

E-Spor Oyunu Oynayanların Rekreasyonel Fayda Algıları Recreational Benefit Perceptions of E-Sports Game Players

*Gökhan Çakmak¹, Faik Orhun Tapşın², Fuat Orkun Tapşın³

¹ Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, cakmakgokhan23@gmail.com, 0000-0003-2307-8444

² Dicle Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, tpsnorhun@gmail.com, 0000-0002-7099-6229

³ Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, fuat_orkun@hotmail.com, 0000-0001-6374-534X

ÖZET

E-spor oyunları, bilgisayar ekranı karşısında oynanır. Yalnızca turnuvalar esnasında kalabalık gruplar bir araya gelmektedir. Ancak rekreasyonel aktiviteler genellikle insanların fiziksel olarak bir arada olmasını gerektirir. Bu araştırma rekreasyonel bir aktivite olarak e-spor oyunları oynayan bireylerin rekreasyonel fayda algılarının incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırma kapsamında Sakarya ilinde ikamet eden 230 katılımcıya ulaşılmıştır. Kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Veriler, herhangi bir e-spor oyunu oynadığını beyan eden kişilere ulaşılarak yüz yüze toplanmıştır. Verilerin toplanmasında 24 soru ve 3 alt boyuttan oluşan Rekreasyon Fayda Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise SPSS 25.00 programı kullanılmıştır. Normallik testi için Kolmogorov Smirnov testi ve Skewness-Kurtosis değerlerine bakılmış ve verilerin normal dağılımadığı tespit edilmiştir. Veriler normal dağılım göstermediği için verilerin analizinde non-parametrik testlerden Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testleri kullanılmıştır. Sıra ortalamalarına bakıldığında erkeklerin kadınlardan, bekârların evlilerden, lise mezunlarının üniversite mezunu olanlardan daha yüksek puan aldıkları görülmüştür. Benzer şekilde düşük yaş grubunda olanların, aktif olarak herhangi bir işte çalışmayanların, düşük gelir grubunda olanların, günlük 3-5 saat ve haftada 3-4 gün herhangi bir e-spor oyunu oynayanların puanlarının diğerlerinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların rekreasyonel fayda algılarının medeni duruma ve öğrenim durumuna göre istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermediği görülmüştür. Cinsiyet, yaş, çalışılan sektör, gelir durumu, günlük ve haftalık oyun oynama sürelerine göre ise istatistiksel açıdan anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Rekreasyon, Esport, Rekreasyonel fayda, Bilgisayar oyunları.

ABSTRACT

E-sports games are played in front of a computer screen. Only during tournaments, crowded groups come together. However, recreational activities usually require people to be together physically. This research was conducted to examine the recreational benefit perceptions of individuals who play e-sports games as a recreational activity. Within the scope of the research, 230 participants residing in Sakarya province were reached. Convenience sampling method was used. The data were collected face-to-face by reaching people who declared that they play any e-sports game. Recreation Benefit Scale consisting of 24 questions and 3 sub-dimensions was used to collect the data. SPSS 25.00 program was used for data analysis. Kolmogorov Smirnov test and Skewness-Kurtosis values were examined for normality test and it was determined that the data were not normally distributed. Since the data did not show normal distribution, Mann Whitney U and Kruskal Wallis tests, which are non-parametric tests, were used to analyse the data. When the rank averages were analyzed, it was observed that males scored higher than females, singles scored higher than marrieds, and high school graduates scored higher than university graduates. Similarly, it was concluded that the scores of those in the low age group, those who are not actively working in any job, those in the low-income group, those who play any e-sports game 3-5 hours a day and 3-4 days a week are higher than the others. As a result of the research, it was seen that the participants' perceptions of recreational benefits did not show statistically significant differences according to marital status and educational status. It was concluded that there was a statistically significant difference according to gender, age, sector of employment, income status, daily and weekly game playing time.

Keywords: Recreation, Esports, Recreational benefit, Computer games.

Citation: Çakmak, G., Tapşın, F.O., & Tapşın, F.O. (2024). E-Spor oyunu oynayanların rekreasyonel fayda algıları, Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi, 6 (2), 109-116.

Gönderme Tarihi/Received Date:
11.03.2024

Kabul Tarihi/Accepted Date:
14.05.2024

Yayımlanma Tarihi/Published Online:
30.06.2024

<https://doi.org/10.56639/jsar.1450909>

*Corresponding author:
cakmakgokhan23@gmail.com

GİRİŞ

E-spor oyunlarının dünyadaki popülerliği gün geçtikçe artmaktadır. Özellikle gençlerin yoğun olarak bu oyunları oynadığı bilinmektedir. E-spor oyunları bilgisayar başında oynanır ve bu oyunlar aracılığıyla sanal bir aradalık oluşturulur (Bayrakdar vd., 2020). Dolayısıyla e-spor oyunları bireyleri gerçek ortamlardan uzaklaştırmakta ve onlara sanal bir dünyada eğlenceli zaman geçirme fırsatı sunmaktadır. Ancak bunun yanı sıra e-spor oyunlarının kişileri yalnızlaştırma gibi olumsuz bir tarafı da bulunmaktadır. Rekreatif etkinlikler ise çoğunlukla insanların fiziksel olarak bir arada olduğu ortamlarda gerçekleşir. Bu nedenle insanlar arasında gerçek bir sosyalleşme fırsatı da yaratarak onlara fayda sağlar.

E-spor oyunları profesyonel bir şekilde oynanabileceği gibi amatör olarak da oynanabilmektedir. Profesyonel olarak bu oyunları oynayanlar meslek olarak bu oyunları oynamakta ve para kazanmaktadır. Amatör olarak oynayanların ise bir serbest zaman aktivitesi olarak e-spor oyunları oynadığı düşünülmektedir. Bu bilgiler ışığında bu araştırma rekreatif bir etkinlik olarak e-spor oyunları oynayanların rekreasyonel fayda algılarının incelenmesi amacıyla yapılmıştır.

Teknolojinin ilerlemesi ve yaşam standartlarının değişimi ile serbest zaman aktivitesinin toplumsal yapı içindeki rolü oldukça önemli hale gelmiştir (Henderson, 2010; Sarıkaya vd., 2023). Günlük hayat içerisinde iş ve diğer aktivitelerin monoton ve tekrarlayıcı çabalar haline gelmesi, serbest zaman etkinliklerini yaşamın önemli bir unsuru ve bir yenilenme aracı haline getirmiştir (Yağmur & Yücel, 2013). Serbest zaman faaliyetlerinin kişilerin hayatlarına pozitif faydalar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, ekonomik verimliliğin yükselmesi ve iş koşullarının geliştirilmesi sonucu ortaya çıkan serbest zaman aktivitesinin bilinçli bir biçimde değerlendirilmesi gerekmektedir. (Passmore & French, 2001).

Serbest zaman aktivitelerinin hayatımızın önemli bir bölümünü kapladığı ve yenilenme aracı haline geldiği göz önüne alındığında, bireylerin serbest zamanlarını değerlendirmelerini sağlamak amacıyla çeşitli hizmetler sunan dinamik bir sektörün ortaya çıktığı da gözlemlenmektedir (Hacıcaferoğlu vd., 2014). Bu hizmetler yalnızca fiziksel olarak sunulmamaktadır. Çeşitli oyun salonlarında e-spor oyunlarında yaşanan deneyimin eşsiz

hale getirilmesini sağlamak ve oyunlardan alınan hazzın en üst seviyeye ulaşmasını sağlamak için son teknoloji ürünler kullanılmakta ve bu sektör her geçen gün büyümektedir. Yarış simülatorleri, sanal gerçeklik gözlükleri ve oyunun içindeymişsiniz gibi hissetmenizi sağlayacak fiziksel ortam tasarımları bu bağlamda değerlendirilebilir.

Serbest zamanlarda kişinin katıldığı faaliyetler, serbest zaman aktiviteleri ya da rekreasyon aktiviteleri olarak tanımlanmaktadır (Ardahan & Lapa, 2011). Serbest zaman aktivitesi, kişilerin kendi isteğiyle yaptığı ve ekonomik kazanç elde etme çabası içermeyen aktivitelerdir (Kocaer & Yaşartürk, 2022). E-spor oyunları da son yıllarda oldukça popüler hale gelen serbest zaman aktivitelerinden biridir. Kişileri gerçek dünyanın her türlü zorluğundan ve stresinden kopararak onlara farklı bir rekabet ve eğlence ortamı sunuyor olması hiç şüphesiz e-spor oyunlarının popüleritesini arttırmaktadır. Büyük turnuvalarda yarışan oyuncular e-spor oyunlarını meslek haline getirmiş olmasına rağmen milyonlarca insan yalnızca bir rekreasyonel aktivite olarak bu oyunlara zaman ayırmaktadır. Bu oyunları birer eğlence aracı olarak gören oyuncu sayısının meslek olarak gören oyuncu sayısından fazla olduğunu söylemek mümkündür.

Rekreasyonel faaliyetler yetişkin bireylere stresten kurtulma, fiziksel sağlık, ruh sağlığı, sosyalleşme ve kişisel gelişim gibi çok sayıda fayda sağlayabilir (Kürkçü-Akgönül vd., 2023). E-spor oyunu oynayan bireylerin bir nevi serbest zaman aktivitesi yaptığını düşündüğümüzde karşımıza yaptıkları bu aktivitelerden ne elde ettikleri sorusu çıkmaktadır. Bu sorunun cevabı için de rekreasyon fayda algısı kavramını kullanmak yerinde olacaktır. Rekreasyonel fayda kavramı rekreasyon deneyimi sonucunda kişinin sahip olduğu şartlardaki iyileşme veya kişinin bir grup, toplum veya farklı oluşumlarla ilişkilerindeki gelişmeyi ifade eder (Cuenca-Amigo vd., 2017). Bu doğrultuda araştırmamızın amacı rekreasyonel bir aktivite olarak e-spor oyunları oynayan bireylerin rekreasyonel fayda algılarının incelenmesi olarak belirlenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli: Bu araştırma nicel araştırma desenlerinden tarama modeli kullanılarak yapılmıştır. Tarama modeli çok sayıda elemandan oluşan bir evrende evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile kullanılır (Karasar, 2015). Tarama modeli bir grubun belirli özelliklerini belirlemek için kullanılır (Büyükoztürk vd., 2021).

Araştırma Grubu: Araştırmanın örneklem grubunu Sakarya ilinde yaşayan ve maddi kazanç elde etme durumu söz konusu olmadan haftada en az 1 gün herhangi bir e-spor oyunu oynadığını beyan eden bireyler arasından belirlenmiş 230 katılımcı oluşturmuştur. Araştırma grubuna kolayda örneklem yöntemiyle ulaşılmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyetiniz	Kadın	53	23,0
	Erkek	177	77,0
Yaşınız	18-23 yaş	144	62,6
	24-29 yaş	25	10,9
	30-35 yaş	49	21,3
	36 yaş ve üzeri	12	5,2
Medeni Durumunuz	Evli	41	17,8
	Bekâr	189	82,2
Öğrenim Durumunuz	Lise mezunu	96	41,7
	Üniversite mezunu	134	58,3
Çalıştığınız Sektör	Çalışmıyorum	133	57,8
	Kamu Sektörü	46	20,0
	Özel Sektör	51	22,2
Gelir Durumunuz	5500 TL ve altı	112	48,7
	5501 TL – 15000 TL	84	36,5
	15001 TL ve üstü	34	14,8
Günlük E-spor Oyunu Oynama Süresi	1-3 saat arası	200	87,0
	3-5 saat arası	27	11,7
	5 saat ve üstü	3	1,3
Haftalık E-spor Oyunu Oynama Süresi	1-2 gün	138	60,0
	3-4 gün	72	31,3
	5-7 gün	20	8,7

Tablo 1 incelendiğinde katılımcıların çoğunun erkek (%77), 18-23 yaş aralığında (%62,6), bekar (%82,2), üniversite mezunu (%58,3), herhangi bir işte çalışmayan (%57,8), 5500 TL ve altı gelir düzeyine sahip (%48,7), günde 1-3 saat (%87), haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayan (%60) bireylerden oluştuğu görülmüştür. Eğitim durumu değişkeninde en düşük eğitim seviyesi lise mezunudur. Daha düşük eğitim seviyesine sahip katılımcı bulunmamaktadır. Bu nedenle diğer eğitim seviyelerine tabloda yer verilmemiştir.

Verilerin Elde Edilmesi: Verilerin elde edilmesinde Ho (2008) tarafından geliştirilen ve Akgül, Ertüzün ve Karaküçük (2018) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Rekreasyon Fayda Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek toplam 24 soru 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar fiziksel fayda, psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlardır. Ölçeğin Cronbach's Alpha değerleri ölçek toplamı için ,830 iken alt boyutlara bakıldığında bu değer ,800 ile ,860 arasında değiştiği görülmüştür. Araştırma verilerimize göre ölçeğin geneli

için Cronbach's Alpha katsayısı ,928 olarak tespit edilmiştir. Cronbach's Alpha katsayısının fiziksel fayda alt boyutunda ,752; psikolojik fayda alt boyutunda ,902; sosyal alt boyutunda ise ,886 olduğu görülmüştür. Alpar (2018) tarafından belirtilen güvenilirlik değerlerine göre fiziksel fayda alt boyutu oldukça güvenilir düzeydeyken diğer alt boyutlar ve ölçek geneli ise yüksek güvenilirlik düzeyine sahiptir. Veriler, toplu olarak e-spor oyunu oynanan oyun salonlarında yüz yüze toplanmıştır. Araştırmanın amacı, verilerin yalnızca bilimsel bir amaç için kullanılacağı ve anonim olarak değerlendirileceği gibi bilgiler katılımcılara aktarıldıktan sonra haftada en az 1 gün herhangi bir e-spor oyunu oynadığını beyan eden ve gönüllü olarak araştırmaya katılmayı kabul eden kişilere anket doldurtulmuştur.

Verilerin Analizi: Verilerin analizinde ise SPSS 25.0 programı kullanılmıştır. Kolmogorov Smirnov ve Skewness-Kurtosis değerlerine bakılmış testleri sonucunda verilerin normal dağılım göstermediği görülmüş ($p<,05$) ve bu nedenle verilerin analizinde non-parametrik testler kullanılmıştır. İki bağımsız grubun karşılaştırılmasında Mann Whitney U testi, ikiden fazla bağımsız grubun karşılaştırılmasında ise Kruskal Wallis testlerinden yararlanılmıştır. Kruskal Wallis testi sonucunda fark çıkması durumunda farkın kaynağını tespit edebilmek için SPSS 18 ve üstü sürümlerde non-parametrik testler içinde yer alan çoklu karşılaştırma testlerinin kullanılması önerilmiştir (Büyüköztürk, 2018). Bu bilgi ışığında Kruskal Wallis testi sonucunda fark tespit edilen gruplar için çoklu karşılaştırma testlerinden yararlanılmıştır.

Araştırmanın Etiği: Bu araştırmaya ait etik kurul izni, Kacaeli Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'nun 18.01.2024 tarih ve 2024/1 sayılı kararı ile alınmıştır.

BULGULAR

Tablo 2. Alt Boyutlara İlişkin Betimleyici İstatistikler

	N	Min.	Max.	\bar{x}	Ss
Fiziksel Fayda	230	7,00	28,00	14,6217	4,86413
Psikolojik Fayda	230	8,00	40,00	25,6783	7,43537
Sosyal Fayda	230	9,00	41,00	27,0957	7,54199

Tablo 2'ye bakıldığında Rekreasyon Fayda Ölçeği'nin alt boyutlarından alınan minimum maksimum değerler, aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri görülebilir. Katılımcıların fiziksel fayda alt boyutundan orta noktanın altında bir ortalama puan aldığı, psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlarından ise orta noktanın üzerinde puanlar aldığı görülebilir.

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Cinsiyet	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Fiziksel Fayda	Kadın	91,13	4192,00	3111,00	,151
	Erkek	105,18	16514,00		
Psikolojik Fayda	Kadın	94,15	4331,00	3250,00	,302
	Erkek	104,30	16375,00		
Sosyal Fayda	Kadın	83,50	3841,00	2760,00	,015
	Erkek	107,42	16865,00		

Tablo 3'e bakıldığında cinsiyet değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sonuçlarına bakıldığında fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyut sıra ortalamaları arasında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>,05$). Ancak rekreasyon fayda ölçeğinin sosyal fayda alt boyutuna bakıldığında anlamlı bir farkın olduğu görülmüştür ($p=,015$; $p<,05$). Araştırmamızda cinsiyet değişkeninde erkeklerin sosyal fayda alt boyut sıra ortalamasının kadınlara kıyasla daha yüksek olduğu sonucu bulunmuştur.

Tablo 4. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Yaş Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaş	Sıra Ortalaması	H	p	Fark
Fiziksel Fayda	18-23 yaş ¹	108,11	5,115	,164	-
	24-29 yaş ²	90,08			
	30-35 yaş ³	88,17			
	36 yaş ve üzeri ⁴	82,36			
Psikolojik Fayda	18-23 yaş ¹	107,26	7,380	,061	-
	24-29 yaş ²	107,79			
	30-35 yaş ³	77,94			
	36 yaş ve üzeri ⁴	104,07			
Sosyal Fayda	18-23 yaş ¹	107,94	11,347	,010	1-3
	24-29 yaş ²	116,29			
	30-35 yaş ³	73,58			
	36 yaş ve üzeri ⁴	89,64			

Tablo 4'e bakıldığında yaş değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyut puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>,05$). Ancak sosyal fayda alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır

($p=0,010$; $p<,05$). Farkın 18-23 yaş grubundaki katılımcılar ile 30-35 yaş grubundaki katılımcılardan kaynaklandığı görülmüştür. En yüksek sıra ortalamasına sahip grupların fiziksel fayda alt boyutunda 18-23 yaş grubu, psikolojik fayda alt boyutunda ve sosyal fayda alt boyutunda ise 24-29 yaş grubu olduğu görülmüştür.

Tablo 5. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Medeni Durum Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Medeni Durum	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Fiziksel Fayda	Evli	89,08	2850,50	2322,50	,174
	Bekâr	104,42	17855,50		
Psikolojik Fayda	Evli	88,66	2837,00	2309,00	,161
	Bekâr	104,50	17869,00		
Sosyal Fayda	Evli	92,64	2964,50	2436,50	,325
	Bekâr	103,75	17741,50		

Tablo 5'e bakıldığında medeni durum değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sıra ortalaması puanlarına bakıldığında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>,05$). Ancak araştırmamızda evli olan bireylerin bekâr olan bireylere göre fiziksel fayda, psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında daha yüksek sıra ortalaması puanına sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Öğrenim Durumu	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Fiziksel Fayda	Lise	206,30	38783,50	16958,50	,067
	Üniversite	185,45	37461,50		
Psikolojik Fayda	Lise	200,82	37754,50	17987,50	,368
	Üniversite	190,55	38490,50		
Sosyal Fayda	Lise	208,43	39185,00	16557,00	,029
	Üniversite	183,47	37060,00		

Tablo 6'ya bakıldığında öğrenim durumu değişkeninde en düşük eğitim seviyesi lise mezunudur. Rekreasyon fayda ölçeğinin fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyut puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>,05$). Ancak sosyal fayda alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır ($p=0,029$; $p<,05$). Lise mezunlarının sıra ortalaması puanları tüm alt boyutlarda üniversite mezunlarından yüksektir.

Tablo 7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Çalışılan Sektör Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Çalışılan Sektör	Sıra Ortalaması	H	p	Fark
Fiziksel Fayda	Çalışmıyorum ¹	104,95	2,852	,240	-
	Kamu Sektörü ²	86,24			
	Özel Sektör ³	105,39			
Psikolojik Fayda	Çalışmıyorum ¹	110,83	17,937	,000	1-2 1-3
	Kamu Sektörü ²	62,67			
	Özel Sektör ³	105,87			
Sosyal Fayda	Çalışmıyorum ¹	110,36	12,493	,002	1-2
	Kamu Sektörü ²	69,94			
	Özel Sektör ³	101,51			

Tablo 8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Gelir Durumu Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Gelir Durumu	Sıra Ortalaması	H	p	Fark
Fiziksel Fayda	5500 TL altı ¹	106,13	1,773	,412	-
	5500 TL-15000 TL ²	94,38			
	15001 TL ve üstü ³	105,14			
Psikolojik Fayda	5500 TL altı ¹	112,09	7,146	,028	1-3
	5500 TL-15000 TL ²	93,86			
	15001 TL ve üstü ³	83,86			
Sosyal Fayda	5500 TL altı ¹	108,83	3,349	,187	-
	5500 TL-15000 TL ²	92,33			
	15001 TL ve üstü ³	99,96			

Tablo 7'ye bakıldığında çalışılan sektör değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sıra ortalaması puanlarına bakıldığında fiziksel fayda alt boyutta anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>,05$). Ancak psikolojik fayda alt boyuta bakıldığında ise anlamlı bir farkın olduğu sonucu bulunmuştur ($p=0,000$; $p<,05$). Bu farkın hangi gruplardan kaynaklandığını bulmak için yapılan testte çalışmayan ve özel sektörde çalışan bireylerin sıra ortalaması puanlarının kamuda çalışan bireylere göre daha yüksek olduğu sonucu görülmüştür. Araştırmamızda bir diğer önemli sonuç ise çalışılan sektör durumunda sosyal fayda alt boyutunda da anlamlı bir farklılığın olduğu sonucudur ($p=0,002$; $p<,05$). Bu farkın kaynağını bulmak için yapılan testte çalışmayan bireylerin kamu sektöründe çalışan bireylere göre daha yüksek sıra ortalaması puanına sahip olduğu sonucu bulunmuştur.

Tablo 8'e bakıldığında gelir durumu değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sıra ortalaması puanlarına bakıldığında fiziksel fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>.05$). Öte yandan psikolojik fayda alt boyutuna bakıldığında anlamlı bir farkın olduğu sonucu bulunmuştur ($p=0.028$; $p<0.05$). Farkın kaynağını bulmak için yapılan testte 5500 TL ve altı gelire sahip olan bireylerin 15001 TL ve üzeri gelire sahip olan bireylere göre daha yüksek sıra ortalaması puanına sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 9. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Günlük E-spor Oyunu Oynama Süresi Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Günlük E-spor Oyunu Oynama Süresi	Sıra Ortalaması	H	p	Fark
Fiziksel Fayda	1-3 saat arası ¹	98,76	5,119	,077	-
	3-5 saat arası ²	126,52			
	5 saat ve üstü ³	86,67			
Psikolojik Fayda	1-3 saat arası ¹	100,63	4,389	,111	-
	3-5 saat arası ²	117,94			
	5 saat ve üstü ³	49,00			
Sosyal Fayda	1-3 saat arası ¹	100,09	8,028	,018	2-3
	3-5 saat arası ²	123,88			
	5 saat ve üstü ³	31,33			

Tablo 9'a bakıldığında bireylerin günlük e-spor oyunu oynama süresi değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sıra ortalaması puanlarına bakıldığında fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyutlarında anlamlı bir farkın olmadığı sonucu bulunmuştur ($p>.05$). Sosyal fayda alt boyutuna bakıldığında ise anlamlı bir farkın olduğu sonucu bulunmuştur ($p=0.018$; $p<0.05$). Bu anlamlı farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için yapılan testte günlük 3-5 saat arası e-spor oyunu oynayan bireylerin günlük 5 saat ve üzeri e-spor oyunu oynayan bireylere göre ortalama puanlarının daha yüksek olduğu sonucu bulunmuştur.

Tablo 10. Araştırmaya Katılan Bireylerin Rekreasyon Fayda Durumlarının Haftalık E-spor Oyunu Oynama Süresi Değişkenine Göre Analiz Sonuçları

Alt Boyutlar	Haftalık E-spor Oyunu Oynama Süresi	Sıra Ortalaması	H	p	Fark
Fiziksel Fayda	1-2 gün ¹	84,08	26,625	,000	1-2
	3-4 gün ²	128,57			
	5-7 gün ³	120,58			
Psikolojik Fayda	1-2 gün ¹	87,88	16,343	,000	1-2
	3-4 gün ²	122,07			
	5-7 gün ³	119,83			
Sosyal Fayda	1-2 gün ¹	89,11	13,639	,001	1-2
	3-4 gün ²	120,17			
	5-7 gün ³	118,89			

Tablo 10'a bakıldığında haftalık e-spor oyunu oynama süresi değişkenine göre rekreasyon fayda ölçeğinin alt boyut sıra ortalaması puanlarına bakıldığında fiziksel fayda alt boyutu ($p=0.000$; $p<0.05$), psikolojik fayda alt boyutu ($p=0.000$; $p<0.05$) ve sosyal fayda alt boyutunda ($p=0.001$; $p<0.05$) anlamlı bir farkın olduğu sonucu bulunmuştur. Bu anlamlı farkın hangi gruplardan kaynaklandığını bulmak için yapılan testte fiziksel fayda, psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında haftada 3-4 gün e-spor oyunu oynayan bireylerin sıra ortalaması puanlarının haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayan bireylere göre daha yüksek olduğu sonucu bulunmuştur. Ayrıca fiziksel fayda alt boyutunda haftada 5-7 gün e-spor oyunu oynayan bireylerin haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayan bireylere göre sıra ortalaması puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Cinsiyet değişkenine bakıldığında bu araştırmada yalnızca sosyal fayda alt boyutunda anlamlı bir fark tespit edilmiş olup diğer alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Araştırmamızda erkeklerin sosyal fayda alt boyut puanlarının kadınlara göre daha yüksek olduğu sonucu bulunmuştur. Konuyla ilgili literatüre bakıldığında erkeklerin kadınlara göre rekreasyonel fayda düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulan çalışmalarla (Chao, 2013) birlikte kadınların erkeklere göre rekreasyonel fayda düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulan çalışmalarında olduğu görülmüştür (Ayhan vd., 2020). Rekreasyon fayda ölçeği ile cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki bulmayan çalışmaların da olduğu görülmüştür (Ertüzün vd., 2020; Karaküçük vd., 2019; Kürçü-Akgönül vd., 2023). Yapılan çalışmalara bakıldığında cinsiyetin rekreasyonel fayda durumunu etkilediği görülmüştür. Bu durumu detaylandırılarak araştırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Yaş değişkenine bakıldığında fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilemezken sosyal fayda alt boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu sonucu bulunmuştur. Bu farkın 18-23 yaş grubu ile 30-35 yaş grubu arasından kaynaklandığı tespit edilmiştir. Sıra ortalaması puanlarına bakıldığında fiziksel fayda alt boyutunda 18-23 yaş grubunun, psikolojik

fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında ise 24-29 yaş grubunun en yüksek sıra ortalaması puanlarına sahip olduğu görülmüştür. 18 yaş ve üzerindeki bireylere yapılmış bir çalışmada rekreatif etkinliklerin çok sayıda fayda sağladığı, bu faydaların hem fiziksel hem de ruhsal ve sosyal düzeyde önemli olduğu (Kürkçü-Akgönül vd., 2023) belirtilmiştir. Yalçın vd. (2019) yaş değişkeninin bireylerin rekreasyonel fayda durumlarını etkilediğini belirtmişlerdir. Parlak (2023) üniversite öğrencileriyle yaptığı çalışmada ise fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyutlarında 26 yaş ve üzeri katılımcıların en yüksek ortalama puana sahip olduklarını, sosyal fayda alt boyutunda ise 18-21 yaş grubunda olanların en yüksek ortalama puana sahip olduğunu tespit etmiştir. Bu sonuç çalışma sonuçlarımızla benzerlik göstermektedir. Araştırmamızda 18-23 yaş grubu ile 30-35 yaş grubu arasında anlamlı bir fark bulunmasında e-spor oyunları oynayan genç yetişkinlerin, bu tarz rekreatif aktivitelere daha büyük bir ihtiyaç duyduklarını ve bu tür faaliyetlerden daha fazla fayda sağladıklarını düşündürmektedir.

Medeni durum değişkenine göre her 3 alt boyutta da istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Sıra ortalaması puanlarına bakıldığında bekârların sıra ortalaması puanlarının evlilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum bekarların daha fazla serbest zamana sahip olma ihtimalleri ile açıklanabilir. Rekreatif etkinlikler bireylerin sosyal ilişki geliştirmelerine ve yeni arkadaşlar edinmelerine yardımcı olabilecek unsurlardandır (Kürkçü-Akgönül vd., 2023). Evli bireylerin sosyal sosyal ilişki ve yeni arkadaş edinme konularında çekingen davranma ihtimali bekarların rekreasyonel fayda algılarının daha yüksek olması sonucuna yol açmış olabilir. Öztürk (2022), Çankırı’da yaşayan 18-61 yaş aralığındaki bireyler üzerinde yaptığı çalışmada da tüm alt boyutlarda bekârların ortalama puanlarının evlilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Her ne kadar örneklem grubumuz farklı olsa da bu sonuç araştırma sonuçlarımızla paralellik göstermektedir.

Öğrenim durumu değişkenine göre yalnızca sosyal fayda alt boyutunda istatistiksel açıdan bir anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların tamamının lise ya da üniversite mezunu oldukları görülmüştür. Sıra ortalaması puanlarına bakıldığında lise mezunlarının ortalama puanlarının üniversite mezunlarından daha yüksek olduğu görülmüştür. E-spor oyunlarının gençler arasında yaygın olduğu düşünüldüğünde bu sonuçlar daha da anlamlı hale gelecektir. Literatür incelendiğinde Kürkçü-Akgönül vd. (2023) tarafından ulaşılan sonuçlara göre eğitim seviyesi yüksek olan gruplarda rekreasyon fayda algısı tüm alt boyutlarda daha yüksektir. Bu sonuçlar çalışma sonuçlarımızla örtüşmemektedir. Bunun nedeninin örneklem gruplarının farklılığından kaynaklandığı düşünülmektedir. Yapılan bir çalışmada eğitim seviyesini yükseldikçe birlikte yapılan aktivitelerin arttığı tespit edilmiştir (Karakullukçu, 2009). Araştırmamızda en düşük eğitim seviyesinin lise mezunu olması ve e-spor oyunlarının genellikle bir arada (sanal biraradalık) oynanıyor olması insanların bu oyunlara katılımlarını ve bu oyunlardan rekreasyonel fayda algılarını anlamamızda yardımcı olacaktır.

Çalışılan sektör değişkenine göre fiziksel fayda alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık tespit edilemezken psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Psikolojik fayda alt boyutunda farkın kaynağını çalışmayanlar ile kamu sektörü çalışanları ve çalışmayanlar ile özel sektör çalışanları oluşturmaktayken sosyal fayda alt boyutunda ise farkın kaynağını çalışmayanlar ile kamu sektörü çalışanları oluşturmaktadır. Ortalama puanlara bakıldığında çalışmayan grubun ortalama puanlarının diğerlerinden daha yüksek olduğu görülmüştür. Serbest zaman aktiviteleri aktif çalışanların kendilerini mutlu hissetmesi, keyifli zaman geçirmesi, özgürleşmeleri ve sosyalleşmeleri gibi bazı avantajlar sağlamaktadır (Kürkçü Akgönül vd., 2023). Serbest zaman faaliyetleri çalışan bireylere sosyal, psikolojik ve fiziksel faydalar sağladığı için, rekreasyona olan ihtiyaç arttırmaktadır (Yaman, 2019; Yavuz & Küçük, 2017). Yapılan çalışmalara bakıldığında çalışan bireylerin serbest zaman faaliyetlerine katılmasının birçok yönden faydası olduğu görülmüştür. Ancak bu çalışmada çalışmayan bireylerin kamuda ve özel sektörde çalışanlara göre psikolojik fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında daha yüksek ortalama puana sahip olmasında çalışmayan bireylerin serbest zamanlarını e-spor oyunları oynayarak geçirdiği ihtimali psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılaması noktasında bu anlamlı sonucun alınmasında önemli olduğunu düşündürmektedir.

Gelir durumu değişkenine göre fiziksel fayda ve sosyal fayda alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık tespit edilemezken psikolojik fayda alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Farkın 5500 TL ve altı gelir düzeyinde olanlar ile 15001 TL ve üzeri gelir düzeyinde olanların görüşlerinden kaynaklandığı tespit edilmiştir. Sıra ortalaması puanlarına bakıldığında ise 5500 TL ve altı gelire sahip katılımcıların en yüksek ortalama puana sahip olduğu görülmüştür. Gelir durumu serbest zaman etkinliklerine katılımı önemli ölçüde (Lee vd., 2001; Kelly, 1980) etkilemektedir. Konuyla ilgili literatüre bakıldığında Yalçınkaya (2019) spor bilimleri fakültesi öğrencileriyle yaptığı çalışmada orta gelir seviyesinde olan bireylerin tüm alt boyutlarda en yüksek ortalama puanlara sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Karaküçük vd. (2019) tarafından oryantiring sporcularıyla yapılan çalışma sonucunda algılanan gelir düzeyi iyi olan katılımcıların rekreasyon fayda algısı ölçeğinin tüm alt boyutlarında diğer katılımcılardan daha yüksek ortalama puanlar aldığı görülmüştür. Bu sonuç ise çalışma sonuçlarımızla tezatlık göstermektedir. Emir (2012) pek çok serbest zaman aktivitesinin herhangi bir harcamayı gerektirmediğini belirtmiştir. Bu durumda bireylerin ekonomik durumları göz önünde tutularak serbest zaman aktivitelerine katılma kararını belirlemenin güçlüğüne ortaya koyar (Aslan, 2005). Araştırmamızda 5500 TL ve altı gelire sahip olan bireylerin 15001tl ve üzeri gelire sahip olan bireylere göre psikolojik alt boyutta daha yüksek ortalama puana sahip olmasında düşük gelire sahip olan bireylerin psikolojik olarak kendilerini daha iyi hissetmek amacıyla e-spor oyunu oynayarak serbest zaman aktivitesine katıldığını düşündürmektedir.

Günlük e-spor oyunu oynama süresi değişkenine göre yalnızca sosyal fayda alt boyutunda anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Farkın ise 3-5 saat arası e-spor oyunu oynayanlar ile 5 saat ve üstü e-spor oyunu oynayanların görüşlerinden kaynaklandığı görülmüştür.

Sıra ortalaması puanlarına bakıldığında günlük 3-5 saat arası e-spor oyunu oynayan grubun en yüksek puanlara sahip olduğu görülmüştür. Vural & Yılmaz (2018) bireylerin bilgisayar başında oyun oynamaya ve internet üzerinde zaman geçirmeye fiziksel, ruhsal ve zihinsel gelişimleri için gereken aktivitelere oranla daha fazla zaman harcadıklarını belirtmişlerdir. Can & Şibir (2019) serbest zamanı bilgisayar oyunu oynayarak geçirmenin ilgi çekici olmasından dolayı tercih edildiğini belirtmişlerdir. Konuyla ilgili çalışmalar incelendiğinde Öztürk (2022) rekreasyon faaliyetlerine günlük 3-4 saat arası zaman ayıranların fiziksel fayda ve psikolojik fayda alt boyutlarında en yüksek puana sahip olduğunu, sosyal fayda alt boyutunda ise günlük 5 saat üzeri rekreasyon faaliyetlerine zaman ayıranların en yüksek puana sahip olduğunu tespit etmiştir. Her ne kadar örneklem grubu e-spor oyunu oynayanlar olmasa da günlük rekreasyon faaliyetine ayrılan süre açısından düşünüldüğünde Öztürk (2022) tarafından yapılan araştırma sonuçları ile araştırma sonuçlarımız arasında benzerlik olduğu görülmektedir.

Haftalık e-spor oyunu oynama süresi değişkenine göre ise 3 alt boyutta da anlamlı farklılık görülmüştür. Fiziksel fayda alt boyutunda farkın haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayanlar ile haftada 3-4 gün e-spor oyunu oynayanlar ve haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayanlar ile haftada 5-7 gün e-spor oyunu oynayanların görüşlerinden kaynaklandığı tespit edilmiştir. Psikolojik fayda alt boyutu ve sosyal fayda alt boyutunda ise farkın haftada 1-2 gün e-spor oyunu oynayanlar ile haftada 3-4 gün e-spor oyunu oynayanlardan kaynaklığı görülmüştür. Ortalama puanlara bakıldığında haftada 3-4 gün e-spor oyunu oynayan bireylerin ortalama puanlarının diğer gruplardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayhan (2022) rekreasyonel etkinliklere aktif katılanlar bireyler ile yaptığı çalışmada haftalık 4 kere veya daha fazla rekreasyonel etkinliklere katılan bireylerin rekreasyonel fayda ortalama puanlarının haftalık 4 kereden daha az sayıda rekreasyonel etkinliklere katılanlardan daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Bu durum araştırma sonuçlarımızla birebir aynı olmasa da benzerdir. Her iki çalışmada da haftalık bazda birden fazla gün rekreasyonel etkinliklere katılanların rekreasyonel fayda algıları daha yüksektir. Aradaki farklılığın ise örneklem grupları arasındaki farklılıktan kaynaklandığı düşünülmektedir. Ayrıca yapılan başka bir çalışmada kişilerin mutluluğuna olumlu yönde etki eden değişkenlerden birinin serbest zaman etkinliklerine katılım olduğu raporlanmıştır (Chao, 2013). Dolayısıyla serbest zaman etkinliklerine haftalık ayrılan zaman diliminin fazla olmasının da mutlulukla ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

Rekreasyon çalışmalarında daha çok fiziksel aktiviteler içeren faaliyetlere yer verildiğini söylemek mümkündür. E-spor her ne kadar fiziksel aktivite içermezse de bir serbest zaman değerlendirme aracıdır. Özellikle gençler arasında e-sporun giderek artan bir popüleriteye sahip olduğu düşünüldüğünde araştırma sonucunda rekreasyon araştırmalarında e-spor oyunlarına daha fazla yer vermenin doğru olacağı kanısına varılmıştır.

Kaynaklar

- Akgül, B. M., Ertüzün, E. & Karaküçük, S. (2018). Leisure Benefit Scale: A Study of Validity and Reliability, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(1), 25-34.
- Alpar, R. (2018). *Spor, Sağlık ve Eğitim Bilimlerinden Örneklerle Uygulamalı İstatistik ve Geçerlik-Güvenirlilik*, 5. Baskı, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Ardahan, F. & Lapa, T.Y. (2011). Outdoor Recreation: The Reasons and Carried Benefits for Attending Outdoor Sports of the Participants of Cycling and/or Trekking Activities, *Journal of Human Sciences*, 8(1), 1327-1341.
- Aslan, N. (2005), *Üniversite Öğrencilerinin Boş Zaman Değerlendirme Eğilimi, Öğretmen Yetiştiren Kurumlarda Karşılaştırmalı Bir Araştırma*, Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir.
- Ayhan, C. (2022). *Serbest Zaman İlgilenimi, Rekreasyonel Akış Deneyimi, Rekreasyonel Fayda ve Serbest Zaman Tatmininin Tekrar Katılım Niyeti Üzerine Etkisi*, Doktora Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Anabilim Dalı, Sakarya.
- Ayhan, R., Akay, B., Öcalan, M. & Orhan, R. (2022). Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyon Fayda Düzeyleri ile Akademik Öz-Yeterlikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(3), 258-276.
- Bayraktar, A., Yıldız, Y., & Bayraktar, I. (2020). Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports. *Physical education of students*, 24(5), 259-264.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, 24. Baskı, Pegem Akademi, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2021). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, 30. Baskı, Pegem Akademi, Ankara.
- Chao, C. C. (2013). The Relationship Among Leisure Involvement, Leisure Benefits, and Happiness of Elementary Schools Teachers in Taiwan Country, *International Research in Education*, 1(1): 29-51.
- Cuenca-Amigo, M., Aristegui, I., Cuenca, M. & Amigo, M. L. (2017). The Importance of Leisure in Older Adults Living in Spain, *Annals of Leisure Research*, 20(2), 222-239.
- Emir, E. (2012). *Rekreatif Etkinliklere Katılımın Önündeki Engellerin Belirlenmesi: Üniversite Öğrencileri Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Trabzon.
- Ertüzün, E., Gaye, H., & Fidan, E. (2020). Spor Merkezine Üye Bireylerin Rekreasyon Fayda Düzeylerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 231-244.
- Hacıcaferoğlu, S., Gündoğdu, C., Hacıcaferoğlu, B. & Yücel, A. (2014). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Serbest Zaman (Rekrasyon) Aktivitelerine Katılımlarının Belirlenerek İncelenmesi (İnönü Üniversitesi Örneği), *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 5-17.

- Henderson, K. (2010). Leisure Studies in the 21st Century: The Sky is Falling?, *Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal*, 32(4): 391-400.
- Ho, T. K. (2008). *A Study of Leisure Attitudes and Benefits for Senior High School Students at PingTung City and Country in Taiwan*, Phd Thesis, United States Sports Academy, Daphne, USA.
- Karakullukçu, Ö. F. (2009). *Adalet Bakanlığı Çalışanlarının Eğitim Düzeylerine Göre Boş Zaman Değerlendirme Alışkanlıkları*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karaküçük, S., Ayyıldız-Durhan, T., Akgül, B.M., Aksın, K. & Özdemir, A.S. (2019). Oryantiring Sporcularında Ekosentrik, Antroposentrik, Antipatik Yaklaşımların Rekreasyon Fayda ile İlişkisi, *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(3), 1263-1288.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, 28. Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Kelly J. (1980). *Recreation Trends Toward The Year 2000*, Champaign.
- Kocaer, G. & Yaşartürk, F. (2022). Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Mesleğe Yönelik Tutum, Serbest Zaman İlgilenim ve Rekreasyon Faaliyetlerine Yönelik Fayda Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Bartın İli Örneği), *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 608-623.
- Kürkçü Akgönül, E., Musa, M., Bozkurt, Ç. & Bayansalduz, M. (2023). Rekreatif Etkinliklere Katılan Yetişkin Bireylerde Rekreasyon Fayda Düzeylerinin İncelenmesi, *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(özel sayı 1), 113-124.
- Lee J. H., Scott D. & Floyd. M. F. (2001). Structural Inequalities in Outdoor Recreation Participation: A Multiple Hierarchy Stratification Perspective, *Journal of Leisure Research* 33(4), 427-449.
- Öztürk, Y. (2022). Rekreasyon Fayda Farkındalığı ve Yaşam Doyum Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma, *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 13(36), 1237-1250.
- Parlak, T. (2023). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Rekreasyon Fayda Alguları ile Mutluluk Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
- Passmore A, French D. (2001). Development and Administration of a Measures to Assess Adolescent's Participation, *Adolescence*, 36(141) 67-75.
- Sarıkaya, M., Avcı, P., Satılmış, N., Kılınçarslan, G., Bayraktar, I., & Bayraktar, A. The Effect of Digital Gaming Duration on Musculoskeletal System Symptoms: A Systematic Study. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 6(3), 564-573.
- Süleyman, C. & Şibir, E. S. Özel Eğitim Kurumlarında Öğrenim Gören Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Serbest Zaman Etkinliklerinden Beklentileri, *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 5(3), 314-320.
- Vural, H. & Yılmaz, S. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Mekâna Bağlı Serbest Zaman Aktivite Tercihleri ve Rekreasyonel Eğilimleri, *Türk Tarım ve Doğa Bilimleri Dergisi*, 5(4), 424-432.
- Yağmur, R. & Ocak, Y. (2013). Afyon Kocatepe Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencileri ile Farklı Bölümlerdeki Öğrencilerin Serbest Zaman Aktivitelerinin Karşılaştırılması, *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 5-16.
- Yalçınkaya, N. (2019). *Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyon Fayda Alguları ile Mutluluk Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı.
- Yalçınkaya, N., Ayhan, C. & Soyer, F. (2019). Beden Eğitimi ve Spor Bölümü Öğrencilerinin Rekreasyonel Fayda Algısı ve Mutluluk Düzeylerinin İncelenmesi, ERPA International Congresses on Education, 19-22 Haziran 2019, ss. 395, Sakarya.
- Yalman, Y. (2019). *Güneydoğu Anadolu Bölgesi Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinde Çalışan Personellerin Rekreasyona Bakış Açısı ile Rekreasyonel Spora Katılım İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı.
- Yavuz, E. & Küçük, K. (2017). Örgütlerde Düzenlenen Rekreasyon Etkinliklerinin Çalışanların Yabancılaşma Düzeyleri ile İlişkisi. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 4(2), 58-77.