



T.C.

**BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

TR, Balıkesir University, Institute of Health Sciences



**GELENEKSEL VE E-SPORCULARIN BİLİŞSEL
ESNEKLİK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SERKAN GÜLER

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Bilim Alan Kodu: 130105



BALIKESİR

2023

**T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**GELENEKSEL VE E-SPORCULARIN BİLİŞSEL ESNEKLİK
DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SERKAN GÜLER

**TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ ALİ NACİ ARIKAN**

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
Bilim Alan Kodu: 130105**

BALIKESİR

2023



T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL VE ONAY

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programında
Serkan GÜLER tarafından yürütülmüş ve tamamlanmış olan

“Geleneksel ve E-Sporcuların Bilişsel Esneklik Düzeylerinin İncelenmesi”

başlıklı tez çalışması,
Balıkesir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin
ilgili maddeleri uyarınca aşağıdaki jüri tarafından
YÜKSEK LİSANS TEZİ
olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 20/01/2023

TEZ SINAV JÜRİSİ

Prof. Dr. Mehmet ACET
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
(Başkan)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Naci ARIKAN
Balıkesir Üniversitesi
Üye **(Danışman)**

Prof. Dr. Zekeriya GÖKTAŞ
Balıkesir Üniversitesi
Üye

Yukarıdaki Yüksek Lisans Tezi,
sınav jüri üyeleri tarafından imzalanarak 06/02/2023 tarihinde teslim edilmiştir.

Prof. Dr. Osman İrfan İLHAK
Enstitü Müdürü

BEYAN

Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıpları kabullendiğimi **beyan ederim.**

06/02/2023

Serkan GÜLER

TEŐEKKÜR

Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca her zaman bilgi, birikim ve düşünceleriyle beni destekleyen sayın danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ali Naci ARIKAN'a,

Çalışmamı tamamlamam adına yardımlarını esirgemeyip benim destekçim olan kıymetli büyüklerim Hakan YAYLI ve Mehmet Bilgi MEDENİ'ye,

Beni yetiştirip, büyüten, her durumda desteklerini esirgemeyen, örnek aldığım insan olarak gördüğüm babam Necati GÜLER, annem Bayram GÜLER ve maddi ve manevi destekçim olan kardeşim Onur GÜLER'e,

Çalışmamın veri toplama aşamasında elinden gelen çabayı gösteren kuzenim Uğur GÜLER'e,

Lisans eğitimim boyunca bana sağladığı burs imkanından dolayı Türk Eğitim Vakfı ve tanıştığımız günden beri her türlü desteğiyle yanımda olan sayın Türk Eğitim Vakfı Balıkesir Şubesi Başkanı sayın Jale BAYRAKTAR'a,

Hayatımda karşılaştığım tüm zorluklarda yanımda olan Şevval AFACAN'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

İÇİNDEKİLER	i
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	v
TABLolar DİZİNİ	vi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi	3
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları	3
1.4. Araştırmanın Sayıltıları	3
1.5. Araştırmaya Ait Problemler	4
1.5.1. Araştırmaya Ait Alt Problemler	4
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Geleneksel Spor Kavramı ve Tarihçesi	5
2.2. Sporun Dijitalleşmesi ve E-Spor	6
2.2.1. Dünyada E-Spor	8
2.2.2. Türkiye’de E-Spor	8
2.3. E-Sporun Temel Bileşenleri	9
2.3.1. Oyun Şirketleri	9
2.3.2. Takımlar.....	9
2.3.3. Oyuncular	10
2.3.4. Turnuvalar	11
2.3.5. Seyirciler.....	11
2.4. E-spor Oyun Türleri	12
2.5. Bilişsel Esneklik	14
2.5.1. Bilişsel Esnekliğin Boyutları	14
2.5.1.1. Alternatif.....	15
2.5.1.2. Kontrol	15
3. GEREÇ VE YÖNTEM	16
3.1. Araştırmanın Modeli	16

3.2. Evren ve Örneklem.....	16
3.3. Verilerin Toplanması.....	17
3.4. Veri Toplama Araçları	17
3.5. Verilerin Analizi.....	18
4. BULGULAR	19
5. TARTIŞMA	25
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	31
KAYNAKLAR.....	33
ÖZGEÇMİŞ.....	37
EKLER.....	38
EK-1.Etik Kurul Onayı	38
EK-2.Kişisel Bilgi Formu	41
EK-3. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği	42

ÖZET

GELENEKSEL VE E-SPORCULARIN BİLİŞSEL ESNEKLİK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Bu çalışma geleneksel spor ile e-sporu bilişsel esneklik açısından inceleyerek, geleneksel sporcuların ve e-sporcuların bilişsel esneklik boyutlarının hangi düzeylere sahip olduklarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın evrenini Türkiye'deki geleneksel ve e-sporcular, örnekleme rastgele seçilmiş 371 sporcu oluşturmuştur.

Araştırmanın verilerini elde etmek için Dennis ve Wal (2010) tarafından geliştirilen, Türkçe geçerlik-güvenirlik çalışması ise Sapmaz ve Doğan (2013) tarafından yapılan Bilişsel Esneklik Envanteri (BEE) kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS 25 programına aktarılarak normallik sınaması yapılması yapılmıştır. Sınamaya göre non-parametrik dağılım gösteren verilerin analizinde iki gruplu olan verilere Mann-Whitney U testi, ikiden fazla gruplu verilerin analizinde Kruskal-Wallis testi uygulanmıştır.

Sonuç olarak; araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda katılımcıların bilişsel esneklik envanteri incelendiğinde gelir durumu değişkeninin kontrol alt boyutunda anlamlı bir fark tespit edilmezken, spor branşı değişkeni, cinsiyet değişkeni ve yaş grupları değişkenlerinde anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilişsel esneklik, e-spor, spor, geleneksel spor

ABSTRACT

EXAMINING THE COGNITIVE FLEXIBILITY LEVELS OF TRADITIONAL AND E-SPORT PLAYERS

This study was conducted to examine traditional sports and e-sports in terms of cognitive flexibility, and to examine the levels of cognitive flexibility dimensions of traditional athletes and e-athletes. The universe of the research consisted of traditional and e-sports players in Turkey, and the sample consisted of 371 randomly selected athletes.

The Cognitive Flexibility Inventory (BEE) developed by Dennis and Wal (2010) and the Turkish validity-reliability study conducted by Sapmaz and Doğan (2013) was used to obtain the data of the study. The data obtained as a result of the research were transferred to the SPSS 25 program and normality test was performed. The Mann-Whitney U test was applied to the data with two groups in the analysis of the data showing non-parametric distribution according to the test, and the Kruskal-Wallis test was used in the analysis of the data with more than two groups.

As a result; when the cognitive flexibility inventory of the participants was examined in line with the findings obtained from the research, no significant difference was found in the control sub-dimension of the income status variable, but a significant difference was found in the sports branch variable, gender variable and age group variables.

***Keywords:** Cognitive flexibility, e-sport, sport, traditional sport*

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

BEE	: Bilişsel Esneklik Envanteri
BR	: Battle Royale (Hayatta Kalma Oyunları)
CS: GO	: Counter Strike: Global Offensive
DOTA 2	: Defense of the Ancients 2
FPS	: First Person Shooter
IeSF	: International E-sport Federation (Uluslararası E-spor Federasyonu)
LOL	: League of Legends
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)
PUBG	: Player Unknown's Battlegrounds
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
TESFED	: Türkiye E-Spor Federasyonu

TABLULAR DİZİNİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 2.1. Popüler E-spor Oyun Türleri.....	12
Tablo 3.1. Bilişsel Esneklik Envanteri Çarpıklık Ve Basıklık Değerleri	18
Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Sporcuların Sosyo Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları	19
Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine Göre Spor Branşı Dağılımları	20
Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine İlişkin Yaş Dağılımları	20
Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Sporcuların Yaş Değişkenine İlişkin Medeni Durum Dağılımları	21
Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Sporcuların Gelir Durumu Değişkenine İlişkin Spor Branşı Dağılımları	21
Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Sporcuların Spor Branşı Değişkenine İlişkin Yaşadıkları Yer Dağılımları	22
Tablo 4.7. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları.....	22
Tablo 4.8. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Spor Branşı Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları.....	23
Tablo 4.9. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları	23
Tablo 4.10. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaşadığınız Yer Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları	24
Tablo 4.11. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Puanlarının Gelir Durumu Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları	24

1. GİRİŞ

Spor, insanlığın doğuşundan itibaren varlığını sürdüren bir olgudur. İlk insanların doğanın güçlüklerine karşı tek başlarına yaşam savaşı verdiği, beslenme, korunma, savunma, barınma, giyinme çabalarına dönük hareketlerini sporun temeli saymak mümkündür (Afyon ve Tunç, 1997).

Dünyada gelişmiş toplumların en önemli eğitim araçlarından olarak kabul edilen spor, insanların fiziki, zihni, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayarak sağlıklı gelecek nesiller yetiştirmek adına önemli bir olgudur. Bir toplumun spora bakış açısı ve spor politikaları, sporun gelişip yayılmasında ve sporda başarı sağlanmasında önemli hususlardan biridir. Sporun temelinde mal ve hizmet içeriği olması, aldığı yatırımların oldukça büyümesine sebep olmuştur. Aldığı yatırımlar çerçevesinde spor her dönemde çağına damga vurmuştur. Günümüzde özellikle gelişmiş ülkeler spora çok fazla önem vermekte ve uluslararası organizasyonları düzenleme, bu organizasyonlarda başarı sağlamak uluslararası saygınlığın göstergesi olarak kabul edilmektedir (Sunay, 2017).

İngilizcede “traditional” olarak kullanılan ve Türkçesi “geleneksel” olarak çevrilen spor kavramı e-spor kavramı ile karıştırılmaması adına geleneksel spor adı altında kavramlaştırılmıştır.

Spor son yıllarda önemli bir tüketim aracı olaraktan karşımıza çıkmaktadır. Her zaman popüler olan spor branşlarına ek olarak yeni branşların çıkması insanları yeni oluşan bu branşlara kaydırmaya başlamıştır. Spor büyüyüp genişledikçe teknolojiyi de içine almaya başlamıştır. Önce teknolojiden hakem veya sporcu hataları için yardım almaya başlayan spor, daha sonra teknoloji ile iç içe geçerek sporun her alanında teknolojiyi kullanmıştır. Günümüz çağında teknolojik cihazların ve internet alt yapısının genişlemesi sebebiyle oyun kavramı değişmiş bu değişim spora da yansiyarak elektronik spor adı verilen e-spor kavramını oluşturmuştur (Kilci, 2021).

E-spor yeni geliřmekte olan bir spor branřıdır. E-spor sayesinde aynı oyunda birřok dilden, dinden, ırktan insan buluřabilmekte ve bunu internet sayesinde evinden bilgisayarından ya da mobil cihazından yapabilmektedir. Bunun yanı sıra özel tahsis edilmiř alanlarda organizasyonlar yapılmakta tıpkı basketbol, futbol, boks mřsabakası gibi canlı yayınlardan veya özel alanlardan mřsabakaları takip edilmektedir. Gřnřmřzde hem insanların hem yatırımcıların yoęun ilgisini řeken e-sporun toplum üzerindeki popřlaritesi artmakta ve hızla břyřmektedir. E-spor sadece katılımcılar deęil, seyirci ve yayıncılar olarak ta břyřk bir kitleye sahiptir. Dřnya genelinde e-spora yatırım yapan břyřk spor kulřpleri, iř insanları, řnlř sporcular ve birřok spora destek veren kuruluřlar bulunmaktadır. E-spor pazarı gřn geřtikęe artmaktadır. Yapılan turnuva ve organizasyonların břyřklřęř e-sporu daha ileriye ve tanınırlıęa tařımaktadır (Ocak, 2020).

Dřzenlenen řampiyonalar ve turnuvalar řlkemizde de břyřk bir ilgi gřrmektedir. Yerel belediyeler dahi internet üzerinden řeřitli e-spor turnuvaları dřzenlemiřtir. Třrkiye’de amatřr e-spor kulřp sayısı 15 bini ařmıř ve bu kulřplerde toplam oyuncu sayısı 70 binin üzerindedir (Gençlik ve Spor Bakanlıęı, 2018).

E-spor dřnyada řok hızlı břyřmřř ve devasa břtçelere, seyircilere ulařmıřtır. E-sporlar el-gřz koordinasyonu gerektiren, dikkat isteyen ve rakiplerinizi yenebilmek iřin rakibinizden daha iyi bir strateji geliřtirmeniz gerekmektedir (Wagner, 2006).

E-spor anlık, hızlı ve doęru kararlar verme üzerine kurulu bir yapı olduęundan e-sporcular eylemi geręekleřtirmede hızlı ve doęru kararlar vermeli, problemlere farklı bakıř aęısından bakmalıdır. Bu baęlamda geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik dřzeyleri tespit edilip incelemek iřin bu řalıřma yapılmıřtır.

1.1. Arařtırmanın Amacı

Yapmıř olduęumuz arařtırmaya ait amaę; geleneksel spor ile e-sporu biliřsel esneklik aęısından inceleyerek, geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik durumlarının hangi dřzeylere sahip olduklarını incelemektir.

1.2. Arařtırmanın Önemi

Bu çalıřma geleneksel spor ve e-spor oyunlarındaki sporcuların biliřsel esneklik boyutlarını incelemek amacıyla yapılmıřtır. Çalıřma geleneksel spor ile e-sporu biliřsel esneklik aısından inceleyerek, geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik düzeylerinin ne durumda olduklarını ortaya ıkarmak aısından önemlidir. Ayrıca literatürde geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik aısından incelendiđi çalıřmalar yok denecek kadar azdır. Bu durumda çalıřmanın önemini ortaya koymaktadır.

1.3. Arařtırmanın Sınırlılıkları

1. Yapmıř olduđumuz arařtırma geleneksel ve e-spor branřlarında spor yapan çalıřmaya istemli olarak katılan çeřitli 357 sporcu ile sınırlıdır.
2. Bu arařtırmada örneklem grubu oluřturan geleneksel ve e-spor branřlarında sporcu olan bireyler oluřturmaktadır.
3. Yapılan arařtırma sonucunda ulařılan bulgular anket sorularına verilen cevaplar ile ortaya ıkarılmıřtır.
4. Çalıřmamız süresince ulařabildiđimiz sözel, yazılı ve internet kaynakları ile sınırlıdır.

1.4. Arařtırmanın Sayılıları

1. Arařtırmaya katılan geleneksel ve e-sporcular öleklere samimi ve içten yanıt vermiřlerdir.
2. Arařtırmada kullanılan öleđin geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik düzeylerini ölçmede yeterli olduđu varsayılmıřtır.
3. Veri toplama iřlemleri usullere uygun olarak yapılmıřtır.
4. Arařtırmada ulařılan örneklem kitlesinin evreni temsil ettiđi varsayılmıřtır.

1.5. Arařtırmaya Ait Problemler

1. E-sporcuların geleneksel sporculara gre biliřsel esneklik dzeyi yksektir.
2. Geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik dzeyleri yařadığımız yer deęiřkenine gre deęiřkenlik gstermektedir.
3. Geleneksel ve e-sporcuların biliřsel esneklik dzeyleri gelir durumu deęiřkenine gre farklılık gstermektedir.

1.5.1. Arařtırmaya Ait Alt Problemler

1. E-sporcuların biliřsel esneklik dzeyleri cinsiyete gre deęiřiklik gstermekte midir?
2. E-sporcuların biliřsel esneklik dzeyleri gelir durumuna gre deęiřiklik gstermekte midir?
3. Sporcuların yařadıkları yer biliřsel esneklik dzeyleri zerinde etki gstermekte midir?
4. Sporcuların gelir durumları biliřsel esneklik dzeyleri zerinde etki gstermekte midir?
5. Sporcuların yař grupları biliřsel esneklik dzeyleri zerinde etki gstermekte midir?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Geleneksel Spor Kavramı ve Tarihçesi

Sporun çok yönlü bir kavram oluşundan farklı yazarlar farklı tanımlar ve görüşler bildirmişlerdir. Bu durumun kaynağının sporun farklı branşlara ayrılması, içerikleri, takım ve bireysel şekilde yapılmaları gibi birçok boyutunun olmasıdır (Yetim, 2008).

Spor, bireylerin fiziksel ve mental olarak gelişimine katkı sağlamasının yanı sıra kişilik ve karakteristik özelliklerini geliştirerek bilgi ve beceri kazanıp sosyal yaşama adapte olmasını kolaylaştırır. Spor, belirli kurallar çerçevesinde mücadele ve yarışma olgusuna dayalı olarak yapılan fiziksel ve zihinsel faaliyetlerdir (Erkal, 1982).

Spor, sağlıklı bir neslin yetiştirilip geliştirilmesinde en önemli eğitim çeşitidir. Bireylerin ruh ve beden sağlıklarının tam ve devamlı olması, mutlulukları ve refahlarına olumlu yönde etki ettiğini, bunların yanı sıra insanların içinde bulunduğu toplumunda ve diğer toplumlarla etkileşimlerini dostluk içinde sürdürmelerinde spor doğru bir araçtır (Yetim, 2011).

Spor, sosyal, kültürel ve ekonomik faaliyetlerin temel etmeni olan insan gücünü yarışma, eğlence ve oyun şekline dönüştürme yöntemidir (Yetim, 2008).

Topluluk halinde yaşayan insanların mücadele, başarı ve kazanma arzularını arttıran spor sosyal yönleri olan bir olgudur. Takım ve bireysel oyunlar şeklinde yapılan yarışmacı davranışlar olarak adlandırabileceğimiz spor topluluklar için önemli boyutlara ulaşmıştır (İnal, 2020).

Sporun temelini oluşturan hareketleri ilk insanların hayatta kalma, barınma, beslenme, savunma ve korunma gibi mücadelelerini başlangıç noktası olarak görmek mümkündür. İnsanlığın var oluşundan bu yana dönemler içerisinde insanların

kendilerini ve ailelerini korumak adına vücutlarının farklı uzuv ve bölgelerini silah olarak kullanmışlardır. Bunların yanı sıra bir noktadan başka bir noktaya yürümüş, avlanmak ve tehlikelerden kaçmak için koşmuş, atlamış, tırmanmış, yüzmüşlerdir. Hayat şartlarının iyileşmesi sonucunda insanlar vücutlarının farklı bölgelerini geliştirmeye ve güçlendirmeye yönelmişlerdir. Sporun temeli sayılan hareketlerde böylece doğal ve gündelik yaşamın gereği olarak ortaya çıkmıştır (Afyon ve Tunç, 1997).

İngilizcede “traditional” olarak kullanılan ve Türkçesi “geleneksel” olarak çevrilen spor kavramı e-spor kavramı ile karıştırılmaması adına geleneksel spor adı altında kavramlaştırılmıştır.

2.2. Sporun Dijitalleşmesi ve E-Spor

Gelişen teknoloji sporun gelişmesine katkı sağlamanın yanı sıra spora yeni branşların eklenmesini sağlamıştır. Teknoloji ve internetin gelişip yaygınlaşmasıyla birlikte yeni bir oluşum olan e-spor meydana gelmiştir (Jenny ve ark., 2017).

Spor endüstrisi gelişip, büyük kitlelere hitap etmeye başladığı andan itibaren oyun içerisinde yarışan yarışmacı ve hakemlere olan hata toleransı azalmış ve hatalara verilen tepkiler büyüyerek artmaya başlamıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte sporcu veya hakemlerin yaptıkları hatalar kayıtlara geçmeye, tekrar izlenmeye başlanmış ve bu durumda unutulmamasına yol açmıştır. Sporda dijitalleşme önce basketbolda hakemlerin pozisyonları tekrar izlemesi, voleybolda itiraz üzerine topun çizgi ihlali incelenmesi ve en sonunda futbolda video hakem sistemi ortaya çıkmıştır. Teknoloji alanında yaşanan bu gelişmelerden sporda payına düşeni alıp kendini güncellemiş ve geliştirmiştir (Kilci, 2021).

Günümüzde oldukça popüler olan ve endüstriyel veya akademik olarak ilgi çeken e-spor hakkında birçok tanım yapılmıştır. E-spor, teknolojik ürünlerin spor aleti olarak kullanıldığı, internet ortamında yapılan sportif bir yarışma olarak tanımlanabilir (Bingjun ve Mingxue, 2007).

Temelleri 1960'lı yıllara dayanan dijital oyun sektörü, internet ve elektronik cihazların gelişmesiyle 2000'li yılların başından itibaren teknolojiyle birlikte oyuncular arası yeni bir rekabet alanı oluşturarak bizleri e-spor ile tanıştırdı. Varlığı ve yazımı ile önceleri tartışma konusu olan e-spor kavramı 2010'ların sonunda büyük bir kitlenin ilgisini çekerek önemli bir konuma ulaştı. E-spor, en kapsamlı tanımıyla "elektronik spor" olarak adlandırılabilir ve çoğunlukla profesyonel statüde olan oyuncuların, internet aracılığıyla oynanan dijital oyunlar üzerinden belirli bir sanal oyun alanında düzenlenen rekabetçi müsabakalarda zihinsel ve fiziksel yeterliliklerini sergileyerek karşı karşıya gelmesi olarak ifade edilebilir. Yapılan bu müsabakalar oyun şirketlerinin, takımların, oyuncuların, yayın kuruluşlarının ve organizasyona dahil olan kişilerin gelir elde etmesini sağlamaktadır. E-sporun spor ibaresi taşıması, tıpkı geleneksel sporlar gibi stadyum veya internet üzerinden seyircileri tarafından canlı takip edilebilmesinden kaynaklanır. Geleneksel spor maçları izleyiciye sunulan görsel bir unsurda, e-spor da bu şekilde yapılmakta ve kendisini seyrettirerek var olmaktadır (Özenç ve Yörük, 2021).

E-sporun temel unsurlarını sıralamak gerekirse;

- Video (dijital) oyunlar
- Profesyonel (lisanslı ve para karşılığı oynayan) oyuncular
- Rekabet içeren maçlar (turnuva ve ligler)
- Seyircilere sunulan gösteri

Bu kapsamlar içerisinde oyunların hangi ortamda (bilgisayar, konsol veya mobil cihaz) oynandığına, oyun türlerine ve içeriğine bağlı olarak farklı ibarelerde eklenebilir (Özenç ve Yörük, 2021).

E-spor, geleneksel spordan fazlaca değişik yapıya sahiptir. E-spor, dünyanın farklı noktalarındaki oyuncuların aynı anda iletişime geçip buldukları konumdan bir araya gelmeden iletişim kurup zihinsel ve fiziksel aktivitelerle oynadıkları oyunlar olarak adlandırılabilir (Kilci, 2021).

E-spor, organize şekilde yapılan bilgisayar, mobil ve dijital oyun yarışmalarına verilen isim olarak adlandırılabilir ve profesyonel oyuncuların katılımı ile sağlanır (Milliyet, 2017).

E-spor, bireysel veya takım halinde farklı branşlarda refleksif hareketler, el-göz koordinasyonu, anlık karar verme, takım ve kriz yönetimi gibi çeşitli yetileri kullanarak yapılan rekabet platformu olarak tanımlanabilir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017).

2.2.1. Dünyada E-Spor

E-spor dünyanın farklı ülkelerinde farklı şekillerde isimlendirilmektedir. E-sporu oyun, spor ve zekâ sporu olarak farklı şekillerde kabul eden ülkeler bulunmaktadır. Ülkelerin farklı bakanlıklarına bağlı olarak faaliyet göstermektedirler. E-sporu normal spordan ayırmayan ülkelerde geleneksel spor branşı gibi sporcuların yarıştıkları, takım, taraftar, arena (stadyum), spor ürünleri gibi çeşitli fonksiyonların bulunduğu etkinlikler, turnuvalar, maçlar ve ligler düzenlenmektedir. Dünyada 45'ten fazla ülkede e-spor federasyonu kurulmuştur. Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF) 2008 yılında Güney Kore'de kurulmuştur. Üye olan 123 ülke bulunmaktadır (Kilci, 2021).

2014 yılında dünya çapında 205 milyondan fazla kişi e-sporları izledi veya bunlara katıldı (Casselmann, 2015).

2.2.2. Türkiye'de E-Spor

Ülkemizde ilk olarak 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. 213 yılında kapanan bu federasyon Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonuna bağlanmıştır. 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuş ve Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlanmıştır. Türkiye'nin bilinen ilk e-spor takımı olan "Dark Passage" 2003 yılında Counter Strike kadrosunu oluşturmuştur. Aynı takım 2012 yılında League of Legends takımı

oluşumuna başlamıştır. 2015 yılına gelindiğinde geleneksel spor kulüplerimiz e-spor takımları kurup e-spora destek vermeye başlamıştır. Bunların yanı sıra sporcular, iş insanları ve girişimcilerde e-spor takımları kurmuş ve çeşitli branşlarda turnuva veya etkinliklere katılmıştır (Wikipedia, 2022).

Türkiye’de teknolojik gelişmelerden etkilenecek büyüyen e-spor son hızla büyümeye ve yayılmaya devam etmektedir. Sosyal medya ve yayın platformlarının bu konuda oldukça etkisi bulunmakla birlikte insanların her yerde oyunlara ulaşabilmesi de bu konuya olan ilgiyi arttırmaktadır (Ümmü ve ark., 2021).

2.3. E-Sporun Temel Bileşenleri

E-sporun temel bileşenlerini oyun şirketleri, takımlar, oyuncular, turnuvalar ve seyirciler oluşturmaktadır.

2.3.1. Oyun Şirketleri

Oyun şirketlerinin var oluş amacı, oyunları üretip herkesin ulaşabileceği makul seviyelerde dağıtmaktır. Şirketler varlıklarını sürdürebilmek için gelir kaynaklarına ihtiyaç duyarlar. Bu kaynakları yayın hakları, lisans hakları, oyun satışı, oyun içerisinde çevrim içi satışlar ve sponsorluklar oluşturmaktadır. Bir dijital oyundan yarışma düzenlemek, turnuva yapmak veya lig kurmak için oyun şirketinden izin alınması gerekmektedir (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.2. Takımlar

Profesyonel takımlar para kazanmak ve bu kazancı maksimize etmek olarak tanımlanabilir. Para kaynağı olarak sponsorluk geliri, para ödülleri ve ticaret olarak gösterilebilir (Breuer ve Fadl, 2020).

Her spor branşında olduğu gibi e-spor da takım ve bireysel olarak oynamak mümkündür. E-spor takımlarını kendilerini temsil eden oyuncu grupları oluşturur. Oyuncular profesyonel olarak maddi kazanç sağlamak amacıyla dijital oyunlar oynar ve turnuvalara katılır. Takımlar geleneksel spor kulüpleri gibi birden fazla branşta faaliyet gösterebilirler. Geleneksel spor takımları gibi yönetim yapısı olmayan e-spor takımlarında genellikle genel menajer ve takım koçu bulunur. Organizasyonlara hazırlanmak amacıyla takım evi olarak adlandırdıkları tesisleri bulunur. Takım evleri Güney Kore takımlarından dünyaya yayılan bir oluşumdur. E-spor takımların gelirlerinin büyük kısmını sponsorluklar oluştururken bunların yanı sıra yarışma ödülleri, medya hakları, içerik anlaşmaları ve son olarak oyuncu satışı gelmektedir. (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.3. Oyuncular

E-spor oyuncuları tıpkı geleneksel sporcularda olduğu gibi profesyonel aşamada maddi kazanç sağlamak için oyun oynarken amatör oyuncular gün içerisindeki serbest zamanlarını değerlendirip arkadaşları veya oyunların oyuncu bulma sistemlerinden rastgele karşılarına çıkan kişilerle oyun oynamaktadırlar. E-spor oyuncusu, rekabet veya eğlence amacıyla bireysel veya takım halinde internet bağlantısı üzerinden birlikte oyun oynayan kişilere verilen isimdir.

Ma ve arkadaşları (2013) e-spor oyuncularının karakteristik özelliklerini inceledikleri çalışmalarında e-spor oyuncularını, eğlence için oyun oynayan oyuncuların aksine, oyuna sadece iş olarak bakan profesyonel oyuncular olarak tanımlamışlardır.

E-spor oyuncuları geleneksel sporcularda olduğu gibi antrenmanlar refleksif hareketler, el-göz koordinasyonu, anlık doğru karar verme gibi becerilerini geliştirmek adına çalışmaktadırlar. Genel olarak e-sporun oyuncu kariyeri 17 yaşlarında başlayıp 20'li yaşların sonuna doğru sona ermektedir (Üçüncüoğlu, 2018).

E-spor kariyerlerine son veren oyuncular, oyunculukları sona erdikten sonra sektörde var olmaya devam etmektedirler. Takımlarda koç (antrenör) veya analist olarak görev almaktadırlar (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

E-spor oyuncuları bir oyun üzerine yoğunlaşarak o oyunda uzmanlaşırlar (Griffiths ve arkadaşları, 2003).

2.3.4. Turnuvalar

Turnuvalar, markalar, takımlar, organizasyon firmaları ve maddi kazanç sağlamak isteyen kuruluşlar tarafından organize edilir (Breuer ve Fadl, 2020).

E-spor turnuvaları veya ligleri organizasyon firmaları ya da oyun şirketleri tarafından yürütülmektedir. Organizasyon firmaları bu turnuvaları gerçekleştirmek için oyun şirketlerine lisans ücreti ödemektedirler. Bu turnuvalarda takım veya bireysel karşılaşmalar yapıp kazanan sporcu ya da takıma ciddi ödüller verilmektedir. E-spor turnuva gelirleri sponsorluklar, yayın gelirleri ve bilet satışları oluşturmaktadır (Üçüncüoğlu, 2018).

Çeşitli e-spor liglerinin farklı kuralları vardır, farklı oyunlar oynarlar, profesyonelleri farklı şekilde sıralarlar ve turnuvalara ve yarışmalara ev sahipliği yaparlar (Kane ve Spradley, 2017).

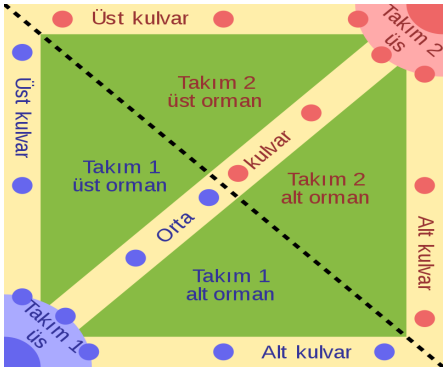


2.3.5. Seyirciler

E-spor müsabakalarını, gelişmeleri, oyunları takip edip çevrimiçi veya direk organizasyonlara katılan kişilerdir. Geleneksel sporda olduğu gibi destekledikleri takım, oyuncu bulunur. Takım veya sporcu ürünleri satın alıp onları desteklerler (Üçüncüoğlu, 2018).

2.4. E-spor Oyun Türleri

E-spor oyunları tıpkı geleneksel sporlar gibi birçok branşa ayrılmıştır. Takım ve bireysel şekilde oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Takım ve bireyselin yanı sıra yetenek, yaratıcılık gibi farklı etkenlere göre de şekillenmektedir. E-spor kendi içerisinde çok fazla türe ayrılmaktadır. Bu türlerden en popüler olanları kısaca tanımlanmıştır (Mancı, 2022).

Tablo 2.1. Popüler E-spor Oyun Türleri

E-spor Oyun Türleri	Görsel
<p>MOBA</p> <p>İNG: Multiplayer Online Battle Arena</p> <p>TR: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası</p> <p>https://tr.wikipedia.org/wiki/Çevrimiçi_çok_oyunculu_savaş_arenası</p>	
<p>FPS</p> <p>İNG: First Person Shooter</p> <p>TR: Birincil Şahıs Nişancı</p> <p>https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter</p>	
<p>MMORPG</p> <p>İNG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games</p> <p>TR: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları</p> <p>https://tr.wikipedia.org/wiki/Devasa_çok_oyunculu_çevrimiçi_rol_yapma_oyunu</p>	

E-spor Oyun Türleri	Görsel
<p style="text-align: center;">BR</p> <p style="text-align: center;">İNG: Battle Royale</p> <p style="text-align: center;">TR: Hayatta Kalma Oyunları</p> <p style="text-align: center;">https://www.yenigungazetesi.net/bilim-teknoloji/2020-yilinin-en-iyi-7-battle-royale-oyunu-android-h50236.html</p>	
<p style="text-align: center;">Fight Games</p> <p style="text-align: center;">Dövüş Oyunları</p> <p style="text-align: center;">https://www.webtekno.com/mucadele-ruhunuzu-geri-getirecek-en-iyi-uccretsiz-dovus-oyunlari-android-h57473.html</p>	
<p style="text-align: center;">Sport Games</p> <p style="text-align: center;">Spor Oyunları</p> <p style="text-align: center;">https://www.milliyet.com.tr/skorer/e-spor-haberleri/</p>	

MOBA: Her oyuncunun farklı karakterler ile belirli bir rolde karşı takım ile savaştıkları, savaşırken seçmiş olduğu karakterleri güçlendirdikleri oyundur. İki takımda kendi bölgelerinde minyon adı verilen destekçiler ile desteklenmektedir. Rakip kaleyi yok etmeyi başaran takım tarafından kazanılır (Yumrukuz, 2022).

FPS: Oyun ekranının oyuncunun gözünden görüldüğü, silahlı çatışmaya dayalı savaş oyunlarıdır (Evren ve ark., 2019).

MMORPG: Çok sayıda oyuncunun internet üzerinden bağlanarak birlikte oynadığı ve çeşitli karakterler seçtikleri video oyunlarıdır (Koça, 2015).

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

Dövüş Oyunları: Seçilen karakter belirli bir dövüş stilini temsil ederek rakibin seçtiği karakterden üstün gelme şeklinde oynanır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Spor Oyunları: Geleneksel sporların e-spora yansımış hali olarak adlandırılabilir.

2.5. Bilişsel Esneklik

Bilişsel esneklik farklı ölçülerde değişiklik gösteren bilişsel kümeleri işleme ve değiştirme yetisi olarak ifade edilebilir. Bilişsel esnekliği yüksek olan kişiler, zor durumlarda etkili ve yapıcı şekilde çözümlene becerisine sahiptirler ve bu durumdan dolayı stres yönetiminde daha başarılıdırlar (Dennis ve Wal, 2010).

2.5.1. Bilişsel Esnekliğin Boyutları

Bilişsel esnekliği Dennis ve Wal (2010) alternatif ve kontrol olarak iki alt boyutta incelemiştir. Bu boyutlar karşılaşılan durumların farklı çözüm yollarına o anki en uygun seçeneği seçme becerisi olarak sınıflandırılabilir.

2.5.1.1. Alternatif

Karşılaşılan durumlara uyum sağlama ve alternatif durumların farkında olmalarını arttıran boyuttur. Kısaca bilişsel esnekliği yüksek kişiler yaşanan olay ve zor durumlarla baş etme kabiliyetine sahiplerdir (Dennis ve Wal, 2010).

2.5.1.2. Kontrol

Kontrol alt boyutu bireylerin alternatif alt boyutunda olduğu gibi bilişsel esneklik düzeylerinde olumlu etkiye sahiptir. Bilişsel esneklikle birlikte daha yapıcı çözüm yolları buldukları yapıcı alt boyuttur (Dennis ve Wal, 2010).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmamızın üçüncü bölümünde yer alan gereç ve yöntem bölümünde araştırmaya ait model, araştırmanın evren ve örnekleme, araştırmada kullanılmış olan veri toplama araçları ve toplanan verilerin analizi ele alınarak aşağı kısımda sunumu yapılmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma amaçlarına uygun olarak nicel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiş ve çok sayıda sporcudan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir örneklem üzerinde taramanın yapıldığı genel tarama modeli kullanılarak yürütülmüştür.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye'deki geleneksel sporcular ve e-spor (CS: GO, PUBG, DOTA 2 ve LoL) oyuncularını oluşturmaktadır. Belirlenen sporcu grubunun tamamına ulaşamayacağından ötürü evren içerisinde örneklem belirlenmesine ihtiyaç duyulmuştur. Örneklem büyüklüğü, madde başına en az on kişi alınmasının önerilmesi (De Vellis, 2003) ve çalışmada 20 madde bulunması dikkate alınarak en az asgari 200 olarak belirlenmiştir. Evrendeki denek sayısının bir milyonu aştığı durumlarda 384 örneklem yeterli olacaktır. Bu bilgilerden hareketle, planlanan örneklem büyüklüğünün (400) literatürdeki minimum örneklem gereksinimini karşıladığı söylenebilir.

3.3. Verilerin Toplanması

Bu arařtırmada bilimsel arařtırmalarda gvenilir sonulara ulařmak adına veri toplamak iin kullanılan anket yntemi kullanılmıřtır. Arařtırmamızın rneklem kitlesini oluřturan geleneksel ve e-sporcular tarafından Kiřisel Bilgi Formu, Biliřsel Esneklik Envanteri gereken izinlerin alınmasıyla gnll olarak form ve leklerin kendilerine ait bilgi ve dřnceler ile doldurulması istenmiřtir. Anketlerin doldurulma ařaması ncesinde anket ile ilgili bilgilendirmeler yapılmıř olup sonrasında uygulamaya geilmiřtir.

3.4. Veri Toplama Araları

Arařtırmada veri toplamak iin Kiřisel Bilgi Formu, Biliřsel Esneklik Envanteri olmak zere iki farklı veri toplama aracı kullanılmıřtır. Kiřisel Bilgi Formunda arařtırmaya katılım gsteren sporculara ait bilgilere ulařmak adına sporcuların yař grubu, cinsiyeti, gibi demografik ve kiřisel bilgilerini tespit etmek iin sorular yer almaktadır.

Biliřsel Esneklik Envanteri (BEE): Dennis ve Wal (2010) tarafından kiřinin biliřsel esneklik dzeyini belirlemek iin geliřtirilen Biliřsel Esneklik Envanterinin Sapmaz ve Doęan (2013) tarafından geerlik-gvenirlik alıřması yapılarak Trkeye evrilmiřtir. Beřli likert olarak uygulanan Biliřsel esneklik envanteri, ‘‘Kesinlikle Katılmıyorum’’ (1), ‘‘Katılıyorum’’ (2), ‘‘Kararsızım’’ (3), ‘‘Katılıyorum’’ (4), ‘‘Kesinlikle katılıyorum’’ (5) řeklinde puanlanmaktadır. 2., 4., 7., 9., 11., 15. ve 17. maddeler olumsuz madde olduęundan ters kodlama yapılarak deęerlendirmeye alınmaktadır. ‘‘Alternatif’’ ve ‘‘kontrol’’ olmak zere 2 alt boyuttan ve bir ‘‘toplam’’ puandan oluřan biliřsel esneklik envanterinde 3 farklı trde puanlama yapılmaktadır. Yksek puan alan katılımcıların biliřsel esneklik dzeylerinin yksek olduęunu gstermektedir.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen ölçek formlarının analizinde Excel 2019 ve SPSS 25.0 programlarından yararlanılmıştır. Çevrimiçi olarak elde edilen veriler ilk olarak Google Forms üzerinden alınıp excel formatında kaydedilmiş, SPSS programına aktarılarak kayıp ve uç verilerden arınmış olan ham veriler üzerinde ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri kontrol edilmiş kullanılan ölçeklere ilişkin basıklık ve çarpıklık değerleri Tablo 3.1.'de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Bilişsel Esneklik Envanteri Çarpıklık Ve Basıklık Değerleri

Ölçekler	Çarpıklık	Basıklık
Alternatif	-1.5	8.3
Kontrol	-1.8	8.5
BEE	-1.7	9.2

BEE: Bilişsel Esneklik Envanteri

Verilerin normalliğinin sınanması için Bilişsel Esneklik Envanteri (BEE) toplam puanı alternatif ve kontrol alt boyutlarına ilişkin çarpıklık ve basıklık değerleri tablo 3.1. de görüldüğü üzere normal dağılım göstermemektedir.

4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacına yönelik hazırlanmış olan geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin incelenmesine yönelik bilişsel esneklik envanterinin bulunduğu soruları içeren 26 soruluk anket formundan elde edilen verilerin istatistiksel analizlerle çözümlenmesi sonucu elde edilen bulgular bulunmaktadır. Araştırmaya katılan sporcuların sosyo demografik özelliklerine ilişkin bulgulara ait analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Sporcuların Sosyo Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları

Değişken	Kategori	n	%
Cinsiyet	Kadın	143	45.1
	Erkek	174	54.9
Yaş	18-24	201	63.4
	25-29	60	18.9
	30-34	26	8.2
	35 +	30	9.5
Medeni Durum	Evli	71	22.4
	Bekar	243	76.7
	Dul	3	0.9
Gelir Durumu	2000 ₺ ve altı	197	62.1
	2001-3000 ₺ arası	54	17.0
	3001-4000 ₺ arası	29	9.1
	4001 ₺ ve üzeri	37	11.7
Yaşadığı Yer	Köy / Kasaba	10	3.2
	İl / İlçe	44	13.9
	Büyükşehir	263	83.0
Spor Branşı	E-Spor	195	61.5
	Geleneksel Spor	122	38.5
Toplam		317	100

Araştırmaya katılan sporcuların cinsiyetlerine ait demografik bilgiler incelendiğinde, katılımcıların %54.9'unun erkek, %45.1'inin kadın, sporcuların yaş grupları incelendiğinde, %63.4'ünün 18-24 yaş, %18.9'unun 25-29 yaş, %8.2'sinin 30-34 yaş ve %9.5'inin 35 yaş ve üstü olduğu, medeni durumları incelendiğinde, %22.4'ünün evli, %76.7'sinin bekar, %0.9'unun ise dul olduğu, gelir durumu

değişkeni incelendiğinde, %62.1'inin 2000 ₺ ve altı, %17'sinin 2001-3000 ₺ arası, %9.1'inin 3001-4000 ₺ arası, %11.7'sinin 4001 ₺ ve üzeri olduğu, yaşadıkları yer incelendiğinde, %3.2'sinin Köy/Kasaba, %13.9'unun İl/İlçe, %83'ünün Büyükşehirde yaşadığı, spor branşları incelendiğinde, %61.5'inin e-spor, %38.5'inin ise geleneksel spor yaptıkları tespit edilmiştir.

Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine Göre Spor Branşı Dağılımları

	E-spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
Kadın	96	69.2	44	30.8	174
Erkek	99	55.2	78	44.8	143
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.2. incelendiğinde, kadın sporcuların % 69.2'sinin e-spor, % 30.8'inin geleneksel spor, erkek sporcuların %55.2'sinin e-spor, %44.8'inin geleneksel spor yaptığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine İlişkin Yaş Dağılımları

	18-24	%	24-29	%	30-34	%	35 +	%	Toplam
Kadın	102	50.7	30	50	8	30.8	3	10	143
Erkek	99	49.3	30	50	18	69.2	27	90	174
Toplam	201	100	60	100	26	100	30	100	317

Tablo 4.3. incelendiğinde, 18-24 yaş aralığındaki sporcuların % 50.7'sinin kadın, % 49.3'ünün erkek, 24-29 yaş aralığındaki sporcuların % 50'sinin kadın, % 50'sinin erkek, 30-34 yaş aralığındaki sporcuların % 30.8'inin kadın, % 69.2'sinin erkek, 35 yaş ve üstü sporcuların % 10'unun kadın, % 90'ının erkek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Sporcuların Yaş Değişkenine İlişkin Medeni Durum Dağılımları

	Evli	%	Bekar	%	Dul	%	Toplam
18-24	9	12.7	191	78.6	1	33.3	201
25-29	23	32.4	37	15.2	0	0	60
30-34	14	19.7	13	4.9	0	0	26
35 +	25	35.2	3	1.2	2	66.7	30
Toplam	71	100	243	100	3	100	317

Tablo 4.4. incelendiğinde, evli katılımcıların % 12.7'sinin 18-24 yaş aralığında % 32.4'ünün 25-29 yaş aralığında, % 19.7'sinin 30-34 yaş aralığında, % 35.2'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu, bekar katılımcıların % 78.6'sının 18-24 yaş aralığında, % 15.2'sinin 25-29 yaş aralığında, % 4.9'unun 30-34 yaş aralığında, % 1.2'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu, dul katılımcıların % 33.3'ünün 18-24 yaş aralığında, % 66.7'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Sporcuların Gelir Durumu Değişkenine İlişkin Spor Branşı Dağılımları

	E-Spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
2000 ₺ ve altı	160	82.1	37	30.3	197
2001-3000 ₺ arası	21	10.8	33	27.1	54
3001-4000 ₺ arası	9	4.6	20	16.4	29
4001 ₺ ve üzeri	5	2.5	32	26.2	37
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.5. incelendiğinde, e-sporcuların % 82.1'inin 2000 ₺ ve altı, % 10.8'inin 2001-3000 ₺ arası, % 4.6'sının 3001-4000 ₺ arası, % 2.5'inin 4001 ₺ ve üzeri kazandığı, geleneksel sporcuların % 30.3'ünün 2000 ₺ ve altı, % 27.1'inin 2001-3000 ₺ arası, % 16.4'ünün 3001-4000 ₺ arası, % 26.2'sinin 4001 ₺ ve üzeri kazandığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Sporcuların Spor Branşı Değişkenine İlişkin Yaşadıkları Yer Dağılımları

	E-Spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
Köy / Kasaba	6	3.1	4	3.3	10
İl / İlçe	14	7.2	30	24.6	44
Büyükşehir	175	89.7	88	72.1	263
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.6. incelendiğinde, e-sporcuların % 3.1'inin köy/kasaba, % 7.2'sinin il/ilçe, % 89.7'sinin büyükşehirde, geleneksel sporcuların % 3.3'ünün köy/kasaba, % 24.6'sının il/ilçe, % 72.1'inin büyükşehirde yaşadığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.7. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	Ortalama Sıralar	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	Erkek	174	172.98	30098.00	10009.00	0.002**
Alt Boyutu	Kadın	143	141.99	20305.00		
Alternatif	Erkek	174	170.18	29611.00	10496.00	0.015
Alt Boyutu	Kadın	143	145.40	20792.00		
BEE	Erkek	174	172.63	30037.50	10069.50	0.003**
Toplam Puanı	Kadın	143	142.42	20365.50		

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

Tablo 4.7. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol alt boyutunun ($p=0.002$) ve ölçek toplam puanlarının ($p=0.003$) anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($p < 0.05$). Bu farkın ise erkek katılımcıların ortalama sıralarından kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin alternatif alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

Tablo 4.8. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Spor Branşı Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	Ortalama Sıralar	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol Alt Boyutu	E-spor	195	172.11	33560.50	9339.50	0.001**
	Geleneksel Spor	122	138.05	16842.50		
Alternatif Alt Boyutu	E-Spor	195	180.29	35157.00	7743.00	0.002*
	Geleneksel Spor	122	124.97	15246.00		
BEE Toplam Puanı	E-Spor	195	178.21	34750.50	8150.00	0.002*
	Geleneksel Spor	122	128.30	25653.50		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.8. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol ($p=0.001$), alternatif ($p=0.002$) ve toplam($p=0.002$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın e-spor katılımcılarının ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.9. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Yaş	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	18-24	201	171.65	3	0.003**
	25-29	60	130.24		
	30-34	26	125.94		
	35 ve üzeri	30	160.43		
Alternatif Alt Boyutu	18-24	201	179.18	3	0.002*
	25-29	60	118.29		
	30-34	26	114.73		
	35 ve üzeri	30	143.55		
BEE Toplam Puanı	18-24	201	176.55	3	0.002*
	25-29	60	121.09		
	30-34	26	115.62		
	35 ve üzeri	30	154,85		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.9. incelendiğinde, bilişsel esneklik envanteri ölçeğinin kontrol ($p=,0.003$), alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.002$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın 18-24 yaş arası katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.10. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaşadığınız Yer Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Yaşadığınız Yer	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	Köy / Kasaba	10	155.50	2	0.003**
	İl / İlçe	44	116.59		
	Büyükşehir	263	166.23		
Alternatif Alt Boyutu	Köy / Kasaba	10	142.55	2	0.002*
	İl / İlçe	44	106.35		
	Büyükşehir	263	168.43		
BEE Toplam Puanı	Köy / Kasaba	10	149.50	2	0.002*
	İl / İlçe	44	106.13		
	Büyükşehir	263	168.21		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.10. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.002$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın büyükşehirde yaşayan katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.11. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Puanlarının Gelir Durumu Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Gelir Durumunuz	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	2000 ₺ ve altı	197	167.25	2	0.067
	2001-3000 ₺ arası	54	139.66		
	3001-4000 ₺ arası	29	168.95		
	4001 ₺ ve üzeri	37	135.50		
Alternatif Alt Boyutu	2000 ₺ ve altı	197	178.51	2	0.002*
	2001-3000 ₺ arası	54	131.03		
	3001-4000 ₺ arası	29	135.62		
	4001 ₺ ve üzeri	37	114.27		
BEE Toplam Puanı	2000 ₺ ve altı	197	174.62	2	0.001**
	2001-3000 ₺ arası	54	133.84		
	3001-4000 ₺ arası	29	145.55		
	4001 ₺ ve üzeri	37	123.11		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.11. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.001$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın gelir durumu 2000 ₺ ve altı katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin kontrol alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

5. TARTIŞMA

Araştırmanın bu kısmında geleneksel ve e-spor sporcularının bilişsel esneklik düzey incelemeleri yapılmış ve istatistiksel analiz sonuçları yorumlanarak literatürde bulunan çalışmalar ile desteklenmiştir.

Tablo 4.2. incelendiğinde, araştırmaya katılan sporcuların e-sporunda kadın erkek sayılarının neredeyse eşit, geleneksel sporda erkek katılımcı sayısının kadınların yaklaşık 2 katı olduğu tespit edilmiştir. Geleneksel sporda erkek sporcuların sayısı her ne kadar fazla olsa da bu durum e-sporun genelinde söz konusu değildir. Ancak kadın profesyonel e-spor oyuncusu neredeyse yok denecek kadar azdır. Arlı (2022) en az 1 profesyonel e-spor maçı oynamış sporcular üzerine yaptığı çalışmasında katılımcılarının tamamını erkekler oluşturmuştur. E-sporunda fiziki mücadeleden ziyade bilişsel ve bunun yanında el-göz refleksleri gibi refleksif hareketler yer aldığından, teknolojiye erişebilen her bireyin istediği yerden oyunlara katılması bu durumu lehine çevirerek katılımcılara kolaylık sağlamaktadır. Sağlanan kolaylık sayesinde her yaş grubundan ve cinsiyetten insanları e-spora çekmektedir (Akça, 2022).

Tablo 4.3. incelendiğinde, araştırmaya katılan sporcuların çoğunluğunu oluşturan grubun 18-24 aralığındaki sayıları neredeyse eşit olan kadın erkek sporcular oluşturmaktadır. E-spor oyuncuları genç yaşlarda e-spor kariyerine başlayıp yine aynı şekilde genç yaşta profesyonel kariyerlerine son vermektedirler. Düzenli spor ve sağlıklı beslenmeyle e-spor kariyerlerini birkaç yıl daha uzatsalar da yine de 30'lu yaşların başında profesyonel kariyerleri sona ermektedir. Mustafaoğlu ve ark. (2018) yaptığı çalışmasında toplam 367 e-sporcunun % 53.6'sının 14-18 yaş arasında olduğunu tespit etmesi araştırmamızı desteklemektedir. Yaş arttıkça katılımcıların özellikle kadın katılımcıların sayısı düşmektedir. Bu durum kadınların spordan erkeklere göre daha erken yaşta koptuklarına işaret etmektedir.

Tablo 4.4. incelendiğinde, katılımcıların yaş gruplarına ait medeni durumlarında çoğunluğunu bekarlar ve 18-24 yaş arası sporcular oluşturmaktadır.

Genç ve bekar bireylerin gerek e-spora gerekse geleneksel spora olan ilgi ve katılımları yaş arttıkça azalmakta ve bununla birlikte artan yaş ile birlikte evlilik durumu artmaktadır. Genç ve bekar bireylerin spora daha çok vakit ayırdığını söylemek bu tablo üzerinden mümkündür.

Tablo 4.5. incelendiğinde, e-sporcuların gelir durumlarının geleneksel sporcuların gelir durumlarından düşük olduğu görülmektedir. Bu durum e-sporun yeni yayılan ve gelişen bir spor dalı olmasından, insanların e-sporculuğu geleneksel sporculukta olduğu gibi henüz meslek olarak görmemesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. E-spordan 2016 yılında toplamda 900 milyon dolar kadar kazanç sağlanmıştır. Bu gelirin yıllarla birlikte katlanarak artması ve spor ekonomisi üzerinde e-sporun söz sahibi olacağı ön görülmektedir (Özdemir, 2017). E-spor sermayesi her geçen gün artarken eski sporcular, spor kulüpleri, büyük şirketler gibi kurum ve kuruluşların kendi e-spor takımlarını kurması sportif faaliyetten çok ticari olarak yatırım amacıyla yapıldığı düşünülmektedir. E-spor yeni yayılan bir spor dalı olmasına karşılık ekonomik olarak büyüklüğü ile birçok geleneksel spor branşını geride bırakmıştır.

Tablo 4.6. incelendiğinde, e-sporcuların büyük çoğunluğunun büyükşehirde yaşadığı, geleneksel sporda bu durumum biraz daha düşük olduğu tespit edilmiştir. E-sporcular için teknoloji ve internet alt yapısına ulaşmak zorunluluk gerektiren bir durumdur. Ülkemiz genelinde büyükşehirlerde bile henüz her bölgeye hızlı internet alt yapısı verilememişken kırsal kesimde maalesef sporcular internet ve teknolojiye bir adım daha uzak kalmaktadırlar. Bundan dolayı büyükşehirlerde e-spor takımlarının takım evleri bulunmaktadır. Sporcular teknoloji ve internete ulaşmak adına buralara yerleşmek mecburiyetinde kalmaktadırlar. Henüz ülkemizin her yerine yayılmamış olan internet alt yapısı bu durumu ortaya çıkaran en önemli unsur olarak görülebilir.

Tablo 4.7. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeği cinsiyet değişkenine göre Mann-Whitnet U test sonucunda, kontrol ($p=0.002$) alt boyutunda ve ölçek toplam ($p=0.003$) anlamlı farklılık gösterdiği ölçeğin alternatif alt boyutunda herhangi anlamlı bir fark tespit edilmediği görülmektedir ($p<0.05$). Bu durumu erkek katılımcıların ortalama sıra puanlarından kaynaklandığı belirlenmiş ve erkeklerin bilişsel esneklik düzeylerinin kadın sporculardan daha yüksek olduğu tespit

edilmiştir. Bunun yanı sıra Mentеш (2019) tarafından yürütölen bir alıřmada geleneksel ve e-sporcuların cinsiyetleri arasında bir fark olmadıęı görölmüřtür.

2021 yılında Ümmü ve ark. tarafından yapılan bir alıřmada oyunların zamanla deęiřtięi tespit edilmiř, 2000’li yılların bařında oyunlar sadece tek karakter üzerinden skor alma ve seviye gemek için oynanırken günümüzde oyunlar karakterler seebildięi, gerek kiřilerin dijital ortamda birbirleriyle rekabet edebildięi ve büyük turnuvaların düzenlendięi bir duruma gelmiřtir. Yapılan bu arařtırmada cinsiyet ve e-spor arasında anlamlı bir iliřki olduęu ve bizim alıřmamızı destekledięi görölmüřtür.

Tablo 4.8. incelendięinde, alıřmamızın Biliřsel Esneklik Envanteri Öleęi spor deęiřkenine göre Mann-Whitnet U test sonucunda, kontrol ($p=0.001$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark ($p<0.05$) tespit edilmiř bu farkın e-sporcuların biliřsel esneklik düzeylerinin geleneksel sporculara göre ortalamalarının daha yüksek olmasından kaynaklandıęı belirlenmiřtir. Aka tarafından 2022 yılında yapılan bir alıřmada geleneksel spor ve e-spor arasında biliřsel esneklik aısından anlamlı bir fark bulmamıřtır. Mentеш tarafından 2019 yılında yapılan bir alıřmada geleneksel ve e-sporcular arasında biliřsel esneklik düzeyi aısından anlamlı bir fark bulmamıřtır. Kilci tarafından 2022 yılında yürütölen bir alıřmada e-sporcuların biliřsel esneklik düzeylerinin geleneksel sporculara göre daha yüksek olduęunu belirtmiřtir.

Geliřen teknoloji sonucunda oyunların ierięinin daha rekabeti, karmařık, gereki ve sosyal hale gelmektedir. Bununla birlikte e-sporun biliřsel durum üzerinde olumlu etkisi olduęunu kanıtlayan alıřmaların (Granic ve ark., 2014) varlıęıyla birlikte gelecekte e-sporun yaygın eęitimin bir parası olabileceęi beklenmektedir.

Tablo 4.9. incelendięinde, alıřmamızın Biliřsel Esneklik Envanteri Öleęi yař deęiřkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark tespit edilmiřtir ($p<0.05$). Bu farkın 18-24 yař arasındaki katılımcılardan kaynaklandıęı görölmektedir. Genç katılımcıların biliřsel esneklik düzeylerinin yüksek olması anlık karar vermelerinden kaynaklandıęı ve bu kararları verirken birok seeneęi aynı anda düřünüp iřlemelerinden kaynaklandıęı belirlenmiřtir. Yapılan bazı arařtırmalarda

genç katılımcıların bilişsel esnekliklerinin yüksek olduğunu ortaya koymaktadır (Köse, 2019 ve Rudolf ve ark., 2020).

Taylan ve ark. (2018) öğrenciler üzerine yaptığı bir çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla savaş ve dövüş oyunları oynadıkları, kız öğrencilerin daha çok spor oyunlarını tercih tespit edilmiş, bu durumda daha fazla bilişsel durum içeren oyunların erkekler tarafından tercih edilmesi bizim araştırmamızı desteklemektedir.

Tablo 4.10. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği yaşadığınız yer değişkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölçek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark ($p<0.05$) tespit edilmiş olup bu farkın büyükşehirde yaşayan katılımcılardan kaynaklandığı görülmektedir. Büyükşehirde yaşamın verdiği avantajlardan bir tanesi olan teknolojiye çabuk ulaşma bu konuda önemli bir role sahiptir. Büyükşehirde teknolojiye çabuk ulaşmanın yanı sıra internet alt yapısının kırsal kesimlerden daha iyi olması e-sporcuları büyükşehirlere çeken durumlardan birisidir. E-sporun internet üzerinden teknoloji ile oyunların oynanması sporcuları büyükşehirde yaşamaya zorunlu kılmaktadır. Önde gelen e-spor takımlarının neredeyse hepsinin büyükşehirlerde takım evi verdikleri sporcuların kullanabilmesi için yapılan ve son teknoloji ile donatılmış tesisleri bulunmaktadır (Karatepe ve Uslu, 2022).

Tablo 4.11. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği spor değişkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, alternatif ($p=0.002$) alt boyutunda ve ölçek toplam ($p=0.001$) puanında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın 2000 ₺ altı kazanan sporculardan kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin kontrol alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır. Sporcuların genellikle küçük takımlarda oynamaları ve büyük takım sayısının az olması gelir durumunda önemli faktörlerden biridir. E-sporcular geleneksel sporculardan gelir olarak bir nebze daha geride kalmaktadırlar (Kocadağ, 2017).

Hagiwara ve arkadaşları (2019) Japonya'da yaptığı araştırmada, e-spor oynayabilen bir grup sporcuya 10 dakikalık oyunlar oynatmış ve bu 10 dakikanın sonucunda sporcuların bilişsel durumlarının yükseldiği gözlemlenmiştir. Oyun oynayan

sporcuların konsantrasyonunun arttığı, e-spor faaliyetlerinin bilişsel esneklik üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu gösteren bu çalışma araştırmamızı desteklemektedir.

Geleneksel ve e-sporcular üzerine yapılan çalışmada, tepki süreleri, dikkatleri, dikkat dağılımları, el göz koordinasyonları ölçülen testlerde sonuçları eşit çıkmış, e-sporcular görsel hafıza ve görsel aramada geleneksel sporcuları geçmiştir. Bu çalışma geleneksel ve e-sporcuların benzer düzeyde bilişsel yeteneklere sahip olduğunu ortaya koymuştur (Grushklo ve ark., 2021). Sims ve Mayer (2002), Bavelier ve ark., (2011), Hall ve ark., (2020) ve Adachi ve Willoughby (2013) de dijital (video) oyun ve online (çevrimiçi) oyun oynamanın bilişsel becerileri geliştirdiğini belirten çalışmalar yapmışlardır. Oyunda fazla süre geçirmenin, oyun içerisinde karşılaşılan durumlara daha pozitif ve yaratıcı çözümler bulma konusunda olumlu etkisi olduğu gözlemlenmiştir ve bu durum yapılan araştırmamızı desteklemektedir.

Dünya üzerinde birçok üniversite e-sporu bölümlerine eklemiş, öğrencilerine burs ve çok büyük teknolojik imkanlar sağlamaktadır (Schaeperkoetter ve ark., 2017) ve (Joindata, 2004). Ülkemizde bazı üniversitelerde e-sporu bölümlerine eklemiş ve derslere başlamıştır (Adnan, 2022). Ayrıca üniversiteler arası e-spor müsabakaları düzenlenmektedir (Spor Faaliyetleri, 2022).

Sürekli gelişen ve yenilenen teknoloji ile birlikte e-spor kavramı gün geçtikçe önem kazanmakta ve büyüyerek yoluna devam etmektedir. Teknolojik gelişmeler göz önüne alındığında gelecek süreçte e-sporculara ve e-spor antrenörlerine ihtiyaç duyulacağı kaçınılmaz bir gerçektir. Teknolojiyi olumlu yönde kullanarak insanları e-spora rekreatif olarak yönlendirmekte mümkün olacaktır. E-sporun büyüyerek yola devam etmesinde oyun şirketlerinin oyunları gerçekçiliğe günden güne yaklaştırmaları da bu konuda önemli bir husustur. Oyunların sanal ortamda gerçekçi ses ve görüntü kalitesine sahip olmaları ve turnuvaların organize edilmeleri e-sporu ileriye taşıyacaktır. Son 20 yılda akademik anlamda çalışmalara konu olsa da e-spor henüz yeni profesyonelleşen bir alan olması sebebiyle önemli bilgi eksiklikleri barındırmaktadır. E-spor Türkiye’de yeni gelişen bir spor dalıdır. Literatürde e-sporun spor olmadığı savunan görüşlerin yanı sıra spor olduğunu savunan görüşlerde yer almaktadır. Tomecka (2017) e-sporun geleneksel spordan fiziksel mücadele olarak eksik kalmasından dolayı spor olmadığını savunmaktadır. Jonasson ve Thiborg (2010)

ise e-sporun řu anda modern sporun bir parçası olduđu ancak gelecekte yeni bir spor dalı olarak kabul göreceđini ön görmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde yapılan analizler doğrultusunda ortaya çıkan sonuçlardan hareketle elde edilen genel sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

Sonuçlar

Bu araştırmanın amacı; geleneksel spor ile e-sporun bilişsel esneklik açısından incelenmesi değerlendirilmesi ve geleneksel sporcular ile e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin belirlenmesidir.

Araştırma sonuçlarına göre;

- Erkek katılımcıların bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı ve kontrol alt boyutu kadın katılımcılara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- E-sporcuların geleneksel sporculara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu geleneksel sporculara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların yaş grupları 18-24, 25-29, 30-34, 35 ve üzeri olarak ayrıştırılmıştır. 18-24 yaş grubu bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu diğer yaş gruplarına göre daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların yaşadıkları yer değişkenine göre incelendiğinde büyükşehirde yaşayanların, il/ilçe ve köy/kasada yaşayanlara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu geleneksel sporculara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların aylık gelir düzeyleri 2000 ₺ ve altı, 2001-3000 ₺ arası, 3001-4000 ₺ arası, 4001 ₺ olmak üzere dört gruba ayrılmıştır. Yapılan analizlere göre 2000 ₺ ve altı geliri olanların diğer gruplara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı ve alternatif alt boyutu puanlarının anlamlı düzeyde azaldığı tespit edilmiştir

Öneriler

- E-spor okur yazarlığı arttırılarak e-sporun geleceđi hakkında sporcu ve öğrencilere bilgiler verilebilir.
- E-sporun teknoloji ile paralel büyümesinden dolayı büyükşehirlerdeki teknolojik gelişmelerin tüm ülke geneline yayılması desteklenebilir.
- E-sporcular ile geleneksel sporcuların maddi kazanç düzeylerinin eşitlenmesi adına çalışmalar yapılabilir.
- E-sporu daha geniş yaş gruplarına yaymak adına çalışmalar yapılabilir.
- E-sporcuların yaşadıkları yer adına ve gelir düzeyleri adına çalışmalar yapılabilir.
- Yeni çalışmalar yapılarak literatüre katkı yapılabilir.
- Farklı türdeki branşlar üzerinde sporculara aynı değişkenler kullanılarak araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More Than Just Fun And Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, And Academic Grades. *Journal Of Youth And Adolescence*, 42(7), 1041–1052. <https://doi.org/10.1007/S10964-013-9913-9>
- Afyon, Y. A. Ve Tunç, A. (1997). *Beden Eğitimi Ve Spor Tarihi*. Konya: Damla Ofset.
- Arlı, D. (2022). *E-Sporcuların Beslenme Bilgi Düzeyleri: Bir Beslenme Araştırma Anketi* (Master's Thesis, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Akça, E. C. (2022). *Esporcular, Bilgisayar Oyunu Oynayanlar Ve Bilgisayar Oyunu Oynamayanların Mental Rotasyon, Reaksiyon Zamanı, Bilişsel Esneklik Düzeylerinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Bursa Uludağ Üniversitesi).
- Azmi, Y. A. (2011). *Sosyoloji Ve Spor*. Morpa Kültür Yayınları, Ankara.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains On Video Games. *Nature Reviews. Neuroscience*, 12(12), 368. <https://doi.org/10.1038/NRN3135>
- Bingjun, G., & Mingxue, L. (2007). Study On The Development Of E-Sports And İts Athletes Selecting. *Jilin Sport Coll Journals*, 23(1),70-1.
- Breuer, M., & Fadl, B. (2020). E-Sport And Technology. In *Book Of Abstracts* (P. 128).
- Casselman, B. (2015). Resistance İs Futile: Esports İs Massive ... And Growing. *ESPN The Magazine*. Retrieved From http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing
- De Vellis, R.F. (2012). *Ölçek Geliştirme Kuram Ve Uygulamalar*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Dennis, J. P. & Wal, J. S. V. (2010). The Cognitive Flexibility Inventory: Instrument Development And Estimates Of Reliability And Validity. *Cognitive Therapy And Research*, 34 (3), 241-253.
- Doğu, H. M. (2020). E-Spor Ve E-Spor Hukuku'nda Sporcu Sözleşmeleri. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 69(2), 443-453.
- Erkal, M. (1982). *Sosyolojik Açıdan Spor*, İstanbul: Filiz Kitapevi, Formül Matbaası.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. *Journal Of International Social Research*, 12(66).
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits Of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66.
- Griffiths MD, Davies MNO, Chappel D. Breaking The Stereotype: The Case Of Online Gaming. *Cyberpsychology Behav*. 2003, 6(1): 81–91.

- Grushko, A., Morozova, O., Ostapchuk, M., & Korobeynikova, E. (2021). Perceptual-Cognitive Demands Of Esports And Team Sports: A Comparative Study. In International Conference On Cognitive Sciences (Pp. 36-43). Springer, Cham.
- Hagiwara, G., Akiyama, D., & Takeshita, S. (2019). Examining Effectiveness Of E-Sports Activity In Japan.
- Hall, J., Stickler, U., Herodotou, C., & Iacovides, I. (2020). Expressivity Of Creativity And Creative Design Considerations In Digital Games. *Computers In Human Behavior*, 105, 106206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106206>
- İnal, A. N. (2020). Beden Eğitimi Ve Spor Bilimi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition Of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jonasson, K. Ve Thiborg, J., (2010), Electronic Sport And Its İmpact On Future Sport, *Sport In Society Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13 (2), 287- 299.
- Kane, D., Ve Spradley, B. D. (2017). Recognizing Esports As A Sport. *The Sport Journal*, 19(05).
- Karatepe, S. Ve Uslu, T. (2022). Oyun Ve Sporun Özgün Bir Versiyonu: Espor. *Fenerbahçe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 26-48.
- Kilci, A. K. (2021). *Spor Ve Dijital Oyunda Son Nokta: Espor*. 2. Basım. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kilci, A. K. (2022). Esporcuların Bilişsel Esneklik Düzeylerinin 21. Yüzyıl Becerilerine Etkisi: Espor Temel Oyun İçi Rollerine Üzerine Bir Araştırma. Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri Ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Koça, E. (2015). Oyun Tabanlı Eğitim: Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma (MMORPG) Oyun Türüne Yönelik Bir Uygulama. Bildiri Özetleri, 17.
- Kösem, G. M. (2019). *Üst Düzey Sporcular Ve Bilgisayar Oyuncularının Karar Verme Stilleri İle Görsel Reaksiyon Zamanlarının İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi).
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research On Essential Difference Of E-Sport And Online Game. In *Informatics And Management Science V* (Pp. 615-621). Springer, London.
- Mancı, E. (2022). Espor Ve Bilişsel Performans. *Asad-2021: Spor-Eğitim-Sağlık*, 173.
- Menteş, G. (2019). E-Spor Ve Geleneksel Spor İle Uğraşan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık Ve Bilişsel Esneklik Durumlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Ocak, M. H. (2020). Geleneksel Spor Ve E Spor Seyircilerinin İzleyici Profilleri Ve Tercih Nedenlerinin Karşılaştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bolu.
- Özenç, O. E. Ve Yörük, İ. (2019). Her Yönüyle E-Spor: Takım Sahibi, Sponsor Ve E-Sporcu Adaylarının El Kitabı. İstanbul: Benim Kitap.

- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics And Health Behavior Of Video Game And Esports Players In Germany: The Esports Study 2019. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(6), 1870. <https://doi.org/10.3390/ijerph17061870>
- Sapmaz, F., & Doğan, T. (2013). Assessment Of Cognitive Flexibility: Reliability And Validity Studies Of Turkish Version Of The Cognitive Flexibility Inventory. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (JFES)*, 46(1), 143-162.
- Schaepkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., ... & Bass, J. R. (2017). The "New" Student-Athlete: An Exploratory Examination Of Scholarship Esports Players. *Journal Of Intercollegiate Sport*, 10(1), 1-21.
- Sims, V. K., & Mayer, R. E. (2002). Domain Specificity Of Spatial Expertise: The Case Of Video Game Players. *Applied Cognitive Psychology*, 16(1), 97-115. <https://doi.org/10.1002/ACP.759>
- Sunay, H. (2017). Spor Bilimlerine Giriş. Ankara: Gazi Kitabevi.
- T.C. Aile Ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). Dijital Dünya'da Rekabet, E-Spor Ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk Ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı.
- T.C. Gençlik Ve Spor Bakanlığı. (2018). E-Spor Raporu.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Tuncay, A. Y. A. S. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Tomecka, M., (2017), Sport, Including E-Sport, In The Light Of Various Interpretations, *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 21-29.
- Üçüncüoğlu, M. Ve Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin E Spor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *Journal Of Physical Education And Sport Sciences*, 4(2), 47.
- Ümmü, ARDA. Rabia, KAYA. Çakır, V.O. (2021). Serbest Zaman Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar Ve Toplumsal Cinsiyet. *OPUS International Journal Of Society Researches*, 17(38), 5791-5818.
- Wagner, M. G. (2006, Haziran). On The Scientific Relevance Of Esports. In *International Conference On Internet Computing* (Pp. 437-442).
- Yumrukuz, Ö. (2022). Çevrimiçi Çok Oyunculu Oyunlarda Z Kuşağının Oynama Pratikleri. *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, 2(2), 274-298.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). UİK E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi Ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & YASACI, Z. (2018). E-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri Ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Joindota. (2014). Dota Course At Chinese College A Big Hit. <http://www.joindota.com/en/news/22899-dota-course-at-chinese-college-a-big-hit>.
- Adnan (2022) Erişim Tarihi: Eylül 14, 2022, <https://www.adanzyeespor.com/2020/04/turkiyedeki-akademik-espor-egitimleri.html>
- Spor Faaliyetleri (2022). Erişim Tarihi: Aralık 3. 2022, <https://www.sporfaaliyetleri.net/upload/E-SPOR%20202215761422022161143.pdf>

Wikipedia, (2022). Eriřim Tarihi: Aralık 4, 2022, https://tr.wikipedia.org/wiki/Elektronik_Spor

Milliyet Gazetesi. (2017). Eriřim Tarihi: Ocak 1, 2023. E-Spor Pazarı Hızla Büyüyor! Eriřim Adresi <http://www.milliyet.com.tr/e-spor-pazari-hizla-buyuyor--oyunhaberleri-haber-2563508/>

Özdemir, C., (2017). Eriřim Tarihi: Ocak 1, 2023. <http://5mid.com/haber/esporendustrisi2017de15milyaradolargelirsagladi2017>.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Serkan GÜLER
Eğitim	
Lise	Kahramanmaraş Anadolu Teknik Lisesi
Lisans	Balıkesir Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu (2015-2019)
Yüksek Lisans	Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı (2019- 2023)
Yabancı Dil Bilgisi	
İngilizce	-
Üye Olunan Mesleki Kuruluşlar	
Kuruluş Adı	-

EKLER

EK-1.Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 13.01.2021-E.1967



T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ TIP FAKÜLTESİ
Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı

Sayı : E-94025189-050.03-1967
Konu : Etik Kurul Karar Formu

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Ali Naci ARIKAN

İlgi : 16/12/2020 tarihli ve 40062878/050.99/51665 sayılı yazı.

"Geleneksel ve E-sporcuların Bilişsel Esneklik Düzeyinin İncelenmesi" başlıklı çalışmanız hakkında Etik Kurulumuzun bilimsel ve etik yönden oluşturduğu görüş ekteki karar formunda belirtilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Fuat EREL
Başkan

Ek:Karar Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BENN54359* Pin Kodu : 30371

Belge Takip Adresi : https://ebys.balikesir.edu.tr/enVision/Validate_Doc.aspx

Adres:Tıp Fakültesi Çağış Yerleşkesi 10145 Balıkesir

Telefon:0266 6121461-1122 Faks:0266 6121459

e-Posta:etik.bautip@gmail.com Web:http://www.balikesir.edu.tr/index.php/baun/birim/tip_fakultesi

Keş Adresi:balikesiruniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Belgin Topçu

Unvanı: Bilgisayar İşletmeni

Tel No: 0266 6121461 - 6707



KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU KARAR FORMU

ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	"Geleneksel ve E-sporcuların Bilişsel Esneklik Düzeyinin İncelenmesi"
-----------------------	---

ETİK KURUL BİLGİLERİ	ETİK KURULUN ADI	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ TIP FAKÜLTESİ KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
	AÇIK ADRESİ:	Çağış Yerleşkesi Uşak Yolu Üzeri, 10145 BALIKESİR
	TELEFON	266 612 14 61-6707
	FAKS	
	E-POSTA	bauklinetik@gmail.om

BAŞVURU BİLGİLERİ	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Dr.Öğr.Üyesi Ali Naci ARIKAN			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ UZMANLIK ALANI	SPOR YÖNETİCİLİĞİ BÖLÜMÜ			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	BALIKESİR			
	VARSA İDARİ SORUMLU UNVANI/ADI/SOYADI				
	DESTEKLEYİCİ				
	PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ UNVANI/ADI/SOYADI (TÜBİTAK vb. gibi kaynaklardan destek alanlar için)				
	DESTEKLEYİCİNİN YASAL TEMSİLCİSİ				
	ARAŞTIRMANIN FAZİ VE TÜRÜ	FAZ 1	<input type="checkbox"/>		
		FAZ 2	<input type="checkbox"/>		
		FAZ 3	<input type="checkbox"/>		
		FAZ 4	<input type="checkbox"/>		
		Gözlemsel ilaç çalışması	<input type="checkbox"/>		
		Tıbbi cihaz klinik araştırması	<input type="checkbox"/>		
İn vitro tıbbi tanı cihazları ile yapılan performans değerlendirme çalışmaları		<input type="checkbox"/>			
İlaç dışı klinik araştırma	<input checked="" type="checkbox"/>				
DİĞER İSE BELİRTİNİZ					
ARAŞTIRMAYA KATILAN MERKEZLER	TEK MERKEZ <input checked="" type="checkbox"/>	ÇOK MERKEZLİ <input type="checkbox"/>	ULUSAL <input type="checkbox"/>	ULUSLARARASI <input type="checkbox"/>	

Etik Kurul Başkanının
Unvanı/Adı/Soyadı: Prof. Dr. Fuat EREL
İmza:

Not: Etik kurul başkanı, imzasının yer almadığı her sayfaya imza atmalıdır.

KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU KARAR FORMU

ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	"Geleneksel ve E-sporcuların Bilişsel Esneklik Düzeyinin İncelenmesi"
-----------------------	---

DEĞERLENDİRİLEN BELGELER	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Dili		
	ARAŞTIRMA PROTOKOLÜ			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>	Diğer <input type="checkbox"/>
	BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>	Diğer <input type="checkbox"/>
	OLGU RAPOR FORMU			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>	Diğer <input type="checkbox"/>
	ARAŞTIRMA BROŞÜRÜ			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>	Diğer <input type="checkbox"/>
DEĞERLENDİRİLEN DİĞER BELGELER	Belge Adı	Açıklama				
	SİGORTA	<input type="checkbox"/>				
	ARAŞTIRMA BÜTÇESİ	<input checked="" type="checkbox"/>				
	BIYOLOJİK MATERYEL TRANSFER FORMU	<input type="checkbox"/>				
	ILAN	<input type="checkbox"/>				
	YILLIK BİLDİRİM	<input type="checkbox"/>				
	SONUÇ RAPORU	<input type="checkbox"/>				
	GÜVENLİLİK BİLDİRİMLERİ	<input type="checkbox"/>				
DİĞER:	<input type="checkbox"/>					
KARAR BİLGİLERİ	Karar No:2020/239	Tarih: 23.12.2020				
	Yukarıda bilgileri verilen başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın/çalışmanın gerekece, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş ve uygun bulunmuş olup araştırmanın/çalışmanın başvuru dosyasında belirtilen merkezlerden izin alınması şartıyla gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel sakınca bulunmadığına toplanmış etik kurul üye tam sayısının oybirliği ile karar verilmiştir. İlaç ve Biyolojik Ürünlerin Klinik Araştırmaları Hakkında Yönetmelik kapsamında yer alan araştırmalar/çalışmalar için Türkiye İlaç ve Tıbbi Cihaz Kurumu'ndan izin alınması gerekmektedir.					

KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

ETİK KURULUN ÇALIŞMA ESASI	İlaç ve Biyolojik Ürünlerin Klinik Araştırmaları Hakkında Yönetmelik, İyi Klinik Uygulamaları Kılavuzu
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI:	

Unvanı/Adı/Soyadı	Uzmanlık Alanı	Kurumu	Cinsiyet		Araştırma ile ilişki		Katılım *		İmza
			E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Prof.Dr.Fuat EREL	Göğüs Hastalıkları AD	BAÜN Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Prof.Dr.Gülten ERKEN	Fizyoloji AD	BAÜN Tıp Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Doç.Dr.Akın USTA	Kadın Hastalıkları ve Doğum AD	BAÜN Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Doç.Dr.Eren ALTUN	Patoloji AD	BAÜN Tıp Fakültesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Dr.Öğr.Üyesi Elif AKSÖZ	Tıbbi Farmakoloji AD	BAÜN Tıp Fakültesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Uzm.Dr.Mehmet ÇALIŞKAN	Halk Sağlığı Bölümü	Balikesir KEAS Organize Sanayi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	
Av.Erman ARDA	Avukat	Serbest	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Hüsnü KUNDAKÇI	Eczacı	Balikesir Sağlık Uygulama ve Arş.Hast.	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	
Serhat ALDEMİR	Emekli		E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	

Etik Kurul Başkanının
Unvanı/Adı/Soyadı:Prof.Dr.Fuat EREL
İmza:

Not: Etik kurul başkanı, imzasının yer almadığı her sayfaya imza atmalıdır.

EK-2.Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyet: Erkek () Kadın ()

2. Yaş : 18-24 () 25-29 () 30-34 () 35+ ()

3. Spor Branşınız:

E-Spor ()	Geleneksel()
Pubg	Futbol
Dota	Basketbol
Lol	Güreş
Diğer (.....)	Diğer (.....)

4. Yaşadığınız Yer:

Köy/Kasaba () İlçe () Büyükşehir ()

5. Medeni Durumunuz: Evli () Bekar () Dul ()

6. Gelir Durumunuz:

2000 ₺ ve altı () 2001-3000 ₺ arası () 3001-4000 ₺ arası () 4001 ₺ ve üzeri ()

EK-3. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği

BİLİŞSEL ESNEKLİK ENVANTERİ ÖLÇEĞİ						
SORULAR		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
Alternatif Alt Boyutu 13 Madde						
1	Olay ve durumları değerlendirmede iyiyimdir.	1	2	3	4	5
3	Zor durumlara pek çok farklı açılardan bakmak hoşuma gider.	1	2	3	4	5
5	Olayları karşımdaki kişilerin bakış açılarından da görmeye çalışırım.	1	2	3	4	5
6	Kendimi diğer insanların yerine koyarak onları anlamada iyiyimdir.	1	2	3	4	5
8	Bir zorlukla karşılaştığımda nasıl davranacağımla ilgili olarak pek çok seçeneği göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
10	Davranışların nedenlerini anlamaya çalışırken bütün olası gerçekleri ve bilgileri göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
12	Bir sorunla karşılaştığım zaman sorunu çözebilmek için birden fazla yol olduğunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
13	Zor durumlarla ilgili harekete geçmeden önce pek çok seçeneği değerlendiririm.	1	2	3	4	5
14	Zor durumlarla karşı karşıya kaldığımda karar vermekte güçlük çekerim.	1	2	3	4	5
16	Zor durumlarla karşılaştığımda o kadar stresli olurum ki, sorunu nasıl çözeceğimi düşünemem.	1	2	3	4	5
18	Zor durumlarla karşılaştığımda tam olarak ne yapacağımı bilemem.	1	2	3	4	5
19	Yaşamda karşılaştığım güçlüklerle baş etmede yetenekliyim.	1	2	3	4	5
20	Zor durumlarla baş edebilmek için önümde farklı birçok seçeneğin olması benim için sıkıntı vericidir.	1	2	3	4	5
Kontrol Alt Boyutu 7 Madde						
2	Bir konuda karar vermeden önce birçok seçeneği göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
4	Bir davranışın nedenleri konusunda karara varmadan önce ek bilgiler ararım.	1	2	3	4	5
7	Zor durumlara değişik açılardan bakmak önemlidir.	1	2	3	4	5
9	Herhangi bir duruma çoğu kez farklı açılardan bakarım.	1	2	3	4	5
11	Zor bir durumla karşılaştığımda durur ve çözüm için çeşitli yollar düşünürüm.	1	2	3	4	5
15	Zor durumlarla karşılaştığım zaman, kontrolümü kaybediyor gibi hissederim.	1	2	3	4	5
17	Zor durumlarla baş edebilmek için önümde farklı birçok seçeneğin olması benim için sıkıntı vericidir.	1	2	3	4	5



Eğitimde, bilimde, sanatta çağdaş...



Balıkesir Üniversitesi
Tıp Fakültesi Dekanlık Binası
Çalış Yerleşkesi/BALIKESİR



(0 266) 612 14 62
sagbilen@balikesir.edu.tr
<http://www.balikesir.edu.tr>

