltilmiştir. Bireylerin Rekreasyon Alanı Katılım Engellerini belirlemek için Gümüş ve Özgül (2017) tarafından geliştirilen 17 maddeden oluşan Rekreasyon Alanı Katılım Engelleri Ölçeği (RAKE) uygulanmıştır. Ölçeğin güvenlik engeli (4 madde), bireysel engel (4 madde), spor alanı engeli (3 Madde), zaman engeli (3 Madde) ve arkadaş engeli (3 Madde) beş alt boyutu bulunmaktadır. Rekreasyon alanı katılım engelleri ölçeğine ait alt boyutlara ilişkin Cronbach alfa değerleri ise ölçeğin 0,91; “Güvenlik engeli” alt boyutunda .90, “bireysel engel” alt boyutunda .83, “Zaman engeli” alt boyutunda .81, “Arkadaş engeli” alt boyutunda .76, “Spor alanı engeli” alt boyutunda .91 ve bireysel engel alt boyutunda .84 olarak hesaplanmıştır (Gümüş ve Özgül, 2017). Ölçek 5’li Likert ölçek formunda derecelendirilmiştir. Araştırma amacı doğrultusunda araştırmanın evrenini yerel yönetim çalışanları, örneklemini ise kolayda örnekleme yöntemi belirlenen 102’si erkek, 100’ü kadın toplam (n=202) gönüllü birey oluşturmaktadır. Veriler, IBM SPSS 25 Paket programına aktarılarak istatistiksel analizler program aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Normallik testi sonucunda verilerin normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. İstatistiksel analiz olarak ikili değişkenlerde Mann Whitney-U ve ikiden fazla değişkenler için ise Kruskal Wallis testleri kullanılmıştır. Verilerin istatistiksel analizinde ve yorumlanmasında, anlamlılık düzeyi 0.05 olarak dikkate alınmıştır. **Sonuç:** Sonuç olarak, Belediyelerde çalışanların rekreasyonel aktivitelere katılımları desteklemek onların hem iş verimi hem de iyilik hallerinin gelişimi açısından önemli olacağı söylenebilir.

E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin (EKMÖ) Üniversite Öğrencileri Örnekleminde Doğrulayıcı Faktör Analizi ile İncelenmesi

Mustafa Enes Işıkgöz¹, Pınar Güzel Gürbüz², Melike Esentaş Deveci³ Uygur Ulusoy⁴

Özet

Bu çalışmada Öz ve Üstün (2019) tarafından geçerlilik ve güvenilirliği sağlanarak geliştirilen "E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği"nin doğrulayıcı faktör analizi ile üniversite öğrencileri örnekleminde doğrulanması amaçlanmıştır. Tarama modelinde desenlenen bu araştırmaya; bir devlet üniversitesinin çeşitli lisans programlarında öğrenim gören 149'u kadın ve 154'ü erkek olmak üzere toplam 303 öğrenci katılmıştır. Çalışmada ölçeğin yapısal geçerliliğini doğrulamak için birinci ve ikinci düzey doğrulayıcı faktör analizleri, ardından güvenilirlik analizleri gerçekleştirilmiştir. Birinci düzey doğrulayıcı faktör analizi sonucunda χ^2 /sd oranı 2.63, RMSEA değeri 0.07, ikinci düzey doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ise χ^2 /sd oranı 2.90, RMSEA değeri 0.08 olarak kabul edilebilir sınırlar üstünde çıkmıştır. Birinci ve ikinci düzey doğrulayıcı faktör analizinden elde edilen uyum indeksleri benzer olmakla birlikte birinci düzey uyum indeksleri nispeten daha iyi çıkmıştır. Ölçeğin her bir faktörüne ait Cronbach Alfa katsayıları 0.895 ile 0.938 arasında, McDonald Omega katsayıları 0.956 ile 0.978 arasında, toplamda ise 0.987 olarak hesaplanmıştır. Faktörler arasında oluşan pozitif yönlü yüksek korelasyonlar ile faktörlerin ayırt edici geçerliğinin yüksek olduğu saptanmıştır. Bu bulgular doğrultusunda; Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen "E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği"nin yapısal geçerliği üniversite öğrencileri örnekleminde doğrulanmış ve güvenilirlik şartları sağlanarak geçerli bir ölçme aracı olarak kullanılabilceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: E-spor, Doğrulayıcı Faktör Analizi, Motivasyon, Üniversite Öğrencileri.

Investigation of E-Sports Participation Motivation Scale (EPMS) with Confirmatory Factor Analysis in University Students Sample

Abstract

This study aimed to validate the "E-Sports Participation Motivation Scale", which was developed by Öz and Üstün (2019) by ensuring its validity and reliability, within a sample of university students via confirmatory factor analysis. A total of 303 students, 149 of whom were female and 154 of whom were male, studying in various undergraduate programs of a state university participated in this research, which was designed as a survey model. In the study, first and second-level confirmatory factor analyses were conducted to verify the structural validity of the scale, which was followed by reliability analyses. As a result of the first level confirmatory factor analysis, χ^2 /sd ratio was 2.63 and the RMSEA value was 0.07, and as a result of the second level confirmatory factor analysis, χ^2 /sd ratio was 2.90 and the RMSEA value was 0.08, which were above acceptable limits Cronbach's alpha coefficients for each factor of the scale were calculated between 0.895 and 0.938, and McDonald Omega coefficients were calculated between 0.956 and 0.978, and 0.987 in total. The high positive correlations between the factors indicated that the discriminant validity of the factors was high. In line with these findings, the construct validity of the "E-Sports Participation Motivation Scale" developed by Öz and Üstün (2019) was confirmed within a sample of university students and it was concluded that it can be used as a valid measurement tool whose validity and reliability conditions were confirmed.

Key Words: E-sports, Confirmatory Factor Analysis, Motivation, University Students.

Alıntı:

Işıkgöz, M.E., Güzel Gürbüz, P., Esentaş Deveci, M. & Ulusoy, U. (2023). E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin (ekmö) üniversite öğrencileri örnekleminde doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmesi. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 70-83.

¹ Mardin Artuklu Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Mardin, Türkiye, E-mail: m.enesisikgoz@gmail.com

² Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa, Türkiye, E-mail: pnguzel@yahoo.com

³ Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa, Türkiye, E-mail: melike.esentas@windowslive.com

⁴ Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa, Türkiye, E-mail: uygur10ulusoy10@gmail.com

1. Giriş

Bireylerin yaşamlarında önemli bir yere sahip olan spor; kişinin sosyalleşmesini, fiziksel, zihinsel, bilişsel yönden gelişmesini sağlayan kültürel, eğlendiren, öğreten ve rekabetçi bir olgudur. Tarihsel süreçte insanların yaşamlarında farklı formlarda yer alan spor olgusu, günümüze kadar önemini hep korumuştur. İletişim ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte yaşanan hızlı değişim ve dönüşüm, bireyler üzerinde oluşan davranış farklılaşmaları, yaşanan toplumsal değişimler hayatın her alanında olduğu gibi spor alanına da yansımıştır. Nitekim bu yansıma, teknoloji ve sporu birleştirerek, sporun teknolojik bir formu olarak elektronik sporu (e-spor) ortaya çıkarmıştır (Güleryüz ve ark., 2020; Jenny, 2017).

E-spor; bireylerin fiziksel ya da zihinsel yeteneklerini eğitip geliştirirken iletişim ve bilgi teknolojilerini kullandığı bir spor etkinliği olarak tanımlanmaktadır. Geleneksel sporlardan farkı ise elektronik ortamda kolaylıkla oynanması olarak ifade edilmektedir (Wagner, 2006). Argan ve ark., (2006)'na göre e-spor; dünyanın farklı yerlerinde olan ya da farklı yerlerinden gelen insanların internet aracılığıyla oyun oynayabilecekleri hem zihinsel hem de fiziksel bir çaba gerektiren spordur. Her yaştan bireyin yoğun çalışma ortamında yararlanılabileceği bir rekreatif aktivite olarak kabul edilmeye başlayan e-sporun da içerisinde yer aldığı dijital oyunların doğru kullanım halinde etkin bir spor aracı olabileceği düşünülmektedir (Esentaş ve ark., 2018). Teknolojinin de hızlı gelişim ve değişimi de göz önüne alındığında elektronik oyunlar gibi kolay erişilebilir rekreatif etkinlikler önem kazanmaktadır (Yıldız, Güzel ve Esentaş, 2020). Uluslararası Spor Federasyonu (IESF, 2023)'na göre ise e-spor; oyuncuların çeşitli oyunlarda rekabet etmek için fiziksel ve zihinsel yeteneklerini kullandıkları rekabetçi bir spordur. E-sporda; “Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA)”, “Birinci Şahıs Nişancı (FPS)”, “Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (RTS)”, “Belli Bir Alanda Belirli Sayıda Düşmandan Kurtularak Hayatta Kalmaya Çalışma Oyunu (Battle Royale)”, “Spor Dallarının (Futbol, Basketbol, Otomobil, Voleybol vb.) Sanal Ortama Uyarlanmış Halleri (Spor)”, “Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG) ve “Dövüş (FIGHTER)” olmak üzere 7 çeşit branş bulunmaktadır (TESFED, 2023). Sporun rekabetçi yapısında olduğu gibi e-sporda da oyuncular becerilerini ve yeteneklerini geliştirmek ve diğerlerinden daha iyi performans göstermek için rakipleri ile rekabet etmektedirler (Burk, 2013).

E-sporun tarihi bilgisayarın ortaya çıkmasına kadar uzanmaktadır (Scholz ve ark., 2019). Bir görüşe göre 1972 yılında Stanford Üniversitesi yapay zekâ laboratuvarında gerçekleştirilen “uzay savaşı (Spacewar)” oyunu (Baker, 2016; Li, 2016), diğer bir görüşe göre ise 1980 yılında New York'ta TV'de canlı yayınlanan “uzay istilacıları (Space Invaders)” yarışması ile başladığı kabul edilmektedir (Borowy, 2012; Olsen, 2015; Wolf, 2012). Ancak 1980 ve 1990'lı yıllar, e-spor için dönüm noktasıdır. Bu yıllarda dijital oyunlarının oynandığı “Arcade” denilen atari salonları ve teknolojik gelişmelerle beraber evlerde joystick vb. araçlarla oynan konsol oyunları yaygınlık kazanmıştır (Akgöl, 2019; Snavelly, 2014). 1997 yılında ABD'de “Red Annihilation” adıyla düzenlenen turnuva ile ilk resmi e-spor turnuvası başlamıştır (Walther, 2001). Milenyum çağı ile birlikte bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler e-sporun küresel ölçekli olarak hızla yaygınlaşmasına ve kurumsallaşmasına yol açmıştır. 2000 yılında; Almanya Köln'de “Elektronik Spor Ligi (ESL)'nin”, Güney Kore'de “Kore e-Spor Birliği (KESPA)'nin, 2008 yılında yine Güney Kore'de “Uluslararası E-Spor Federasyonu (IESF)” nun kurulması bazı önemli gelişmelerdir (Seo, 2013; Taylor, 2015; Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). 130 üye ülkenin ulusal federasyonları ile görevine devam etmekte olan IESF, e-sporu geleneksel sporlarla aynı düzeyde rekabet edebilecek bir seviyeye getirme misyonu ile görev yapmaktadır (IESF, 2023).

Türkiye'de e-spor kapsamında ilk olarak 2011 yılında “Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF)” kurulmuştur. 2013 yılında ise bu federasyon, “Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu (GOSBF)” altında “Dijital Oyunlar Asbaşkanlığı” seviyesine indirilmiştir. 2018 yılında ise Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB) bünyesinde “Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED)” kurulmuş ve halen hizmetini sürdürmektedir. İESF'e üye olan TEFED aynı

zamanda; “Global Esports Federation” ve “Avrupa E-spor Federasyonu (EFF)” nun kurucu yönetim kurulu üyesidir (TESFED, 2023).

Günümüzde e-spor, çevrimiçi oyunlar ve çevrimiçi yayın teknolojilerinin artan kaynak etkisiyle en hızlı büyüyen sektör haline gelmiştir. Sporda yeni bir alan oluşturan e-sporun giderek sağlıklı bir şekilde gelişeceği ve geleneksel sporlar ile arasındaki çizginin kaybolmaya devam edeceği ifade edilmektedir (Bányai ve ark., 2019; Hewitt, 2014; Hollis, 2015; Miah, 2019; Statista, 2023; Warr, 2014). Sporun katılımındaki ve ticari değerindeki etkileyici büyüme, e-sporun 21. yüzyılın gelişmekte olan sporları arasında yer kazanmasına yardımcı olmaktadır (Hindin ve ark., 2020). Dünya çapında 450 milyondan fazla izleyici kitlesi ve 2020'de yaklaşık 1 milyar dolarlık geliri ile e-spor artık bir heves olmaktan öte teknolojik ve kültürel bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Migliore, 2021). Nitekim 2024 yılında e-spor izleyici sayısının 577 milyon olacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2021). E-spor aynı zamanda hem rekreasyonel hem de bir spor turizmi olarak rekreasyon ve turizm alanlarına da önemli ekonomik ve sosyal fayda sağlamaktadır (Çağlayan ve Uygur, 2022).

Genç nesil üzerinde güçlü ve etkili bir olgu olarak karşımıza çıkan e-spor, sosyo-psikolojik ve ekonomik olarak bireylerin davranış kalıpları üzerinde önemli bir yer tutmaktadır. Artık e-spor oyunları dünyanın her yerinden birçok kişi tarafından aynı anda gerçek zamanlı olarak oynanabilmektedir (Hedlund ve ark., 2021). Elektronik bir pazarlama alanı olarak e-spor etkinlikleri uluslararası şirketler tarafından dikkatli bir şekilde takip edilmektedir. Ayrıca e-spor tüketimine ilişkin oluşan pazar ile birlikte özellikle bireylerin davranışsal yönüne odaklanılmakta ve bu yönde araştırmalar yapılmaktadır (Statista, 2023). Genel olarak spor tüketicilerinin davranışsal niyetleri; “1. Oyuna katılım, 2. Oyunda bulunma, 3. Spor izleme 4. Spor okuyucuları, 5. Spor dinleyicileri, 6. Spor için internet kullanımı ve 7. Takım ürünlerini satın alma” olmak üzere yedi gösterge üzerinden değerlendirilmektedir (Chen ve ark., 2018; Solomon, 2017). Bu göstergelerin oluşumunda birçok faktör rol oynamaktadır. Bu faktörler arasında ise bireylerin davranışları üzerinde etki yaratarak eylemde bulunmak için harekete geçiren motivasyon faktörü önemli bir yer tutmaktadır (Fishbach ve Woolley, 2022; Ryan ve Deci, 2000).

Geleneksel sporlarda olduğu gibi, e-spor da katılımcılar iki güdü tarafından belirlenen başarılı olmak veya başarısızlıktan kaçınmak duygusu yaşarlar (İkizler ve Karagözoğlu, 1999; Öncü, 2000; Ün, 2012). Kaybedenlerin ya da kazananların olduğu bir yarışma türü olan e-spor da oyuncular becerilerini ve hareketlerini geliştirmek için içsel olarak motive olurlar (Jenny ve ark., 2017). Çünkü e-sporan elde edilen başarı hissi, insanların ruh hali üzerinde olumlu etki yaratarak hayatta daha pozitif bakmalarını sağlamaktadır (Russoniello vd., 2009; Ryan vd., 2006). Uluslararası alan yazın incelendiğinde e-spor ve motivasyon ilişkisi üzerine yapılan araştırmaların (Cai ve ark., 2022; Cheng ve ark., 2023; Co ve ark., 2023; Hong ve ark., 2023; Horoszkiewicz ve ark., 2023; Hua ve ark., 2023; Qian ve ark., 2020; Xu ve ark., 2021; Kim ve Kim, 2020; McNulty ve ark., 2023; Phonsri ve ark., 2023; Raggiotto, ve Scarpi, 2023; Rogers ve ark., 2022; Sanz ve ark., 2023; Wu, 2023; Wu ve ark., 2021) özellikle e-sporun anavatanı sayılan Asya bölgesinde yoğunlaşarak devam ettiği görülmektedir.

Uluslararası araştırmalara paralel olarak Türkiye’de de bu konuda güncel araştırmaların (Ayas, 2020; Bağış, 2021; Gökören, 2022; Kilci ve Göktaş, 2020; Kumartaşlı ve ark., 2022, Gülsoy, 2022; Kabalay, 2022; Kocadağ, 2020; Ozenc, 2020; Özarslan ve Perdahcı, 2023; Özsoy ve Sivrikaya, 2021; Paşaoğlu, 2022; Şimşek ve ark., 2023; Tiring ve Güloğlu, 2023; Tunca ve Gülsoy, 2023; Üstün ve ark., 2022; Yazıcı, 2022; Yüce, 2022; Yıldız ve ark., 2020; Üstün ve ark., 2022) nitel ve nicel yöntemlerle yürütüldüğü görülmektedir. Türkiye’de e-spor motivasyonu ile ilgili yürütülen araştırmalarda veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından oluşturulan görüşme formlarının yanı sıra çeşitli ölçeklerin kullanıldığı görülmektedir. Kim ve Ross (2006) tarafından geliştirilen ve Kilci (2020) tarafından Türkçeye uyarlanan “Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)”, Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen “Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği”, Yüce (2022) tarafından

geliştirilen “e-Spor Tüketim Ölçeği (ETÖ)”, Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)” ve bu çalışmalarda sıklıkla kullanılan, Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)” dür. Geleceğin sporu olarak görülen e-spor aktivitelerine katılan bireyleri motive eden faktörleri belirlemeye yönelik Öz ve Üstün (2019) tarafından açıklayıcı faktör analizi (AFA) ile beş faktörlü olarak geliştirilen “EKMÖ” nün, kullanıldığı çalışmalarda, ölçeğin var olan yapısına ilişkin herhangi bir doğrulayıcı faktör analizi (DFA) bulgusuna rastlanılmamıştır. Bilimsel çalışmalarda ortak bir sonuca varabilmek ve güvenilir sonuçlar elde edebilmek için yapı geçerliliğinin test edilmesi önem arz etmektedir (Akyüz, 2018). Bu çalışmada da Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen EKMÖ’nün beş faktörlü yapısı, üniversite öğrencileri örnekleminde DFA ile doğrulanması amaçlanmıştır. EKMÖ’nün faktör yapısı için ilk kez DFA’nın yapılması çalışma açısından önemli görülmektedir.

2. Yöntem

EKMÖ’nün faktör yapısının üniversite öğrencileri örnekleminde DFA ile incelendiği bu çalışma tarama modelinde desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılı güz döneminde bir devlet üniversitesinin çeşitli lisans programlarında öğrenim gören ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 303 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma grubundan veriler; “Google Docs Form” aracılığı ile 19/10/2022 ile 12/03/2023 tarihleri arasında çevrimiçi ortamda toplanmıştır. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin 149’u (%49.2) kadın, 154’ü (%50.8) erkektir. Öğrencilerin 104’ü (%34.3) 4.sınıf, 93’ü (%30.7) 2.sınıf, 72’si (%23.8) 3.sınıf, 34’ü (%11.2) ise 1.sınıfta öğrenim görmektedir. Öğrencilerin 211’i (%69.6) günde 1-2 saat, 55’i (%18.2) günde 3-4 saat, 37’si (%12.2) günde 5 saat ve üstü E-spor aktivitelerine katıldıklarını belirtmişlerdir.

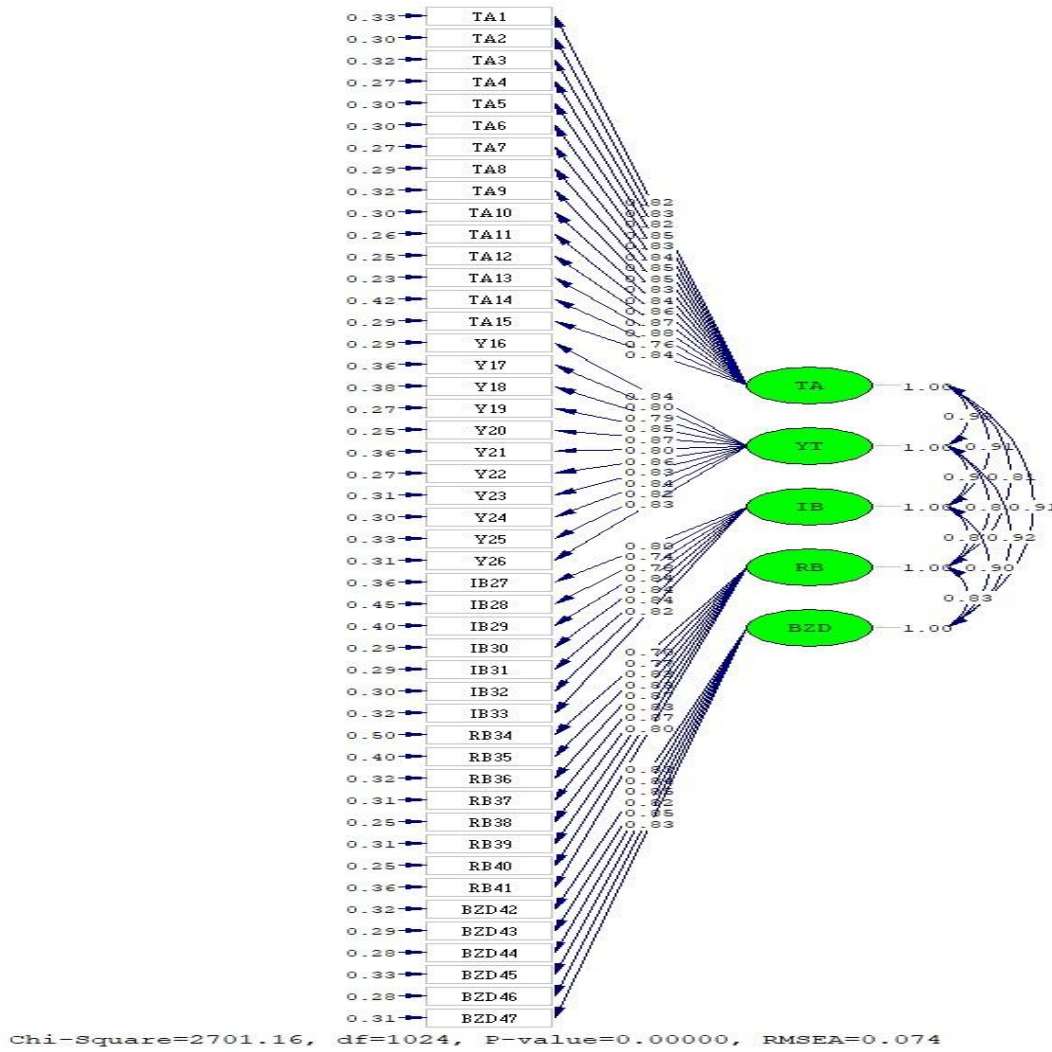
Araştırmada faktör yapısı doğrulanmaya çalışılan EKMÖ; taksonomik alan (15 madde), yetkinlik (10 madde), ilişkisel benlik (7 madde), rekabet ve başarı (8 madde) ve boş zaman değerlendirme (6 madde) olmak üzere beş faktör altında toplam 47 maddeden oluşmaktadır. Ölçek maddeleri “1=kesinlikle katılmıyorum” ile “5=kesinlikle katılıyorum” arasında Likert tipli olarak derecelendirilmiştir. Orijinal ölçeğin açıklayıcı faktör analizi (AFA) sonucuna göre; örneklem yeterliliği için Keiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri 0.974, verilerin faktör analizine uygunluğu için Bartlett Küresellik Testi sonucu ($\chi^2= 24409.205$, $df=1081$, $p<0.001$) olarak anlamlı bulunmuştur. AFA sonucuna göre ölçeğin beş faktörlü yapısının toplam varyansın %66.1’ ini açıkladığı, faktörlere ait Cronbach Alpha iç tutarlık katsayılarının .90 ile .96 arasında, ölçeğin toplamı için .98 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışmada ise ölçeğin yapı geçerliliği ve güvenilirliğine ilişkin analiz sonuçları bulgular bölümünde verilmiştir.

Araştırmada DFA analizine geçmeden önce gerekli varsayımlar test edilmiştir. DFA modelinin doğruluğunu değerlendirmek için Ki-Kare Uyum Testi, Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü (RMSEA), Standartlaştırılmış Ortalama Hataların Karekökü (SRMR), Normlaştırılmış Uyum İndeksi (NFI), Normlaştırılmamış Uyum İndeksi (NNFI), Karşılaştırmalı Uyum İndeksi (CFI), Fazlalık uyum indeksi (IFI) ve Göreli Uyum İndeksi (RFI) değerlerine bakılmıştır. Ölçeğin faktörleri arasında oluşan ilişki düzeyi için “ $r= 0.10-0.29$ düşük”, “ $r= 0.30-0.49$ orta”, “ $r= 0.50-1.00$ yüksek” şeklinde korelasyon aralıkları referans alınmıştır (Cohen, 1992). Ölçeğin güvenilirlik çalışmasında ise Cronbach’s α ve McDonald’s ω güvenilirlik katsayı kestirilmiştir. Verilerin analizi SPSS 27.0 ve Lisrel 8.80 programları ile gerçekleştirilmiştir.

3. Bulgular

Araştırmada EKMÖ’ nün orijinal beş faktörlü yapısı için birinci ve ikinci düzey DFA yapılmıştır. DFA’ ya geçmeden önce veri setinde kayıp veri ve çoklu uç değerlerin olup olmadığı, çoklu normallik varsayımını karşılayıp karşılamadığı kontrol edilmiştir. Yapılan kontrollerde; veri setinde herhangi bir kayıp verinin olmadığı, hesaplanan Mahalanobis uzaklık yöntemine göre ise 0.1 anlamlılık düzeyinde χ^2 tablo değeri üzerinde 6 uç değer yer aldığı tespit edilmiştir. Bu uç değerler veri setinden temizlenerek analize 297 veriden oluşan set ile

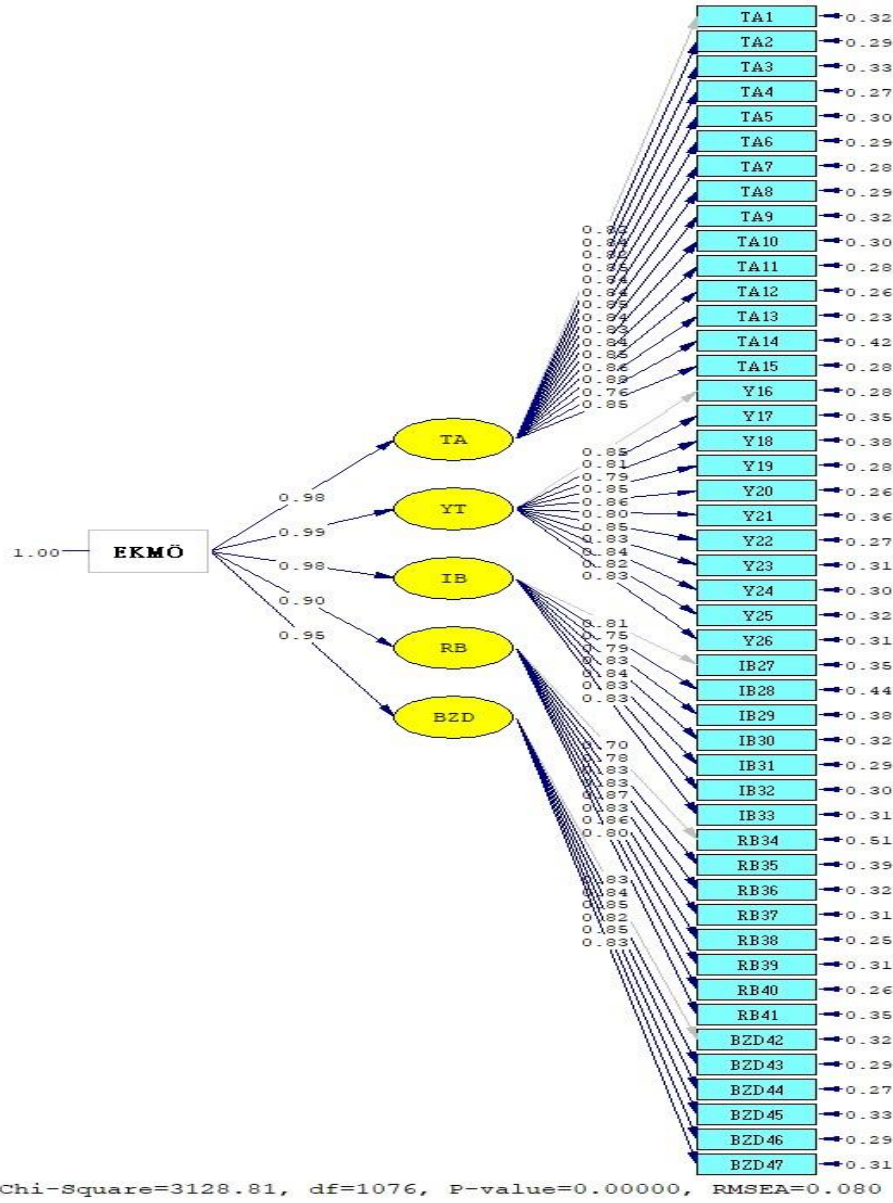
devam edilmiştir. DFA için madde başına en az beş katılımcı (1/5) oranı veya minimum örneklem büyüklüğü 200 olması önerildiğinden, 47 madde ve 297 katılımcıdan oluşan araştırmanın örneklem büyüklüğünün analizler için uygun olduğuna karar verilmiştir (Hair vd., 2010; Kline, 2011). Veri setinin çoklu normallik varsayımını karşılayıp karşılamadığı Mardia'nın çok değişkenli normallik testi ile incelenmiştir. Test sonucunda; değişkenlere ait tekli çarpıklık değerlerinin 0.288 ile 0.534 aralığında, tekli basıklık değerlerinin; -0.965 ile -1.287 aralığında dağıldığı görülmüştür. Ancak çoklu basıklık katsayı değeri ($b=3408.483$, $z=55.691$; $p<0.001$) istatistiksel olarak anlamlı bulunduğundan çok değişkenli normallik varsayımı karşılanamamıştır. Bu nedenle analizlerde ağırlıklandırılmış en küçük kareler (Weighted Least Squares) tahminleme yöntemi kullanılmıştır (Hair vd., 2010). Beş faktör ve 47 maddeden oluşan EKMÖ'nün birinci düzey DFA modeline ilişkin standart çözümleme değerlerini gösteren path diyagramı şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. EKMÖ birinci düzey DFA modeline ait standart çözümleme değerleri

Şekil 1'de birinci düzey DFA'dan elde edilen faktör dağılımları, madde yükleri ve hata varyansları yer almaktadır. Öncelikle maddelerin her biri ile örtük değişkenler arasındaki ilişkinin istatistiki açıdan %99 güven düzeyinde anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($t>2.58$). Maddelerin faktör yükleri TA (taksonomik alan) boyutu için 0.76-0.88; YT (yetkinlik) boyutu için 0.79-0.87; IB (ilişkisel benlik) boyutu için 0.74-0.84; RB (rekabet ve başarı) boyutu için 0.70-0.87 ve BZD (boş zaman değerlendirme) boyutu için 0.83-0.85 aralığında değişmektedir.

Birinci düzey DFA ile EKMÖ'nün orijinal beş faktörlü yapısı doğrulandıktan sonra TA, YT, IB, RB ve BZD faktörlerinin daha üst düzey bir yapı olarak tanımlanan "E-Spor Katılım Motivasyonunun (EKMÖ)" birer bileşeni olup olmadıkları ve üst yapı olarak tanımlanan EKMÖ değişkenine ne ölçüde uyum sağladıklarını belirlemek amacıyla ikinci düzey DFA uygulanmıştır. İkinci düzey DFA modeline ilişkin standart çözümleme değerlerini gösteren path diyagramı şekil 2'de verilmiştir.



Şekil 2. EKMÖ ikinci düzey DFA modeline ait standart çözümleme değerleri

İkinci düzey DFA' da maddelerin her biri ile örtük değişkenler arasındaki ilişki istatistikî açıdan %99 güven düzeyinde anlamlı bulunmuştur ($t > 2.58$). Şekil 2'deki diyagram incelendiğinde ise; faktörlerin standart yüklerine ilişkin katsayıların yüksek ve birbirine çok yakın çıktığı görülmektedir. Faktör yüklerine göre EKMÖ gizil değişkenini sırasıyla; "Yetkinlik (0.99)", "Taksonomik Alan (0.98)", "İş birliği (0.98)", "Boş Zaman Değerlendirme (0.95) ve "Rekabet ve Başarı (0.90)" faktörleridir. Gerek birinci düzey ve gerekse ikinci düzey DFA' da hesaplanan tüm faktör yükleri 0.70 ve üzerinde olup çok iyi düzeydedir (Harrington, 2009). Birinci ve ikinci düzey DFA modellerine ilişkin elde edilen uyum indeksleri tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1.

Birinci ve ikinci düzey DFA sonucu elde edilen uyum indeksleri

Uyum İndeksi	Birinci Düzey DFA Uyum İstatistikleri	İkinci Düzey DFA Uyum İstatistikleri	Sonuç*
χ^2 /sd	2.63	2.90	$2 \leq \chi^2/sd \leq 5$ Kabul edilebilir uyum
RMSEA	0.07	0.08	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.10$; Kabul edilebilir uyum
SRMR	0.04	0.05	$0 \leq SRMR < 0.05$; İyi uyum
NFI	0.97	0.97	$0.95 \leq NFI \leq 1.00$; İyi uyum
NNFI	0.98	0.97	$0.97 < NNFI \leq 1.00$; İyi uyum
CFI	0.98	0.97	$0.97 < CFI \leq 1.00$; İyi uyum
IFI	0.98	0.97	$0.95 < IFI \leq 1.00$; İyi uyum
RFI	0.97	0.96	$0.95 < RFI \leq 1.00$; İyi uyum

Kaynak: Harrington, 2009; Kline, 2011

Tablo 1 incelendiğinde; modele uygulanan birinci düzey DFA sonucunda Ki-kare ve serbestlik derecesi değerinin ($\chi^2= 2701.16$, $sd= 1024$, $p<0.05$) anlamlı olduğu tespit edilmiştir. χ^2 /sd oranının 2.63 ve RMSEA değerinin 0.07 olarak kabul edilebilir sınırlar arasında kaldığı, diğer uyum indekslerinin ise iyi uyum gösterdikleri ve modelin geçerli olduğu görülmüştür (Kline, 2011; Pallant, 2020). Bu sonuçlara göre EKMÖ' nün orijinal beş faktörlü yapısı birinci düzey DFA ile doğrulanmıştır. Modele uygulanan ikinci DFA sonucunda ise; Ki-kare ve serbestlik derecesi değerinin ($\chi^2= 3128.81$, $sd= 1076$, $p<0.05$) anlamlı olduğu tespit edilmiştir. χ^2 /sd oranının 2.90 ve RMSEA değerinin 0.08 olarak kabul edilebilir sınırlar arasında kaldığı, diğer uyum indekslerinin ise iyi uyum gösterdikleri görülmüştür. Birinci ve ikinci düzey DFA'dan elde edilen uyum indeksleri birbirine benzerdir. Ancak birinci düzey DFA'dan elde edilen uyum indeksleri nispeten daha iyidir. EKMÖ'nün güvenilirlik analizleri için hesaplanan Cronbach's Alpha (α) ve McDonald'ın Omega (ω) katsayıları tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2.

EKMÖ alt faktörlerine ilişkin güvenilirlik sonuçları

Faktör	Maddeler	Cronbach's α	McDonald's ω
Taksonomik Alan (TA)	TA1-TA15	0.938	0.963
Yetkinlik (YT)	Y16-Y26	0.895	0.956
İlişkisel Benlik (IB)	IB27-IB33	0.919	0.971
Rekabet ve Başarı (RB)	RB34-RB41	0.929	0.978
Boş Zaman Değerlendirme (BZD)	BZD42-BZD47	0.928	0.971
EKMÖ (Toplam)	TA1-BZD47	0.987	0.987

Tablo 2 incelendiğinde; her bir faktöre ait Cronbach Alfa katsayıları 0.895 ile 0.938 arasında, McDonald Omega katsayıları 0.956 ile 0.978 arasında değişmektedir. Toplamda ise EKMÖ' nün Cronbach Alfa ve McDonald Omega katsayısı 0.987 olarak bulunmuştur. Hesaplanan güvenilirlik katsayılarının 0.70'in üzerinde olması ölçeğin iç tutarlık anlamında güvenilir olduğunu göstermektedir. EKMÖ ile faktörleri arasında oluşan korelasyon matrisi tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3.

EKMÖ'nün faktörleri arasındaki korelasyon matrisi

Faktör/Ölçek	TA	YT	IB	RB	BZD
1.Taksonomik Alan (TA)	1.00				
2.Yetkinlik (YT)	0.98	1.00			
3.İlişkisel Benlik (IB)	0.91	0.97	1.00		
4.Rekabet ve Başarı (RB)	0.81	0.83	0.87	1.00	
5.Boş Zaman Değerlendirme (BZD)	0.91	0.92	0.90	0.83	1.00
EKMÖ	0.96	0.97	0.94	0.88	0.91

Tablo 3 incelendiğinde; EKMÖ'nün faktörleri arasındaki korelasyon katsayılarının 0.81 ile 0.98 arasında değiştiği ve aralarında pozitif yönde yüksek düzeyde anlamlı ilişkilerin olduğu görülmektedir. En yüksek anlamlı ilişki TA faktörü ile YT faktörü arasında ($r=0.98$, $p<.01$), en düşük anlamlı ilişki ise TA faktörü ile RB faktörü arasında ($r=0.81$, $p<0.01$) arasında olduğu görülmektedir. Faktörler arasındaki yüksek korelasyon sonucu faktörlerin ayırt edici geçerliğinin yüksek olduğunu göstermektedir. EKMÖ ile faktörleri arasındaki korelasyon

katsayıları ise 0.88 ile 0.97 arasında değişmekte ve faktörleri arasında pozitif yönde güçlü ilişkiler vermektedir. En yüksek anlamlı ilişki EKMÖ ile YT faktörü arasında ($r=0.97$, $p<0.01$) gerçekleşirken, en düşük ilişki RB faktörü arasında ($r=0.88$, $p<0.01$) gerçekleşmiştir.

4. Tartışma ve Sonuç

Çalışmada; bireyleri e-spor aktivitelerine motive eden faktörleri belirlemeye yönelik Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen EMKÖ'nün, üniversite öğrencileri örnekleminde orijinal beş faktörlü yapısı birinci ve ikinci düzey DFA ile incelenmiştir. DFA'ya geçmeden önce veri setinde tespit edilen 6 uç değer temizlenerek 297 veriden oluşan veri setine Mardia'nın çok değişkenli normallik testi uygulanmıştır. Test sonucunda çok değişkenli normallik varsayımı karşılanmadığından DFA modelinde ağırlıklandırılmış en küçük kareler tahminleme yöntemi kullanılmıştır.

Çalışmada birinci ve ikinci düzey DFA sonucunda; ölçekte yer alan her bir madde ile örtük değişkenler arasındaki ilişki istatistiki açıdan anlamlı (99% CI: $t>2.58$) bulunmuştur. 47 madde ve 5 faktörden oluşan ölçeğin birinci ve ikinci düzey DFA model uyum indeksleri; χ^2 /sd ve RMSEA için kabul edilebilir uyum, diğer uyum indeksleri (SRMR, NFI, NNFI, CFI, IFI ve RFI) ise iyi uyum göstermişlerdir. Ancak birinci düzey DFA'dan elde edilen uyum indeksleri çok az bir farkla daha iyidir. Ölçeğin model uyum indekslerinin yeterli düzeyde oldukları ve ölçeğin yapı geçerliğinin doğrulandığı söylenebilir (Hair ve ark., 2010; Kelloway, 1998; Schreiber ve ark., 2006). Gerek birinci düzey ve gerekse ikinci düzey DFA'da hesaplanan tüm faktör yükleri 0.70 ve üzerinde olup çok iyi düzeydedir (Hair ve ark., 2010; Harrington, 2009). Ölçeğin faktörleri arasında 0.81 ile 0.98 arasında değişen korelasyon katsayıları saptanmıştır. Orijinal ölçekte ise faktörler arasındaki korelasyon katsayıları 0.66 ile 0.83 arasında değişmektedir (Öz ve Üstün, 2019). Her iki çalışmada da faktörler arasında oluşan yüksek korelasyonlar, faktörlerin ayırt edici geçerliğinin yüksek olduğunu göstermektedir.

Çalışmada ölçeğin her bir faktörüne ait Cronbach Alfa katsayıları 0.895 ile 0.938 arasında, McDonald Omega katsayıları 0.956 ile 0.978 arasında toplamda Cronbach Alfa ve McDonald Omega katsayıları 0.987 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin orijinal yapısında (Öz ve Üstün, 2019) ise faktörlerin Cronbach Alfa katsayıları 0.900 ile 0.960 arasında, toplamda ise 0.980 olarak bulunmuştur. Üstün ve ark. (2022) tarafından orijinal ölçeğin kullanıldığı çalışmada ise; faktörlerin Cronbach Alfa katsayıları .92 ile .96 arasında, toplamda ise .98 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin güvenilirliğine yönelik hesaplanan Cronbach Alfa ve McDonald Omega iç tutarlık katsayılarının 0.70'in üzerinde olması ölçeğin iç tutarlık anlamında oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, 2016; Hair ve ark., 2010; Nunnally ve Bernstein, 1994).

E-spor kendi adına veya sadece ekonomik odaklı bir rekabetten çok daha fazlasını kapsamaktadır. Kendi ilkeleri ve kuralları olan bağımsız bir dijitalleşme ürünü olup oyundan eğlenceye, medyadan kültür ve sanata, eğitimden iş dünyasına ve spora kadar uzanan kesitsel bir konudur (Scholz ve Nothelfer, 2022). Modern dijital çalışma ortamında gerekli olan beceriler başarılı bir e-sporcu için de gereklidir. Yaratıcılık, performans odaklanma, stratejik düşünme ve odaklanma gibi becerilerin gelişmesinde motivasyon önemli bir faktördür (Harvey ve Marlatt, 2021). Günümüz dijital dünyasının önemli trendlerinden biri olan e-spor da motivasyonel araştırmaların devam edeceği öngörülmektedir. Araştırmalardan doğru ve güvenilir bilimsel bir bilginin elde edilmesi noktasında bilimsel yöntemin bir bileşeni olarak kullanılan veri toplama araçlarının geçerli ve güvenilir olmasına bağlıdır. Bu çalışma neticesinde Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen beş faktörlü EKMÖ'nün yapı geçerliliği üniversite öğrencileri örnekleminde DFA ile doğrulanmış ve araştırmalarda güvenle kullanılabilecek bir ölçüm aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kaynakça

Açıkgöz Ün, K. (2012). *Etkili öğrenme ve öğretme*, Biliş Yayıncılık, İstanbul.

- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'deki e spor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*, 4(8), 206-224. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/772972>
- Akyüz, H. E. (2018). Yapı geçerliliği için doğrulayıcı faktör analizi: Uygulamalı bir çalışma. *Bitlis Eren Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 7(2), 186-198. <https://doi.org/10.17798/bitlisfen.414490>
- Argan, M., Özer, A. ve Akin, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sybtid/issue/11437/136524>
- Ayas, E. B. (2020). Comparison of the attitudes towards learning with the participation motivation level in e-sports players. *African Educational Research Journal*, 8(1), 83-89. <https://doi.org/10.30918/AERJ.81.20.009>
- Bağış, Ö. (2021). *Bireyleri e-spora katılıma motive eden unsurların belirlenmesi*. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Baker, C. (2016). Stewart brand recalls first "Spacewar" video game tournament. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>
- Bányai, F., M.D. Griffiths, O. Király, & Z. Demetrovics (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Borowy, M. (2012). *Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy*. University of British Columbia. <http://summit.sfu.ca/item/12463>
- Burk, D. L. (2013) Owing e-sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*, 161(6), 1535-1578. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2386205
- Büyüköztürk, Ş. (2016). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Pegem Akademi.
- Cai, L., Huang, Z., Feng, Q., Chang, X., & Yan, K. (2022). Co-transformation of digital health and esport in metaverse: moderating effects of digital personality on mental health in multiplayer online battle arena (MOBA). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 2-17. <https://doi.org/10.3390/ijerph20010760>
- Chen, T., Drennan, J., Andrews, L., & Hollebeek, L. D. (2018). User experience sharing: Understanding customer initiation of value co-creation in online communities. *European Journal of Marketing*, 52(5/6), 1154-1184. <https://doi.org/10.1108/EJM-05-2016-0298>
- Cheng, M., Chen, L., Pan, Q., Gao, Y., & Li, J. (2023). E-sports playing and its relation to lifestyle behaviors and psychological well-being: A large-scale study of collegiate e-sports players in China. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 51, 101731 <https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2023.101731>
- Co, J., Angtuaco, T., & Tan, D. (2023). *The effect of entrepreneurial self-efficacy, entrepreneurial motivation, and career adaptability to entrepreneurial intention for the case of eSports collegiate gamers at De La Salle University-Manila* [Bachelor's thesis]. Philippines. https://animorepository.dlsu.edu.ph/etdb_dsi/144
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155-159. <https://doi.org/10.1037//0033-2909.112.1.155>
- Çağlayan, M. N. ve Uygur, A. (2022). Endüstri 4.0 ve bileşenlerinin e-spor üzerindeki etkileri. *Journal of Tourism Intelligence and Smartness*, 5(2), 101-111. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jtis/issue/71131/1122075>
- Demir, G. T. ve Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139. <https://dergipark.org.tr/en/pub/bsd/issue/53467/711639>
- Esentaş, M., Güzel, P., & Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/455070>
- Fishbach, A., & Woolley, K. (2022). The structure of intrinsic motivation. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 9, 339-363. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-012420-091122>
- Gökören, V. (2022). *E-sporcuların e-spora katılım motivasyonu ve akış yaşantısının incelenmesi*. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Güleryüz, S., Esentaş, M., Yıldız, K., & Güzel, P. (2020). Sosyal izolasyon sürecindeki bireylerin serbest zaman değerlendirme biçimleri: Sosyal medya kullanım amaçları ile sosyal medya bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi. *FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 31-45. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1176570>
- Gülsoy, S. G. (2022). *E-spor oyuncularının motivasyonu üzerine bir araştırma*. Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Andersen, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Prentice Hall.
- Harrington, D. (2009). *Confirmatory factor analysis*. Oxford University Press.
- Harvey, M. M., & Marlatt, R. (2021) *Esports research and its integration in education*. IGI Global.

- Hedlund, D. P., Gil, B. F., & Smith, R. R. (2021). *Esports business management with HKPropel access*. Human Kinetics.
- Hewitt, E. (2014). Will eSports ever become widely accepted as official sports and how will they affect the way we entertain ourselves if they do? In J. Sharpe & R. Self (Eds.), *Computers for everyone* (pp. 81-83). University of Derby.
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., & Newman, J. (2020). E-sports. In *Routledge handbook of global sport* (pp. 405-415). Routledge.
- Hollis, K. (2015). Time to be grown-ups about video gaming: The rising esports industry and the need for regulation. *Arizona Law Review*, 57(3), 823-847. <https://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>
- Hong, H. J., Wilkinson, G., & Rocha, C. M. (2023). The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 323-338. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10132-8>
- Horoszkiewicz, K., Załęski, G., & Horoszkiewicz, B. (2023). E-sport related intrinsic and extrinsic motivation in practice. Initial psychometric properties of the "E-sport and ME" questionnaire. *Journal of Education, Health and Sport*, 13(2), 43-54. <https://doi.org/10.12775/JEHS.2023.13.02.006>
- Hua, Y. T., Liu, K. Y., Huang, H. C., Rotherham, I. D., & Ma, S. C. (2023). Testing variation in esports spectators' motivations in relation to consumption behaviour. *Sustainability*, 15(3), 1-20. <https://doi.org/10.3390/su15032028>
- Jenny, S. E., Manning, R., Keiper, M. C., Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- International Esports Federation Official Web Site (2023). <https://iesf.org/>
- İkizler, H. C. ve Karagözoğlu, C. (1999). *Sporda başarının psikolojisi*, Alfa Basın Yayım Dağıtım, İstanbul.
- Kabalay, T. (2022). *E-spora katılım motivasyonları: Zula örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Kelloway, E. K. (1998). *Using LISREL for structural equation modeling: A researcher's guide*. Sage.
- Kilci, A. K. (2020). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1), 6-18. <https://doi.org/10.18826/useabd.623526>
- Kilci, A. K. ve Göktaş, Z. (2020). Espora katılım motivasyonunun incelenmesi: Farklı türde espor oyunları oynayan esporcular üzerine bir araştırma. *Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*. 6(37), 1982-1989. <http://dx.doi.org/10.31576/smryj.660>
- Kim, J., & Kim, M. (2020). Spectator e-sport and well-being through live streaming services. *Technology in Society*, 63(1), 10140. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101401>
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8(1), 28-40. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-08-01-2006-B006>
- Kline, R. B. (2019). *Principles and practice of structural equation modeling* (3th ed.) Guilford Press.
- 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. <https://dergipark.org.tr/en/pub/press/issue/54258/729656>
- Kumartaşlı, M., Yıldırım, S. ve Akıncı, A. Y. (2022) Spor bilimleri fakültesi okuyan öğrencilerin dijital oyunlara karşı tutumlarının incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 5(Özel Sayı 1), 653-666. <https://doi.org/10.38021/asbid.1200562>
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of e-sports*. Skyhorse Publishing.
- Mardia, K. V. (1974). Applications of some measures of multivariate skewness and kurtosis in testing normality and robustness studies. *Sankhyā: The Indian Journal of Statistics, Series B*, 36(2), 115-128. <https://www.jstor.org/stable/25051892>
- McNulty, C., Jenny, S. E., Leis, O., Poulus, D., Sondergeld, P., & Nicholson, M. (2023). Physical exercise and performance in esports players: An initial systematic review. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1). <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0014>
- Miah, A. (2019). Esports is the future of all Sports-heres why. *The Conversation*. <https://theconversation.com/esports-is-the-future-of-all-sports-heres-why-121335>
- Migliore, L. (2021). What is esports? The past, present, and future of competitive gaming. In: Migliore, L., McGee, C., Moore, M. N. (Eds) *Handbook of esports medicine* (pp. 1-16), Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1_1
- Munusturlar, M. A. ve Munusturlar, S. (2018). Bilgisayar oyunları motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi. *SPORMETRE-Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 81-90. <https://dergipark.org.tr/en/pub/spormetre/issue/68402/1076047>

- Newzoo (2021). Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. (1994). *Psychometric theory*. McGraw-Hill.
- Olsen, A. H. (2015). *The evolution of eSports: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information technology management tools* Coventry University.
- Ozenc, O. E. (2020). User experience and motivation of professional video game players: A case study of esports in Turkey. In: Bostan, B. (Eds) *Game user experience and player-centered design. International Series on Computer Entertainment and Media Technology*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_5
- Öncü, H. (2000). "Motivasyon" *Sınıf Yönetimi*, (Edit. Leyla Küçükahmet), Nobel Yayınları, Ankara.
- Öz, N. D. ve Üstün, F. (2019) E-Spor katılım motivasyonu ölçeği'nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tsbd/issue/48256/590133>
- Özarslan, Z. ve Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(1), 28-60. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.1189999>
- Özsoy, S. ve Sivrikaya, Ö. (2021). E-spor oyuncularının motivasyon kaynakları: Üniversite öğrencileri üzerine bir uygulama. *FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 17-34. <https://dergipark.org.tr/en/pub/focuss/issue/67541/1016623>
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge.
- Paşaoğlu, M. (2022). E-spor oyuncularının problem çözme becerileri, katılım motivasyonu ve yarışma kaygılarının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Phonsri, N., Pahasing, B., Wantayakul, N., & Trusjaitum, P. (2023). Motivation factors affecting for esport players in Thailand. In *International Academic Multidisciplinary Research Conference in Amsterdam*. 17-19 February 2023 (pp. 63-72). <http://icbtsproceeding.ssrui.ac.th/index.php/ICBTSAMSTERDAM2023/issue/view/18>
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Lu, L. Z. (2020). It is in the game: Dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. *European Sport Management Quarterly*, 20(4), 458-479. <https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1630464>
- Raggiotto, F., & Scarpi, D. (2023). It's not just a game: Virtual edgework and subjective well-being in e-sports. *Journal of Interactive Marketing*, 58(2-3), 185-197. <https://doi.org/10.1177/10949968221127897>
- Rogers, R., Farquhar, L., & Mummert, J. (2022). Motivational differences among viewers of traditional sports, esports, and NBA 2K league. *Communication & Sport*, 10(2), 175-194. <https://doi.org/10.1177/2167479520942738>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and psychological correlates while playing Bejeweled II: A randomized controlled. *Studies in Health Technology and Informatics* 144(1), 189-192. PMID: 19592761.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 347-363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Sanz, M. M., Gea, G. G. M., & Martínez, A. L. M. (2023). Physical and psychological factors related to player's health and performance in esports: A scoping review. *Computers in Human Behavior*, 143(2). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107698>
- Scholz, T. M., Scholz, T. M., ve Barlow. (2019). *Esports is business*. Springer International Publishing. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Scholz, T. M. & Nothelfer, N. (2022). *Research for CULT committee-esports*, European Parliament Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels. [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU\(2022\)699635](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2022)699635)
- Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A., & King, J. (2006). Reporting structural equation modeling and confirmatory factor analysis results: A review. *The Journal of educational research*, 99(6), 323-338. <https://doi.org/10.3200/JOER.99.6.323-338>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>
- Snavely, T. L. (2014). *History and analysis of e-sport systems* [Unpublished master thesis]. University of Texas. <https://guides.lib.utexas.edu/dissertations>
- Solomon, M. R. (2017). *Consumer behavior: Buying, having, and being global edition*. (12th edition). Pearson.
- Statista. (2023). Number of players of selected eSports games worldwide as of August 2017. <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/>

- Şimşek, B., Güleşçe, M., Sargın, K., Kartal, A. ve Gümüşdağ, H. (2023). E-sporcular, motivasyonu ve fiziksel aktivite üçgeninde bir çalışma. *Research in Sport Education and Sciences*, 25(1), 7-13. <https://doi.org/10.5152/JPESS.2023.222653>
- Taylor, T. L. (2015). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. The MIT Press.
- Tiring, O. ve Güloğlu, B. (2023). E-spor oynayanların psikolojik tepkilerinin yordayıcısı olarak benlik kurgusu, mükemmeliyetçilik ve olumlu gelecek beklentisi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 28(2), 102-112. <https://doi.org/10.53434/gbesbd.1165009>
- Tunca, M. Z., & Gülsoy, S. G. (2023). Spor motivasyonu üzerine bir literatür taraması: Spor ve e-spor karşılaştırması. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 28(2), 181-197.
- Türkiye Esport Federasyonu Resmi Web Sitesi. (2023). <http://tesfed.gov.tr/>
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin esport faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/inubesyo/issue/32147/332116>
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E. ve Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128-137. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tsbd/issue/48256/590133>
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In: *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (pp. 437-442). LasVegas, <https://124.im/KGP>
- Walther, B. K. (2001). Playing and gaming. *The International Journal. Of Computer Game Res.* 3(1).
- Warr, P. (2014). *eSports in numbers: Five mind-blowing stats*. Red Bull. <https://www.redbull.com/int-en/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats>
- Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming*, Volume 1. ABC-CLIO, LLC.
- Wu, W. (2023). Analysis on the motivation of live game streaming audience-taking league of legends live streaming as an example. *Journal of Humanities, Arts and Social Science* 7(1), 179-182. <http://dx.doi.org/10.26855/jhass.2023.01.025>
- Wu, Y. T., Hong, J. C., Wu, Y. F., & Ye, J. H. (2021). eSport addiction, purchasing motivation and continuous purchasing intention on eSport peripheral products. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 11(1), 21-33. <https://doi.org/10.17706/ijeeee.2021.11.1.21-33>
- Xu, X.-Y., Luo, X. R., Wu, K., & Zhao, W., (2021). Exploring viewer participation in online video game streaming: A mixed-methods approach. *International Journal of Information Management*, 58, 1-27. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102297>
- Yazıcı, A. (2022). *E-spora katılım gösteren bireylerin, e-spora katılım motivasyonu düzeylerinin öznel mutluluk, bilinçli farkındalık, psikolojik ihtiyaç düzeyleriyle karşılaştırılması*. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi.
- Yıldız, K., Güzel, P., & Esentaş, M. (2020). Factors directing individuals to computer games in the process of evaluating recreational activities. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 88(1), 31-40.
- Yıldız, M., Kirtepe, A. ve Baydili, K. N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School*, 13(47), 2823-2835. <http://dx.doi.org/10.29228/Joh.43237>
- Yüce, A. (2022). *E-spor tüketicilerinin tüketim motivasyonlarının belirlenmesi* Ankara Üniversitesi, Ankara.

ENGLISH EXTENDED SUMMARY

Introduction: Sport, which has an important place in the lives of individuals, is a cultural, entertaining, teaching and competitive phenomenon that provides socialisation, physical,

mental and cognitive development of the person. The phenomenon of sport, which has taken place in different forms in the lives of people in the historical process, has always maintained its importance until today. Rapid change and transformation with the development of communication and technology, behavioural differentiation on individuals, and social changes have been reflected in the field of sports as in every field of life. As a matter of fact, this reflection has combined technology and sports and created electronic sports (e-sports) as a technological form of sports (Gülyüz et al., 2020; Jenny, 2017). E-sports is defined as a sport activity in which individuals use communication and information technologies while training and developing their physical or mental abilities. The difference from traditional sports is expressed as being easily played in electronic environment (Wagner, 2006). According to Argan et al. (2006), e-sports is a sport that requires both mental and physical effort where people from different parts of the world or from different parts of the world can play games via the internet. It is thought that digital games, including e-sports, which have started to be accepted as a recreational activity that individuals of all ages can benefit from in a busy working environment, can be an effective sports tool if used correctly (Esentaş et al., 2018). In this study, it was aimed to validate the "E-Sports Participation Motivation Scale" developed by Öz and Üstün (2019) by ensuring its validity and reliability in a sample of university students with confirmatory factor analysis. **Methods:** This study, in which the factor structure of the ECIM was examined with CFA in a sample of university students, was designed in the survey model. A total of 303 students, 149 of whom were female and 154 of whom were male, studying in various undergraduate programs of a state university participated in this research, which was designed in the survey model. In the study, first and second level confirmatory factor analyses were conducted to verify the structural validity of the scale, followed by reliability analyses. **Findings:** As a result of the first level confirmatory factor analysis, χ^2 /sd ratio was 2.63 and RMSEA value was 0.07, and as a result of the second level confirmatory factor analysis, χ^2 /sd ratio was 2.90 and RMSEA value was 0.08, which were above acceptable limits, and other fit indices showed good fit. Although the fit indices obtained from the first and second level confirmatory factor analysis were similar, the first level fit indices were relatively better. Cronbach's alpha coefficients for each factor of the scale were calculated between 0.895 and 0.938, McDonald Omega coefficients between 0.956 and 0.978, and 0.987 in total. The high positive correlations between the factors indicated that the discriminant validity of the factors was high. **Conclusion:** In the study, the original five-factor structure of the EQAS developed by Öz and Üstün (2019) to determine the factors that motivate individuals to e-sports activities was examined with first and second level CFA in a sample of university students. Before proceeding to CFA, Mardia's multivariate normality test was applied to the data set consisting of 297 data by removing 6 outliers detected in the data set. Since the multivariate normality assumption could not be met as a result of the test, weighted least squares estimation method was used in the CFA model. As a result of the first and second level CFA, the relationship between each item in the scale and latent variables was found to be statistically significant (99% CI: $t > 2.58$). First and second level CFA model fit indices of the scale consisting of 47 items and 5 factors showed acceptable fit for χ^2 /sd and RMSEA, and other fit indices (SRMR, NFI, NNFI, CFI, IFI and RFI) showed good fit. However, the fit indices obtained from the first level CFA were slightly better. It can be said that the model fit indices of the scale are adequate and the construct validity of the scale is confirmed (Hair et al., 2010; Kelloway, 1998; Schreiber et al., 2006). All factor loadings calculated in both first-order and second-order CFA were 0.70 and above and were at a very good level (Hair et al., 2010; Harrington, 2009). Correlation coefficients ranging from 0.81 to 0.98 were found between the factors of the scale. In the original scale, the correlation coefficients between the factors vary between 0.66 and 0.83 (Öz & Üstün, 2019). The high correlations between the factors in both studies indicate that the discriminant validity of the factors is high. In the study, Cronbach's Alpha coefficients of each factor of the scale ranged between 0.895 and 0.938, McDonald Omega coefficients ranged

between 0.956 and 0.978, and the total Cronbach's Alpha and McDonald Omega coefficients were calculated as 0.987. In the original structure of the scale (Öz and Üstün, 2019), the Cronbach Alpha coefficients of the factors were found to be between 0.900 and 0.960 and 0.980 in total. In the study in which the original scale was used by Üstün et al. (2022), the Cronbach's Alpha coefficients of the factors were calculated between .92 and .96 and .98 in total. The fact that the Cronbach's Alpha and McDonald Omega internal consistency coefficients calculated for the reliability of the scale are above 0.70 shows that the scale is very reliable in terms of internal consistency (Büyüköztürk, 2016; Hair et al., 2010; Nunnally & Bernstein, 1994). E-sports covers much more than a competition for its own sake or only economically orientated competition. It is an independent product of digitalisation with its own principles and rules and is a cross-sectional issue ranging from gaming to entertainment, media, culture and art, education, business and sports (Scholz & Nothelfer, 2022). The skills required in the modern digital work environment are also necessary for a successful e-athlete. Motivation is an important factor in the development of skills such as creativity, focus on performance, strategic thinking and focus (Harvey & Marlatt, 2021). It is predicted that motivational research will continue in e-sports, which is one of the important trends of today's digital world. At the point of obtaining accurate and reliable scientific information from research, the data collection tools used as a component of the scientific method depend on the validity and reliability of the data collection tools. As a result of this study, the construct validity of the five-factor ECIMS developed by Öz and Üstün (2019) was confirmed by CFA in a sample of university students and it was concluded that it is a measurement tool that can be used safely in research.

Spor Tırmanış Yapan Genç Sporcuların Spora Katılım Güdüsünün Ölçülmesi ve Bireye Kazanımları*

Fulya Çakır¹, Oğuzhan Yüksel², Mehmet Demirel³

Özet

Bu çalışmada, genç sporcuların spor tırmanışa katılımlarında bu spora teşvik eden faktörlerin araştırılması ve bireye kazanımları belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırmaya, aktif olarak spor tırmanışı yapan 101 kadın, 170'i erkek olmak üzere toplamda 271 katılımcıdan oluşmaktadır. Çalışma kapsamında hazırlanan veri formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek için kişisel bilgi formu; ikinci bölümünde ise katılımcıların spora katılım güdüsünü belirlemek için "Spora Katılım Güdüsü Ölçeği" yer almaktadır. Gill, Gross ve Huddleston (1983) tarafından geliştirilen "Spora Katılım Güdüsü Ölçeği" 30 madde ve 8 alt boyuttan oluşmaktadır. Çalışmada nicel araştırma deseninden yararlanılmış ve kişisel eğitim alan kişilerin bu eğitimi alma nedenleri ve elde etmiş oldukları kazanımlar görüşleri incelenerek ortaya konulmaya çalışılmıştır. Anketlerden elde edilen verilerin analizi ve değişkenler arası karşılaştırmalarda SPSS 22.0 programından faydalanılmıştır. Katılımcıların cinsiyet, medeni durum, en çok yaşadıkları yerleşim birimi ile boş zaman engelleri puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilirken; yaş, çalışma yılları, boş zamanlarını nerede değerlendirdikleri ile boş zaman engelleri puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Sonuç olarak, spor tırmanışı yapan genç sporcuların spora katılım güdüsü çeşitli değişkenlere göre farklılık göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: *Güdü, Kazanım, Spor, Tırmanış*

Measurement of Sport Participation Motivation of Young Athletes Participating in Sport Climbing and Gains to Individuals

Abstract

In this study, it was aimed to investigate the factors that encourage young athletes to participate in sport climbing and to determine the gains to the individual. This study consists of 271 participants, 101 women and 170 men, who are actively engaged in sport climbing. The data form prepared within the scope of the study consists of two parts. In the first part, personal information form was used to determine the demographic characteristics of the participants; in the second part, "The Sports Participation Motivation Questionnaire" was used to determine the participants' motivation to participate in sports. "The Sports Participation Motivation Questionnaire" developed by Gill, Gross and Huddleston (1983) consists of 30 items and 8 sub-dimensions. Quantitative research design was utilised and the reasons for receiving this training and the gains obtained by the people who received personal training were tried to be revealed by examining their opinions. SPSS 22.0 programme was used for the analysis of the data obtained from the questionnaires and comparisons between variables. While a significant difference was found between the participants' gender, marital status, the residential unit where they live the most and their leisure time barriers scores; no significant difference was found between their ages, years of employment, where they spend their leisure time and their leisure time barriers scores. As a result, the motivation for sport participation of young athletes engaged in sport climbing differs according to various variables.

Key Words: *Motive, Gain, Sports, Climbing.*

Alıntı: Çakır, F., Yüksel, O., & Demirel, M. (2023). Spor tırmanış yapan genç sporcuların spora katılım güdüsünün ölçülmesi ve bireye kazanımları. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 84-94.

* Bu çalışma Fulya Çakır tarafından sunulan "Spor Tırmanışı Yapan Genç Sporcuların Spora Katılım Güdüsünün Ölçülmesi ve Bireye Kazanımları" başlıklı Yüksek Lisans tezinin bir bölümünü kapsamaktadır.

1 Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye, E-mail: fulyagokdayi@gmail.com

2 Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye, E-mail: oguzhan.yuksel@dpu.edu.tr

3 Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya, Türkiye, E-mail: mehmetdemirel78@gmail.com

1. Giriş

Günümüzde teknolojik gelişmeler ve söz konusu bu gelişmelerin neticesinde insan yaşamında ortaya çıkan değişimler, hemen hemen her alanda farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Spor kavramı da bu gelişim ve değişimlerden etkilenen alanların başında gelmektedir. Spor günümüzde büyük bir endüstri duruma gelmiş ve bireysellikten uzaklaşarak daha komplike bir hâl almıştır. Bu doğrultuda bireylerin de spora bakış açılarındaki değişiklikler ortaya çıkmıştır. Tarihi süreç incelendiğinde doğa şartları içinde sürekli bir mücadele içinde bulunan insanların gerçekleştirdiği hareket ve faaliyetlerle açıklanabilen spor kavramı, günümüzde özellikle ekstrem spor dallarının ortaya çıkması ile söz konusu değişiklikleri ortaya çıkarmıştır. Risk seviyesinin artması, yüksek konsantrasyon gereksinimi, heyecan duygusunun üst seviyelerde yaşanması gibi durumlar neticesinde spor kavramı ve insanların spor kavramı ile ilgili oluşan algılarında farklılaşmalar gerçekleşmektedir. Kendi içerisinde farklı 3 daldan oluşan spor tırmanışı, ilk olarak Lider tırmanışı sporcuların uzun duvarlarda içine yerleştirilmiş güvenlik ekipmanları ile gerçekleştirdikleri tırmanış dalıdır. Bouldering kısa kaya tırmanışı diye adlandırdığımız 5 metre yüksekliğinde belirlenen rotaların, problem çözme yeteneğine dayanarak ekipman bulundurmada minder güvenliği ile serbest olarak da gerçekleştirdikleri bir alandır. Speed tırmanışı ise dünyanın her yerinde aynı rota üzerinde gerçekleştirilen 15 metre yüksekliğinde 5 derece eğimi olan duvarda emniyetli bir şekilde yapılan hız tırmanışına denilmektedir. Spor tırmanışı içinde birçok kulvarı barındırması ile birlikte bir spor dalı olarak günümüzde ilgi çekmeye başlamıştır. Özellikle günümüzde diğer spor dalları arasında daha çok ön plana çıkmaya başlamış olan söz konusu bu spor dalı, gördüğü yoğun ilgi neticesinde 2020 Yaz Olimpiyatlarına olimpik spor branşı olarak dahil edilmiştir. İçinde bulunduğumuz dönemde gençlerin spor tırmanışı tercih etmelerinin nedenleri arasında yukarıda ifade edilen risk etkenlerinin artması sonucu heyecan ve macera duygusunun yaşanma arzusu öne çıkmaktadır (Collins, 2004). Bu doğrultuda özellikle ülkemizde üniversitelerin ve Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı okullarda spor birimlerin tırmanma duvarlarının olması, gençlerin futbol ya da basketbol dışında söz konusu bu tür sporlarda da etkinlik göstermelerine olanak sağlamaktadır. Türkiye Dağcılık Federasyonunun da yapılan yoğun çalışmaları neticesinde bu kapsamda okullar arası spor tırmanış yarışmalarının organizasyonları da gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Yukarıdaki bilgiler ışığında, spor tırmanışı yapan genç sporcuların spora katılım güdüsünü etkileyen değişkenlerin saptanması ve spora katılım güdüsünün bireye kazanımlarını belirlemek amaçlanmıştır.

2. Yöntem

Araştırma Modeli

Nicel bir araştırma olan bu çalışmada tarama modeli benimsenmiştir. Tarama modeli, geçmişte veya halen var olan bir durumu, olduğu şekliyle betimlemeyi hedefleyen araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan birey ya da nesne kendi koşulları içerisinde ve herhangi bir müdahale yapılmadan tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2013).

Çalışma Grubu

Çalışma grubunu aktif olarak spor tırmanışı yapan katılımlar oluşturmaktadır. Uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiş katılımcıların 101 kadın, 170'i erkek olmak üzere toplamda 271 kişiden oluşmaktadır. Uygun örnekleme; araştırmaya hız kazandıran, katılımcılara kolay erişim sağlayan bir örnekleme biçimidir (Dawson ve Trapp, 2001).

Veri Toplama Araçları

İki bölümden oluşan ölçme aracının birinci bölümde katılımcıları demografik bilgilerini belirlemek amacıyla hazırlanan 10 soru bulunmaktadır. İkinci bölümde ise katılımcıların spora katılım güdüsünü belirlemeye yönelik "Spora Katılım Güdüsü Ölçeği'ne" ait 30 madde bulunmaktadır. Katılımcılara uygulanmadan önce gerekli açıklamalar yapılmıştır. Gill, Gross ve Huddleston (1983) tarafından geliştirilen Spora Katılım Güdüsü Ölçeği; bireyin spora katılım nedenlerini açıklamak için kullanılan 30 madde ve 8 alt boyuttan (Beceri Geliştirme, Takım Üyeliği/Ruhu, Eğlence, Arkadaşlık, Başarı/Statü, Enerji, Harcama, Hareket/Aktif Olma

ve Yarışma) oluşmaktadır. Bireylerin spor ve egzersize katılımında hangi sebebin etkili daha olduğunu ortaya çıkartmak için “Çok Önemli (1)”, “Az Önemli (2)” ve “Hiç Önemli Değil (3)” şeklinde 3’lü ölçek üzerinde değerlendirilmektedir. Envanterde yer alan maddeler “Çok Önemli (1)” ve “Hiç Önemli Değil (3)” arasında değerlendirildiğinden ölçekten elde edilen düşük puanlar, spora katılım güdüsünün önemli olduğunu, yüksek puanlar ise önemsiz olduğunu göstermektedir. Orijinal ölçeğin güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları Gill ve arkadaşları tarafından yapılmış ve Cronbach’s alfa katsayılarının alt boyutlar için 0.78 (Başarı/Statü) ile 0.30 (Arkadaşlık) arasında olduğu belirlenmiştir. PMQ’nun test-tekrar test yöntemi ile güvenilirliği ise 0.68 bulunmuştur (Gould vd., 1985). Oyar, Aşçı, Çelebi ve Mülazımoğlu tarafından yaz spor okulunda envanterin geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmış ve 8 alt boyut olarak bulunmuştur. Alt boyutlar için Cronbach’s alfa iç tutarlılık katsayısı. 61 (Beceri Gelişimi) ile 0.78 (Başarı/Statü) arasında bulunmuştur. Toplam ölçekten elde edilen iç tutarlılık.86 olarak bulunmuştur (Oyar vd., 2001). Ayrıca bu ölçeğin Türkiye’ye uyarlamasında orijinal ölçekteki gibi 8 alt boyut bulunmuştur.

İstatistiksel Analiz

Windows MS Excel (2007) programına aktarılan veriler düzenlendikten sonra eksik bilgi veren katılımcıların verileri çıkartılmıştır. SPSS programın aktarılan verilere normallik testleri uygulanmış olup normal dağılım gösteren veriler için bağımsız örneklem (T-Testi) ve varyans analizi (One-Way-ANOVA) testleri uygulanmıştır. Gruplar arasından oluşan farklılığı belirlemek amacıyla ikinci seviye testlerinden Tukey HSD ve Scheffe testleri uygulanmıştır. Çalışmamız kapsamında ölçme aracının geçerlilik ve güvenilirlik testleri yapılmış olup; Cronbach Alpha katsayısı .80 üzerinde bulunmuş güvenilirlik düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir ($\alpha=.904$). Ölçme aracından elde edilen veriler toplam puan üzerinden değerlendirilmiş olup, anlamlılık düzeyi $p<.05$ olarak değerlendirilmiştir.

3. Bulgular

Katılımcıların cinsiyet, yaş, doğum yeri, baba-anne eğitim düzeyi, boş zaman, spor yapma sıklığı, spor tırmanış branşı tercih sebebi, branş türü ve branşla uğraşma yılı değişkenlerine göre bilgileri Tablo 1’de cinsiyet değişkeni çapraz tablo analizi ile açıklanmaktadır.

Tablo 1.

Cinsiyete göre demografik bilgilerin çapraz tablo dağılımı

Demografik Değişkenler	Kadın (K)	%	Erkek (E)	%	Toplam (K+E)	Değişken Açısından %	
Cinsiyet	101	37.3	170	62.7	271	100	
Yaş	9-17 yaş	25	24.80	24	14.10	49	18.10
	18-24 yaş	47	46.50	60	35.30	107	39.50
	25-49 yaş	29	28.70	78	45.9	107	2.30
	50 yaş ve üzeri	0	0.00	8	0.30	8	0.30
Doğum Yeri	Büyükşehir	33	32.70	55	32.40	88	32.50
	İl	37	36.60	59	34.70	96	35.40
	İlçe	20	19.80	33	19.40	53	19.60
	Köy/Kasaba	11	10.90	23	13.50	34	12.50
Baba Eğitimi Düzeyi	Okuryazar	2	2.00	7	4.10	9	3.30
	İlköğretim	23	22.80	57	33.50	80	29.50
	Ortaöğretim	48	47.50	56	32.90	104	38.40
Anne Eğitimi Düzeyi	Üniversite	28	27.70	50	29.40	78	28.80
	Okuryazar	5	5.00	27	15.90	32	11.80
	İlköğretim	43	42.60	78	45.90	121	44.60
Boş Zaman	Ortaöğretim	32	31.70	36	21.20	68	25.10
	Üniversite	21	20.80	29	17.10	50	18.50
	1-10 saat	29	28.70	38	22.40	67	24.70
	11-15 saat	24	23.80	40	23.50	64	23.60
	16-20 saat	18	17.80	35	20.60	53	19.60
21 saat ve üstü	30	29.70	57	33.50	87	32.10	
1-5 saat	43	42.60	60	35.30	103	38.00	

Demografik Değişkenler		Kadın	%	Erkek	%	Toplam	Değişken
		(K)		(E)		(K+E)	Açısından %
Spor Yapma Sıklığı	6-10 saat	34	33.70	59	34.70	93	34.30
	11-15 saat	14	13.90	29	17.10	43	15.90
	16 ve üstü	10	9.90	22	12.90	32	11.80
Spor Tırmanış Branşı Tercih Sebebi	Antrenör	19	18.80	52	30.60	71	26.20
	Beden Eğitimi Öğretmenliği	15	14.90	10	5.90	25	9.20
	Aile	6	5.90	4	2.40	10	3.70
	Sosyal Ağlar	34	33.70	56	32.90	90	33.20
	Diğer	27	26.70	48	28.20	75	27.70
Branş Türü	Lider Tırmanışı	39	38.60	79	46.50	118	43.50
	Speed Tırmanışı	4	4.00	2	1.20	6	2.20
	Boulder	31	30.70	28	16.50	59	21.80
	Hepsi	27	26.70	61	35.90	88	32.50
Branşla Uğraşma Yılı	1-3 yıl	70	70.00	99	58.20	169	62.60
	4-6 yıl	23	23.00	43	25.30	66	24.40
	7 ve üstü	7	7.00	28	16.50	35	13.00

Tablo 1’de belirtildiği gibi, katılımcıların %33.7’si kadınlardan, %62.2’si ise erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların %39.5’si, 18-24 yaş aralığında yoğunlaştığı görülmektedir. Katılımcıların diğer yaş oranlarına bakıldığında ise %18,10’unun 9-17 yaş, %2.3’ünün 25-49 yaş arası ve 50 yaş ve üzeri ise %0.3 olarak belirlenmiştir. Doğum yeri değişkenine göre katılımcıların %35.40 ile il düzeyinde yoğunlaştığı görülmekle birlikte %32.50’si büyükşehirde, %19.6’sı ilçede ve %12.5’i de köy/kasabada ikamet etmektedir. Baba eğitim düzeyine göre katılımcıların babalarının %38,4’ü ortaöğretim mezunu, %29.5’i ilköğretim mezunu, %28.8’i üniversite mezunu ve %3.3’ü de okuryazar bireylerden oluştuğu belirlenmiştir. Diğer yandan katılımcıların annelerinin eğitim düzeylerine bakıldığında annelerin %44,6’sı ilköğretim mezunu olarak yoğunlaşırken, %25.10’u ortaöğretim, %18.5’i üniversite, %11.8’i ise okuryazar bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların boş zamanlarının analizinde 32.1’inin 21 saat ve üzeri olarak yoğunlaştığı görülmekle birlikte %24.7’sinin 1-10 saat, %23.6’sı 11-15 saat ve %19.6’sının 16-20 saat boş zamanları olduğu belirlenmiştir. Spor yapma sıklığına göre katılımcıların %38’i 1-5 saat sıklıkla spor yaparken %34.3’ü 6-10 saat, %15.9’u 11-15 saat ve %11.8’i ise 16 ve üzeri spor yaptıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların spor tırmanış branşı tercih sebeplerine bakıldığında katılımcıların %33,2’sinin sosyale ağlardan etkilediği belirlenirken %26.2’sinin antrenör tarafından yönlendirildiği, %27,7’sinin diğer değişkenlerden etkilendiği, %9,2’sinin beden eğitimi öğretmeni tarafından ve son olarak %3.7’sinin ailesi tarafından yönlendirildiği belirlenmiştir. Branş türüne bakıldığında katılımcıların %43.5’inin lider tırmanışı yaptığı, %32.5’inin bütün tırmanış branşlarını yaptığı, %21.8’inin boulder yaptığı, %2.2’sinin ise speed tırmanışı yaptığı bulunmuştur. Son olarak katılımcıların branşla uğraşma yıllarına bakıldığında %62.6 katılımcı 1-3 yıldır bu sporu yaparken, %24.4’ünün 4-6 yıldır branş sporlarına yöneldiği belirlenmiş ve %13’ünün 7 ve üzeri spor yaptıkları belirlenmiştir.

Tablo 2.

Cinsiyete göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi (niteleyici istatistikler)

	Cinsiyet	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Spora Katılım Güdüsü	Kadın	101	2.6587	.29254	2.441	.015*
	Erkek	170	2.5625	.32532		

*p<.05

Cinsiyet farklılıklarının spora katılım güdüsünün ele alındığı Tablo e’de P=.015<.05 olduğu için gruplar arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Tablo 2’deki ortalama değerlere bakıldığında zaman kadınların erkeklere oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Burada cinsiyete göre kadınların erkeklere göre spora katılım algılarının daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 3.

Yaşa göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi (anova testi)

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	4.985	3	1.662		
Gruplar İçi	22.043	267	.083	20.129	.000*
Toplam	27.029	270			

*p<.05

Tablo 3'e göre $F(3.267) = 20.129$; $p = .000 < .05$ bulgusuna ulaşılmıştır. Bu bulguya göre p değeri 0,05'ten düşük olduğu için yaş kriterinin spora katılım güdüsü algılarına göre istatistikî bir anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Bu aşamadan sonra hangi yaş grubunun farklılaştığını belirlemek amacıyla Tukey HSD ve Scheffe testleri uygulanır (Tutar ve Erdem, 2020, s. 508). Tukey HSD ve Scheffe test sonuçları Tablo 6'da belirtilmektedir.

Tablo 4.

Yaşa göre spora katılım güdüsünün değerlendirilmesi (çoklu karşılaştırma tablosu)

(I)Yaş	(J)Yaş	Ortalama Farkı (I-J)	Standart Hata	Önem
9-17 yaş	18-24 yaş	.27058*	.04782	.000
	25-49 yaş	.35776*	.04782	.000
	50+ yaş	.37557*	.10570	.003
18-24 yaş	9-17 yaş	-.27058*	.04782	.000
	25-49 yaş	.08718	.03790	.100
	50+ yaş	.10500	.10160	.730
25-49 yaş	9-17 yaş	-.35776*	.04782	.000
	18-24 yaş	-.08718	.03790	.100
	50+ yaş	.01781	.10160	.998
50+ yaş	9-17 yaş	-.37557*	.10570	.003
	18-24 yaş	-.10500	.10160	.730
	25-49 yaş	-.01781	.10160	.998

Tablo 4'e göre 18-24 yaş arası kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre, 25-49 yaş arası kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre ve 50 ve üzeri kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre spora katılım algılarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5.

Doğum yerine göre spora katılım güdüsünün değerlendirilmesi (anova)

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	.494	3	.165		
Gruplar İçi	24.477	267	.092	1.795	.148
Toplam	24.971	270			

Yukarıdaki Tablo incelendiğinde spor katılım güdüsünün doğum yeri arasındaki farkın olup olmadığına yönelik analizde $F(3.267) = 1.795$; $p = 0.148 > .05$ olduğu için doğum yerinin spora katılım güdüsünde istatistikî olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Tablo 6.

Baba eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	.201	3	.067		
Gruplar İçi	24.769	267	.093	.723	.539
Toplam	24.971	270			

Yukarıdaki Tablo 6 incelendiğinde baba eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü için aşağıdaki sonuç belirlenmiştir; $F(3.267) = 0.723$; $p = 0.539 > .05$. Bu sonuca göre p değeri .05'ten yüksek olması nedeniyle baba eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

Tablo 7.

Anne eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	.282	3	.094		
Gruplar İçi	24.689	267	.092	1.017	.386
Toplam	24.971	270			

Yukarıdaki Tablo 7 incelendiğinde anne eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü için aşağıdaki sonuç belirlenmiştir; $F(3,267) = 1.017$; $p = 0.386 > .05$. Bu sonuca göre p değeri 0,05'ten yüksek olması nedeniyle anne eğitim düzeyi değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

Tablo 8.

Boş zaman değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Ortalama Kare	F	p
Gruplar Arası	.291	3	.097		
Gruplar İçi	24.680	267	.092	1.049	.371
Toplam	24.971	270			

Boş zaman değişkenine göre spora katılım güdüsü algısının anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir $F(3,267) = 1.049$; $p = 0.371 > .05$.

Tablo 9.

Spor yapma sıklığı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	.205	3	.068		
Gruplar İçi	24.766	267	.093	.737	.531
Toplam	24.971	270			

Spor yapma sıklığı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi aşağıdaki sonuç elde edilmiştir $F(2,267) = 0.737$; $p = 0.531 > .05$. Bu sonuca göre p değeri 0,05'ten yüksek olduğu için spor yapma sıklığı değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

Tablo 10.

Tercih sebebine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi (anova tablosu)

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	1.347	4	.337	3.793	0.005*
Gruplar İçi	23.623	266	.089		
Toplam	24.971	270			

* $p < .05$

Tercih sebebine göre spora katılım $F(4,2666) = 3.793$; $p = .005 < .05$ değerleri bulunmuş olup tercih sebebine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bu sonuca göre hangi gruplar arasında farkın bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla Tukey HSD ve Scheffe analizleri uygulanmıştır.

Tablo 11.

Tercih sebebine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi (anova tablosu)

(I) Tercih Etme Sebebi	(J) Tercih Etme Sebebi	Ortalama Farkı (I-J)	Ortalama Hata	Önem
Antrenör	Beden Eğitimi Öğretmeni	-.10662	.06931	.538
	Aile	-.04947	.10066	.988
	Sosyal Ağlar	.10082	.04730	.210
	Diğer	.10482	.04935	.213
Beden Eğitimi Öğretmeni	Antrenör	.10662	.06931	.538
	Aile	.05715	.11150	.986
	Sosyal Ağlar	.20744*	.06737	.019
	Diğer	.21144*	.06882	.020
Aile	Antrenör	.04947	.10066	.988
	Beden Eğitimi Öğretmeni	-.05715	.11150	.986
	Sosyal Ağlar	.15028	.09934	.555
	Diğer	.15428	.10032	.539
Sosyal Ağlar	Antrenör	-.10082	.04730	.210
	Beden Eğitimi Öğretmeni	-.20744*	.06737	.019
	Aile	-.15028	.09934	.555
	Diğer	.00400	.04659	1.000
Diğer	Antrenör	-.10482	.04935	.213
	Beden Eğitimi Öğretmeni	-.21144*	.06882	.020
	Aile	-.15428	.10032	.539
	Sosyal Ağlar	-.00400	.04659	1.000

Tablo 11'e göre sosyal ağlar ile diğer seçeneğini seçen katılımcılar ile beden eğitim öğretmenleri tarafından spora tercih edenler arasında daha yüksek farklılık görülmektedir.

Tablo 12.

Spor tırmanış branşı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	p
Gruplar Arası	.051	3	.017	.183	.908
Gruplar İçi	24.919	267	.093		
Toplam	24.971	270			

Spor tırmanış branşı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir $F(3.267) = 0.183$; $p = 0.908 > .05$.

Tablo 13.

Spor tırmanış branşı yılı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

	Kareler Toplamı	df	Ortalama Kare	F	p
Gruplar Arası	.748	2	.374	4.159	.017*
Gruplar İçi	24.008	267	.090		
Toplam	24.756	269			

* $p < .05$

Spor tırmanış branşı yılı değişkenine göre $F(4.2666) = 3.793$; $p = .005 < .05$ değerleri bulunmuş olup tercih sebebine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermektedir. Gruplar arasında farklılığın bulunması için Tukey HSD ve Scheffe analizleri uygulanmıştır.

Tablo 14.

Spor tırmanış branşı yılı değişkenine göre spora katılım güdüsü değerlendirilmesi

(I) Tercih Etme Sebebi	(J) Tercih Etme Sebebi	Ortalama Farkı (I-J)	Ortalama Hata	Önem
1-3 yıl	4-6 yıl	.07729	.04353	.180
	7 yıl ve üstü	.14518*	.05569	.026
4-6 yıl	1-3 yıl	-.07729	.04353	.180
	7 yıl ve üstü	.06789	.06270	.526
7 yıl ve üstü	1-3 yıl	-.14518*	.05569	.026
	4-6 yıl	-.06789	.06270	.526

Tablo 14'e göre 7 yıl ve üzeri spor tırmanış branşını seçen katılımcıların algıları 1-3 yıl tercih edenlere göre daha yüksek olarak belirlenmiştir.

4. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma, spor tırmanışı yapan genç sporcuların spor katılım güdülerini ve bireye kazandırdıklarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bölümde, bulgularımızı mevcut literatürle karşılaştırarak analiz edilerek ve çalışmanın önemli sonuçları tartışılmıştır.

Cinsiyet farklılıklarının spora katılım güdüsünün ele alındığında gruplar arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Ortalama değerlere bakıldığında zaman kadınların erkeklere oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Burada cinsiyete göre kadınların erkeklere göre spora katılım algılarının daha yüksek olduğu görülmektedir. İlgili literatür incelendiğinde Şirin vd. (2008) tarafından yapılan spor yapan öğrencilerin spora katılım ve motivasyonlarına etki eden faktörlerin incelendiği çalışmada, cinsiyet değişkenine bağlı olarak anlamlı bir farklılığın elde edildiği ve bu farklılığın kız öğrencilerinin lehine olduğu vurgulanmaktadır. Barber, Sukhi ve White (1999) tarafından yapılan çalışmanın sonuçlarına göre cinsiyet değişkenine bağlı olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın kız katılımcıların lehine olduğu ifade edilmektedir. Yine literatürde bulgularımızı destekleyen çalışmaların mevcut olduğu görülmektedir (Gill, Gross ve Huddleston, 1983; Gould, Feltz ve Weiss, 1985).

Yaş değişkenine göre spora katılım güdüsü algılarına göre istatistiki bir anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. 18-24 yaş arası kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre, 25-49 yaş arası kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre ve 50 ve üzeri kişilerin 9-17 yaş arası kişilere göre spora katılım algılarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. İlgili literatür incelendiğinde Wankel ve Kreisel (1985) tarafından spora katılım motivasyonunun incelendiği çalışmada yaş değişkenine bağlı olarak istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Şirin vd., (2008) tarafından futbolcu kızların spora katılım motivasyonlarının incelendiği çalışmada yaş değişkenine bağlı olarak spora katılım motivasyonunda anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Yine literatürde bulgularımızı destekleyen çalışmaların mevcut olduğu görülmektedir (Wharton, 2004).

Doğum yeri, baba eğitim düzeyi ve anne eğitim düzeyi değişkenlerine göre spor katılım güdüsünün istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. İlgili literatür incelendiğinde Çiçek (2019) tarafından üniversite öğrencilerinin spora katılım ve spora yönelik tutumlarının incelendiği çalışmada, katılımcıların yaşadığı yere göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Hazar, Demir Tekkurşun ve Can (2018) tarafından lise öğrencilerinin spora katılım güdülerinin incelendiği çalışmada, anne ve baba eğitim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Yine literatürde bulgularımızı destekleyen çalışmaların mevcut olduğu görülmektedir (Danışman, 2011).

Boş zaman değişkenine göre spora katılım güdüsü algısının anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. İlgili literatür incelendiğinde Yerlisu Lapa, Ağyar ve Bahadır (2012) tarafından yapılan çalışmada yaşam tatmini, serbest zaman motivasyonu ve serbest zaman aktivitelerine katılım sıklığı arasında pozitif doğrusal ilişki saptanmıştır. Huang ve Carleton (2003) tarafından üniversite öğrencileri ile yapılan çalışmada yine boş zaman ve motivasyon arasında doğrusal pozitif ilişki tespit edilmiştir.

Spor yapma sıklığı değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermemektedir. İlgili literatür incelendiğinde Polat, Doğan ve Mutlu (2017) tarafından rekreatif yönlü spor yapan bireylerle yarışma sporcularının spora katılım güdülerinin incelendiği çalışmada, yarışma sporcuları, rekreatif yönlü spora katılım ve toplam gruplarda yaş ve spor yapma süresi değişkenleri ile Sporda Güdülenme Ölçeği alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır. Spor yapma sıklığı değişkeninde ise yarışma sporcularında spora katılım güdülerinin alt boyutlarının hiçbirinde anlamlı bir ilişki bulunmadığı ifade edilmektedir.

Tırmanış tercih sebebi ve spor tırmanış branşı değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermektedir. Sosyal ağlar ile diğer seçeneğini seçen katılımcılar ile beden eğitim öğretmenleri tarafından sporu tercih edenler arasında daha yüksek farklılık görülmektedir. Yapılan literatür taramasında tırmanış tercih sebebi ve spor tırmanış branşı değişkenine uygun çalışma bulunamamıştır.

Spor tırmanış branşı yılı değişkenine göre spora katılım güdüsü anlamlı bir farklılık göstermektedir. 7 yıl ve üzeri spor tırmanış branşını seçen katılımcıların algıları 1-3 yıl tercih edenlere göre daha yüksek olarak belirlenmiştir. Yapılan literatür taramasında tırmanış branşı yılı değişkenine uygun çalışma bulunamamıştır

Sonuç

Spor tırmanışı, son yıllarda popüler hale gelmiş bir spor dalıdır. Bu spor dalı, özellikle gençler arasında popüler olmasıyla birlikte, gençlerin spora katılım güdüsü ve bireysel kazanımları açısından önemli bir araştırma konusu haline gelmiştir. Bu çalışmada, spor tırmanışı yapan genç sporcuların spora katılım güdüsü ölçülmüş ve bireysel kazanımları değerlendirilmiştir. Katılımcıların cinsiyet, medeni durum, en çok yaşadıkları yerleşim birimi ile boş zaman engelleri puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilirken; yaş, çalışma yılları, boş zamanlarını nerede değerlendirdikleri ile boş zaman engelleri puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Sonuç olarak, spor tırmanışı yapan genç sporcuların spora katılım güdüsü çeşitli değişkenlere göre farklılık göstermektedir. Spor tırmanma güdüsünü etkileyen değişkenlerin belirlenmesi ile bireyin öz yeterliliklerini öğrenmesi kendi motivasyonunu sağlayabilecek unsurları bulabilmesine olanak sağlayacaktır. Spor tırmanışı yapan genç sporcuların spora katılım güdüsü ve bireysel kazanımları, sporda kalıcılığı ve başarıyı etkileyen önemli faktörlerdir. Antrenörler, sporcuların motivasyonlarını anlamalı ve buna göre antrenman programlarını uyarlamalıdır. Gelecekteki çalışmalar, özelleştirilmiş ölçekler ve testler kullanarak farklı kazanımları ölçerek bu alanda daha kapsamlı araştırmalar yapılması gerekmektedir. Bu sonuçlar, antrenman programlarına ve diğer spor katılımı teşvik edici stratejilere ilişkin gelecekteki çalışmalar için önemli bir bilgi sağlamaktadır. Spor tırmanışı yapan genç sporcuların bireysel kazanımlarının ölçümü, sporun özgün nitelikleri göz önünde bulundurularak yapılmalıdır. Bu nedenle, gelecekteki araştırmaların, daha özelleştirilmiş ölçekler ve testler kullanarak farklı kazanımları ölçmeleri gerekmektedir. Ayrıca, çalışmanın sınırlamaları da bulunmaktadır. Örneğin, çalışma, sadece belirli değişkenlere göre yapılmıştır. Ayrıca, çalışmada kullanılan ölçeklerin sınırlılıkları da bulunmaktadır. Spor tırmanışı, gençlerin fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir ve spora katılımı teşvik edebilir. Spor tırmanışı antrenman programları, sporcuların özel ihtiyaçlarını ve motivasyonlarını dikkate alarak oluşturulmalıdır. Bu sayede, spor tırmanışı yapan genç sporcuların sporda kalıcılığı artırılabilir ve daha başarılı bir spor yaşamları olabilecektir

Kaynakça

- Alexandris, K. & Carroll, B. (1997). Demographic differences in the perception of constraints on recreational sport participation: results from a study in Greece. *Leisure Studies*, 16, p. 107-125.
- Barber, H., Sukhi, H., & White, S. A. (1999). The influence of parent-coaches on participant motivation and competitive anxiety in youth sport participants. *Journal of Sport Behavior*, 22(2), 162.
- Çiçek, E. D. (2019). *Üniversite öğrencilerinin spora katılım ve spora yönelik tutumlarının incelenmesi "Adana ili örneği"* (Yüksek Lisans Tezi). Aksaray Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aksaray.
- Danışman, İ.H.A. (2011). *Bireysel ve takım sporları yapan öğrencilerin güdüsel yönelimlerinin kaygı düzeylerine etkilerinin araştırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dawson, B., & Trapp, R. G. (2001). *Probability & related topics for making inferences about data. Basic & Clinical Biostatistics*. Lange medical Books/McGraw-Hill Medical Publishing Division, 5(2), 69-72.
- Gill, D. L., Gross, J. B., & Huddleston, S. (1983). Participation motivation in youth sports. *International journal of Sport Psychology*, 14(1), 1-14.
- Gould, D., Feltz, D., & Weiss, M. (1985). Motives for participating in competitive youth swimming. *International Journal of Sport Psychology*, 16(2), 126-140.
- Gürbüz, B., & Karaküçük, S. (2007). Boş zaman engelleri ölçeği-28: ölçek geliştirme, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(1), 3-10.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Can, B. (2018). Examination of high school students' motivation to participate in sports in terms of different variables. *Sportmetre Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 16(4), 225-235.
- Huang, C.Y., & Carleton B. (2003). The relationships among leisure participation, leisure satisfaction, and life satisfaction of college students in Taiwan. *Journal of Exercise Science and Fitness*, 1(2), 129-132.
- Karasar, N. (2023). *Bilimsel araştırma yöntemi* (38. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Kat, H. (2009). *Bireysel sporcularla takım sporcularının stres düzeyleri ve problem çözme becerilerinin karşılaştırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Küçük, V. & Koç, H. (2003). Psiko-sosyal gelişim süreci içerisinde insan ve spor ilişkisi. *DPÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, (9), 131-141.
- Oyar, Z. B., Aşçı, F. H., Çelebi, M. & Mülazimoğlu, Ö. (2001). “Spora Katılım Güdüsü Ölçeği”nin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 21-32.
- Polat, E., Doğan, B. & Mutlu, F. (2018). Rekreatif yönlü spor yapan bireylerle yarışma sporcularının spora katılım güdülerinin incelenmesi. *International Journal of Social Science Research*, 7(2), 175-187.
- Şirin, E. F., Çağlayan, H. S., Çetin, M. Ç., & Alpaslan, İ. (2008). Spor yapan lise öğrencilerinin spora katılım motivasyonlarına etki eden faktörlerin belirlenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 98-110.
- Wankel, L. M., & Kreisel, P. S. (1985). Methodological considerations in youth sport motivation research: A comparison of open-ended and paired comparison approaches. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 7(1), 65-74.
- Wharton, S. M. (2004). *Measurement and analysis for participation in southeastern competitive age group swimming* (Unpublished Dissertation Doctoral). The University of Alabama.
- Yerlisu, L. T., Ağyar, E., & Bahadır, Z. (2012). Yaşam tatmini, serbest zaman motivasyonu, serbest zaman katılımı: beden eğitimi ve spor öğretmenleri üzerine bir inceleme (Kayseri İli Örneği). *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(2), 53-59.
- Collins, P. (2004). *Space tourism: recent progress and future prospects*. In space technology and applications International Forum (STAIF-2004).

Introduction: Nowadays, technological developments and the changes in human life as a result of these developments occur in different ways in almost every field. The concept of sports is one of the areas affected by these developments and changes. At the present time, sports has become a big industry and has become more complicated, moving away from individuality. In this regard, there have been changes in individuals' perspectives on sports. When the historical process is examined, the concept of sports, which can be explained by the movements and activities carried out by people who are in a constant struggle under natural conditions, has revealed these changes today, especially with the emergence of extreme sports branches. As a result of situations such as increased risk levels, high concentration requirements, and high levels of excitement, there are differences in the concept of sports and people's perceptions of the concept of sports. **Method:** In this study, which is a quantitative research, the survey model was adopted. The survey model is a research approach that aims to describe a past or current situation as it is. The individual or object that is the subject of the research is tried to be defined within its own conditions and without any intervention (Karasar, 2013). The study group consists of participants who are actively engaged in sport climbing. The participants, who were determined by convenient sampling method, consisted of 101 women and 170 men, totalling 271 people. In the first part of the measurement tool consisting of two parts, there are 10 questions prepared to determine the demographic information of the participants. In the second part, there are 30 items belonging to the "Sports Participation Motivation Scale" to determine the participants' motivation to participate in sports. Necessary explanations were made to the participants before the application. The Sports Participation Motivation Scale developed by Gill, Gross and Huddleston (1983) consists of 30 items and 8 sub-dimensions used to explain the reasons for an individual's participation in sports. Normality tests were applied to the data transferred to the SPSS programme and independent sample (T-Test) and analysis of variance (One-Way-ANOVA) tests were applied for the data showing normal distribution. In order to determine the difference between the groups, Tukey HSD and Scheffe tests were applied. **Findings:** While a significant difference was found between the participants' gender, marital status, the residential unit where they live the most and their leisure time barriers scores ($p<0,05$); no significant difference was found between age, years of employment, where they spend their free time and their leisure time barriers scores ($p>0,05$). **Conclusion:** As a result, the motivation of sport participation of young athletes who do sport climbing differs according to various variables.

Rekreatif Olarak Sportif Faaliyetlere İlk Kez Katılan Gençlerin Sosyal Medya ve Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi

Ercan Şirin¹

Özet

Bu çalışmada rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk kez katılan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmaya Kütahya ilinde yaşayan ve rekreatif olarak ilk kez sportif faaliyetlere dahil olan 18-26 yaş grubunda 249 kadın ve 148 erkek toplamda 397 genç katılmıştır. Araştırma kapsamında bireysel bilgi formu, Tutgun Ünal (2015) tarafından geliştirilen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmadaki verilere uygulanan normallik testi sonuçlarına göre verilerin normal dağılım göstermediği anlaşılmış ve Mann Whitney U ve Kruskal Wallis Testi uygulanmıştır. Sonuç olarak erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri kadın katılımcılara göre daha yüksek iken kadın katılımcıların ise sosyal medya bağımlılık düzeylerinin erkek katılımcılara oranla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık puan değerleri incelendiğinde günlük 4 saatin üzerinde oyun oynayan katılımcılar lehine farklılık olduğu görülmektedir. Sportif faaliyetlere rekreatif olarak ilk defa katılmış olan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıkları cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığında ise erkeklerde dijital oyun bağımlılık düzeyi, kadınlarda sosyal medya bağımlılık düzeyi anlamlı olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Dijital Oyun, Rekreasyon, Spor, Sosyal Medya.

Young People Participating in Recreational Sport Activities for the First Time Examining Social Media and Digital Game Addiction

Abstract

In this study, it was aimed to examine the social media and digital game addictions of young people who participated in recreational sports activities for the first time. A total of 397 young people, 249 women and 148 men, aged 18-26, living in Kütahya and participating in recreational sports activities for the first time, participated in the study. In the research, an individual information form, the Social Media Addiction Scale developed by Tutgun Ünal (2015), and the Digital Game Addiction Scale for University Students developed by Hazar (2019) were used. According to the normality test results applied to the data in the study, it was understood that the data did not show normal distribution and Mann Whitney U and Kruskal Wallis Tests were applied. As a result, it was determined that the digital game addiction levels of male participants were higher than female participants, while the social media addiction levels of female participants were higher than male participants. In addition, when the digital game and social media addiction score values are examined according to the duration of playing digital games, it is seen that there is a difference in favour of participants who play games over 4 hours a day. When the social media and digital game addictions of young people who participated in sportive activities recreationally for the first time were compared according to their gender, the level of digital game addiction in males and the level of social media addiction in females were found to be significant.

Key Words: Addiction, Digital Game, Recreation, Sports, Social Media.

Alıntı:

Şirin, E. (2023). Rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk kez katılan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 95-105.

1. Giriş

Rekreasyon, günlük yaşamımız içerisinde olağan olarak yapmamız gereken görev ve sorumluluklarımızın dışında özel zaman ayırarak, bir gruba dahil olarak veya bireysel gerçekleştirdiğimiz sanatsal, sportif ve sosyal etkinliklerdir (Başaran, 2016). Rekreatif olarak tercih edilen faaliyetler ilgili bireylerin özellikleri, istekleri ve ilgileri ile yön bulmaktadır (Karaküçük, 2005). Kişiler sadece eğlenmek için değil aynı zamanda hayata daha güzel bir şekilde bağlanmak, mutlu olmak, kendisini ifade edebilmek için rekreatif faaliyetlere dahil olmaktadır (Kaya, 2003). Bir etkinliğin rekreatif bir etkinlik olabilmesi için bireyin kendi istek ve iradesi ile dahil olması gerekmektedir (Aracı ve Aracı, 2014).

Sportif etkinlikler, başta çocuk ve gençler olmak üzere bireylerin motor becerilerini geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Yeteneklerini keşfetmelerine imkân sunmaktadır. Hareketli bir yaşamı destekleyerek yaşam boyu sporun bir davranış biçimi olmasını sağlamaktadır (Yenal, Çamlıyer ve Saracaloğlu, 1999). Sportif faaliyetlerin nihai amacı, aktif yaşam şeklini bireylere aktarmak ve ömür boyu spor yapmanın önemini vurgulamaktır. Bu sayede bireylerin daha özgüvenli ve öz yeterli olacakları ifade edilmektedir (Hennig, Schaefer ve Gleddie, 2020). Sportif faaliyetler sadece bedensel eğitimi kapsamamaktadır. Bununla birlikte centilmenlik, spor sevgisi, adaletli davranma, sportif okuryazarlık, hayati düzen, takım olma, beraber çalışma, etik değerlerin önemi gibi birçok konuyu bireye kazandırmaktadır (Avrupa Komisyonu/ EACEA/ Eurydice, 2014).

Bağımlılık sonucunda kişilerin bireysel, ailevi, toplumsal, okul ve iş hayatındaki düzeninin bozulduğu belirtilmektedir (Gentile, 2009). Kişilerin takıntılı bir şekilde engel olamadıkları alışkanlıkları ve düşünceleri sonucunda fiziksel, ruhsal ve sosyal olarak kendilerine ve çevrelerine zarar vermesi durumu bağımlılık olarak ifade edilmektedir (Uzbay, 2009). Bağımlılık, kişinin birçok kez bırakmayı denemesine rağmen bırakamaması, hatta artırması, yoksunluk duygusu yaşaması, zarar verdiğini bilse de vazgeçememesi durumu olarak da ifade edilmektedir (Ögel, 2001). Bağımlılık toplumsal olarak karşımıza çıkan en önemli sorunlardan birisidir. Kişilerin fiziksel, ruhsal, kişisel ve toplumsal yaşamını sıkıntıya düşüren hatta tam anlamıyla bozan patolojik bir durumdur (Taşkent, 2010). Bireylerde bağımlılığı ve bağımlılık seviyesini tespit etmek için aşağıdaki maddelerden sadece üç tanesinin bulunması yeterli olmaktadır. Bunlar;

- Tolerans gözlemlene,
- İlgili madde ya da durumun olmaması halinde yoksunluk hissetme,
- İlgili madde ya da durumundan kurtulmak için devamlı uğraşma ancak gerçekleştirilememesi,
- Bağımlılığa sebep olan durumdan uzaklaşmaya çalışma,
- Bağımlılık durumunda bireysel ve toplumsal çevreyi umursamama,
- Bağımlılık veren şeyin zamanla daha fazla tüketilmesi ya da yapılması,
- Ruhsal, psikolojik, fiziksel ve sosyal sorunların görülmesi (Ögel, 1997).

Aynı zamanda bağımlılık durumu, bireyin tüm bedenini, zihinsel fonksiyonlarını, davranışını ve yaşamını olumsuz olarak etkileyen hastalık çeşidi olarak kabul edilmektedir (Sattari, Mashayekhi ve Mashayekhi, 2012).

Teknolojinin hızla ilerlemesi ve bu doğrultuda dijital ortamın her geçen gün yenilenerek bireyleri daha fazla kendisine çekmesi farklı bir bağımlılık türünü ortaya çıkarmakta ve hızla yayılmaktadır.

Dijital Bağımlılık; İnternet bağımlılığı 2007 yılında gündeme gelmiş olup, 2013 yılında ise dijital bağımlılık kavramı gündeme alınmıştır (Khang, Kim ve Kim, 2013). Lakin dijital bağımlılık internet bağımlılığını da kapsamaktadır. Çünkü dijital cihazlar internet erişimi olmadan da aşırı derecede kullanılabilir. İnternet dijital bağımlılık için bir koşul değildir (Cham, ve diğerleri, 2019). Dijital bağımlılık kavramı internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun ve bilgisayar bağımlılığı kavramlarını da içine almaktadır (Singh ve Singh, 2019).

Dijital bağımlılığın olası psikolojik sonuçları gelişimleri kaçırma korkusu, yoksunluk, tolerans, nüksetme olarak tasniflenebilir (Güney ve Taştepe, 2020). Dijital bağımlılık kaynaklı oluşabilecek fizyolojik sonuçlar, uyku düzeninde bozukluklar, yeme-içme ve iştah problemleri, göz sağlığı sorunları, beden ve duruş sorunları olarak tasniflenebilir (Griffiths, 2000). Sosyal iletişim problemleri dijital bağımlılığın olası davranışsal sonuçlarından (Chou ve diğerleri, 2005). Ayrıca, akademik yaşam problemleri, iş yaşamı problemleri ve aile ve özel yaşam problemleri olarak da tasniflenebilir (Arum ve Roska, 2011).

Sosyal Medya Bağımlılığı; Sosyal medya bağımlılığı internet erişimi ile sosyal ağlarda yer almak ve sosyal mecrada var olabilmek için endişeli bir şekilde harekete geçerek diğer kültürel, sportif ve sanatsal faaliyetler ile sosyal ilişkilerden ödün vererek aşırı bir şekilde sosyal medyada zaman geçirme durumu olarak tanımlanmaktadır (Andreassen ve Pallesen, 2014). Sosyal medya bağımlılığı, insanların hayatındaki çok çeşitli alanlara olumsuz etki göstermektedir. Bilişsel, duygusal ve davranışsal olarak çok net bir şekilde etki eden psikolojik bir sorundur (Onar, 2019).

Sosyal medya bağımlılığının nedenleri toplum içerisinde dikkat çekme, var olma çabası, yoksunluk hissi, psikolojik sorunlar, kişilerarası problemler olarak sıralayabiliriz. Fakat sosyal medyanın fazla kullanımının davranışsal yönden bağımlılık kapsamına girip girmediği tartışma konusu olarak seçilmiştir. (Kuss ve Griffiths, 2011). Yine günümüzde bireylerin, gelişen olaylar ve gerçekleşen durumlardan hızlı bir şekilde, anlık olarak haberdar olmak istemeleri sosyal medya bağımlılığının nedenlerinden birisidir. İlgi alanları doğrultusunda değişik topluluklar ve kişiler ile iletişime geçmek istenilmesi de nedenler arasındadır (Becan, 2018). Nedenleri genişletecek olursak, yalnız hissetme, can sıkıntısı, bir gruba karşı ait hissetmeme, üzüntü, güven eksikliği, ailede iletişim eksikliği, sanal ortamdaki arkadaşlıklar ilave edilebilir (Balta, 2019).

Bu çalışmanın amacı, ilk kez rekreatif olarak sportif faaliyetlere katılım sağlayan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesidir. Daha önce rekreatif faaliyetlere katılmadıkları için mevcut durum tespit edilecektir. Mevcut durumu tespit etmek önem arz etmektedir. Çünkü 18-26 yaş arasında daha önce çeşitli rekreatif faaliyetlere katılmayan ve ilk kez gönüllü olarak katılan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıklarını tespit etmek durum analizinin yapılmış olmasını sağlayacaktır. Ayrıca bu yaş grubundaki gençlere yönelik yeni yapılacak çalışmalara yön verip katkı sağlayacaktır.

Çalışmaya başlarken, rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk kez katılan gençlerin cinsiyet durumları, haftalık spor yapma süreleri, günlük sosyal medya kullanma süreleri ve günlük olarak dijital oyun oynama süreleri ile sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? şeklindeki problem cümlesi çalışmamıza yön vermiştir.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk kez katılan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığının incelenmesi için nicel araştırma modellerinden genel tarama araştırmaları kapsamında ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model değişkenlerin beraber değişip değişmediği ve herhangi bir değişme var ise bu değişmeyi saptanmaya çalışılır (Karasar, 2011).

2.2. Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Kütahya ilinde yaşayan ve rekreatif olarak ilk kez sportif faaliyetlere dahil olan 18-26 yaş grubundaki gençler kapsamaktadır. Örneklem grubunu ise Kütahya ilindeki üniversite topluluklarında, sivil toplum kuruluşlarında ve diğer kamu kurumlarında ilk kez çeşitli rekreatif faaliyetlere gönüllü olarak katılan 249 kadın, 148 erkek olmak üzere toplam 397 genç oluşturmaktadır. Örneklem grubu basit rastgele yöntem ile belirlenmiştir.

2.3. Verilerin Toplanma Süreci

Katılımcılara ulaşmak için üniversite topluluklarında, sivil toplum kuruluşlarında ve diğer kamu kurumlarındaki rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk defa dahil olan gençler ile iletişime

geçilmiştir. Verileri toplamak için seçilen anketler Google Drive üzerinden dijital ortama aktarılmıştır ve bu dijital anketler Whatsapp uygulaması kullanılarak katılımcılara ulaştırılmıştır. Ayrıca klasik anket metodu kullanılmıştır. Alınan tüm veriler analiz edebilmek amacıyla bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

2.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu, Tutgun Ünal (2015), tarafından geliştirilen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği ile Hazar ve Hazar (2019), tarafından geliştirilen Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel bilgi formu ile demografik verileri elde etmek amacıyla yaş, cinsiyet, günlük sosyal medya kullanım süresi, günlük dijital oyun oynama süresi, haftalık spor yapma süresini içeren sorular sorulmuştur.

Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeğinde yer alan 1-12 arasındaki maddeler “meşguliyet boyutu” ile ilgilidir ve sosyal medyanın kişiyi meşgul etme durumunu ölçmektedir. 13-17 arasındaki maddeler “duygu durum düzenleme boyutu” ile ilgilidir ve sosyal medyanın kişinin duygularını etkileyip etkilemediğini ölçmektedir. 18-22 arasındaki maddeler “tekrarlama boyutu” ile ilgilidir ve kişinin sosyal medya kullanımını kontrol altına alamaması, aynı dozda kullanımının tekrarlamasını ölçmektedir. 23-41 arasındaki maddeler “çatışma boyutu” ile ilgilidir ve sosyal medyanın kişinin hayatında olumsuz sonuçlara yol açmaya etkisini ölçmektedir. Ölçeğin genelinden elde edilen puan “sosyal medya bağımlılığı” düzeyini tespit etmektedir. İlave olarak alt boyutlara ilişkin soru sonuçları birbirleri ile toplanarak aly-t boyutlardaki bağımlılık seviyesi de yine değerlendirme tablosundaki verilere göre tespit etmektedir. Maddelerin hepsi düz puanlanmıştır. Hiçbir Zaman=1, Her Zaman=5 olarak 1-5 arasında ölçekten puan alınabiliyor. Ölçeğin genelinden alınabilecek en düşük puan 41, en yüksek puan ise 205’tir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde yer alan 1-11 arasındaki maddeler “aşırı odaklanma ve erteleme” ile ilgili olup, belirginlik ve sorunlarını ölçmektedir. 12-17 arasındaki maddeler “çatışma, yoksunluk ve arayış” ile ilgili olup, geri çekilme, çatışma, nüksetme etkisini ölçmektedir. 18-21 arasındaki maddeler “duygu değişimi ve dalma” ile ilgili olup, durum değişimi ve tolerans durumunu ölçmektedir. Ölçekte 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır. (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan "21" en yüksek puan "105" dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-21: normal grup, 22-42: az riskli grup, 43-63 riskli grup, 64-84 bağımlı grup, 85-105 yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmektedir.

2.5. Verilerin Analizi

Çalışma verileri bilgisayar ortamına aktarıldıktan sonra analizler SPSS 26 programında yapılmıştır. Anlamlılık değerleri $p < .05$ baz alınarak değerlendirilmiştir. Aktarılan verilere uygulanan Kolmogorov-Smirnov normallik testi sonuçlarına göre verilerin normal bir dağılım göstermediği görülmüştür. Cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılık düzeyleri Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testi uygulanarak değerlendirilmiştir.

3. Bulgular

Tablo 1.

Cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılık ve sosyal medya bağımlılık

Ölçekler	Cinsiyet	N	Sıra Numarası Ortalaması	Mann Whitney U	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın	249	164.108	9738.000	0.000
	Erkek	148	257.703		
Sosyal Medya Bağımlılığı	Kadın	249	211.663	15273.000	0.004
	Erkek	148	177.696		

* $p < .05$

Tablo 1’e göre erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile karşılaştırıldığında erkeklerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu farklılığın istatistiksel açıdan anlamlı olduğu tespit edilmiştir

($U=9738.000$; $p<.05$). Buna karşın kadın katılımcıların erkek katılımcılara nazaran sosyal medya bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Yine bu farklılığın istatistiksel açıdan anlamlı olduğu belirlenmiştir ($U=15273$; $p<.05$).

Tablo 2.

Günlük sosyal medya kullanma süresine göre dijital oyun bağımlılık ve sosyal medya bağımlılık

Ölçekler	Günlük Sosyal Medya Kullanım Süresi	N	Sıra Numarası Ortalaması	sd	χ^2	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saat (a)	98	174.62	20.030	22.346	0.000	a-c
	2-3 saat (b)	196	187.60	16.345			
	4 saat ve üstü (c)	103	243.89	22.449			
Sosyal Medya Bağımlılığı	1 saat (a)	98	118.99	30.202	122.347	0.000	a-b
	2-3 saat (b)	196	188.25	29.857			
	4 saat ve üstü (c)	103	295.58	34.884			

* $p<.05$

Tablo 2'ye göre dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($\chi^2= 22.346$; $p<.05$). Günlük 4 saatin üzerinde oyun oynayan katılımcıların puanlarının 0-1 saat ile 2-3 saat arasında oynayanlara oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Post hoc testi sonuçları incelendiğinde 4 saat üstü grup ile hem 2-3 saat hem de 0-1 saat grubu arasında farklılık varken 0-1 saat ile 2-3 saatlik grup arasında fark olmadığı görülmüştür. Kullanım saati arttıkça bağımlılık puanlarının da arttığı görülmektedir.

Aynı şekilde sosyal medya kullanım sürelerine göre bağımlılık seviyeleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($\chi^2= 122.347$; $p<.05$). Kullanım saati arttıkça bağımlılık puanlarının da arttığı görülmektedir. Post hoc testi sonuçları incelendiğinde 4 saat üstü grup ile hem 2-3 saat hem de 0-1 saat grubu arasında farklılık olduğu aynı şekilde 0-1 saat ile 2-3 saat grubu arasında da anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Tablo 3.

Günlük dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılık ve sosyal medya bağımlılık

Ölçekler	Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	N	Sıra Numarası Ortalaması	sd	χ^2	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	Hiç (a)	156	107.92	8.084	192.814	0.000	a-b
	0-1 saat (b)	136	223.63	15.988			
	2-3 saat (c)	76	295.20	17.676			
	4-5 saat ve üstü (d)	29	321.34	26.319			
Sosyal Medya Bağımlılığı	Hiç (a)	156	181.58	35.866	15.296	0.002	b-d
	0-1 saat (b)	136	190.43	36.492			
	2-3 saat (c)	76	234.64	38.765			
	4-5 saat ve üstü (d)	29	239.47	41.359			

* $p<.05$

Tablo 3'e göre dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ($\chi^2=192.814$; $p<.05$). Kullanım saati arttıkça bağımlılık puanlarının da arttığı görülmektedir. Post hoc testi sonuçları incelendiğinde günlük 4 saatin üzerinde oyun oynayan katılımcılar ile 2-3 saat arasında oynayanlar dışında tüm gruplar arasında anlamlı fark olduğu görülmüştür. Yine aynı şekilde sosyal medya bağımlılık puanları arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ($\chi^2= 15.296$; $p<.05$). Post hoc testi sonuçları incelendiğinde Hiç grubu ile 0-1 saat grubu arasında ve 2-3 saat grubu ile 4 saat ve üstü grubu arasında anlamlı fark olmadığı tespit edilmiştir. Diğer karşılaştırmalarda ise anlamlı bir fark olduğu görülmektedir.

Tablo 4.

Haftalık spor yapma süresine göre dijital oyun bağımlılık ve sosyal medya bağımlılık

Ölçekler	Haftalık Spor Yapma Süresi	N	Sıra Numarası Ortalaması	sd	x ²	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	Hiç (a)	143	167.72	17.516	20.866	0.000	a-c a-d
	1 Gün (b)	51	201.17	17.551			
	2-3 Gün (c)	102	218.42	20.417			
	4-5 Gün (d)	58	239.10	19.941			
	6-7 Gün (e)	43	200.30	23.493			
Sosyal Medya Bağımlılığı	Hiç (a)	143	201.50	38.554	1.310	0.860	
	1 Gün (b)	51	212.55	39.973			
	2-3 Gün (c)	102	191.89	35.311			
	4-5 Gün (d)	58	198.22	34.756			
	6-7 Gün (e)	43	192.53	42.082			

*p<.05

Tablo 4'e göre spor yapma süresi değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı değerleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır. Farklılığın kaynağı olarak hiç spor yapmayanlar ile haftada 2-3 veya 4-5 gün spor yapanlar arasında farklılıklar tespit edilmektedir ($x^2= 20.866$; $p<.05$). Sosyal medya bağımlılığı puanları incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır ($x^2= 1.310$; $p>.05$). Buna karşın spor yapma süresi arttıkça sosyal medya kullanma bağımlılığı düzeyinde düşüş göze çarpmaktadır.

4. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada rekreatif olarak sportif faaliyetlere ilk kez katılan gençlerin sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Sonuçlara göre erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyinin kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Ancak kadınların sosyal medya bağımlılık düzeylerinin erkeklere oranla yüksek olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplarda istatistiksel yönden anlamlı yönde bir farklılık olduğu görülmüştür. Aynı şekilde sosyal medya kullanım sürelerine göre bağımlılık seviyeleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Yine aynı şekilde sosyal medya bağımlılık puanları arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Spor yapma süresi, dijital oyun bağımlılığı değerleri ile değerlendirildiğinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı puanları incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir.

Kılıç (2020), okul sporlarına katılan ve 15-18 yaş grubu arasında olan gençlerin sosyal ve duygusal yalnızlıkları ve dijital oyun bağımlılık düzeylerini incelemiştir. Araştırmaya okul sporları yarışma ve müsabakalarına katılan 135'i erkek, 128'i kadın toplam 263 genç gönüllülük esası doğrultusunda katılmıştır. Dijital olarak oyun oynama zamanı değişkeni verileri ortalamaları doğrultusunda gruplar arasında istatistiksel yönden anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Bizim çalışmamızda da dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Yine araştırma sonuçları sınıf ve yaş değişkenleri yönünden değerlendirildiğinde, dijital oyun bağımlılığı, duygusal ve sosyal yalnızlık verilerinin ortalamaları ile romantik, ailesel, sosyal ilişkiler alt boyutları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı görülmüştür. Bizim çalışmamızda ise duygusal ve sosyal yönden bireyi destekleyecek olan spor yapma süresi, dijital oyun bağımlılığı verileri ile değerlendirildiğinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Gürsu ve Özçelik (2022), yaptığı çalışmada ergenlik çağındaki gençlerin dindarlık düzeyleri ile dijital oyun bağımlılık seviyeleri incelemiştir. Araştırmaya ortaokul ve lisede öğrenim gören

toplam 478 genç dahil olmuştur. Araştırma neticesinde gençlerin dindarlık düzeyleriyle dijital oyun bağımlılık seviyelerinde negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki görülmüştür. Aynı zamanda gençlerin dijital oyun bağımlılığı skorları, demografik veriler doğrultusunda incelendiğinde, yaş, kardeş sayısı, cinsiyet, aile bütünlüğü, kişisel oda, gelir seviyesi, dini vecibelerin yerine getirilme durumu, okul türü ve ebeveynlerin eğitim seviyeleri değişkenleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı ölçüde farklılaştığı anlaşılmıştır. Bizim çalışmamızda da cinsiyet değişkenine göre değerlendirme yapıldığında erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyinin kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Ancak kadınların sosyal medya bağımlılık düzeylerinin erkeklere oranla yüksek olduğu anlaşılmıştır.

Çakıcı (2018), yaptığı çalışmada gençlerin dijital oyun bağımlılıkları ile öfkeyi ifade etme şekillerini incelemiştir. Araştırmaya, lisede okumakta olan 300 öğrenci katılmıştır. Neticede, gençlerin dijital oyun bağımlılık seviyeleriyle öfkeyi dışa vurma alt boyutu arasında pozitif ancak düşük seviyede bir ilişki tespit etmiştir. Yine sınıf, cinsiyet, ebeveyn eğitim seviyelerine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin değişkenlik gösterdiğini tespit etmiştir. Ayrıca, evde bilgisayar ve internet olup olmama durumu ile babanın eğitim seviyesinin, dijital oyun bağımlılığını anlamlı yönde farklılaştırmadığı belirlenmiştir. Bizim çalışmamızda ise dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplarda istatistiksel yönden anlamlı yönde bir farklılık olduğu görülmüştür.

Şen (2023), yaptığı çalışmada lise öğrenim gören gençlerin dijital oyun bağımlılığı üzerine bir araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırmaya toplamda 481 öğrenci katılmıştır. Araştırma neticesinde dijital oyun bağımlılığının alt boyutları olan değer, oyuna dalma, odaklanma, erteleme alt boyutların değerlendirildiğinde oyun bağımlılığı seviyelerinin erkeklerin, kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Bizim çalışmamızda da erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyinin kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Kadınların ise sosyal medya bağımlılık düzeylerinin erkeklere oranla yüksek olduğu belirlenmiştir.

İnterneti günlük 0-1 saat kullanan gençlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile 2-3 ve 4 saat üzeri kullanan gençlerin düzeylerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Yine bilgisayar ve konsol oyunu oynayan gençlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin akıllı telefon ile oyun oynayan gençlere göre daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca, sosyal medya kullanım süresi 5 sene ve üzeri olan gençlerin 1-2 sene kullanan gençlere nazaran değer alt boyutu değerlendirildiğinde dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu anlaşılmıştır.

Bizim çalışmamızda da dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı değerleri incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Yönet (2018), yaptığı çalışmada lisede öğrenim gören gençlerin dijital oyun bağımlılıklarını, sportif serbest zaman ilgilenim düzeylerini ve yaşam kalitelerini araştırmıştır. Araştırmaya lise 9, 10 ve 11. sınıf öğrencileri katılmıştır. Dijital oyun bağımlılığının tespit edilmesinde cinsiyet faktörü etkili bir değişkendir. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kadınlara göre daha yüksektir. Bizim çalışmamızda da aynı şekilde erkeklerin kadınlara oranla dijital oyun bağımlılık seviyelerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Serbest zaman ilgilenim düzeyinin, yaşam kalitesini düşük olsa da pozitif yönde etkilediği anlaşılmıştır. Ayrıca yaşam kalitesinin, serbest zaman ilgilenimin alt boyutlarından “ruhsal alan” boyutunda bir etki oluşturduğu tespit edilmemiştir. Bizim çalışmamızda da gençlerin serbest zamanlarındaki spor yapma süreleri ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Elde edilen veriler ve literatür taraması değerlendirildiğinde serbest zamanın verimli değerlendirilmesi bağımlılıkların oluşmasında önleyici bir yapı oluşturduğu görülmektedir. Dijital bağımlılığın internet, oyun vb. bağımlılıkları kapsadığı bu doğrultuda dijital aletlerin kullanım sürelerine dikkat edilmesi gerektiği tespit edilmiş olup, dijital aletlerine zamansız erişimin kontrol altına alınması gerektiği düşünülmektedir. Rekreatif faaliyetler, zaman

yönetimi ve bağımlılık konularında daha fazla çalışmaların yapılması gerekmektedir. Aynı zamanda bu alanlardaki okuryazarlık seviyelerinin artırılması için gereken eğitimlerin gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Andreassen, C. ve Pallesen, S. (2014). Social network site addiction-an overview. *Current pharmaceutical design*, 20(25), 4053-4061.
- Aracı, H. ve Aracı, Ş. (2014). *Spor bilimleri öğretimi*. Ankara: Grafiker Matbaacılık.
- Arum, R. veRoska, J. (2011). *Academicallyadrift: Limited learning on collegecampuses*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Avrupa Komisyonu, (2014). *Avrupa'da eğitim ve öğretimde okul teriyle mücadele: Stratejiler, politikalar ve önlemler. Eurydice ve Cedefop Raporu*. Avrupa Birliği Yayınlar Ofisi.
- Balta, E. (2019). *Sosyal Medya Bağımlılığının Orta Öğretim İkinci Kademe Öğrencileri Arasındaki Nedenleri, Eğitsel Bilişsel Sonuçları (Sivas Merkez İlçe Örneği)*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi).Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Başaran, Z. (2016). *Alternatif eğitim olarak rekreasyon*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Becan, C. (2018). Sosyal medya bağımlılığının haber takibi motivasyonları üzerine etkisi. *Erciyes İletişim Akademia Dergisi*, 5(3), 238-256.
- Cham, S. ve ark. (2019). *Dijital bağımlılık: olumsuz yaşam deneyimleri ve teknoloji destekli çözüm potansiyeli. İçinde: Rocha, Á., Adeli, H., Reis, L., Costanzo, S. (eds) Bilgi Sistemleri ve Teknolojilerinde Yeni Bilgi. WorldCIST'19 2019. Akıllı Sistemler ve Bilgi İşlemdede Gelişmeler*, cilt 931. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-16184-2_87
- Chou, C., Condrón, L., ve Belland, J. C. (2005). A review of theresearch on Internet addiction. *EducationalPsychologyReview*, 17(4), 363-388. <https://doi.org/10.1007/s10648-005-8138-1>
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-gameuseamongyouthages 8 to 18: A nationalstudy. *Psychologicalscience*. 20(5). 594-602.
- Griffiths, M. (2000). Internet addiction-time to be takenseriously? *Addiction Research*, 8(5), 413-418
- Güney, M., ve Taştepe, T. (2020). Ergenlerde sosyal medya kullanımı ve sosyal medya bağımlılığı. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 9(2), 183-190.
- Gürsu, O. ve Özçelik, M. F. (2022). Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD)*, 22(1), 199-216.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hennig, L. C., Schaefer, L. ve Gleddie, D. (2020). In (di) visible: Inquiringintobeing 'othered'as a meanstoteachsocialjustice in PHETE. *PhysicalEducationandSportPedagogy*, 25(6), 666-680.
- Karaküçük, S. (2005). *Rekreasyon boş zamanları değerlendirme*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, S. (2003). *Yetiştirme yurtlarında kalan gençlerin serbest zaman değerlendirme eğilimi ve etkinliklerin sosyalleşme etkisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara.
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2416-2424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.027>
- Kılıç, M. A. (2020). *15-18 yaş arası okul sporlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi. Kırıkkale.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2011). *Çevrimiçi sosyal ağ ve bağımlılık. psikolojik literatürün gözden geçirilmesi*. Int. J. Environ. Ars. Halk Sağlığı 2011. 8(9). s. 3528- 3552.
- Onar, H. M. (2019). *Doğu Karadeniz Bölgesi'nde sosyal medya bağımlılığı ile bağlanma ilişkisinin incelenmesi*.(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ögel, K. (2001). *Madde bağımlılarına yaklaşım ve tedavi*. İstanbul: Kültür Sanat Yayıncılık.
- Ögel, K., 1997. *Uyuşturucu maddeler ve bağımlılık*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sattari, M., Mashayekhi, S., & Mashayekhi, S. (2012). *IslamandAddiction. PharmaceuticalScience*, 18(3), 151-158.
- Singh, A. K., ve Singh, P. K. (2019). *Digital Addiction: a conceptualoverview*. Library PhilosophyandPractice (e-journal), 3538.

- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: Kırıkkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Taşkent, A. (2010). *Alkol ve/veya madde bağımlıları ile bağımlılığı olmayan bireylerin savunma mekanizmaları açısından karşılaştırılması, çocukluk çağı travmaları, disosiyatif yaşantular ve bağımlılık şiddetinin savunma mekanizmaları üzerindeki etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi. İstanbul.
- Tutgun Ünal, A., ve Deniz, L. (2015). Development of the Social Media Addiction Scale. *Online Academic Journal of Information Technology (AJIT-e)*, 6(21), 51-70.
- Uzbay, İ. Tayfun. Madde bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 2009, 21.22: 5-16
- Yenal, T., Çamlıyer, H. ve Saracaloğlu, A. (1999). İlköğretim ikinci devre çocuklarında beden eğitimi ve spor etkinliklerinin motor beceri ve yetenekler üzerine etkisi, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, IV,(3): S.15-16.
- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya

ENGLISH EXTENDED SUMMARY

Introduction: This study aimed to examine the social media and digital game addictions of young people who participate in recreational sports activities for the first time. A total of 397 young people, 249 women and 148 men, aged 18-26, living in Kütahya and participating in recreational sports activities for the first time, participated in the study. In the research, an individual information form, the Social Media Addiction Scale developed by Tutgun Ünal (2015), and the Digital Game Addiction Scale for University Students developed by Hazar and Hazar (2019) were used. According to the normality test results applied to the data in the study, it was understood that the data did not show a normal distribution and Mann Whitney U and Kruskal Wallis Tests were applied. **Methods:** Relational scanning model was used within the scope of general screening research, one of the quantitative research models, to examine the social media and digital game addiction of young people who participated in recreational sports activities for the first time. This model attempts to determine whether the variables change together and, if there is any change, this change (Karasar, 2011). The population of the research includes young people in the 18-26 age group who live in Kütahya and are involved in recreational sports activities for the first time. The sample group consists of young people who voluntarily participate in various recreational activities for the first time in university communities, non-governmental organizations and other public institutions in Kütahya. The sample group was determined by simple random method. To reach the participants, young people who were involved in recreational sports activities for the first time in university communities, non-governmental organizations and other public institutions were contacted. The surveys selected to collect data were transferred to the digital environment via Google Drive, and these digital surveys were delivered to the participants using the Whatsapp application. Additionally, the classical survey method was used. All data received was transferred to the computer environment for analysis. After the study data was transferred to the computer environment, analyzes were made in the SPSS 26 program. Significance values were evaluated based on $p < .05$. According to the results of the Kolmogorov-Smirnov normality test applied to the transferred data, it was seen that the data did not show a normal distribution. **Findings and Conclusion:** Digital game addiction and social media addiction levels were evaluated according to gender variable by applying Mann Whitney U and Kruskal Wallis tests. When the digital game addiction levels of male participants are compared to the digital game addiction levels of female participants, it is seen that men's addiction levels are higher. This difference was found to be statistically significant ($U=9738.000$; $p < 0.05$). On the other hand, it was understood that female participants had higher social media addiction levels than male participants. Again, this difference was determined to be statistically significant ($U=15273$; $p < .05$). When digital game addiction values were examined, it was seen that there was a statistically significant difference between the groups ($\chi^2= 22.346$; $p < 0.05$). It is seen that the scores of the participants who play games for more than 4 hours per day are higher than those who play between 0-1 hours and 2-3 hours. When the post hoc test results were examined, it was seen that there was a difference between the over 4 hour group and both the 2-3 hour and 0-1 hour groups, while there was no difference between the 0-1 hour and 2-3 hour groups. It is seen that as the hours of use increase, the addiction scores also increase. Likewise, when addiction levels were examined according to social media usage time, it was determined that there was a statistically significant difference between the groups ($\chi^2= 122.347$; $p < 0.05$). It is seen that as the hours of use increase, the addiction scores also increase. When the post hoc test results are examined, it is seen that there is a difference between the over 4 hour group and both the 2-3 hour and 0-1 hour groups, and that there is also a significant difference between the 0-1 hour and 2-3 hour groups. When digital game addiction values were examined according to the duration of playing digital games, it was determined that there was a statistically significant difference between the groups ($\chi^2=192.814$; $p < .05$). It is seen that as the hours of use increase, the addiction scores also increase. When the post hoc test results were examined, it was seen

that there was a significant difference between all groups except the participants who played for more than 4 hours a day and those who played for 2-3 hours. Likewise, it was determined that there was a statistically significant difference between social media addiction scores ($\chi^2=15.296$; $p<.05$). When the post hoc test results were examined, it was determined that there was no significant difference between the None group and the 0-1 hour group, and between the 2-3 hour group and the 4 hour and above group. In other comparisons, there is a significant difference. It is understood that there is a statistically significant difference between digital game addiction values according to the variable of exercise time. As the source of the difference, differences are detected between those who do not do any sports and those who do sports 2-3 or 4-5 days a week ($\chi^2=20.866$; $p<0.05$). When social media addiction scores are examined, it is understood that there is no statistically significant difference between the groups ($\chi^2=1.310$; $p>0.05$). On the other hand, as the duration of exercise increases, there is a decrease in the level of addiction to using social media.

When the data obtained and the literature review are evaluated, it is seen that productive use of free time creates a preventive structure in the formation of addictions. Digital addiction is caused by internet, games, etc. In this regard, it has been determined that attention should be paid to the usage period of digital devices and it is thought that untimely access to digital devices should be controlled. More studies need to be done on recreational activities, time management and addiction. At the same time, the necessary training must be provided to increase literacy levels in these areas.

Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Kariyer Kararlılığı Düzeylerinin İncelenmesi

Cihan Ulun¹

Özet

Bu çalışmanın amacı, spor bilimleri alanında öğrenim gören üniversite öğrencilerinin kariyer kararlılığının çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırma verileri, 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Güz döneminde, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören toplam 206 öğrencinin katılımı sonucunda toplanmıştır. Çalışmada Lounsbury ve ark. (1999) tarafından geliştirilen, Akçakanat ve Uzunbacak (2019) tarafından Türkçe uyarlaması, geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılan Kariyer Kararlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 6 madde ve tek boyutlu bir yapıya sahiptir. Çalışma kapsamında ölçeğin yüksek güvenilirlik düzeyinde olduğu görülmüştür. Çalışma, nicel araştırma modelleri arasında yer alan genel tarama modelinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmada katılımcıların cinsiyet, bölüm, sınıf, aktif spor yapma ve öğrenim gördüğü bölümden memnuniyet durumlarına göre kariyer kararlılık düzeyleri incelenmiştir. Çalışma sonuçları incelendiğinde yaş, cinsiyet, bölüm ve spor yapma durumlarına göre kariyer kararlılık düzeylerinin anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür. Bununla birlikte katılımcıların kariyer kararlılık düzeylerinin sınıf ve bölüm memnuniyeti değişkenleri açısından anlamlı fark oluşturduğu görülmüştür ($p<.05$).

Anahtar Kelimeler:

Kariyer, Kariyer Kararlılığı, Spor Bilimleri.

Examining the Career Decidedness Levels of Students of Sport Sciences Faculty

Abstract

The aim of this study is to examine the career decidedness of sport sciences faculty students in terms of various variables. The research data was collected as a result of the participation of a total of 206 students studying at Gazi University Sport Sciences Faculty in the Fall semester of the 2023-2024 academic year. In the study, the career decidedness scale developed by Lounsbury et al. (1999), Turkish adaptation, validity and reliability study by Akçakanat and Uzunbacak (2019) was used. The scale has 6 items and a one-dimensional structure. Within the scope of the study, it was observed that the scale was at a high level of reliability. The study was carried out in the general survey model, which is among the quantitative research models. In the study, the career decidedness levels of the participants were examined according to their gender, department, class, active sport career and satisfaction with the department they studied. When the study results were examined, it was seen that there was no significant difference in career decidedness levels according to age, gender, department and sports activities. However, it was observed that the career decidedness levels of the participants made a significant difference in terms of class and department satisfaction variables ($p<.05$).

Key Words:

Career, Career decidedness, Sport sciences.

Alıntı:

Ulun, C. (2023). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin kariyer kararlılığı düzeylerinin incelenmesi. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 106-115.

¹ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye, E-mail: cihanulun06@gmail.com

1. Giriş

Günümüz dünyasında ekonomik faktörler, toplumsal beklentiler, teknoloji ve endüstri eğilimlerinin değişmesiyle birlikte bireylerin kariyerlerine dair istek ve beklentileri de değişmektedir. Kariyer, bireylerin hayatları boyunca istihdam süreçleri için geliştirdikleri planlar ve bu planlar doğrultusunda izledikleri yol olarak tanımlanmaktadır (Tanoli, 2016). Bir diğer tanıma göre ise; bireyin çalışma hayatı boyunca edindiği tecrübe ve iş dışı yaşamı arasındaki bağlantıyı somutlaştırdığı bir süreç olarak değerlendirilir (Gürel, 2018). Arthur ve arkadaşları (1989) kariyeri, sürekli gelişen ve değişen iş deneyimleri olarak tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra bireylerin kariyerleri sosyoekonomik durum, cinsiyet ve kültürel bağlam gibi unsurlardan etkilenmektedir (Fernández ve ark., 2023; Kim, 2004). Dolayısıyla kariyer kavramının bireylerin emek harcadığı iş süreci ve bu süreçler boyunca kendilerine özgü yaşadıkları etkileşim ve kazandıkları deneyime atıfta bulunulan önemli bir kavram olduğu söylenebilir (Korkut ve Keskin, 2016).

Bireyin öz yeterlilikleri doğrultusunda belirlediği kariyer hedeflerine karşı sadakati ise kariyer kararlılığı olarak tanımlanmaktadır (Yaşar ve Sunay, 2020). Bireyin iş ve eğitim hayatındaki ilerlemesinde kritik bir faktör olarak öne çıkan kariyer kararlılığı kişilik özellikleri (Lounsbury ve ark., 2005), ve mesleki kimlik gibi çeşitli etmenlerle yakından ilişkilendirilmiştir (Galles ve Lenz, 2013). Nitekim üniversite yılları öğrenciler için kariyer planlaması yapabilmek adına kritik bir dönem olarak değerlendirilmekte ve üniversite öğrencilerinin kariyer seçeneklerini bu dönemde değerlendirdiği kabul edilmektedir (Gardner ve Barnes, 2007). Araştırmalar, bu süreçlerin gençler ve üniversite öğrencilerinin kariyer kararlılığı üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu ortaya koymaktadır (Hirschi, 2014; Hirschi ve ark., 2011; Risco ve Duffy, 2011). Buna ek olarak üniversite öğrencilerinin kariyer kararlılıkları düzeyindeki artışın, yaşam tatmini ve öznel refah üzerinde olumlu etkileri olduğu saptanmıştır (Komarraju ve ark., 2014; Fearon, 2018; Arslan, 2022). Kariyer planlamasına üniversite yıllarında başlayan bireylerin kariyer kararlılığı ve çalışılan alanda uzmanlaşma düzeylerinin yükseldiği bilinmektedir (Akoğlan Kozak ve Dalkıranoğlu, 2013).

Ülkemizde öğrencilik yıllarında spor yapan öğrencilerin spor kariyerlerine devam edebilmek için spor bilimleri fakültelerinde öğrenim görme eğiliminde oldukları bilinmektedir. Çalışmalar başka alanlarda öğrenim gören üniversiteli öğrencilerin spor kariyerlerine devam etmekte zorlandıklarına işaret etmektedir (Bozyiğit ve ark., 2022). Dolayısıyla spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin kariyerler planlaması önemli bir konudur. Spor bilimleri öğrencilerinde kariyer planlamasını gerçekleştirmek, kariyer kararlılıklarını en üst düzeye taşımak üzere ise öğrencilerin ilgi, algı ve yeteneklerinin doğru şekilde belirlenmesi gerekmektedir (Çakto ve Görgüt, 2019). Bu bağlamda çalışmanın amacı, araştırma grubunda yer alan öğrencilerin kariyer kararlılık düzeylerinin çeşitli demografik değişkenler açısından belirlenmesidir.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli: Bu çalışma, nicel araştırma teknikleri arasında yer alan genel tarama modelinde gerçekleştirilmiştir. Modelde, en az iki değişken grubunun bağımsız değişkene göre istatistiksel anlamlılığının sınırdığı gruplar arası farklılıklar incelenmektedir. Bu modelde ulaşılan sonuçlar, gruplar arası anlamlı fark vardır ya da anlamlı fark yoktur şeklinde ifade edilmektedir (Karasar, 2016).

2.2. Çalışma Grubu: Katılımcılar 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Güz döneminde, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerden oluşmuştur. Çalışma grubunda yer alan katılımcı sayısı, G*power analizi apriori test sınırları çerçevesinde 0.05 hata payı ve %95 güç (0.5 effect size) aralığına göre yeterli olduğuna kanaat getirilen 206 katılımcıdan oluşmuştur. Araştırma grubuna ilişkin betimsel verilere ise tablo 1'de yer verilmektedir. Araştırma için Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 2023/12 karar sayısı ile etik kurul izni alınmıştır.

Tablo 1.

Katılımcılara ilişkin betimsel istatistikler

	f	%
1. Cinsiyet		
Erkek	91	44,2
Kadın	115	55,8
2. Bölüm	f	%
Antrenörlük eğitimi	45	21,8
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	75	36,4
Spor Yöneticiliği	54	26,2
Rekreasyon	32	15,5
3. Sınıf	f	%
1. Sınıf	73	35,4
2. Sınıf	38	18,4
3. Sınıf	70	34,0
4. Sınıf	25	12,1
4. Spor Yapma Durumu	f	%
Evet	108	52,4
Hayır	98	47,6
5. Bölüm memnuniyeti	f	%
Evet	170	82,5
Hayır	36	17,5
Toplam	206	100

2.3. Veri Toplama Süreci: 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Güz döneminde, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerden kolayda örnekleme yöntemi çerçevesinde yaklaşık 2 haftalık bir sürede ve elektronik ortamda hazırlanan formlar üzerinden gerçekleştirilmiştir.

2.4. Veri Toplama Aracı: Çalışmada Lounsbury ve ark. (1999) tarafından geliştirilen, Akçakanat ve Uzunbacak (2019) tarafından Türkçe uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılan “Kariyer Kararlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçe uyarlama çalışması kapsamındaki iç tutarlılık katsayısı (güvenirligi) .80 olarak belirtilmiştir. Ölçek 6 madde ve tek boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte yer alan 2, 5 ve 6 numaralı maddeler ise ters puanlanmıştır.

2.5. Veri Analizi: Çalışmada veri analizine geçmeden önce veri setinde yer alan hatalı, eksik ve aykırı veriler ayıklanarak, veri setinin dağılım yapısı ve tercih edilecek istatistiksel veri analizi yöntemi kararlaştırılmıştır. Bu çerçevede beş katılımcıya ait veri toplama formu analiz dışında bırakılarak veri analizi 206 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin anlamlılık sınırı için sosyal bilimler alanında genel olarak kabul gören %95 güven aralığı ve $p=0.05$ hata payı göz önünde bulundurulmuştur. Verilerin dağılım yapısına ilişkin istatistiklere ise tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2.

Verilerin dağılımı

n	\bar{x}	mod	medyan	S	çarpıklık	basıklık
206	3.55	3.33	3.50	0.717	-.274	.337

Çalışma kapsamında tercih edilecek veri analizi yöntemlerini belirlemek amacıyla öncelikle veri setinin dağılım yapısı (normallik varsayımları) incelenmiştir. Buna göre literatürde normal dağılım için kabul edilen çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) sınırlarının ± 2 aralığında yer alması (George ve Mallery, 2020) referans alınarak tablo 2’de yer istatistiklerin normal dağılım için uygun olduğuna ve parametrik veri analizlerinin kullanılmasına karar verilmiştir. Bu çerçevede çalışmada betimsel analiz, bağımsız örneklem t-testi ve tek yönlü varyans analizi testlerine yer verilmiştir. Tek yönlü varyans analizi testinde anlamlı bulgularda yer alan farkın kaynağını belirlemek üzere Tukey çoklu karşılaştırma testi gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında ölçme aracının güvenilirlik testi sonuçlarına ise tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 3.

Kariyer kararlılığı ölçeği ölçeğinin güvenilirliği

Ölçek	Madde Sayısı	Chronbach's Alpha (α)
Kariyer Kararlılığı Ölçeği	6	.72

Ölçme aracının çalışma kapsamında oluşan güvenilirlik düzeyinin, alanyazında belirtilen sınırlara göre iyi seviyede bir güvenilirliğe işaret ettiği görülmüştür (Özdamar, 2017).

3. Bulgular

Bu bölümde katılımcıların cinsiyet, bölüm memnuniyeti, aktif spor yapma, bölüm ve sınıf gibi demografik özelliklerine göre kariyer kararlılık düzeylerinin farklılaşma durumu incelenmiştir. Bu doğrultuda cinsiyete göre kariyer kararlılığı düzeylerinin test sonuçlarına tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4.

Cinsiyete göre kariyer kararlılığı ölçeğinin bağımsız örneklem t-testi sonuçları

Cinsiyet	n	\bar{x}	S	Sd	t	p
Erkek	91	3.62	.664	204	1.149	.252
Kadın	115	3.50	.754			

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin kariyer kararlılıklarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı olup olmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir. Bulgular incelendiğinde erkek öğrencilerinin kariyer kararlılıklarının kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu ancak ulaşılan sonucun istatistiksel açıdan anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür ($p>.05$). Katılımcıların öğrenim gördükleri bölüm memnuniyet algılarının, kariyer kararlılık düzeyleri üzerindeki farklılaşma durumuna ilişkin test sonuçlarına tablo 5'te yer verilmektedir.

Tablo 5.

Öğrenim gördüğü bölüm memnuniyetine göre kariyer kararlılığı ölçeğinin bağımsız örneklem t-testi sonuçları

Bölüm Memnuniyeti	n	\bar{x}	S	Sd	t	p
Memnun	170	3.61	.690	204	2.776	.000**
Memnun Değil	36	3.25	.773			

** $p<.01$

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin öğrenim gördükleri bölüme ilişkin memnuniyet durumlarına göre kariyer kararlılıklarının istatistiksel açıdan anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre öğrenim gördükleri bölümden memnun olan ve olmayan öğrenciler arasında oluşan aritmetik ortalama farkının öğrenim gördüğü bölümden memnun olan öğrenciler lehine ve istatistiksel açıdan anlamlı olduğu görülmüştür ($p<.05$).

Spor bilimleri öğrencilerinin aktif spor yapma durumlarına göre kariyer kararlılık ölçeğinden aldığı puanların istatistiksel farklılığına ilişkin test sonuçlarına tablo 6'da yer verilmektedir.

Tablo 6.

Aktif spor yapma durumuna göre kariyer kararlılığı ölçeğinin bağımsız örneklem t-testi sonuçları

Spor Yapma	n	\bar{x}	S	Sd	t	p
Evet	108	3.58	.675	204	0.517	.606
Hayır	98	3.52	.762			

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor yapma durumlarına göre kariyer kararlılıklarının istatistiksel açıdan anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre aktif olarak spor yapana öğrencilerin kariyer kararlılığı ölçeği ortalamalarının nispeten daha yüksek olduğu görülmüştür. Bununla birlikte oluşan farkın istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Katılımcıların öğrenim gördükleri bölümler açısından kariyer kararlılık düzeylerinde anlamlı bir fark olup olmadığını incelemek üzere gerçekleştirilen test sonuçlarına tablo 7’de yer verilmiştir.

Tablo 7.

Bölüm değişkenine göre kariyer kararlılığı puanlarının tek yönlü varyans analizi sonuçları

Bölüm	n	\bar{x}	S	Sd	f	p
Antrenörlük Eğitimi	45	3.54	.566	3	0.110	.954
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	75	3.53	.761	202		
Spor Yöneticiliği	54	3.59	.752	205		
Rekreasyon	32	3.54	.764			

Bölüm değişkenine göre kariyer kararlılığı puanlarının istatistiksel açıdan anlamlı farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek üzere tek yönlü varyans analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonuçları incelendiğinde bölüm değişkeni açısından oluşan aritmetik ortalama farklarının istatistiksel açıdan anlamlı olmadıkları görülmüştür ($p > .05$).

Spor bilimleri öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf ile kariyer kararlılıkları arasında farkın incelendiği test sonuçlarına tablo 8’de yer almıştır.

Tablo 8.

Sınıf değişkenine göre kariyer kararlılığı puanlarının tek yönlü varyans analizi sonuçları

Sınıf	n	\bar{x}	S	Sd	f	p	Farkın kaynağı
1. Sınıf ^a	73	3.65	.630	3			a>b
2. Sınıf ^b	38	3.32	.776	202			a>d
3. Sınıf ^c	70	3.67	.743	205	3.587	.015	c>d
4. Sınıf ^d	25	3.29	.676				

Katılımcıların sınıf değişkenine göre kariyer kararlılığı puan ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı bir farka işaret edip etmediğini incelemek üzere tek yönlü varyans analizi testi gerçekleştirilmiştir. Test sonuçları incelendiğinde kariyer kararlılığı puanlarının 1. ve 2. sınıf öğrencileri ile 1. ve 4. sınıf öğrencileri arasında her iki grupta da 1. sınıf öğrencilerinin lehine anlamlı farklılaştığı görülmüştür ($P < .05$). Ayrıca 3. sınıf öğrencileri ile 4. sınıf öğrencileri arasında oluşan farkın 3. sınıf öğrencileri lehine ve istatistiksel açıdan anlamlı olduğu görülmüştür ($p < .05$).

4. Tartışma ve Sonuç

Spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin kariyer kararlılık düzeylerini incelemek amacıyla yapılan bu çalışmaya, 115’i kadın, 91’i erkek olmak üzere toplam 206 kişi katılmıştır. Araştırmanın ilk bulgusunda, katılımcıların cinsiyetleri ile kariyer kararlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Alanyazın incelendiğinde, Özkaya (2023) tarafından yapılan “Eğitim Fakültesi son sınıf öğrencilerinin kariyer kararlılığının yordayıcıları: Kariyer uyum yetenekleri, planlanmış rastlantı becerileri ve toplumsal cinsiyet rolleri” isimli çalışmada cinsiyete göre anlamlı farklılık bulunmamıştır. İrge, Pamuk ve Kaynak (2020) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada kariyer kararlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Gagnon ve Sandoval, (2020) tarafından 365 öğrenci üzerinde yapılan çalışmada da cinsiyet ile öğrencilerin kariyer kararlılığı arasında anlamlı farklılık saptanmamıştır. Gültekin ve Şeşen (2021) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada cinsiyetin kariyer kararlılığı üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı tespit edilmiştir. Çıkan bu sonuçlar çalışma sonucumuzla benzerlik göstermektedir. Öte yandan, Yaşar ve Sunay (2020) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada ise cinsiyet ile kariyer kararlılığı arasında oluşan farkın istatistiksel açıdan anlamlı olduğu ifade edilmiştir. Çalışmada cinsiyet değişkeni bakımından erkekler lehine oluşan kariyer kararlılığı farklılığının ise kültürel farklılıklardan kaynaklanabileceği ifade edilmiştir.

Araştırmada, katılımcıların bölümleri ile kariyer kararlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Bu çalışmada ulaşılan sonuca benzer şekilde, Yaşar ve Sunay (2020)

tarafından yapılan çalışmada da bölüm ile öğrencilerin kariyer kararlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı raporlanmıştır.

Katılımcıların sınıf düzeyleri ile kariyer kararlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Birinci sınıfta öğrenim gören öğrencilerin kariyer kararlılıkları dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerden yüksek çıktığı görülmüştür. Alanyazın incelendiğinde, İrge, Pamuk ve Kaynak (2020) tarafında yapılan çalışmada, hazırlık sınıfında öğrenim gören öğrencilerin üst sınıflarda öğrenim gören öğrencilere göre kariyer kararlılık düzeyleri daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öte yandan kariyer kararlılığına yönelik öğrenciler üzerine yürütülen bazı çalışmalarda üst sınıflarda öğrenim gören öğrencilerinin daha fazla kariyer kararlılığına sahip oldukları; bu durumun kariyer rollerinin ilerleyen sınıflarda daha belirgin hale gelişi, mesleki farkındalık ve yetkinliklerin gelişmesinden kaynaklanabileceği ifade edilmiştir (Neice ve Bradley, 1979; Koyuncuoğlu, 2021).

Son yıllarda üniversite öğrencilerinin kariyerleri konusunda yürütülen diğer çalışmalarda öğrencilerin kariyerleri açısından kararsız oldukları ve öğrenim gördükleri alan dışında farklı meslek ve iş pozisyonlarında istihdam seçeneklerini değerlendirdikleri ifade edilmiştir (Béduwé ve Giret, 2011). Ayrıca, öğrencilerin üniversite öğrenimlerinde üst sınıfa geçtikçe kariyer kararlılık, heves ve isteklerinin yerine para kazanma isteğine yöneldikleri belirtilmiştir (Taşlıyan, Arı ve Duzman, 2011).

Çalışma kapsamında son sınıf öğrencilerin kariyer kararlılıklarında meydana gelen düşüşün bahsi geçen sebeplerden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Ayrıca öğrenim hayatına yeni başlayan öğrencilerin öğrenim hayatını tamamlamak üzere olan öğrencilere oranla daha yüksek kariyer kararlılıkları, yeni başlayan öğrencilerin hazır bulunuşluk, motivasyon ve mesleki beklentilerinden kaynaklanabilir.

Katılımcıların aktif spor yapma durumları ile kariyer kararlılık düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark saptanmamıştır. Alanyazın incelendiğinde spor yapma ile kariyer kararlılığı arasındaki farkı inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bununla birlikte Bozyiğit ve arkadaşları (2022) tarafından yürütülen çalışmada spor kariyerini sürdüren üniversiteli sporcuların spor bilimleri dışındaki uzmanlık alanlarında öğrenimlerini sürdürmeleri durumunda spor kariyerlerinden vazgeçme eğiliminde oldukları ifade edilmiştir. Bu sebeple öğrencilerin kariyerlerini daha rahat sürdürebilmek ve geliştirebilmek adına spor bilimleri öğrenimini tercih etme eğiliminde oldukları ifade edilmiştir.

Son olarak çalışma kapsamında öğrencilerin spor bilimleri alanında öğrenim görme memnuniyetlerinin, kariyer kararlılığı açısından öğrenim gördükleri bölümden memnun olan öğrenciler lehine anlamlı bir fark oluşturduğu görülmüştür. Alanyazında öğrenim görülen bölüm memnuniyeti ile kariyer kararlılığı arasında bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak çalışma kapsamında ulaşılan bu sonucun, üniversite öğrenim süreci ile kariyer kararlılığı olgusu arasındaki farka dikkat çekmesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Çalışma sonucunda getirilebilecek öneriler şu şekildedir: öncelikle ele alınan özelliklerin daha geniş örneklem ve farklı özelliklerle karşılaştırılması spor bilimleri alanında öğrenim gören öğrencilerin kariyer kararlılıklarını güçlendirmek açısından faydalı olabilir. Bununla birlikte gerek öğrencilerin üniversite öğrenimi sırasında kariyer kararlılığında meydana gelen dalgalanmalar gerekse üniversite memnuniyetinin kariyer kararlılığı üzerindeki etkisi sebebiyle fakültelerdeki mevcut koşul ve imkânların gözden geçirilmesi önem arz etmektedir. Dolayısıyla öğrencilerin kariyer kararlılığını artırabilecek öğrenim ortamlarının oluşturulması önerilmektedir. Ayrıca tüm bu süreçlerde öğrencilerin donanım ve kariyer uyumunu artırabilecek insan kaynakları ve kariyer gelişim ofislerinin oluşturulması önerilmektedir.

Kaynakça

- Akçakanat, T., & Uzunbacak, H. H. (2019). Kariyer Kararlılığı Ölçeği: Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *İktisadi İdari ve Siyasal Araştırmalar Dergisi*, 4(9), 159-170.
- Akoğlan Kozak, M. ve Dalkıranoglu, T. (2013). Career perceptions of new graduates: Anadolu University example. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 13(1), 41-52.

- Arslan, U. (2022). Relation between career decidedness and subjective wellbeing in university students: Does hope mediate the link? *Participatory Educational Research*, 9 (2), 103-117.
- Arthur, M. B., Hall, D. T., & Lawrence, B. S. (1989). Generating new directions in career theory: The case for a transdisciplinary approach. *Handbook of career theory*, 7, 25.
- Béduwé, C. ve Giret, J. F. (2011). Mismatch of vocational graduates: What penalty on French labour market? *Journal of Vocational Behavior*, 78(1), 68-79.
- Bozyiğit, E., Küçük Kılıç, S., Erman, Ö. ve Gürbüz, B. (2022). Sporcu öğrenci kariyer farkındalığı envanteri: Faktör yapısı ve demografik farklılıklar. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 237-251.
- Çakto, P. ve Görgüt, İ. (2019). Beden eğitimi ve spor eğitimi gören öğrencilerin kariyer planlama süreçlerinin incelenmesi. *Uluslararası Spor Bilimleri Öğrenci Çalışmaları*, 1(1), 69-80.
- Fearon, C., Nachmias, S., McLaughlin, H., & Jackson, S. (2018). Personal values, social capital, and higher education student career decidedness: a new 'protean'-informed model. *Studies in Higher Education*, 43(2), 269-291.
- Fernández, D. P., Ryan, M. K., & Begeny, C. T. (2023). Gender expectations, socioeconomic inequalities and definitions of career success: A qualitative study with university students. *Plos one*, 18(2), e0281967.
- Gagnon, R. J., & Sandoval, A. (2020). Pre-college STEM camps as developmental context: Mediation relations between gender, career decidedness, socioemotional development, and engagement. *Children and Youth Services Review*, 108, 104584.
- Galles, J. A., & Lenz, J. G. (2013). Relationships among career thoughts, vocational identity, and calling: Implications for practice. *The Career Development Quarterly*, 61(3), 240-248.
- Gardner, S. K. ve Barnes, B. J. (2007). Graduate student involvement: Socialization for the professional role. *Journal of College Student Development*, 48(4), 369-387.
- George, D. and Mallery, P. (2020). *IBM SPSS statistics 26 step by step: A simple guide and reference*. (16th. Edition), New York: Routledge, 45-66.
- Gerber, M., Wittekind, A., Grote, G., Conway, N., & Guest, D. (2009). Generalizability of career orientations: A comparative study in Switzerland and Great Britain. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 82(4), 779-801.
- Gültekin, V., & Şeşen, Y. (2021). Career decidedness of college students: A research on medical documentation and secretarial students. *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 6(1), 3-14.
- Gürel, P. A. (2018). İş-Yaşam Dengesini Sağlayan Faktörlerin Kadın Akademisyenler İçin Belirlenmesi: Lojistik Regresyon Analizi. *Kadın Araştırmaları Dergisi*, (16), 31-44.
- Hirschi, A. (2014). Hope as a resource for self-directed career management: Investigating mediating effects on proactive career behaviors and life and job satisfaction. *Journal of Happiness Studies*, 15, 1495-1512.
- Hirschi, A., Niles, S. G., & Akos, P. (2011). Engagement in adolescent career preparation: Social support, personality and the development of choice decidedness and congruence. *Journal of adolescence*, 34(1), 173-182.
- İrge, N. T., Pamuk, M. M., & Kaynak, Ö. M. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Akademik Başarılarını Etkileyen Örgütsel Faktörlerin Kariyer Kararlılığına Etkisi: İstanbul'daki Vakıf Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Beykoz Akademi Dergisi*, 8(2), 138-157.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi kavramlar teknikler ilkeler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kim, N. (2004). Career success orientation of Korean women bank employees. *Career Development International*, 9(6), 595-608.
- Komaraju, M., Swanson, J., & Nadler, D. (2014). Increased career self-efficacy predicts college students' motivation, and course and major satisfaction. *Journal of Career Assessment*, 22(3), 420-432.
- Korkut, A., & Keskin, İ. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Kariyer Algıları: Metaforik Bir Analiz Çalışması/Career Perceptions of University Students: A Metaphorical Analysis. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(33), 194-211.
- Koyuncuoğlu, Ö. (2021). An investigation of academic motivation and career decidedness among university students. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7(1), 125-143.
- Kozak, M. A., & Dalkıranoglu, T. (2013). Career Perceptions Of New Graduates: Anadolu University Example. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 13(1), 41-52.
- Lounsbury, J. W., Hutchens, T., & Loveland, J. M. (2005). An investigation of big five personality traits and career decidedness among early and middle adolescents. *Journal of career assessment*, 13(1), 25-39.
- Lounsbury, J. W., Tatum, H. E., Chambers, W., Owens, K., & Gibson, L. W. (1999). An investigation of career decidedness in relation to "Big Five" personality constructs and life satisfaction. *College Student Journal*, 33(4), 646-652.
- Niece, D. E., & Bradley, R. W. (1979). Relationship of age, sex, and educational groups to career decisiveness. *Journal of Vocational Behavior*, 14(3), 271-278.
- Özdamar, K. (2017). *Modern Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Eskişehir: Nisan Yayıncılık, 3. Baskı.
- Özkaya, B. (2023). *Eğitim Fakültesi son sınıf öğrencilerinin kariyer kararlılığının yordayıcıları: Kariyer uyum yetenekleri, planlanmış rastlantı becerileri ve toplumsal cinsiyet rolleri* (Yüksek Lisans Tezi). Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Giresun.

- Risco, C. M., & Duffy, R. D. (2011). A career decision-making profile of Latina/o incoming college students. *Journal of Career Development*, 38(3), 237-255.
- Tanoli, M. F. (2016). Understanding career planning: A literature review. Munich Personal RePEc Archive (MPRA), 1–15. Retrived from: <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/74730/>
- Taşlıyan, M., Arı, N. Ü. ve Duzman, B. (2011). İnsan kaynakları yönetiminde kariyer planlama ve kariyer yönetimi: İİBF öğrencileri üzerinde bir alan araştırması. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 231–241.
- Yaşar, O., & Sunay, H. (2020). Career decidedness of college students. *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(23), 1614-1624.

ENGLISH EXTENDED SUMMARY

Introduction: In today's world, as economic factors, social expectations, technology and industry trends change, individuals' desires and expectations regarding their careers also change. Career is defined as the plans that individuals develop for their employment processes throughout their lives and the path they follow in line with these plans (Tanoli, 2016). According to another definition; It is considered as a process in which the individual embodies the connection between the experience he has gained throughout his working life and his non-work life (Gürel, 2018). An individual's loyalty to the career goals determined in line with his or her self-sufficiency is defined as career decidedness (Yaşar and Sunay, 2020). Career decidedness, which stands out as a critical factor in an individual's progress in business and education life, is closely associated with various factors such as personality traits (Lounsbury et al., 2005) and professional identity (Galles and Lenz, 2013). In addition, it has been found that the increase in the career decidedness level of university students has positive effects on life satisfaction and subjective well-being (Komarraju et al., 2014; Fearon, 2018; Arslan, 2022). It is known that individuals who start career planning during their university years increase their career decidedness and level of specialization in the field of study (Akoğlan Kozak and Dalkıranoglu, 2013). It is known that students who played sports during their student years in our country tend to study at sports science faculties in order to continue their sports careers. Studies indicate that university students studying in other fields have difficulty continuing their sports careers (Bozyiğit et al., 2022). Therefore, career planning for students of sports science faculties and sports science faculties is an important issue. In order to realize career planning for sports science students and maximize their career decidedness, students' interests, perceptions and abilities must be determined correctly (Çakto and Görgüt, 2019). In this context, the aim of the study is to determine the career decidedness levels of the students in the research group in terms of various demographic variables. **Method:** The study was carried out in the general survey model, which is among the quantitative research models. (Karasar, 2016). **Discussion and Results:** When the results were examined, there was generally no difference between gender and career decidedness (Gagnon & Sandoval, 2020; Gültekin & Şeşen, 2021; İrge et al., 2020; Özkaya, 2023). This finding is similar to our study result. On the other hand, Yaşar and Sunay (2020) found a significant difference between gender and career decidedness. In the study, no significant difference was detected between the participants' departments and their career decidedness levels. Yaşar and Sunay (2020) reached a similar result in their study. A significant difference was detected between the participants' grade levels and career decidedness levels. It has been observed that the career decidedness of first-year students is higher than that of fourth-year students. When the literature was examined, in the study conducted by İrge, Pamuk and Kaynak (2020), it was determined that students studying in the preparatory class had higher career decidedness levels than students studying in the upper classes. In recent studies conducted on the careers of university students, it has been stated that students are undecided about their careers and are considering employment options in different professions and job positions outside the field they study (Béduwé and Giret, 2011). In addition, it has been stated that as students move to the upper grades in their university education, they turn to the desire to earn money instead of their career decidedness, enthusiasm and desire (Taşlıyan, Arı and Duzman, 2011). Within the scope of the study, it is thought that the decrease in the career decidedness of senior students may be due to the mentioned reasons. In addition, the higher career decidedness of students who have just started their education life compared to students who are about to complete their education may be due to the readiness, motivation and professional expectations of the new students. No statistically significant difference was found between the participants' active sports activities and their career decidedness levels. When the literature was examined, no study was found examining the difference between playing sports and career decidedness. However, in the study conducted by Bozyiğit et al. (2022), it was stated that university athletes who continue their sports careers tend to give up

their sports careers if they continue their education in areas of expertise other than sports sciences. For this reason, it has been stated that students tend to prefer sports science education in order to continue and develop their careers more easily. Finally, within the scope of the study, it was observed that students' satisfaction with studying in the field of sports sciences made a significant difference in favor of students who were satisfied with the department they studied in terms of career decidedness.