

T.C  
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI



ESPOR VE GELENEKSEL SPOR İLE UĞRAŞAN SPORCULARIN KARAR  
VERME STİLLERİ İLE PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNİN  
İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Arzu YEKE ALTUN

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Levent BAYRAM

SAMSUN  
2022

## TEZ KABUL VE ONAY

ARZU YEKE ALTUN tarafından Dr. Öğretim Üyesi LEVENT BAYRAM danışmanlığında hazırlanan “Espor ve Geleneksel Spor ile Uğraşan Sporcuların Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi” başlıklı tez çalışması jürimiz tarafından oy birliği ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi Beden Eğitimi ve spor Anabilim Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

		İmza	Sonuç
<b>Başkan</b>	Dr. Öğr. Üyesi Levent BAYRAM Ondokuz Mayıs Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
<b>Üye</b>	Dr. Öğr. Üyesi Özge Deniz Yüceloğlu KESKİN Ondokuz Mayıs Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
<b>Üye</b>	Dr. Öğr. Üyesi Kürşat ACAR Sinop Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Enstitü Müdürü

## **BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI**

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

İmza

10 /04/ 2022

Arzu Yeke ALTUN

## **TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI**

Esport Ve Geleneksel Spor İle Uğraşan Sporcuların Karar Verme Stilleri İle Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 12.01.2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 16

Tek kaynak oranı : % 1 çıkmıştır.

İmza

10 /04 / 2022

Öğr.Üyesi Levent BAYRAM

## ÖZET

### ESPOR VE GELENEKSEL SPOR İLE UĞRAŞAN SPORCULARIN KARAR VERME STİLLERİ İLE PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNİN İNCELENMESİ

Arzu YEKE ALTUN

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Yüksek Lisans/Mart/ 2022

Danışman: Dr.Öğr.Üyesi Levent BAYRAM

Bu araştırmada, espor ve geleneksel sporları yapan sporcuların karar verme stilleri ve problem çözme becerilerinin yaş, cinsiyet, eğitim, spor yılı, yaşadığı yer, bir kulüp veya takımda yer alma, resmi başarısı olma değişkenleri yönünden incelenmesi yapılmıştır. Araştırma grubunu Türkiye genelinde espor ile ilgilenen 239 lisanslı oyuncu ile Samsun ili bünyesinde yer alan 235 lisanslı geleneksel sporcu oluşturmaktadır. Araştırmada ölçme araçları olarak Scott ve Bruce (1995) tarafından geliştirilmiş, Taşdelen (2002) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan Karar Stratejileri Ölçeği” ve Kaptan ve Korkmaz (2001) tarafından Türkçeye uyarlanmış ve Yaman (2003) tarafından bazı maddeleri değiştirilerek uygulanmış olan Problem Çözme Envanteri" kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğine Kolmogorov Smirnov testi ile bakılmıştır. Verilerin normal dağılım göstermediği bulunduğundan iki grup arasındaki farka bakmak için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Yaş değişkeninde 20-22 yaş ve 23-25 yaş aralığında yer alan, cinsiyet değişkeninde erkek, eğitim durumu değişkeninde üniversitede okuyan, spor yılı değişkeninde 6-10 yıl süreyle spor yapan geleneksel sporlar oyuncularının Kendiliğinden-Anlık Karar verme stillerinin espor oyuncularından daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca il merkezinde yaşayan ve bir takımda yer almayan geleneksel sporcuların sezgisel karar verme stili puanlarının aynı değişkenler yönünden espor oyuncularına göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bir takımda veya resmi kulüpte yer alan espor oyuncularının rasyonel karar verme stili puanlarının geleneksel sporculardan daha yüksek olduğu görülürken, geleneksel sporcularda ise *kendiliğinden-anlık* karar verme stiline espor oyuncularından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Hem espor, hem de geleneksel spor oyuncularının problem çözme becerilerinin yaş, cinsiyet, eğitim, spor yılı, yaşadığı yer, takım veya kulüpte yer alma ve resmi başarı değişkenlerinin hiçbirine göre farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Espor, spor, karar verme, problem çözme

## ABSTRACT

### INVESTIGATION OF DECISION-MAKING STYLES AND PROBLEM-SOLVING SKILLS OF ATHLETES ENGAGED IN ESPORTS AND

### TRADITIONAL SPORTS

Arzu Yeke ALTUN

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Physical Education And Sports

Master, March/2022

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Levent BAYRAM

In this study, the decision-making styles and problem-solving skills of the athletes who play esports and traditional sports were examined in terms of age, gender, education, year of sport, region of residence, participation in a club or team, and being an official success. The research group consists of 239 licensed players who are interested in esports throughout Turkey and 235 licensed traditional athletes within the province of Samsun. The Decision Strategies Scale developed by Scott and Bruce (1995) and adapted to Turkish by Taşdelen (2002), and the Problem Solving Inventory, adapted to Turkish by Kaptan and Korkmaz (2001) and applied by Yaman (2003) with changes in certain articles, were used as measurement tools in the research. The Kolmogorov Smirnov test was used to determine whether the data showed normal distribution or not. Since the data were not normally distributed, the Mann-Whitney U test was used to consider the difference between the two groups. It has been observed that the Spontaneous-Instant Decision-Making styles of traditional sports players who are between 20-22 and 23-25 years old in the age variable, male in the gender variable, studying at the university in the education level variable, and playing sports for 6-10 years in the sports year variable are higher than the esports players. In addition, it was found that the intuitive decision-making style scores of traditional athletes living in the city center and not in a team were higher than esports players in terms of the same variables. While it was seen that the rational decision-making style scores of esports players in a team or official club were higher than traditional athletes, it was found that the spontaneous decision-making style of traditional athletes was higher than esports players. It has been concluded that the problem-solving skills of both esports and traditional sports players do not differ according to age, gender, education, year of sport, region of residence, participation in a team or club, or official success.

**Keywords:** Esports, sports, decision making, problem Solving

## ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince yardımını ve desteğini eksik etmeyen danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Levent Bayram'a teşekkür ederim.

Çalışmam süresince her konuda yardımını, desteğini aldığım tezin istatistiksel kısmında büyük emeği geçen Prof. Dr. Tülin Atan hocama çok teşekkür ederim.

Çalışmam süresince yardımlarını esirgemeyen Prof. Dr. Murat Eliöz hocama çok teşekkür ederim.

Manevi desteklerini eksik etmeyen çalışma arkadaşlarım Öğrt. Gör. Deniz Günay Derebaşı, Öğrt. Gör. Leyla Türkmen ve Dr. Öğrt. Üyesi Özge Deniz Yüceloğlu Keskin'e bu süreçte yanımda oldukları için çok teşekkür ederim.

Arzu Yeke ALTUN

# İÇİNDEKİLER

<b>TEZ KABUL VE ONAYI</b> .....	<b>i</b>
<b>BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI</b> .....	<b>ii</b>
<b>TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI</b> .....	<b>ii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR</b> .....	<b>v</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vi</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	<b>ix</b>
<b>1.GİRİŞ VE AMAÇ</b> .....	<b>1</b>
<b>2.ESPOR İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER</b> .....	<b>4</b>
2.1.Elektronik Sporun Gelişimi .....	4
2.2.Esponun Tarihsel Gelişimi .....	5
2.3.Dünyada Esponun Gelişimi.....	7
2.4.Türkiye‘de Esponun Gelişimi .....	9
2.5.Elektronik Spor ve Spor.....	10
2.6.Espor Türleri.....	13
<b>3.KARAR VERME</b> .....	<b>14</b>
3.1.Karar ve Karar Verme Kavramları .....	14
3.2. Karar Verme Süreci .....	15
3.3. Karar Verme Stilleri ve Stratejileri.....	18
3.4. Sporda Karar Vermenin Önemi .....	20
3.5.Elektronik Sporda Karar Vermenin Önemi .....	21
<b>4. PROBLEM ÇÖZME</b> .....	<b>21</b>
4.1.Problem Nedir?.....	21
4.2.Problem Çözme Kavramı .....	23
4.3.Problem Çözme Süreci .....	24
4.4.Problem Çözme Aşamaları .....	25
4.5.Problem Çözme ve Spor İlişkisi .....	26
<b>5.MATERYAL VE METOT</b> .....	<b>27</b>
5.1.Araştırmanın Modeli.....	27
5.2. Araştırmanın Grubu.....	27
5.3. Veri Toplama Araçları.....	27
Çalışmamızda Problem Çözme Becerisi Ölçeğinin Cronbach Alpha katsayısı 0,86 olarak bulunmuştur. ....	29
5.4 Veri Toplama Yöntemi .....	29
5.5.Verilerin Analizi .....	29
<b>6. BULGULAR</b> .....	<b>30</b>
<b>7.TARTIŞMA</b> .....	<b>39</b>
<b>8. SONUÇLAR VE ÖNERİLER</b> .....	<b>49</b>
<b>KAYNAKÇALAR</b> .....	<b>52</b>
<b>EKLER</b> .....	<b>61</b>
1.Kişisel Bilgi Formu.....	61
2. Problem Çözme Envanteri .....	62

3. Karar Verme Stilleri Envanteri.....	64
4.Etik Kurul Kararı .....	66
<b>ÖZ GEÇMİŞ.....</b>	<b>67</b>



## SİMGELER VE KISALTMALAR

BTK	: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
DHA	: Demirören Haber Ajansı
EEF	: Avrupa Espor Federasyonu
ESPOR	: Elektronik spor
ESL	: Elektronik Spor Ligi
F1	: Formula 1
FIFA	: Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği
IAAF	: Uluslararası Atletizm Federasyonları Birliği
IeSF	: Uluslararası Espor Federasyonu
IOC	: Uluslararası Olimpiyat Komitesi
KVSÖ	: Karar Verme Stilleri Ölçeği
KeSPA	: Kore Espor Birliği
NBA	: Ulusal Basketbol Ligi
PC	: Kişisel Bilgisayar
PÇE	: Problem Çözme Envanteri
TAFISA	: Uluslararası Herkes için Spor Birliği
TESFED	: Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu
WRC	: Dünya Ralli Şampiyonası

## TABLolar DİZİNİ

Tablo 6. 1. Çalışmaya katılan deneklerin demografik özellikleri .....	30
Tablo 6. 2. Tüm Deneklerin Gruplararası Karşılaştırması .....	30
Tablo 6.3. Oyuncuların Karar Verme Stillерinin ve Problem Çözme Becerilerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması. ....	31
Tablo 6.4. Espor ile Geleneksel Spor Yapan Oyuncuların Cinsiyet Değişkenine Göre Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması .....	32
Tablo 6.5. Grup İçi Cinsiyet Değişkenine Göre Katılımcıların Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması.....	33
Tablo 6.6. Espor ve Geleneksel Sporla İlgilenen Oyuncuların Eğitim değişkenine göre Karar Verme ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması .....	33
Tablo 6.7. Oyuncuların Karar Verme Stillерinin ve Problem Çözme Becerilerinin Spor Yapma Yılına Göre Karşılaştırılması. ....	35
Tablo 6.8. Espor oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Yaşadığı Yer Değişkenine göre Karar Verme ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması. ....	36
Tablo 6.9. Espor Oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Takımda Yer Alma/Almama Değişkenine Göre Karar Verme Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması .....	37
Tablo 6.10. Espor Oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Resmi Başarı Durumlarına Göre Karar Verme Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması. ....	38

# 1.GİRİŞ VE AMAÇ

İnsanlığın var olduğu günden beri varlığını geliştirerek sürdüren spor, teknoloji ile birlikte yeni spor alışkanlıklarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sporun gelişimini destekleyen bu teknolojik yenilikler sporcunun çalışma koşullarının iyileştirilmesine, müsabaka ve antrenmanlarda kullanılan malzemelerin daha nitelikli hale gelmesine yardımcı olmuştur. Aynı zamanda müsabaka veya yarışmaların eş zamanlı seyirciyle buluşması noktasında da teknolojiden yararlanılmıştır. Spor, dinlenme, eğlence, hoşça vakit geçirmek için yapılan faaliyetlerin dışında, bireysel ya da toplu olarak belirli kurallar içerisinde yapılan rekabete dayalı, fiziksel ve zihinsel beceri gerektiren, sosyalleştirici ve bütünleştirici faaliyetler olarak tanımlanmaktadır (Sunay, 2009). Günümüz teknolojisinin getirdiği yenilikler ekonomi, eğitim, iletişim gibi alanları etkilediği gibi spor alanını da etkileyerek farklı spor dallarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Sporun özelliklerinden biri olan boş zaman değerlendirme, rekabet ve eğlence gibi kavramlar teknolojik yenilikler ile birleşerek gençlerin ve çocukların merak alanlarını kişisel bilgisayarlar aracılığıyla dijital oyun ortamlarına taşımıştır.

Dijital oyun ortamları, önceleri eğlenceli zaman geçirmek iken yeni medya özellikleri sayesinde yatırım ve pazarlama sektörünün gözdesi haline dönüşmüştür. İnternetin yaygın hale gelmesi, kişisel bilgisayar kullanımı, mobil platform uygulamaları artarak dijital oyun sektöründe yeni rekabetçi oyun videolarının da yaygınlaşmasını sağlamıştır. Dijital oyun ortamlarında yaşanan tüm gelişmeler yeni nesil spor ürünü olan esporun oluşmasını sağlamıştır. Uluslararası Espor Federasyonunun espor tanımlamasına göre “Elektronik ve spor” kavramlarının birleşmesinden oluşmuştur. Bireysel ya da takım halinde oynanan, bünyesinde çeşitli kategoriler barındıran, el-göz koordinasyonu, refleks, hızlı karar verme ve takım uyumu becerilerin yer aldığı dijital ortamlarda gerçekleşen rekabetçi oyun ortamları olarak tanımlanmaktadır (BTİK, 2017).

Esporum sporla birlikte anılması her ne kadar birçok tartışmayı beraberinde getirirse de benzerlikleri ve ortak özellikleri açısından etkileşim halinde oldukları söylenebilir. Esporum sporla birlikte anılmasında ki en önemli benzerliğin hem zihinsel hem de fiziksel bir beceri gerektirmesidir. Ayrıca espor oyuncularını tıpkı

modern sporlardaki gibi düzenli antrenman ile refleks, el-göz koordinasyonu, doğru ve hızlı karar verebilme gibi becerilerini geliştirmek için çalışmaktadırlar.

Öte yandan her yaştan ve cinsiyetten bireylerin oyunlara katılabilmesi, iklim şartlarının önemsizliği, bireylerin birden fazla oyunda performans gösterebilmeleri gibi özellikleri ile geleneksel sporlardan ayrılır.

Geleneksel sporların yapısında var olan, zihinsel çaba, rekabet ve strateji gibi özelliklerden etkilenerek ortaya çıkan espor, Crawford ve Gosling'e göre (2009) farklı açılardan spor ile karşılaştırıldığında beş özelliğinden bahsedilmektedir. Bu özellikler;1-Video oyunlarının özellikle gençlerin agresif, sağlıksız beslenme ve iletişim problemlerine yol açacağı, 2-Dijital oyunların sıklıkla spor kavramıyla karşılaştırıldığı, 3-En çok spor temalı video oyunlarının satıldığı, 4-Spor endüstrisi için karlı bir ortak olduğu, 5-Dijital oyunların spora katılımı ve gösterim olanaklarını geliştirdiği belirtilmektedir.

Geleneksel spor ile ilgilenen sporcuların ve espor ile ilgilenen oyuncuların ortak özelliklerinden biri de sergileyecekleri performansın, onların karar verme ve problem çözme becerilerinin düzeyi ile yakından ilişkisidir. Faaliyet esnasında alınacak yanlış kararlar oyuncuyu olumsuz etkileyeceği gibi oyunun da kaderini etkileyecektir. Karar verme, bireylerin belirli durumlar karşısında elde ettiği bilgiler ışığında kuşku ve belirsizlikleri ortadan kaldırarak en uygun tercihi yapması olarak tanımlanabilir (Kurt, 2003). Karar verme aşamasında karşılaşılan belirsizliklerin çok azı kesinlik içinde verilebilmektedir. Dolayısıyla sporcuların ve espor oyuncularının karar verme sürecinde belirsizlikleri ortadan kaldırmaları, seçenekleri en aza indirmeleri ile mümkün olmaktadır. Bireylerin karar verme sürecinde bilgiyi nasıl topladığı ve değerlendirmeye aldığı karar verme stilleri açısından önemlidir.

Problem çözme, bireylerin bir hedefe ulaşabilmek için karşılaştıkları güçlükleri ortadan kaldırmak için düşünsel ve psikolojik çabayı gerektiren bir süreç olarak tanımlanabilir. Problem çözme becerisi ise, bu hedefe ulaşmaya çalışırken izlenen yoldur (Kuzgun 1992). Bu süreçte bireyin nasıl bir stratejiyi izleyeceği edindiği bilgiler, inanç, tutum, alışkanlıklar, yaş, cinsiyet, sosyokültürel düzeyi ve kişilik yapısıyla yakından ilişkilidir. Sporcuların ve espor oyuncularının hedefe ulaşırken karşılaştıkları problemleri uygun süreler içinde anlaması, tanımlaması ve çözüme kavuşturması önemlidir. Problem çözme becerisi yüksek olan oyuncular

karşılaştıkları problemleri daha kolay çözümlenmektedir. Hem aktif spor yapan oyuncular hem de espor ile ilgilenen oyuncuların karşılaştıkları zorluklarda problemleri en kısa sürede çözüme ulaştırıp karar vermeleri oyunun kaderi açısından önemlidir.

Bu bilgiler ışığında çalışmanın amacı, yakın zamanda tün dünyada ve Türkiye’de hızla gelişen espor oyuncuları ile geleneksel sporla ilgilenen sporcuların karar verme stilleri ve problem çözüme becerileri arasındaki ilişkiyi farklı değişkenlerle inceleyerek sonuçlarını ortaya koymaktır.

Ayrıca çalışmamız literatür tarama sürecinde daha önce yapılmış benzer çalışmaların sınırlı olmasından hareketle, yeni yapılacak araştırmalara kaynak oluşturacak nitelikte olması açısından önemlidir.

## 2.ESPOR İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER

### 2.1.Elektronik Sporun Gelişimi

Teknoloji alanının son yıllarda ki hızlı gelişimi her alanda olduğu gibi spor alanında da değişimlere yol açmış ve modernleşme ile birlikte dijital oyunların sanal ortamda oluşturulması geleneksel oyunlardan farklı bir bakış açısıyla yenilikçi bir oyun anlayışını beraberinde getirmiştir. Sanal oyunlar bilgisayarlar, mobil platformlar, oyun konsolları, gibi birçok alanda çevirim içi ve çevirim dışı olarak gerçekleşmektedir. (Abay Cansabuncu, 2013). Bu özellikleri sayesinde dijital oyunlar yeni medya içerisinde en çok tüketilen medyalardan biridir. Dijital oyun ortamları arasında en etkileşimli alan çok oyunculu ortamdır. Bunlar, tek oyunculu ortamlardan daha fazla etkileşimin yaşandığı ortamlardır. Binark, 2007). Esportun yaratıcısı olan dijital oyunlar zaman zaman esport ile karıştırılmaktadır. Dijital oyunlar bireylerin eğlence ve hoşça vakit geçirdikleri, günlük stresten uzaklaşmak için tercih ettikleri oyun türleridir. Esport ise, geleneksel sporlarda ki gibi antrenman ve disiplin gerektiren, çoğunlukla bir gelir elde etmek isteyen, daha çok profesyonel oyuncuların yoğun stres ve baskı altında mücadele ettikleri oyun türlerinden oluşmaktadır. Esport, internet aracılığı ya da düzenlenen büyük turnuva veya organizasyonlar aracılığı ile dünya üzerindeki kişilerin bireysel olarak ya da takımlar halinde birbirleri ile mücadele edebildiği, içinde fiziksel ve zihinsel çabayı bir arada bulunduran ve çeşitli oyun türlerinden oluşan bir spor türü olarak tanımlanmaktadır (Newzoo, 2018; Argan, Özer, Akın 2006; Crawford ve Gossling 2009).

Esportun sporun geleneksel spora göre tesis ve donanım açısından ciddi maddi kaynak gerektirmemesi ve yine dünyanın her yerinden internet aracılığıyla buluşulup bireysel ve takım halinde oynanması önemli özellikleri arasında yer alır.

Bu özellikleri sayesinde yatırımcıların ilgisini çekerek, tanınmış spor kulüplerinin ve dünyaca ünlü sporcuların (Magic Johnson, Shaquille O'neal, RickFox) bu alanda var olmalarına, bu oyunculara ve takımlara hayranlık duyan taraftarlarında dijital sporu tanımalarına, esport kavramının oluşmasına ve marka değerinin artmasına katkı sağlamıştır.

Yapılan araştırmalar neticesinde esport hakkında kesin bir tanım olmamakla beraber ortak özelliklerini ortaya koyacak çeşitli düşünceler yer almaktadır.

- Wagner (2006)'a göre espor, insanların iletişim teknolojilerinden yararlanarak zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştiren bir spor etkinliği olarak tanımlanmaktadır.

- Espor, amatör veya profesyonel oyuncuların bilgisayar veya oyun konsolu üzerinden yarıştığı sanal bir ortamda oynanmaktadır. (Jenny et al., 2017).

- Espor, birbirlerinden net bir şekilde ayrılmış takım ve oyuncuların profesyonel düzeyde bir organizasyon çerçevesinde belirli bir amaç için birbirleriyle yarışmasıdır (Newzoo, 2018).

- Bu spor türü geleneksel sporun endüstrileşmiş modern hali olarak da gösterilebilir. (Jonasson and Thiborg, 2010)

Argan vd., 2006 yılında yapmış oldukları çalışmada esporun geleneksel sporlarla benzerlik gösterdiğini belirtmektedir. Bu duruma örnek olabilecek birkaç örnek vermek gerekirse; Reaksiyon zamanı bakımından Okçuluk branşı, refleks hareketler gerektirmesi açısından Beyzbol ve dikkat, odaklanma ve düşünmeyi gerektirmesi bakımından da satranç branşı verilebilir

Özetlemek gerekirse esporun geçmişten bugüne dek gelişerek yaygınlaşmasında üç önemli unsurdan bahsedebiliriz. İnternet ağının yaygınlaşması, internet kafelerinin ortaya çıkışı ve gençlerin rağbet göstermesi, rekabetçi oyunların artmasıdır. (Argan ve Akın, 2007).

## **2.2.Esporun Tarihsel Gelişimi**

Esporun kökeni, 19 Ekim 1972'de ABD'de bulunan Stanford Üniversitesi öğrencilerinin düzenlediği "Spacewar" oyunu adına düzenlenen ilk video oyun turnuvasına kadar gitmektedir (Stubbs, 2017). "Atari" firması tarafından 1980 yılında yapılan Space Invaders Şampiyonası, ABD genelinde 10.000'den fazla katılımcının ilgisini çeken ve popüler bir hobi olarak rekabetçi oyun yaratan ilk büyük ölçekli video oyunu yarışması olmuştur. Yine aynı yıllarda "Arcade" (jetonla çalışan oyun makinesi) isimli oyun salonları ve ev konsollarının talep görmesi e-sporun gelişim göstermesinin de önemli yer tutmaktadır. 1980'li yıllarda ABD, Avrupa ve Asya'da turlara çıkan ABD Ulusal Video Oyun Ekibi'nin kurulması (Wolf, 2012), espor tarihi açısından önemli bir yer tutmaktadır.

1990'lı yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşması bilgisayar oyunlarının çeşitlerinin ve sayısının artışı sağlamıştır. Bu gelişmeler sayesinde yeni yazılım programları ve internet ağı teknolojisinin ilerlemesi çok oyunculu bir dönemin de başlamasını sağlamıştır (Samur, 2018). Yine bu yıllarda video oyun türlerinin artması, bilgisayar ve oyun konsolu gibi elektronik platformların çoğalması neticesinde oyun tutkunları salonlardan uzaklaşarak bu heyecanı evde yaşamaya başlamışlardır. (Borowy, 2012).

1993 yılında Netrek adında bir oyun yazılmış ve bu oyun, "Wired Magazine" tarafından ilk çevrimiçi spor oyunu olarak adlandırılmıştır (Kelly, 1993) Bu oyun tamamen cross platform açık kaynak yazılımında yazılmış 16 oyuncuya kadar destekleyen bir internet oyunuydu. 90'lı yıllardan sonra dijital oyun sektörü, yeni oyun türleri ve insanların ihtiyaçları doğrultusunda yeni bir boyut kazanmıştır. PC'ler, oyun konsolları, masa üstü oyunlar ve cep telefonlarında yer alan mobil uygulamalar bu gelişimin örneklerindedir.

Küresel anlamda esporun gelişiminin 2000'li yıllardan sonra önemli ölçüde gelişim kaydettiğini söyleyebiliriz. Sektörün en büyük organizasyonlarından biri olan Elektronik Spor Federasyonu (ESL) 2000 yılında kurulmuştur. Esportun gelişmesinde ve yaygınlaşmasında önemli bir yeri olan Güney Kore bugün 109 üye ülkesiyle ilk defa 2008 yılında Uluslararası Esport Federasyonunu (International e-Sports Federation - IeSF) kurmuştur. 2013 yılına kadar devam edecek ve bir süre Elektronik Spor Olimpiyatları olacak (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017) Dünya Siber Oyunlar (World Cyber Games) olarak adlandırılan organizasyon, Spor, Tarih ve Kültür Bakanlığı'nın onayı ile, ülkedeki esporların geliştirilmesinden ve denetlenmesinden sorumlu olmuştur. Korea ESports Association'ın (KeSPA) kurulması (Seo, 2013) Kore'deki bir diğer önemli gelişmedir. Son olarak, Asya Olimpiyat Konseyi 17 Nisan 2017'de eSports'un 2022'de Çin'de düzenlenecek Asya Oyunları'nda resmi bir spor olarak madalya için yarışacağını duyurdu.

Ayrıca Uluslararası Olimpiyat Komitesi tarafından esporun Paris 2024 Olimpiyatlarına dahil edilmesine karar verilmiş ve henüz madalya yarışmalarına katılıp katılmayacağına karar verilmemiştir (DiFrancisco Donoghue ve Balentine, 2018).



Esporun yaygın hale gelmesinde şüphesiz teknolojik gelişmelerin yanı sıra turnuvalardaki ödül miktarlarının da teşvik edici olduğunu, izleyici ve katılımcı sayısında önemli bir artış sağladığını söyleyebiliriz. Bu durumu açıklayan en iyi örneklerden biri 2011 yılında Valve şirketi Frozen Throne üzerinden oynanan Dota (Defense of the Ancients) oyununu yapıcısıyla anlaşarak satın almış ve 2011 yaz döneminde 1,6 milyon dolar ödül havuzuna sahip “the international” isimli Dota 2 dünya şampiyonasını düzenlemiştir. 2011 yılından itibaren Dota 2 dünya şampiyonasının ödül havuzu sürekli artmıştır (Esport Earnings, 2013). Dota 2'nin 2018 yaz döneminde düzenlenen dünya şampiyonası The International 8'in ödül havuzu ise 25,5 milyon dolardır.

### **2.3.Dünyada Esporun Gelişimi**

Dijital çağın getirdiği yeniliklerden biri olan espor 2000'li yıllardan sonra yükselişe geçmiş ve 2010 yılından sonra büyük bir ivme kazanmıştır. Günümüzde Dünya Kupası, Avrupa Kupası, Uluslararası Lig, Amatör espor Ligi, Profesyonel espor Ligi gibi ulusal ve uluslararası düzeyde birçok resmi ve özel espor turnuvası düzenlenmektedir. (Argan ve ark., 2006). Ayrıca Formula 1 (F1), Dünya Ralli Şampiyonası (WRC), Ulusal Basketbol Ligi (NBA), Futbol Federasyon Birliği (FIFA) gibi birçok spor organizasyonları kendi espor liglerini ve turnuvalarını düzenlemektedir. En büyük espor organizasyonlarında biri olan World Cyber Games ve Electronic Sports World cup 2000 yılından beri her yıl düzenli olarak yapılmaktadır (Toker, 2015). Popülerliği yalnızca kendi içerisinde kalmayan espor organizasyonları dünya çapındaki olimpiyatlara rakip olarak birçoğunu geride bırakma başarısını göstermiştir (Akın, 2008). 2014 yılında düzenlenmiş olan Sochi Kış Olimpiyatlarını 800.000 kişi izlemiştir. Yine aynı yıl düzenlenen League of Legend Dünya Şampiyonası 8 milyon izleyiciyle buluşmuştur (Gül vd., 2017).

Uluslararası espor Federasyonunun (IeSF) esporun tüm dünya tarafından kabul görmesi benimsenmesi amacıyla yaptığı çalışmalardan biride Olimpiyat Oyunlarında yer almaya çalışmasıydı. Bu maksatla yaptığı bazı çalışmalar dikkat çekmektedir.

- 2013 Dünya Anti-Doping Ajansı tarafından onaylanan “Anti-Doping Kuralları” yürürlüğe girdi.

- 2014 Uluslararası Herkes için Sporlar Birliği'ne (TAFISA) üye oldu.

•2015 Uluslararası Atletizm Birliđi ile ortaklık anlaşması imzalandı Federasyonlar (IAAF).

•Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından tanınması için resmi bir yazı gönderildi (IeSF, 2016).

Ekim 2017'de IOC tarafından düzenlenen bir zirve, “rekabetçi” esporun bir spor etkinliđi olarak kabul edildiđi ve espor oyuncularının geleneksel bir sporcununkine benzer bir yoğunlukta hazırlanmaları ve antrenman yapmaları gerektiđi sonucuna vardı. Ancak bunun “Olimpiyat hareketine uygun kurallar ve düzenlemeler çerçevesinde” olması gerektiđi belirtilmiştir (Grohmann, 2017).

2008 yılından bu yana faaliyet gösteren IeSF her geçen gün yeni üye ülkelerle büyümeye devam etmektedir.2020 yılında 60 üye ülkesi bulunan IeSF, pandemi döneminin şartlarını avantaja dönüştürerek 2021 yılında üye sayısını 109'a yükselterek hızla büyümeye devam etmektedir. Bu ülkeler aşağıda verilmiştir.

### **Uluslararası Esport Federasyonuna Bađlı Ülkeler**

ASYA: Çin, Hindistan, Endonezya, İran, Japonya, Kazakistan, Kore, Lübnan, Makao (Çin), Malezya, Maldivler, Mođolistan, Nepal, Myanmar, Filipinler, Suudi Arabistan, Sri Lanka, Tayland, Birleşik Arap Emirlikleri, Özbekistan, Vietnam, Suriye, Bahreyn, Bruney, Kamboçya, Hong Kong-Çin, Irak, Ürdün, Kuveyt, Kırgızistan, Laos, Pakistan, Çin Taipei, Türkmenistan

AVRUPA: Almanya, Arnavutluk, Avusturya, Azerbaycan, Belarus, Belçika, Bosna, İsrail, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Ermenistan, Estonya, Finlandiya, Fransa Galler, Gürcistan, Hırvatistan, Hollanda, İsveç, İsviçre, İspanya, İrlanda, İtalya Karadađ, Kosova, Litvanya, Lüksemburg, Macaristan, Malta Makedonya, Monako, Norveç Polonya, Portekiz, Romanya, Rusya, San Morino, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, Türkiye, Ukrayna, Yunanistan.

AMERİKA: Arjantin, ABD, Bahamalar, Brezilya, Dominik Cumhuriyeti, Ekvator, Guatemala, Honduras, Jamaika, Kosta Rika, Kolombiya, Meksika, Panama, Peru, Surinam, Şili, Venezuela

AFRİKA: Mısır, Namibya, Güney Afrika, Tunus, Senegal, Nijerya, Fas, Mauritius, Moritanya, Libya, Gana, Cibuti, Kongo

OKYANUSYA: Avustralya, Yeni Zelanda

## 2.4.Türkiye’de Esportun Gelişimi

Bilgi iletişim teknolojileri ve mobil cihaz sektörünün gelişimi ve yaygınlaşması sonucunda Türkiye’de de oyun sektörü hızlı bir gelişme kaydetmiştir. Ülkemizde ilk defa 1980 yılında dijital oyun türleri ortaya çıkmıştır. Barbaros“ adı verilen bu video oyunu ilk Türk yapımı oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk çoklu video oyunu ise 1992 yılında geliştirilmiş bir strateji oyunu olmuştur (BTİK, 2020).

Türkiye’de ise esportu geliştirmek adına 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Federasyon 2013 yılına kadar Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı çatısı altında yer aldıktan sonra 2013 yılında kapatılıp “Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu “kurulmuştur (DHA, 2013). 2014 yılından itibaren Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından, esport oyuncularına lisans verilmeye başlanmıştır. 2018 yılında ise Türkiye’de Esport Federasyonu kurulmuştur (Anadolu Ajansı, 2018).

Türkiye’de Esport Federasyonunun kurulması sayesinde esport kulüp sayıları artmış ulusal ve uluslararası turnuvalarda resmi bir kimlik kazanma şansı bulmuştur. Ülkemizde ilk uluslararası esport başarısı 2016 yılında Belgrad da düzenlenen CS: GO (Counter–Strike: Global Offensive) Dünya Şampiyonası turnuvasında milli takımımızın Dünya Kupasını kazanması ile gerçekleşmiştir. Yine ülkemizde ilk resmi esport organizasyonu 2014 yılında League of Legends Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi’nin kurulması ile olmuştur (Ntv.com.tr, 2014).

Bilgi teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTİK) 2020 dijital oyunlar raporlarına göre ülkemiz de aktif devam etmekte olan 11 esport takımı yer almaktadır.

•**Beşiktaş Esport:** League of Legends, PUBG, CS: GO gibi oyunlarda mücadele etmiştir.

•**1907 Fenerbahçe Esport:** LoL, FIFA ve Wolfteam gibi oyunlarda başarılar elde etmiştir.

•**Galatasaray Esport:** Wolfteam ve Zula gibi oyunlarda mücadele ederek başarılarla imza atmıştır.

•**Bahçeşehir Super Massive:** League of Legends takımı yer almaktadır.

•**Youthcrew:** İl adı Crew olan bu takım Wolfteam oyunlarında boy göstermektedir.

•**Galacticos:** Ciddi bir taraftar kitlesine sahip olan bu takım League of Legends ve Wolfteam oyunlarında faaliyet göstermektedir.

•**Dark Passage:** Ülkemizde 2003 yılında kurulan ve bilinen ilk espor takımı olma ünvanını elinde bulunduran Dark Passage League of Legends, CS: GO oyunlarında sayısız turnuvalara katılmıştır.

•**HWA Gaming:** PUBG, League of Legends, Wolfteam Starcraft, Hearth stone ve gibi oyunlarda kurduğu takımlarla katıldığı turnuvaların % 92'sini kazanmış başarılı bir takımdır.

•**Space Soldiers:** CS: GO oyunlarında faaliyet gösteren takımımız 26 uluslararası derece elde etmiştir.

•**Team Aurora:** League of Legends oyunlarında yer alan takım sayısız turnuvalara katılmıştır.

•**Royal Bandits:** En genç espor oyuncularını bünyesinde bulunduran Royal Bandist hemen hemen tüm oyunlarda takımlar kurmuştur.

Tüm bu başarılar gösteriyor ki espor dünyada olduğu kadar ülkemizde de ciddi bir potansiyele sahiptir. Son olarak 23 üye ülkenin katılımıyla gerçekleştirilen Avrupa Espor Federasyon (EEF) seçiminde ülkemiz 19 üye ülkenin oyunu alarak kurucu üye olarak önemli bir başarıya imza atmıştır. Bu önemli gelişmenin ardından Uluslararası Espor Federasyonuna 2020 yılında üyeliği kabul edilen ülkemiz gelişimini hızla sürdürmektedir.

## 2.5.Elektronik Spor ve Spor

Küreselleşen dünyada teknoloji alanında yaşanan gelişmelerle birlikte her alanda olduğu gibi spor alanında da yenilikler ve gelişmeler yaşanmıştır. Bu gelişmeler yeni spor çeşitlerinin oluşmasını da sağlamıştır. Bu gelişim geleneksel sporların yapısında bir değişime neden olmamakla birlikte sporun doğasında var olan zihinsel çaba, rekabet ve strateji gibi becerileri barındırarak dijital oyun dünyasında espor kavramının ortaya çıkmasında ve resmi bir kimlik kazanmasında önemli bir rol oynamıştır. Rekabetçi ya da profesyonel video oyunculuğu olarak da bilinen espor kavramının da bu gelişmelerin sonucu olarak ortaya çıkan spor türlerinden biri olduğu görülmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır 2017). Günümüzde Espor, Modern spor kulüplerinin ve dünyaca ünlü oyuncuların da ilgi gösterdiği her yaşta oyuncu ve izleyici kitlesine sahip büyük bir sektöre dönüşmüştür.

Elektronik Spor oyunlarında tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi başarıyı etkileyen faktörler yer almaktadır. Tıpkı profesyonel sporcular gibi, espor oyuncuları da stres durumlarına maruz kalmaktadır. Bu nedenle hayal kırıklığı, performans baskısı ve başarısızlık korkusuyla uğraşmak da esporun bir parçasıdır. Argan, Akın, Özer, (2006) bu durumu; antrenman, düşünme hızı, el çabukluğu, görme yeteneği, konsantrasyon, önsezi, takım oyunu ve zeka olarak sıralamıştır. Ayrıca bir diğer önemli özellikte iletişimdir. Özellikle takım oyunlarında iletişimin ağının çok seri bir şekilde gerçekleşmesi oyun esnasında verilen komutların kısa bir süre içinde gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Spor ve Espor kavramlarının benzerliklerini ve zıt yönlerini anlayabilmek için bu kavramların tanımlarını incelemekte yarar vardır. “Espor, farklı içerik dallarında, refleksler, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, ekip ve kaynak yönetimi gibi becerilerin ekip olarak veya bireysel olarak tanıtıldığı sanal bir rekabet platformudur” (BTİK, 2017). Bir başka tanıma göre Espor; “Elektronik ve spor kelimelerinin birleşimi olarak espor terimi kullanılmaktadır. Espor, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (bilgisayar, ekran ve bağlantıları ve diğer gerekli ekipman) kullanıldığı rekabetçi bir spordur” (leSF). Esports, amatör ve profesyonel oyuncuların bilgisayarlar ve oyun konsolları aracılığıyla rekabet ettiği sanal bir ortamda oynanır (Jenny et al., 2017). Kocadağ’a (2017) göre espor, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken bireylerin zihinsel ve fiziksel yeteneklerini de geliştirdikleri bir spor dalı olarak sayılabilmektedir.

Spor, bireylerin fiziksel, motor ve zihinsel yeteneklerini ortaya koydukları bireysel ve sosyal bir aktivitedir (Kuru, 2000).

Spor; Çeşitli amaç, değer ve normlar tarafından yönlendirilen, operasyonel ilkelere dayalı, bilinçli olarak zorluklar yaratmayı ve zorlukları aşmayı amaçlayan fiziksel faaliyetler olarak tanımlanabilir (Cengiz ve Taşmektepligil, 2016).

Büyükdüvenci'ye (1987) göre spor, "bireysel veya grup oyunları şeklinde belirli kurallara göre yapılan ve genellikle müsabakaların konusu olan vücudun hareketleridir". "Genel olarak hız, kuvvet içeren, vücudu çeşitli şekillerde müsabakalara hazırlayan ve nihayetinde müsabakalarda başarılı olmayı hedefleyen bir aktivitedir.

Spor, rekabet üzerine kurulu, savaşçının gücünü destekleyen disiplinli bir takım oyunu tarzıdır (Erkal, 1978).

Espor ve spor kavramları karşılaştırıldığında takım halinde oynanması, el-göz koordinasyonu, strateji ve rekabet, zihinsel beceri, hızlı karar verme gibi bazı becerilerde benzerlik gösterdiğini söyleyebiliriz. Esporun bir spor olup olmadığının tartışması sürüp gitse de birçok spora göre (bazı geleneksel sporlara yönelik) spor olma yönündeki ağırlığı, bu noktada oldukça önemlidir denilebilir (Argan, Özer ve Akın, 2006). Bu özelliklerinin fiziksel aktiviteden uzak ve yetersiz olduğunu esporun bir “Spor“ dalı olarak görülmeceğini öngören birtakım eleştiriler yer almaktadır. Jim Parry’e (2019) göre espor sporla benzeşik yönleri tanımlanabilse bile, fiziksel aktiviteden yoksun olması sebebiyle kesinlikle spor olarak nitelendirilemeyeceğini sadece “oyun“ olarak görülmesi gerektiğini ifade etmektedir. Yine başka bir düşünceye göre esporun spora yakın ancak henüz eşdeğer olmadığını, fiziksel aktiviteleri açısından dart veya satranç gibi alanlar ile karşılaştırılabileceğini ifade etmektedir (Hallmann ve Giel, 2018).

Ancak Taşmektepligil ve Bostancı (2000)’ya göre insanların modern çağın getirdiği kişisel ve sosyal gereksinimler neticesinde bireysel veya topluca yapılabilecek rekreatif etkinliklere ilgi duyduğunu ve bu ihtiyaçlar dahilinde yeni aktiviteler ortaya çıktığını belirtmektedir. Fiziksel ve zihinsel bir çaba gerektiren bu faaliyetlerin ise spor olarak kabul edilip edilmeyeceği tartışma konusu olmuştur. Avlanma, folklor, bilardo, satranç, briç gibi bazı aktiviteler örnek olarak gösterilebilir.

Her ne kadar esporun fiziksel aktiviteden uzak olduğu düşünülse de ortak özelliklere bakıldığında en az geleneksel sporlar kadar çaba harcandığı söylenebilir. Bunu destekleyen çalışmalardan biri, bireylerin video oyunu oynarken egzersiz yoğunluğu ile metabolizma hızları arasındaki ilişki incelenmiş ve egzersiz esnasında metabolizma hızının arttığı gözlemlenmiştir( Aadahl, Kjaer ve Jorgansen (2007). Modesti ve arkadaşları (1994) ise yaptıkları bir araştırmada, bir video oyunu oynarken kan basıncı ve kalp atış hızı seviyelerini incelemiş ve sonucunda diğer sporlarda olduğu gibi güç sarf edildiğini ortaya koymuşlardır. M. F.’nin (2018), espor oyuncularını ve amatör kalecilerin reaksiyon hızını belirlemek amacıyla yapmış olduğu çalışmada ise espor oyuncularının kalecilere göre reaksiyon zamanlarının daha iyi olduğu tespit edilmiştir.

## 2.6.Espor Türleri

Federasyonlar tarafından belirlenen ve dünyada en yaygın olarak oynanan oyun türleri şu şekilde sıralanmıştır (Btik, 2020).

- Dövüş (Örn: Street Fighter, Tekken vb.)
- Birinci Kişi Atış Oyunları (Örn: Counter Strike, Overwatch, Quake, Cross Fire, Zula)
- Gerçek Zamanlı Strateji (Örn: Star Craft, Endless Legend)
- Spor ve Yarış Oyunları (Örn: FIFA, UFC, Pro Evolution Soccer, Fight Night, NBA2K 2017, Trackmania)
- MOBA: (Massively Online Battle Arena-Devasa Çevrimiçi Mücadele Arenası)

Kategori dışı tutulabilecek popüler oyunlar ise:

- World of Tanks
- Hearthstone
- League of Legends
- Strike of Kings

## 3.KARAR VERME

### 3.1.Karar ve Karar Verme Kavramları

Hayatımızın her anında ve alanında birçok faaliyeti yapmak için karar verme durumunda kalıyoruz. Bazen verdiğimiz kararların farkında bile olmuyoruz. Karar vermeyi gerektirecek durumlar önemsiz veya vazgeçilebilir olduğunda bireyin yaşayacağı kaygı daha az olduğu için alınan kararlar düşünmeyi bile gerektirmiyor. Fakat geleceğimizi (okul, iş, aile, yatırım vb.) etkileyecek kararlar alınırken, daha detaylı düşünmek, çaba göstermek, araştırma yapmak gerekir ki bu durum çoğu zaman bireyin yoğun kaygı yaşamasına neden olmaktadır. Kararın değiştirilmesi çok riskli veya imkansızsa, kararın sonuçlarını tahmin etmek ve en uygun seçeneği tercih etmek daha önemlidir. (Bacanlı 2008, akt. Yayla 2011). Taşgit'e (2012) göre alınan kararların niteliği ve niceliği bireyin gelişim aşamasına, karar vermeyi gerektiren duruma ve seçeneklerin özelliklerine göre değişmektedir.

Karar verme kavramının psikoloji alanına girmesiyle birlikte betimsel karar verme modelleri geliştirilmeye başlanmıştır. (Kaçar 2008) 1950'li yıllardan önce ekonomi, matematik, istatistik gibi alanların konusu olan ve kurallara dayalı bir kavram olarak incelenen karar verme kavramı 1950'li yılından sonra yeni yaklaşım ve modellerle psikoloji alanının konusu olmuştur. Psikoloji alanında karar verme kavramı, bir fikrin veya hareketin mümkün diğer seçenek arasından seçilmesiyle sonuçlanan zihinsel (cognitive) bir işlem olarak tanımlanır. Düşünme ve muhakemeyi gerektirir. Bireyin kendisi için en uygun olanını tercih etmesi olarak da değerlendirilebilir (Tatlıhoğlu ve Deniz, 2011). Karar ve karar verme kavramları benzerlik gösterse de tanımlar incelendiğinde farklılıkları olduğu göze çarpmaktadır.

Kararın İngilizce ve Fransızca karşılıkları "karar"dır. Tartışmayı sonlandırmak, direnişe ve muhalefete son vermek anlamına gelen Latince "decidere" kelimesinden gelir. Dilimizde karar, düşünme ve muhakeme sonunda yargı, süreklilik, süreklilik, düzen, doğru tahmin ve benzeri anlamlar anlamına gelir (Tosun, 1992). Kararsızlık, sabırsızlık, huzursuzluk, değişim demektir. Karar, bir amaca ulaşmak için o andaki imkân ve koşullara bağlı olarak olası hareket biçimleri arasından en uygun hareket tarzını seçmektir (Kuzgun, 2000).

Sözlük anlamıyla karar; şüphelerin ve tartışmaların sona erdiği ve seçilen yolun izlenmeye başlandığı rasyonel sürecin nihai hale geldiği süreçtir.



Öte yandan, karar verme, alternatifler arasından en fazla değeri sunan seçeneği tercih etmektir. Bir amaca ulaşmak için, mevcut ve olası çeşitli eylem tarzları arasından en uygun olanı seçme durumudur (Kurt, 2003). Karar, hareket bekleyen bir durum karşısında verilen uygun bir tepkidir. Karar verme ise birçok alternatif arasından seçim yapma eylemidir (İlmez, 2010).

Candangil'e (2005) göre eylem kararı verme; bir karar verme durumunda olduğumuzun farkına varılmasıyla başlayan, bu durumda nasıl, hangi koşullar altında ve ne zaman karar vereceğimizi belirlediğimiz bir faaliyettir.

Karar verme ile ilgili tanımlar değerlendirildiğinde bu tanımların bazı ortak noktaları şu şekilde tespit edilmektedir (Özel, 2009):

- Etken eyleminin seçimidir.
- Eylemi etkileyen her türlü yargıdır.
- Yapılan değerlendirmeler sonucunda hüküm verme sürecidir.
- Amaca ulaşmada, değişik davranışlar içeren alternatifler arasından etken olanın seçimi işlemidir.
- Problem çözme işlemidir.
- Olay ya da sorunlarla ilgili bilgileri yorumlayarak ve kıyaslama yaparak bir yargıya varmaktır.
- Bir süreçtir (Akt; Çetin, 2009).

Harris'e (1998) göre karar verme eylemi, farklı olaylar ve gelişmeler açısından ele alınan alternatiflerin seçiminde sadece bu alternatiflerin belirlenmesi değil, aynı zamanda en uygun, ulaşılabilir ve en uygun olanı hedefleme sürecidir. Arzuları, yaşam tarzları ve değerleri ile bireyin seçici hedefleridir.

### **3.2. Karar Verme Süreci**

Karar verme süreci, bireyin herhangi bir sorunla karşılaştığında, bu sorunla ilgili nasıl ve ne zaman karar vereceğini belirleyen bir eylem olarak kabul edilir. Sürecin ilk adımında birey bir problem durumuyla karşılaşır, ikinci adımında bu problem durumunu ortadan kaldırmak için gerekli seçenekler üreterek çözüm yolları üzerinde durur, üçüncü adımda birey problem durumuna dair eksi ve artı yönleri gözden geçirir ve sorun analizi yapar son olarak ise, son adımda ise ürettiği seçeneklerden

birini uygulamaya koyar ve karar verme sürecini tamamlamış olur (Candangil, 2005).

Carney ve Wells (1995) çalışmalarında karar vermeyi yedi karşılıklı ilişki olarak tanımlamaktadır. Bu adımlar şu şekilde ifade edilebilir (Kesici, 2002).

1. Farkındalık: Artan rahatsızlık ve duygusal değişimle birlikte karar vermeye hazır olma durumudur.

2. Kendini değerlendirme: karar verme süreci kendini tanımayı, ilgi, gereksinimler, değerler, beceriler ve yetenekleri içerir.

3. Araştırma: Karar verme süreci, konuyla ilgili kapsamlı bir bilgiyi gerektirir.

4. Bütünleştirme: Seçeneklerle ilgili kriterler ile bireyin sahip olduğu özelliklerin uygunluğunun değerlendirilmesi, gereksinim ve isteklerin karşılanması durumudur.

5. Sorumluluk: Karar almak veya vermek seçim yapmayı ve sorumluluk almayı gerektirir. Sorumluluk zamanı geldiğinde bilinçli bir seçim yapmak için yeterli bilgilere sahip olmalıyız.

6. Uygulama: Karar verme sürecinin sonuçlarının sürpriz olmaması ancak iyi bir plan ile mümkündür. Bu nedenle iyi bir plan ne, niçin, ne zaman ve nasıl sorularının cevaplarını içerir.

7. Yeniden değerlendirme: Bireye, alınan kararların düzenlenmesi ve yeniden değerlendirilmesi için fırsat verildiğinde eksik ya da değiştirilmesi gereken kararların düzenlendiğini doğru sonuçlara daha kolay ulaşıldığı görülmektedir.

Birey karar verme sürecinde konuyla ilgili ne kadar doğru ve ayrıntılı bir bilgiye sahip ise, uygulama aşamasında, alacağı ve karşılaşacağı risk hakkında o derece açık bir düşünceye sahip olur. Bireylerin seçenekler arasından isteklerine uygun olanı tercih etmeleri, kararın yönünü belirleyen en önemli faktördür (Steers ve Porter, 1975). Vrom (1969), ise karar verme sürecini bireyin tercih aşamasında, seçenekler arasında olumlu yönleri en fazla ve olumsuz yönleri en az ve ulaşılabilir olma olasılığının en yüksek olana yönelme olarak tanımlamaktadır. Yani insanlar, seçenekler arasında, en yüksek olumlu ve en düşük olumsuz değere sahip ve gerçekleşme olasılığı en güçlü olan seçeneğe yönelirler (Akt. Kuzgun, 2000).

Karar verme süreci, bireyin iç dünyasını dengeleme süreci olarak görülebilir. Karar verme durumunda olan birey, hem iç ve dış dünyaya yönelik ihtiyaçlarını hem de çevresel beklentilerini karşılamayı ve tatmin etmeyi amaçlar. Bunun için bireyin kişisel ve çevresel kaynaklarını etkin ve olumlu bir şekilde kullanması gerekmektedir (Marco vd.2003).

Karar verme sürecinde alınan kararlar kişiden kişiye değişebilir. Bu nedenle, farklı insanlar aynı olaya karşı farklı tutumlara sahip olabilir. Ancak sonraki süreç ya da karar verme yolu aynıdır (Yılmaz, 2002).

Zeleny'e (1982) göre, karar teorisi araştırmasının karar verme sürecine odaklanması gerektiğini savunarak, üç aşamalı karar verme sürecini ele almaktadır. Karar öncesi aşama, karar aşaması ve karar sonrası aşamadır. Zeleny (1982) bu aşamaları şu şekilde tanımlamıştır.

1.Karar öncesi dönem;

-Bir çatışma durumu söz konusudur.

-Çatışma bireyde kararsızlık ve gerginlik yaratır.

-Birey kendi için en uygun seçeneği arar.

-Seçenekleri ve ortaya koyacağı sonuçları değerlendirir.

-Elde edilen bilgileri önem sırasına koyar.

2.Karar dönemi; Birey alacağı karara uyum sağladıktan sonra

-Elde ettiği sonuçları karşılaştırır ve kendisi için en uygun olanına karar verir.

-Kendisi için en ideal olan seçeneğe yönelir.

3. Karar sonrası dönemde; Karar verici, kararın uygulanmasından kaynaklanan durumu değerlendirir.

Karar verme sürecinde, karar vericinin doğru kararı verebilme yeteneği, karar verme sürecinin evrimi ile yakından ilişkilidir. Carney ve Wells (1995), karar vermede bireylerin sorumlulukları olduğunu belirtmiştir.

Bu görevleri şu şekilde sıralamışlardır;

•Doğru, güncel ve detaylı bilgilerin toplanmasını sağlayın.

•Bir seçenekler listesi oluşturun. Karar vermek için en az iki seçeneğe sahip olmaya dikkat edin.

- Farklılıkları ve en küçük ayrıntıları görün, seçenekleri değerlendirin ve tanımlayın.

- Seçenekleri eleyin ve tek seçeneğe indirgeyin.
- Karar araçları geliştirin.
- Kararı gözden geçirin.

### **3.3. Karar Verme Stilleri ve Stratejileri**

Kişinin karar verme yaklaşımı, sürecin nasıl gelişeceğini belirler (Kuzgun, 2000). Bu anlamda bireyin bir karar verme durumuyla karşılaştığında sergilediği öğrenilmiş ve alışılmış tepki türü karar verme stili olarak bilinir (Ün, 2010, Phillips, Paziensa ve Ferrin, 1984).

Bireyler tarafından en çok hangi karar verme tarzlarının kullanıldığını bilmek, karar verme durumlarında sağlıklı ve etkili çözümlere ulaşmak için önemli bir kriter olarak kabul edilmektedir. Bireyin karar verme sürecinde nasıl bir yol izlemesi gerektiğinin belirlenmesinde işlevsel olmayan davranışlarının değiştirilmesi karar verme yaklaşımı açısından önemlidir (Karçkay, 2004). Scott ve Bruce (2015) göre, davranışla ilgili terminolojinin tanımlamaları, ampirik araştırmalar ve ilk teoriler tarafından dört karar verme stili tanımlanmıştır.

1-Rasyonel karar verme stili, tercihlerin akılcı değerlendirildiği ve araştırıldığı

2-Sezgisel karar verme stili, önsezi ve duygulara güvenin yaşandığı;

3-Bağımlı karar verme stili, başkalarının öneri ve tavsiyelerinin değerlendirildiği;

4-Kaçınma karar verme stili, karar vermeden kaçınma eyleminin yaşandığı yaklaşımlardır.

Scott ve Bruce, (2005) karar verme stili ölçek geliştirme çalışmalarında beşinci alt boyutu literatüre kazandırmışlardır.

5-Kendiliğinden-anlık karar verme stili, düşünmeden hemen gerçekleştirmeye çalışılan bir yaklaşımdır (Taşdelen, 2002).

Karar verme stillerini bilişsel açıdan ele alan araştırmacılar; (Mann, Harmoni ve Power, 1989; Tiryaki, 1997) seçim, anlama, yaratıcı problem çözme, uzlaşma, sonucu değerlendirme, doğru seçim, güvenilirlik, kararlılık ve bağlanma şeklinde dokuz yapıdan bahsetmişlerdir (Akt: Deniz, 2002). Bunlar:

1. Seçim: Bu stil, karar verme becerileri için bir ön koşuldur. Kararların kontrol edilebilmesi, içsel tepkileri ve öz saygıyı kontrol etmekle ilgilidir. Ergenlerin seçimlerinde kontrol ve hesap verebilirlik geliştirmek, genellikle akran gruplarına saygı gösterilmesi gerektiğinden bu stil gecikebilir.

2. Anlama: Bilişsel bir süreç olarak karar vermenin etkinliğini anlamaktır. Bireyin kendi bilişsel süreçleri hakkında sahip olduğu bilgi; Bu okuma, ezberleme, problem çözme gibi becerilerin performansı için gerekli olabilir.

3. Yaratıcı Problem Çözme: Bu, problemi tanımlamayı, hangi alternatifin seçileceğini keşfetmeyi, yeni alternatifler yaratmak için seçenekleri yaratıcı bir şekilde birleştirmeyi ve hedeflerine ulaşmak için gerekli adımları anlamayı içerir.

Uzlaşma: Aile veya akranlarla anlaşmazlık konusunda ortak bir zeminde anlaşmaktır.

5. Sonucu değerlendirebilme: Kendisi ve diğerleri için, seçilen eylemlerin sonuçları hakkında düşünebilme düzeyidir.

6. Doğru seçim: Bilginin etkin ve rasyonel bir şekilde elde edilmesi için bu bir ön koşuldur. Problem çözücü olarak karar veren bireyler, problemlerini çözmek için stratejilerin esnek kullanıcılarıdır.

7. Güvenilirlik: Alternatifleri seçmede bilginin güvenilirliğini değerlendirme yeteneğidir. Güvenilirlik, yeni elde edilen bilgilerin önceki bilgilerle doğrulanmasıyla da sağlanabilir.

8. Kararlılık: Yetenekli bir karar vericinin seçimlerde tutarlı olması beklenir. Geç ergenlik çağındaki gençler, kararlarında daha iddialı olabilirler.

9. Bağlanma: Bu kararın bağlayıcılığıdır. Artan yaşla birlikte daha yüksek karar verme becerileri gözlemlenebilir.

Bireyler bir karar verirken farklı karar verme stratejilerinden yararlanmaktadır. Birey akılcı bir şekilde stratejilerini kullanabildiği gibi, eğer sınırlı bir bilgiye sahipse, kullandığı stratejileri bilişsel çabalarını bir an önce sonlandırmak için yönlendirebilmektedir (Payne, Bettman ve Johnson, 1993).

Karar vermede kullanılan dört temel strateji vardır (Kuzgun, 1992). Şunlardır:

1. Bağımsız Karar Verme Stratejisi: Bireyin istekleri doğrultusunda kendi kararlarını alabilmesi sürecidir.

2. Rasyonel karar verme stratejisi: Bireyin rasyonel düşünerek alternatifler hakkında bilgi toplaması, her bir alternatifin avantaj ve dezavantajlarını belirlemesi ve uygun olanı seçmesi durumudur.

3. İç Tepkisel Karar Verme Stratejisi: Bireyin olası seçenekler hakkında yeterince düşünmeden, aceleci hareket ederek, bir seçeneğe yönelerek karar vermesi durumuna denir.

4. Kararsızlık: Bireyin kararsız olma durumudur. Karar alma süresinde tereddüt yaşar ve istikrarsızdır.

### **3.4. Sporda Karar Vermenin Önemi**

Karar verme her alanda olduğu gibi spor alanında da büyük önem taşımaktadır. Spor ortamında alınacak doğru ve yerinde kararlar oyuna olumlu etki sağlayacaktır. Yanlış zamanda alınan kararlar, oyunun sonucunu etkileyebileceği gibi, oyundaki sporcuya da zarar verebilmektedir (Leveaux, 2010). Sporda karar verme, bir sporcunun fiziksel, taktik ve teknik hatırlama ipuçlarını kullanarak kendisi için yeni bir savunma ve hücum organizasyonu geliştirmesi olarak tanımlanabilir. (Berry, Abernethy, Cote, 2008).

Sporda belirleyici bir kriter olmasa da genel olarak bir takım karakteristik özelliklerden söz edilebilir. Sporda karar vermenin en önemli özelliği doğal olmasıdır. Maçta oyuncu için mevcut olan potansiyel seçeneklerin sayısı, kaçınılmaz olarak kapsayacağı birçok görevle birlikte muazzamdır. Örneğin; Bir oyuncu sahada davranışını özgürce kullanmak istiyorsa bunu daha önce öğrenilen bilgilere dayanarak yapmaz, aksine bunun mümkün olmadığı durumlarda kararlar vermelidir (Johnson, 2006).

Başka bir özelliği ise, spor ortamında verilen kararların çoğunun hareketli olmasıdır. Sporcu, müsabaka/yarışma esnasında karar vermesi gereken durumlarda bilgi oluşturma becerisini kullanmaya ihtiyaç duyar. Zaman zaman bu bilgiler birtakım değişkenlere bağlı olarak kullanılamayabilir ve sporcunun farklı bilgilere yönelmesi gerekebilir. (Johnson, 2006).

Son olarak, sporda alınan kararlar, açık ve yoğun zaman baskısı altında olan davranışlar şeklinde verilmektedir. Bu özellik, sporda karar vermenin dinamik yapısı ile ilişkilidir. Sporcunun davranışlarının birçoğu oyunda belirgindir. (Johnson, 2006).

### **3.5.Elektronik Sporda Karar Vermenin Önemi**

Espor oyunlarıyla spor arasında benzer özellikler bulunmaktadır. Bu benzerlikleri; beceriler, stratejiler, takım çalışması, koordinasyon ve taktik çalışmalar olarak söyleyebiliriz. Sporcular ve espor oyuncularını karşı karşıya kaldıkları durumlarda ani kararlar vermek ve hızlı bir reaksiyon göstermek durumundadır. Rakibini ekarte etmek, savunmaya veya hücumla geçmek veya rakibinin hamlelerini engellemek için doğru zamanda ve hızla karar vermeye ihtiyaç duyarlar. Elektronik spor çoğu spor branşının gerektirdiği düşünme, reaksiyon verme ve refleks hareketlerinin tamamını içeren bir spor dalıdır (Yavru, 2006).

Reaksiyon; Bir veya daha fazla uyarana hızlı ve uygun motor yanıt olarak tanımlanır (Çimen, 1994). Kasa gelen bir uyarının sinirler yoluyla merkezi sinir sistemine ulaşması, burada karar vermesi ve sinir yoluyla tekrar kasa iletilmesi ve kasların sırasıyla komutlarla hareket etmesi ile tepki oluşur (Sevim 1997). Performansın belirleyicilerinden biri 'teпки süresidir ve oyuncuların yer, zaman ve rakiplerin baskısı altındaki hızlı karar verme yeteneği ile yakından ilgilidir (Konter, 1997).

## **4. PROBLEM ÇÖZME**

### **4.1.Problem Nedir?**

Problem çoğu zaman matematik alanında karşımıza çıkan bir kavrammış gibi düşünülür. Ancak hayatımızın içinde bir dize problem konusu ve bunların çözüm yolları yer alır. Bireyin daha nitelikli bir hayat sürdürmesinde katkı sağlayacak problem çözüm yöntemleri büyük önem taşır. Bireylerin benzer problemler karşısında vermiş oldukları tepkiler farklılık gösterir. Bazıları daha etkili çözüm yolları üreterek başarılı olurken bazıları ise başarısız olurlar. Belli bir grupta karşılaşılan ortak problemde, bireylerin probleme karşı takındıkları tavır ve probleme ilgileri, her şahıs için problem durumunu farklı kılacaktır (Söylemez 2002).

Problem, Latince “öne çıkan engel” anlamına gelen proballo'dan türetilmiş problema kelimesinden gelir (Keleş 2000). Türkçe sözlükte “düşünüldüğü çözülmeye,

konusulup sonuca bağlanmaya değer durum” olarak tanımlanan problem, Arapçada mesele olarak ifade edilmektedir. Günümüz Türkçesinde ise problem kelimesinin yerine, sor kökünden türetilmiş, “çözümlemesi, öğrenilmesi, bir sonuca varılması sıkıntılı bir durum” anlamına gelen sorun kelimesi kullanılmakta, eğitim literatüründe yaygın olarak problem kavramı kullanılmaktadır (Kalaycı 2001). Türk Dil Kurumu (TDK) problemi; araştırılarak öğrenilmesi gereken, düşünülerek çözümlenmesi gereken ve bu neticeler doğrultusunda bir sonuca bağlanması gereken durum, mesele, sorun olarak ifade etmiştir (Şahin, 2015).

Literatür incelendiğinde problem kavramı ile ilgili farkı tanımlar olduğu görülmüştür.

- Problem, belirli bir çözümü olmayan, zihinde karışıklığa neden olan, kişinin bilgisini doğru ve zamanın da ortaya koymasıyla sonuca ulaştırmasına imkan tanıma olarak adlandırmak doğru olacaktır (Sesli, 2013; Erzincanlı, 2010).

- Karasar (2005)’a göre problem, kişinin zihinsel ve fiziksel anlamda huzursuzluk ortaya koyan ve çok değişik çözüm yolu olduğu anlaşılan bir durum olarak tanımlanmıştır.

- Dewey’e göre problem, belirsizlik ve şüphe duyulan durum olarak belirtilmektedir (Yılmaz, 2004).

- Problem, içinde bulunulan mevcut durum içerisinde karşı karşıya kalınan tehlike ve çözümlenmesi gereken sorunlardır (Aslan, 2002).

- Problem, karşılaşılan sorunların çözümü olsa dahi henüz çözüm aşamasına gelmemiş durumlardır (Dağlı, 2004).

- Problem, kişinin ulaşmak istediği amaçlar doğrultusunda ilerlerken önüne çıkan engeller neticesinde ortaya çıkan bir durumdur (Cüceloğlu, 1999).

- Problem, bireylerin yüz yüze kaldıkları ve sonuçlarını tahmin edemedikleri zorluklardır (Yavuz ve ark 2010).

- Problem, bireyin hedeflerine ulaşmak amacıyla girişimlerinin karşısına çıkan engellerdir (Dinçer 1995).

- Problem, bireyin bir hedefe ulaşmada engellenme ile karşılaştığı bir çatışma durumudur (Morgan 1999).

- Arseven (1994)’ e göre problem, çözümü olan fakat henüz belli şartlar altında çözüme kavuşturulmamış sorunlardır.



Yukarıdaki tanımlar değerlendirildiğinde ortaya çıkan özellikleri şöyle özetleyebiliriz; (Kalayci, 2001)

• Problem, kişinin karşı karşıya kaldığı bir engeldir ve “engel” kelimesi birçok tanımda belirtilmiştir. Karşı karşıya kalınan problemlere göre engeller de değişiklik göstermektedir.

• Problem bireyin çözüme ulaştırmaya çalıştığı bir ihtiyaç halidir.

• Birey hazırlıksız olarak bir engelle karşı karşıya kalmıştır ve çözümünü için öncesinden bir hazırlık yapmamıştır.

Problem, bireyin ileriye gitmesini engelleyen bir durumdur (Adair, 2007). Problem, bireyin olmasını istediği durum ve duygular ile şuan yaşadığı durum ve duygular arasındaki farktır (Nezu ve ark 2007). Bireyin yaşamak istediği duygu ve durumlara giden yollardaki engeller, çeşitli olumsuzlukların var olması problem olarak algılanır.

Birey için bir durumun problem olarak görülme nedenleri şunlardır:

• İlk kez karşılaşma, Anilik (Ben ne yapacağım)

• Karmaşıklık (Zorla karşılaşma)

• Birden fazla seçenek (Hangisini seçmem gerekiyor)

• Yaşantı eksikliği (Başaramam. Nasıl yapılır bilmiyorum)

• Zaman yetersizliği (Sorun karşısında yeterli zamanım yok)

• Belirsizlik (Neler oluyor?)

• Duygusal gerginlik (İçimden bir şey yapmak gelmiyor) (Nezu ve D’Zurilla2007).

#### **4.2.Problem Çözme Kavramı**

İnsanoğlu doğumdan ölüme dek hayatının birçok döneminde çözüme ulaştırılması beklenen birçok problemle karşılaşır. Bu süreç içerisinde bireyin sağlıklı bir yaşam sürdürebilmesi için karşılaştığı sorunlara akılcı çözüm yolları bulması gerekir. Karşılaşılan sorunlara olumsuz yaklaşan bireyler problemin kendiliğinden çözülmesini ya da, başkalarının çözmesini bekleyerek bazen de problemin çözümünü erteleyerek kaçış yolları arayabilir. Frey, Hirschgstein ve Guzzo (2000) problem çözmeyi sosyal-duygusal yeterliklerden biri olarak ele almaktadırlar. Kuzgun (1992)’a göre etkili problem çözme problemin doğru tanımlanması, ilgili

bilgilerin toplanması, çözüm seçeneklerinin belirlenmesi ve en uygun olan seçeneğin seçilerek uygulanması ile gerçekleşmektedir.

Sonmaz (2002)'a göre problem çözme kavramı, üç boyutta incelenir.

- Bilişsel boyut; birey tarafından, problemin araştırılması, ortaya çıkarılması, gereksiz bilgilerden arındırılması ve var olan çözüm yollarına yenilerinin eklenmesi gibi süreçler sırayla sürdürülür.

- Sosyal boyut; bu boyutta var olan çözüm yolları uygulanırken, diğer bireylerin deneyimlerinden ve önerilerinden de faydalanılır.

- Duygusal boyut; sorunla karşılaşan birey amacına ulaşmaya çalışırken, engel ile karşılaşması kişide gerginlik, sinirlilik ve öfke durumu oluşturur. Oluşan bu olumsuzlukların giderilmesi için bireyin azimle ve istikrarlı bir şekilde çalışması gerekmektedir. Çalışma göstermeksizin agresif bir şekilde çözüme gitmek olumsuz duygular oluşturabilir.

Problem çözme, geleneksel ve modelleme diye adlandırılan farklı görüşleri ifade eden durumlar olarak da incelenmelidir. Geleneksel görüşlere göre, var olan asıl hayat problemleri çözme ve öğrenme, ders kitaplarından okuyup anlamaktan çok daha zordur. Ancak modellemeye bakıldığında, geleneksel görüşün tersi daha kolay problem çözmeyi ve öğrenmeyi desteklemektedir (Doğanay, 2008).

#### **4.3.Problem Çözme Süreci**

Bireyler karşılaştıkları sorunlarla başa çıkabilmek için odaklanmaya ve yoğun çabaya ihtiyaç duyarlar. Çözüme odaklı bu süreçte edinilen bilgiler ve tecrübeler büyük önem taşır. Bireyin geçmiş yaşantılarda tecrübesi, büyüdüğü çevredeki edinimleri, okuldaki bilgilerini bilincinde olmadan problem üzerinde kullanır (Armağan, F.2005). Alınacak kararlarda problemin türüne yönelik bir yol izlemesi gerekir. Ancak duygusal veya mantık yoluyla alınacak kararlarda sistemli bir yol izlenmelidir. Problem çözmenin kuralları yoktur, ancak sistematığı vardır (Cüceloğlu 1996). Problemi aşmanın yolu ise bireyin problem durumlarını analizi, sentezi ve kendisinin bilişsel olarak problem üzerine odaklanması bağlıdır. (Heppner ve ark, 1985).

Problem çözme, bir amaca yönelik çalışırken karşılaşılan zorluklara çözüm bulma sürecidir. Bu açıdan problem çözme, karşılaşılan bir engeli aşmanın en iyi

yolunu bulmak olarak görüldüğünde, kişinin problemi algıladığı süreçten çözüm bulmaya geçtiği süreç olarak açıklanabilir (Morgan, 1993).

J. Dewey'e göre problem çözme süreci şu aşamalardan oluşmaktadır.

- Problemin farkında olmak ve onunla uğraşma isteği duymak.
- Problemi açıklamak, ilgili olduğu alanı tanımak ve ilgili olduğu problem grubunu anlamaya çalışmak.
- Probleme ilgili bilgileri toplamak, problemin çözümüne ilişkin bilgileri seçmek ve belirlemek.
- Toplanan bilgiler ışığında muhtemel çözüm yollarını belirlemek.
- Kullanılan çözüm yolunu değerlendirmek (Fidan, 1986).

Heppner ve arkadaşları, (1985) problemle başa çıkmanın bazı yöntemlerinden bahsetmektedir. Bu yöntemler;

- Probleme başa çıkabilme yönü: Problem odaklı uyum ve duygu odaklı uyum.
- Sorun algılamayla ilgili belirli beceriler: Alternatifler oluşturma ve karar verme gibi
- Bilişsel süreçler: Sonuçsal düşünme gibi.
- Problem Çözücü Olarak Öz-Değerlendirme: Bu, bireyin problem çözme konusundaki güveni ve güveni ile ilgilidir.

#### **4.4.Problem Çözme Aşamaları**

Problem çözme aşaması, odaklanma, isteklilik, kuvvet ve düzenin bir arada bulunmasını gerekli kılan karışık bir süreci içerir. Sorun olan durumun bulunması, var olan verilerin gözden geçirilmesi, yeni verilerin toplanması, toplanan bu bilgiler ile çözüm yollarının ortaya atılması ve birinin seçilip, uygulanması problem çözme aşamalarını oluşturur (Morgan, 1998). Bilimsel bir yöntem olarak kullanılan problem çözme aşamaları, ilk defa J.Dewey tarafından geliştirilmiştir.

Problem çözme aşamalarını John Dewey (1910) beş basamakta sıralanmıştır:

- Zorluğu algılama ve hissetme,
- Sorunu adlandırma ve tanımlama,
- Olası çözümleri belirleme,
- Çözümlerin ayrıntılı uygulaması,
- Çözümün nasıl uygulanacağına göre sonuçları kabul etme veya reddetme.

Tavlı'ya (2009) göre problemin çözüm aşamasında ilk olarak durumun saptanması ve açıklanması gerekir. Bunun yanı sıra yeterli bilgiye sahip olunmalı ve alternatif çözüm yolları ortaya koyulmalı, en uygun çözüm yolundan başlayarak sonuca ulaşılmaya çalışılmalıdır. Bunun sonucunda sonuca varılmışsa süreç devam ettirilir, varılmamışsa farklı çözüm yollarına başvurulur.

#### **4.5.Problem Çözme ve Spor İlişkisi**

Sportif performansın artırılmasında psikolojik etkenlerin başında motivasyon gelir. Motivasyon içermeyen bir davranışın, başarılı olma ihtimali düşük görülmektedir (Aslan ve Kuru, 2002). Sporun yalnızca fiziksel, taktiksel ve teknik aşamalardan oluşmadığını, aynı zamanda zihinsel bir sürecin de tamamlayıcı yönünün önemli olduğunu vurgulayan çalışmalar yapılmaktadır. Sporcular antrenman ya da müsabaka esnasında takım arkadaşlarıyla uyumlu olmak, rakibin hamlesini engellemek, hücumla geçmek ve başarılı olabilmek için yeni stratejiler geliştirmek durumunda kalır. Bu nedenle sporcunun başarıyı elde edebilmesi ve performansını başarılı bir şekilde sergileyebilmesi açısından problemler karşısında çözüm üretebilme becerisi önemlidir. (Konter, 2004).

Spor yapan bireylerin spor kazanımlarından elde ettiği beceriler sayesinde günlük ve sosyal yaşamında karşılaştığı sorunları spor yapmayan bireylere göre daha kolay çözüme kavuşturduğu bilinmektedir. Özellikle yetenek ve ustalık seviyesi yüksek olan sporcuların performanslarını etkileyecek psikolojik ve duygusal olarak maruz kaldıkları sevinç, üzüntü, heyecan, stres, kızgınlık, öfke gibi durumlar karşısında zihinsel stratejilerden yararlanarak daha kolay çözüme ulaştıkları görülmektedir. Karşılaşılan sorunları en aza indirmek ve verimliliği artırmak için sporcuların sorunları doğru bir şekilde algılaması ve başarmak için kararlı olması gerekir (Saher, 2000).

## 5.MATERYAL VE METOT

### 5.1.Araştırmanın Modeli

Türkiye’de espor oynayan oyuncuların ve geleneksel sporlarla ilgilenen lisanslı sporcuların karar verme stilleri ve problem çözme becerileri karşılaştırılarak farklılık gösterip göstermediğinin belirlenmesi amaçlanan tarama modelinin kullanıldığı betimsel bir çalışmadır.

Tarama modeli; Geçmişte ya da halen devam etmekte olan bir durumu betimlemeye çalışan, araştırmaya konu olan bireylerin görüşlerine, tutumlarına ve davranışlarına yönelik veri toplamayı amaçlayan, değişkenleri herhangi bir şekilde değiştirme ve etkileme çabası göstermeyen yaklaşımlardır. (Karasar, 2012; Huck, 2012; Johnson ve Christensen, 2000) Araştırmaya konu olan şey, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları, herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez. Tarama modelinin bir türü olan ilişkisel tarama modeli ise, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2002).

### 5.2. Araştırmanın Grubu

Örneklem hacmi için literatürde çeşitli pratik kurallar vardır. Bunlardan biri ‘ölçek çalışmalarında örneklem hacmi her ölçek maddesinin minimum 5 katı olmalıdır önerisi dikkate alınmıştır (Tavşancıl, 2014). Bu nedenle araştırmanın örnekleminin belirlenmesinde ölçeklerde bulunan Karar verme stilleri ölçeği (25), Problem Çözme Envanteri (30 madde) ölçek sayısının beş katı kadar katılımcı oluşturduğu için minimum 275 katılımcı, olası problemleri ortadan kaldırmak için 400 kişi olarak belirlenmiştir. Araştırma grubunu Türkiye genelinde espor ile ilgilenen 239 lisanslı oyuncu ile Samsun ili bünyesinde yer alan 235 lisanslı geleneksel sporcu oluşturmaktadır.

### 5.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılacak ölçme araçları; Araştırmada gerekli bilgileri toplamak amacı ile Karar Stratejileri Ölçeği” ve Problem Çözme Envanteri" kullanılacaktır.

Karar Verme Stilleri Ölçeği (KVSÖ), kişilerin karar verme sürecindeki problemlere yaklaşırken kullanmış oldukları karar verme stillerinden bireysel farklılıkları ölçmek maksadıyla Scott ve Bruce (1995) tarafından geliştirilmiş, Taşdelen (2002) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Başlangıçta, davranışları ifade eden 37 madde kavramsal tanımlamalar kullanılarak geliştirilmiştir. Faktör analizleri ile ölçek maddeleri 25 maddeye indirilmiştir. KVSÖ'nün 25 maddeden oluşan orijinal formu; rasyonel karar verme, sezgisel karar verme, bağımlı karar verme, kendiliğinden anlık karar verme ve kaçınma karar verme stilleri ile beş alt boyut içeren bir yapı almıştır. Bu alt boyutlar ve ilgili maddeler aşağıda şekilde sıralanmıştır.

1-Rasyonel Karar Verme Stili: 1, 2, 3, 4, 5.

2-Sezgisel Karar Verme Stili: 6, 7, 8, 9,10.

3-Bağımlı Karar Verme Stili: 11, 12, 13, 14, 15.

4-Kaçınma Karar Verme Stili: 16, 17, 18, 19, 20.

5-Kendiliğinden-Anlık Karar Verme Stili: 21, 22, 23, 24, 25.

Çalışmamızda Karar Verme Stilleri ölçeğinin Cronbach Alfa Katsayısı tüm ölçek için 0,78 olarak bulunmuştur.

Problem Çözme Envanteri (PÇE) Kaptan ve Korkmaz (2001) tarafından Türkçeye uyarlanmış ve Yaman (2003) tarafından bazı maddeleri değiştirilerek uygulanmıştır. Bu ölçekte bireylerin problemler karşısında nasıl davrandıkları ve çözüm için nasıl çaba gösterdikleri ile ilgili maddeler bulunmaktadır. Problem Çözme Becerisi Ölçeğinde beşli likert türünde hazırlanmış 30 madde bulunmaktadır. Ölçekte yer alan maddenin yanıt seçenekleri 5=Her zaman, 4=Sıklıkla, 3=Bazen, 2=Nadiren ve 1=Hiçbir zaman şeklinde düzenlenmiştir. Ölçeğin aralık genişliğinin belirlenmesinde “dizi genişliği/yapılacak grup sayısı “formülü kullanılmıştır. (Tekin, 2002). Araştırma bulgularının değerlendirilmesinde esas alınan aritmetik ortalama aralıkları; 1.00-1.80 “Hiçbir Zaman“, 1.81-2.60 “Nadiren“, 2.61-3.40 “Bazen“, 3.41-4.20 “Sıklıkla“ ve 4.21-5.00 “Her Zaman“ şeklindedir. Ölçekteki puanlar 1 ile 5 sayısı olduğundan, puanlar 5'e yaklaştıkça bireylerin önermeye katılım düzeylerinin yüksek,1'e yaklaştıkça düşük olduğu kabul edilmiştir.

Çalışmamızda Problem Çözme Becerisi Ölçeğinin Cronbach Alpha katsayısı 0,86 olarak bulunmuştur.

#### **5.4 Veri Toplama Yöntemi**

Karar verme stilleri ölçeği 25 madde, Problem Çözme Envanteri 30 madde olmak üzere toplam 55 sorudan oluşan ölçek dijital ortamda sporculara ulaştırılmış ve bu şekilde cevaplanması sağlanmıştır.

***Kişisel Bilgi Formu ve Anket:*** Bu form çalışmamızda katılımcılardan bilgi toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Google Formlarda hazırlanan anket katılımcılara e-mail yoluyla iletilmiştir. Bu bağlamda katılımcılardan yaş, cinsiyet, spor yılı, devam eden eğitim, resmi başarı ve takımda yer alma veya almama ile ilgili bilgiler toplanmıştır.

#### **5.5. Verilerin Analizi**

Farklı çalışmalarda ortalama ve standart sapmalar incelenmiş ve denek sayısını belirlemek için yapılan power analiz neticesinde, %95 güven sınırı ile tek grup için en az 150 deneğin yeterli olduğu görülmüştür. Toplanan verilerin analizinde SPSS 17.0 programı kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğine Kolmogorov Smirnov testi ile bakılmıştır. Verilerin normal dağılım göstermediği bulunduğundan üç ve daha fazla gruplar arasındaki farka bakmak için Kruskal Wallis testi; iki grup arasındaki farka bakmak için Mann-Whitney U testi kullanılmıştır.

## 6. BULGULAR

Tablo 6.1. Çalışmaya Katılan Deneklerin Demografik Özellikleri

Değişken	Grup	Frekans	%
Grup	Espor	239	50,42
	Geleneksel	235	49,57
Yaş	19 yaş ve altı	153	32,27
	20-22 yaş	209	44,09
	23-25 yaş	68	14,34
	26 yaş ve üzeri	44	9,28
Cinsiyet	Kadın	105	22,15
	Erkek	369	77,84
Eğitim	Lise	119	25,1
	Üniversite	355	74,89
Spor yılı	1-5 yıl	133	28,05
	6-10 yıl	200	42,19
	11-15 yıl	118	24,89
	16 yıl ve üzeri	23	4,85
Yaşadığı Yer	İl merkezi	301	63,5
	İlçe merkezi	173	36,49
Takım	Evet	178	37,55
	Hayır	296	62,44
Resmi başarı	Var	178	37,55
	Yok	196	41,35

Tablo 6.2. Espor oyuncularını ve Geleneksel Sporcularının Karar verme Alt Boyutları ve Problem Çözme Becerisi Yönünden Gruplar Arası Karşılaştırması

	Stiller	Grup	N	Ort.	Ss.	medyan	min.	max	p
KARAR VERME	Rasyonel	Espor	239	20,51	3,67	21.00	5.00	25.00	0,336
		G. Spor	235	20,02	4,22	20.00	5.00	25.00	
	Sezgisel	Espor	239	18,48	4,39	19.00	5.00	25.00	0,119
		G. Spor	235	19,09	4,23	20.00	5.00	25.00	
	Bağımlı	Espor	239	16,94	4,76	17.00	5.00	25.00	0,335
		G. Spor	235	17,37	4,59	17.00	5.00	25.00	
	Kaçınma	Espor	239	13,38	5,61	13.00	5.00	25.00	0,602
		G. Spor	235	13,68	5,85	14.00	5.00	25.00	
	Kendiliğinden-Anlık	Espor	239	13,72	5,49	14.00	5.00	25.00	0,069
		G. Spor	235	14,61	5,60	15.00	5.00	25.00	
PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ	Espor	239	3,67	0,51	3,67	1.00	5.00	0,406	
	G. Spor	235	3,65	0,61	3,73	1.43	5.00		

p>0.05

Çalışmaya katılan tüm deneklerin Karar Verme Stilleri alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında Espor ve Geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür (p>0,05).



Tablo 6.3. Oyuncuların Karar Verme Stillерinin ve Problem Çözme Becerilerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması

	Stiller	Yaş (yıl)	Grup	N	Ort.	Ss	Medyan	Min.	Max	P
<b>KARAR VERME</b>	Rasyonel	19 yaş ve altı	Espor	95	20,13	4,06	20.00	5.00	25.00	0,328
			G.Spor	58	19,43	4,42	20.00	5.00	25.00	
		20-22	Espor	71	20,77	3,33	21.00	12.00	25.00	0,458
			G.Spor	138	20,24	3,93	20.00	5.00	25.00	
	23-25	Espor	39	20,87	3,28	21.00	14.00	25.00	0,852	
		G.Spor	29	20,17	4,75	22.00	10.00	25.00		
	26 ve üzeri	Espor	34	20,65	3,69	21.00	12.00	25.00	0,328	
		G.Spor	10	20,00	5,61	21.50	11.00	25.00		
	Sezgisel	19 yaş ve altı	Espor	95	18,36	4,44	19.00	7.00	25.00	0,507
			G.Spor	58	18,90	4,17	19.50	8.00	25.00	
		20-22	Espor	71	18,76	4,39	19.00	5.00	25.00	0,316
			G.Spor	138	19,41	4,04	20.00	5.00	25.00	
	23-25	Espor	39	17,72	3,96	18.00	8.00	25.00	0,237	
		G.Spor	29	18,48	5,28	20.00	7.00	25.00		
	26 ve üzeri	Espor	34	19,09	4,78	20.00	8.00	25.00	0,152	
		G.Spor	10	17,40	3,94	17.00	11.00	23.00		
	Bağımlı	19 yaş ve altı	Espor	95	17,11	4,61	18.00	5.00	25.00	0,696
			G.Spor	58	16,98	4,96	16.50	6.00	25.00	
		20-22	Espor	71	16,63	5,22	16.00	5.00	25.00	0,205
			G.Spor	138	17,46	4,5	18.00	5.00	25.00	
23-25	Espor	39	17,49	4,66	18.00	10.00	25.00	0,632		
	G.Spor	29	18,17	4,44	18.00	7.00	25.00			
26 ve üzeri	Espor	34	16,50	4,41	16.50	7.00	25.00	0,966		
	G.Spor	10	16,00	4,24	17.50	7.00	20.00			
Kaçınma	19 yaş ve altı	Espor	95	13,79	5,74	13.00	5.00	25.00	0,189	
		G.Spor	58	12,53	5,37	14.00	5.00	25.00		
	20-22	Espor	71	12,18	5,21	11.00	5.00	25.00	<b>0,025*</b>	
		G.Spor	138	14,11	6,02	15.00	5.00	25.00		
23-25	Espor	39	13,87	5,3	15.00	5.00	25.00	0,623		
	G.Spor	29	14,66	6,32	14.00	5.00	25.00			
26 ve üzeri	Espor	34	14,21	6,19	12.50	5.00	25.00	0,286		
	G.Spor	10	11,50	3,53	11.00	7.00	18.00			
Kendiliğinden-Anlık	19 yaş ve altı	Espor	95	14,58	5,30	15.00	5.00	25.00	0,78	
		G.Spor	58	14,31	5,70	14.50	5.00	25.00		
	20-22	Espor	71	14,57	5,22	13.00	5.00	25.00	0,102	
		G.Spor	138	13,28	5,60	15.00	5.00	25.00		
23-25	Espor	39	12,62	5,45	14.00	5.00	25.00	<b>0,011*</b>		
	G.Spor	29	15,86	5,07	17.00	5.00	25.00			
26 ve üzeri	Espor	34	13,53	6,4	11.00	5.00	25.00	0,844		
	G.Spor	10	13,20	6,66	10.50	5.00	25.00			
<b>PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ</b>	19 yaş ve altı	Espor	95	3,60	0,584	3,67	1.00	5.00	0,742	
		G.Spor	58	3,62	0,56	3,65	1,63	5.00		
	20-22	Espor	71	3,72	0,46	3,73	2,77	5.00	0,681	
		G.Spor	138	3,68	0,59	3,77	1,43	5.00		
23-25	Espor	39	3,70	0,42	3,7	2,73	4,83	0,33		
	G.Spor	29	3,65	0,78	3,46	2,37	4,07			
26 ve üzeri	Espor	34	3,73	0,46	3,7	2,97	5.00	0,137		
	G.Spor	10	3,39	0,54	3,46	2,37	4.07			

\*p>0,05

Espor ve Geleneksel Spor ile ilgilenen 19 yaş ve altı ve 26 yaş ve üzeri oyuncuların Karar Verme Stilleri alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri

ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ( $p>0,05$ ).

Espor ve Geleneksel Spor ile ilgilenen 20-22 yaş aralığında olan oyuncuların Karar Verme Stilleri alt boyutları ve Problem Çözme Becerileri karşılaştırıldığında Geleneksel Sporcuların Karar verme stilleri alt boyutlarında Kaçınma alt stil puanlarının Espor oyuncularından istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Espor ve Geleneksel Spor ile ilgilenen 23-25 yaş aralığında olan oyuncuların Karar Verme Stilleri alt boyutları ve Problem Çözme Becerileri karşılaştırıldığında Geleneksel Sporcuların Kendiliğinden Anlık alt stil puanlarının Espor oyuncularından istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcularda hiçbir yaş aralığında, Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanların anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.4. Espor ile Geleneksel Spor Yapan Oyuncuların Cinsiyet Değişkenine Göre Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

	Stiller	Cinsiyet	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	P
KARAR VERME	Rasyonel	Kadın	Espor	20	20,15	4,88	22.00	9.00	25.00	0,808
		Kadın	G.Spor	85	20,35	4,42	21.00	5.00	25.00	
		Erkek	Espor	219	20,55	3,55	21.00	5.00	25.00	
		Erkek	G.Spor	150	19,84	4,11	20.00	5.00	25.00	
	Sezgisel	Kadın	Espor	20	18,65	4,08	18.00	11.00	25.00	0,198
		Kadın	G.Spor	85	19,78	3,92	20.00	5.00	25.00	
		Erkek	Espor	219	18,46	4,43	19.00	5.00	25.00	
		Erkek	G.Spor	150	18,69	4,37	19.00	7.00	25.00	
	Bağımlı	Kadın	Espor	20	17,25	5,37	17.00	7.00	25.00	0,844
		Kadın	G.Spor	85	17,54	4,84	18.00	6.00	25.00	
		Erkek	Espor	219	16,91	4,72	17.00	5.00	25.00	
		Erkek	G.Spor	150	17,27	4,46	17.00	5.00	25.00	
	Kaçınma	Kadın	Espor	20	12,80	4,8	13.00	5.00	25.00	0,716
		Kadın	G.Spor	85	13,54	6.01	14.00	5.00	25.00	
		Erkek	Espor	219	13,44	5,68	13.00	5.00	25.00	
		Erkek	G.Spor	150	13,75	5,78	14.00	5.00	25.00	
Kendiliğinden-Anlık	Kadın	Espor	20	14,45	5,61	15.00	5.00	25.00	0,825	
	Kadın	G.Spor	85	14,13	5,66	13.00	5.00	25.00		
	Erkek	Espor	219	13,66	5,48	13.00	5.00	25.00		
	Erkek	G.Spor	150	14,88	5,56	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	Kadın	Espor	20	3,69	0,62	3.83	2,13	4,57	0,485	
	Kadın	G.Spor	85	3,62	0,59	3,63	1,63	5		
	Erkek	Espor	219	3,67	0,50	3,67	1.00	5.00		
	Erkek	G.Spor	150	3,67	0,62	3,77	1.43	5.00		

\* $p<0,05$

Espor ve Geleneksel Spor ile İlgilenen Kadın ve Erkek Oyuncuların cinsiyet değişkenine göre, Karar Verme Stilleri alt boyutları ve Problem Çözme Becerileri karşılaştırıldığında Geleneksel Sporcularla İlgilenen Erkek Oyuncuların Kendiliğinden Anlık Alt Stil Puanlarının Espor Erkek oyuncularından istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların cinsiyet değişkenine göre, Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılmasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.5. Grup İçi Cinsiyet Değişkenine Göre Katılımcıların Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

KARAR VERME	Stiller	Cinsiyet	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	P
	Rasyonel	Kadın	Espor	20	20,15	4,88	22.00	9.00	25.00	0,97
Erkek		Espor	219	20,55	3,55	21.00	5.00	25.00		
Kadın		G.Spor	85	20,35	4,42	21.00	5.00	25.00	0,215	
Erkek		G.Spor	150	19,83	4,11	20.00	5.00	25.00		
Sezgisel		Kadın	Espor	20	18,65	4,08	18.00	11.00	25.00	0,954
		Erkek	Espor	219	18,46	4,43	19.00	5.00	25.00	
		Kadın	G.Spor	85	19,78	3,92	20.00	5.00	25.00	0,065
		Erkek	G.Spor	150	18,69	4,37	19.00	7.00	25.00	
Bağımlı	Kadın	Espor	20	17,25	5,37	17.00	7.00	25.00	0,759	
	Erkek	Espor	219	16,91	4,72	17.00	5.00	25.00		
	Kadın	G.Spor	85	17,54	4,84	18.00	6.00	25.00	0,518	
	Erkek	G.Spor	150	17,27	4,46	17.00	5.00	25.00		
Kaçınma	Kadın	Espor	20	12,80	4,8	13.00	5.00	22.00	0,737	
	Erkek	Espor	219	13,43	5,68	13.00	5.00	25.00		
	Kadın	G.Spor	85	13,54	6,01	13.00	5.00	25.00	0,791	
	Erkek	G.Spor	150	13,75	5,78	14.00	5.00	25.00		
Kendiliğinden- Anlık	Kadın	Espor	20	14,45	5,61	14.00	5.00	25.00	0,578	
	Erkek	Espor	219	13,66	5,48	13.00	5.00	25.00		
	Kadın	G.Spor	85	14,13	5,66	13.00	5.00	25.00	0,309	
	Erkek	G.Spor	150	14,88	5,56	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	Kadın	Espor	20	3,69	0,62	3.83	2,13	4,57	0,512	
	Erkek	Espor	219	3,67	0,50	3,67	1.00	5		
	Kadın	G.Spor	85	3,62	0,59	3,63	1.63	5.00	0,265	
	Erkek	G.Spor	150	3,67	0,62	3,77	1.43	5.00		

$p>0,05$

Grup içi cinsiyet değişkenine göre, espor oyuncularının ve geleneksel sporcuların Karar Verme Stilleri alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.6. Espor ve Geleneksel Sporla ilgilenen Oyuncuların Eğitim değişkenine göre Karar Verme ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

	Stiller	Eğitim	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	P
KARAR VERME	Rasyonel	Lise	Espor	87	20,02	4,3	20.50	5.00	25.00	0,619
		Lise	G.Spor	32	19,71	4,16	20.00	10.00	25.00	
		Üniversite	Espor	152	20,82	3,24	21.00	11.00	25.00	0,274
		Üniversite	G.Spor	203	20,10	4,22	20.00	5.00	25.00	
	Sezgisel	Lise	Espor	87	18,44	4,51	18.50	7.00	25.00	0,649
		Lise	G.Spor	32	18,74	4,93	20.00	10.00	25.00	
		Üniversite	Espor	152	18,46	4,34	19.00	5.00	25.00	0,128
		Üniversite	G.Spor	203	19,73	4,13	20.00	5.00	25.00	
	Bağımlı	Lise	Espor	87	17,26	4,81	18.00	6.00	25.00	0,469
		Lise	G.Spor	32	16,94	5,12	15.00	11.00	25.00	
		Üniversite	Espor	152	16,74	4,75	17.00	5.00	25.00	0,128
		Üniversite	G.Spor	203	17,44	4,53	18.00	5.00	25.00	
	Kaçınma	Lise	Espor	87	13,95	5,65	14.00	5.00	25.00	0,416
		Lise	G.Spor	32	13,13	5,9	13.00	5.00	25.00	
		Üniversite	Espor	152	13,09	5,58	12.00	5.00	25.00	0,268
		Üniversite	G.Spor	203	13,76	5,87	14.00	5.00	25.00	
Kendiliğinden-Anlık	Lise	Espor	87	14,28	5,19	14.00	5.00	25.00	0,926	
	Lise	G.Spor	32	14,19	6,01	15.00	5.00	25.00		
	Üniversite	Espor	152	13,39	5,65	13.00	5.00	25.00	<b>0,025*</b>	
	Üniversite	G.Spor	203	14,69	5,55	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	Lise	Espor	87	3,61	0,64	3,67	1.00	4.90	0,865	
	Lise	G.Spor	32	3,60	0,72	3,6	1.90	4.93		
	Üniversite	Espor	152	3,71	0,42	3,7	2.93	5.00	0,592	
	Üniversite	G.Spor	203	3,67	0,59	3,77	1.43	5.00		

\*p<0,05

Espor ve Geleneksel Sporla ilgilenen oyuncuların Eğitim değişkenine göre Karar Verme Stilleri alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında Geleneksel sporla ilgilenen Üniversite öğrencilerinin Kendiliğinden-Anlık alt stil puanlarının espor oyuncularından istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (p<0,05).

Espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların eğitim değişkenine göre, Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılmasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir (p>0,05).

Tablo 7.7. Oyuncuların Karar Verme Stillерinin ve Problem Çözme Becerilerinin Spor Yapma Yılına Göre Karşılaştırılması

	Stiller	Spor Yılı	Grup	N	Ort.	Ss	Medyan	Min.	Max	P
<b>KARAR VERME</b>	Rasyonel	1-5 yıl	Espor	98	20,39	3,74	20.00	5.00	20.00	0,869
			G.Spor	35	20,34	4,25	21.00	5.00	25.00	
		6-10 yıl	Espor	93	20,44	3,8	21.00	9.00	25.00	0,348
			G.Spor	107	19,73	4,44	20.00	5.00	25.00	
	11-15 yıl	Espor	36	20,97	3,2	21.00	12.00	25.00	0,548	
		G.Spor	82	20,33	3,97	20.00	5.00	25.00		
	16 yıl ve üzeri	Espor	12	20,75	3,76	21.50	15.00	25.00	0,476	
		G.Spor	11	19,55	4,05	20.00	13.00	25.00		
	Sezgisel	1-5 yıl	Espor	98	18,44	4,74	19.00	7.00	25.00	0,63
			G.Spor	35	18,89	4,23	19.00	5.00	25.00	
		6-10 yıl	Espor	71	18,57	4,01	18.00	5.00	25.00	0,096
			G.Spor	138	19,47	4,32	20.00	10.00	25.00	
	11-15 yıl	Espor	39	18,36	4,43	19.00	8.00	25.00	0,694	
		G.Spor	29	18,74	4,15	20.00	7.00	25.00		
	16 yıl ve üzeri	Espor	34	18,42	4,75	19.00	8.00	25.00	0,926	
		G.Spor	10	18,55	4,34	18.00	10.00	25.00		
	Bağımlı	1-5 yıl	Espor	98	17,26	4,75	17.50	5.00	25.00	0,827
			G.Spor	35	17,54	4,98	18.00	6.00	25.00	
		6-10 yıl	Espor	71	16,69	4,86	17.00	5.00	25.00	0,253
			G.Spor	138	17,50	4,79	18.00	6.00	25.00	
11-15 yıl	Espor	39	16,83	4,75	16.00	7.00	25.00	0,837		
	G.Spor	29	17,03	4,33	17.00	5.00	25.00			
16 yıl ve üzeri	Espor	34	16,67	4,55	17.00	7.00	25.00	0,709		
	G.Spor	10	17,91	3,61	17.00	13.00	24.00			
Kaçınma	1-5 yıl	Espor	98	13,62	5,79	13.00	5.00	25.00	0,243	
		G.Spor	35	12,23	5,28	11.00	5.00	23.00		
	6-10 yıl	Espor	71	13,18	5,38	13.00	5.00	25.00	0,304	
		G.Spor	138	14,09	6,06	15.00	5.00	25.00		
11-15 yıl	Espor	39	12,89	5,94	14.50	5.00	25.00	0,497		
	G.Spor	29	13,65	5,89	15.00	5.00	25.00			
16 yıl ve üzeri	Espor	34	14,50	5,16	12.50	7.00	25.00	0,877		
	G.Spor	10	14,45	5,16	11.00	7.00	24.00			
Kendiliğinden-Anlık	1-5 yıl	Espor	98	14,19	5,68	14.00	5.00	25.00	0,774	
		G.Spor	35	14,49	5,62	15.00	5.00	25.00		
	6-10 yıl	Espor	71	13,51	5,39	14.00	5.00	25.00	0,035*	
		G.Spor	138	15,16	5,54	15.00	5.00	25.00		
11-15 yıl	Espor	39	13,17	5,32	12.50	5.00	25.00	0,433		
	G.Spor	29	14,00	5,64	15.00	5.00	25.00			
16 yıl ve üzeri	Espor	34	13,25	5,49	12.50	5.00	25.00	0,666		
	G.Spor	10	14,18	5,98	13.00	5.00	23.00			
<b>PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ</b>	1-5 yıl	Espor	98	3,63	0,55	3,63	1.00	5.00	0,503	
		G.Spor	35	3,65	0,53	3,77	1,8	4,47		
	6-10 yıl	Espor	71	3,69	0,50	3,67	2.13	4,9	0,903	
		G.Spor	138	3,63	0,64	3,7	1,63	5.00		
11-15 yıl	Espor	39	3,70	0,38	3,71	2,97	4.90	0,456		
	G.Spor	29	3,69	0,60	3,8	1,43	5.00			
16 yıl ve üzeri	Espor	34	3,72	0,60	3,65	2,7	5.00	0,902		
	G.Spor	10	3,63	0,61	3,97	2,67	4,4			

\*p<0,05

1-5 yıl, 11-15 yıl ve 16 üzeri yıl süreyle Espor ve Geleneksel sporla ilgilenen oyuncular arasında Karar Verme Stilleri alt boyut puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0,05$ ).

6-10 yıl arası süreyle Espor ve Geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Kendiliğinden Anlık Karar Verme alt boyut puanlarının Espor oyuncularına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanlarda spor yılı değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.8. Espor oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Yaşadığı Yer Değişkenine göre Karar Verme ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

KARAR VERME	Stiller	Yaşadığı Yer	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	p
	KARAR VERME	Rasyonel	İl Merkezi	Espor	170	20,69	3,53	21.00	5.00	25.00
İl Merkezi			G.spor	131	20,07	4,12	20.00	5.00	25.00	
İlçe Merkezi			Espor	69	20,07	4	21.00	11.00	25.00	0,984
İlçe Merkezi			G.spor	104	19,07	4,36	20.00	5.00	25.00	
Sezgisel		İl Merkezi	Espor	170	18,24	4,44	19.00	5.00	25.00	<b>0,032*</b>
		İl Merkezi	G.spor	131	19,24	4,32	20.00	5.00	25.00	
		İlçe Merkezi	Espor	239	19,07	4,27	19.00	8.00	25.00	0,753
		İlçe Merkezi	G.spor	235	18,86	4,14	19.00	7.00	25.00	
Bağımlı		İl Merkezi	Espor	170	16,86	4,84	17.00	5.00	25.00	0,186
		İl Merkezi	G.spor	131	17,55	4,61	18.00	6.00	25.00	
		İlçe Merkezi	Espor	239	17,14	4,6	18.00	5.00	25.00	0,846
		İlçe Merkezi	G.spor	235	17,14	4,59	17.00	5.00	25.00	
Kaçınma	İl Merkezi	Espor	170	13,05	5,41	12.00	5.00	25.00	0,771	
	İl Merkezi	G.spor	131	13,30	5,85	14.00	5.00	25.00		
	İlçe Merkezi	Espor	239	14,22	6,02	14.00	5.00	25.00	0,87	
	İlçe Merkezi	G.spor	235	14,15	5,85	14.50	5.00	25.00		
Kendiliğinden-Anlık	İl Merkezi	Espor	170	13,78	5,48	14.00	5.00	25.00	0,163	
	İl Merkezi	G.spor	131	14,68	5,73	15.00	5.00	25.00		
	İlçe Merkezi	Espor	239	13,58	5,53	12.00	5.00	25.00	0,164	
	İlçe Merkezi	G.spor	235	14,52	5,45	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	İl Merkezi	Espor	170	3,67	0,52	3,67	1.00	5.00	0,1	
	İl Merkezi	G.spor	131	3,71	0,58	3,8	1.14	5.00		
	İlçe Merkezi	Espor	239	3,66	0,49	3,73	2.20	4.90	0,622	
	İlçe Merkezi	G.spor	235	3,58	0,63	3,67	1.63	5.00		

\* $p<0,05$

Espor ve Geleneksel Spor ile ilgilenen oyuncuların Yaşadığı Yer Değişkenine göre Karar Verme Stilleri alt boyutları ve Problem Çözme Becerileri karşılaştırıldığında Karar Verme stilleri boyutlarından Sezgisel Stil alt boyut

puanlarının il merkezinde yaşayan Geleneksel Sporcularda istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir( $p<0,05$ ).

Espor oyuncularını ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların yaşadığı yer değişkenine göre, Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılmasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.9. Espor Oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Takımda Yer Alma/Almama Değişkenine Göre Karar Verme Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

	Stiller	Takım	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	p
KARAR VERME	Rasyonel	Evet	Espor	44	20,80	4,5	22.00	5.00	25.00	<b>0,043*</b>
		Evet	G.Spor	134	19,61	4,19	20.00	5.00	25.00	
		Hayır	Espor	195	20,45	3,47	21.00	9.00	25.00	
		Hayır	G.Spor	101	20,57	4,22	21.00	5.00	25.00	
	Sezgisel	Evet	Espor	44	17,57	4,01	18.00	9.00	25.00	0,102
		Evet	G.Spor	134	18,51	4,36	19.00	5.00	25.00	
		Hayır	Espor	195	18,68	4,46	19.00	5.00	25.00	
		Hayır	G.Spor	101	19,84	1,95	20.00	10.00	25.00	
	Bağımlı	Evet	Espor	44	17,39	5,03	17.00	9.00	25.00	0,91
		Evet	G.Spor	134	17,17	4,73	18.00	5.00	25.00	
		Hayır	Espor	195	16,84	4,71	17.00	5.00	25.00	
		Hayır	G.Spor	101	17,63	4,42	17.00	8.00	25.00	
Kaçınma	Evet	Espor	44	12,89	5,78	12.00	5.00	25.00	0,334	
	Evet	G.Spor	134	13,82	5,73	14.00	5.00	25.00		
	Hayır	Espor	195	13,50	5,58	13.00	5.00	25.00		
	Hayır	G.Spor	101	13,49	6,03	14.00	5.00	25.00		
Kendiliğinden-Anlık	Evet	Espor	44	12,18	5,97	10.00	5.00	25.00	<b>0,006*</b>	
	Evet	G.Spor	134	14,78	5,56	15.00	5.00	25.00		
	Hayır	Espor	195	14,07	5,32	14.00	5.00	25.00		
	Hayır	G.Spor	101	14,39	5,67	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	Evet	Espor	44	3,69	0,66	3,68	1.00	4.83	0,632	
	Evet	G.Spor	134	3,60	0,61	3,77	1.63	4.93		
	Hayır	Espor	195	3,67	0,47	3,67	2.43	5.00		
	Hayır	G.Spor	101	3,72	0,59	3,73	1.43	5.00		

\* $p<0,05$

Espor ve Geleneksel sporlarla ilgilenen oyuncuların Takımda yer alma/almama değişkenine göre Karar Verme Stilleri ve Problem Çözme Becerileri Alt boyutları karşılaştırıldığında bir takımda yer alan espor ile ilgilenen oyuncuların Karar Verme Stillerinden Rasyonel Stil alt boyut puanlarının Geleneksel sporculardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Yine aynı değişken istatistiğinde herhangi bir takımda yer almayan Geleneksel Sporlarla ilgilenen oyuncuların Karar Verme Stillerinden Sezgisel stil alt boyut

puanlarının espor ile ilgilenen oyunculardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Takım değişkeninde son olarak bir takımda yer alan Geleneksel Sporlarla ilgilenen oyuncuların Karar Verme Stillerinden Kendiliğinden-Anlık stil alt puanlarının esporla ilgilenen oyunculardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0,05$ ).

Espor oyuncuları ile geleneksel sporcuların takım değişkenine göre, Problem Çözme Becerileri Ölçeğinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında anlamlı bir sonuç tespit edilmemiştir ( $p>0,05$ ).

Tablo 6.10. Espor Oyuncuları ile Geleneksel Sporcuların Resmi Başarı Durumlarına Göre Karar Verme Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması

	Stiller	Resmi Başarı	Grup	N	Ort.	Ss.	Medyan	Min.	Max	p
KARAR VERME	Rasyonel	Var	Espor	67	20,64	4,28	22.00	5.00	25.00	0,504
		Var	G.Spor	111	20,37	4,08	21.00	5.00	25.00	
		Yok	Espor	172	20,47	3,42	20.50	9.00	25.00	0,267
		Yok	G.Spor	124	19,71	4,34	20.00	5.00	25.00	
	Sezgisel	Var	Espor	67	19,13	4,35	20.00	5.00	25.00	0,885
		Var	G.Spor	111	19,35	4,13	20.00	5.00	25.00	
		Yok	Espor	172	18,21	4,39	18.00	7.00	25.00	0,19
		Yok	G.Spor	124	18,85	4,,33	20.00	7.00	25.00	
	Bağımlı	Var	Espor	67	16,40	5,41	16.00	7.00	25.00	0,15
		Var	G.Spor	111	17,51	4,75	18.00	5.00	25.00	
		Yok	Espor	172	17,15	4,48	17.00	5.00	25.00	0,958
		Yok	G.Spor	124	17,24	4,46	17.00	7.00	25.00	
	Kaçınma	Var	Espor	67	13,58	5,64	14.00	5.00	25.00	0,700
		Var	G.Spor	111	13,32	5,92	13.00	5.00	25.00	
		Yok	Espor	172	13,31	5,61	12.50	5.00	25.00	0,293
		Yok	G.Spor	124	13,99	5,8	15.00	5.00	25.00	
Kendiliğinden-Anlık	Var	Espor	67	12,96	5,6	13.00	5.00	25.00	0,102	
	Var	G.Spor	111	14,41	5,89	15.00	5.00	25.00		
	Yok	Espor	172	14,02	5,43	14.00	5.00	25.00	0,194	
	Yok	G.Spor	124	14,78	5,34	15.00	5.00	25.00		
PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ	Var	Espor	67	3,64	0,57	3.67	1.00	4.90	0,276	
	Var	G.Spor	111	3,69	0,56	3,77	1.63	5.00		
	Yok	Espor	172	3,68	0,49	3.67	2.13	5.00	0,985	
	Yok	G.Spor	124	3,62	0,65	3,71	1.43	5.00		

$p>0,05$

Espor ve Geleneksel Spor ile ilgilenen oyuncuların Resmi Başarı durumları Karar Verme Stilleri alt boyut puanları ve Problem Çözme Becerileri ölçeğinden



aldıkları puanlar karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ( $p>0,05$ ).

## 7.TARTIŞMA

Mevcut çalışmamızda espor oyuncularını ve geleneksel sporcuların problem çözme ve karar verme stillerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda grupların yaş, cinsiyet, eğitim durumu, spor yılı, yaşadığı yer, resmi başarı ve bir takımda yer alıp almama durumlarını kapsayan demografik özelliklerinin problem çözme becerisi ve karar verme stillerini ne düzeyde etkilediklerine gruplar arası karşılaştırmalar yapılarak bakılmıştır. Literatürde farklı branşlardan sporcuların problem çözme becerileri ve karar verme stillerinin incelendiği çok sayıda araştırmaya rastlanmıştır. Ancak aynı denek grupları üzerinde hem problem çözme hem de karar verme stillerinin incelendiği araştırmalar kısıtlı sayıdadır.

Çalışmada incelemesi yapılan iki ana grup olan e-spor oyuncularını ve geleneksel spor oyuncularının karar verme stilleri ölçeği alt boyutları ile problem çözme becerisi ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırması Tablo 2’de verilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre Karar verme stilleri ölçeğinin hiçbir alt boyutu ve Problem Çözme Beceri düzeyleri bakımından gruplar arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ). Demir vd.(2018), takım ve bireysel sporcuların karar verme stillerini karşılaştırdığı çalışmada branşlara göre karar verme stilleri alt boyutlarında bir farklılık bulamamışlardır.

**Espor ile geleneksel sporcularının karar verme stilleri ölçeği alt boyutları ölçeğinden aldıkları puanların yaş değişkenine göre karşılaştırması Tablo 3’de verilmiştir.**

Karar verme stilleri alt boyutlarında 20-22 yaş ve 23-25 yaş aralığında yer alan espor oyuncularını ile geleneksel sporcular arasında kaçınma ve kendiliğinden-anlık karar verme becerilerinde anlamlı bir farklılık görülmüştür ( $p<0,05$ ). Buna göre geleneksel sporcuların karar verme stili puanının espor oyuncularından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Diğer yaş gruplarında bu yönden anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Araştırma sonuçlarımızla paralellik göstermeyen, elit oryantring sporcularının karar verme stillerini ve görsel reaksiyon sürelerini yaşa göre karşılaştırıldığı bir çalışmada, sporcuların dikkatli karar verme stillerinin 26 yaş ve üzeri sporcularda daha yüksek olduğu tespit edilmiştir(Pulur vd.2017). Güvendi

vd.(2020),çalışmalarında triatlon sporcularının 15-20 yaş ile 36 yaş ve üzeri gruplarda karar verme stilleri ölçeğinin alt boyutlarından olan panik karar verme, erteleyici ve kaçınan karar verme stillerinde anlamlı farklılıklar tespit etmişlerdir. Kara (2020),karate branşındaki sporcuların karar verme stilleri ile bilişsel esneklik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, yaş ilerledikçe öz saygı ve dikkatli karar vermenin de paralel olarak arttığını, kaçınan karar verme, panik karar verme stillerinin azaldığı sonucuna varmıştır.

**Espor ile geleneksel spor yapan kadın ve erkek oyuncuların karar verme stilleri ölçeği alt boyutları ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılması Tablo 4’de verilmiştir.**

Elde edilen sonuçlara göre espor oynayan ve geleneksel sporlarla uğraşan kadın sporcuların karar verme stilleri ölçeğinin hiçbir alt boyutu bakımından anlamlı bir farklılık görülmemiştir( $p>0.05$ ).

Erkek oyuncular karşılaştırıldığında ise Geleneksel sporlarla ilgilenen erkek sporcuların Kendiliğinden-Anlık Karar verme stilleri alt boyut puanlarının espor oyuncularından daha yüksek olduğu görülmüştür( $p<0.05$ ). Kendiliğinden-Anlık karar verme stili, anında düşünmeden alternatifleri değerlendirmeden hızlıca karar verme sürecidir. Sportif faaliyetlerde sporcular davranışlarını özgürce kullanmak ister. Johnson(2006), bunların öğrenilmiş hazır bilgilere göre gerçekleşmediğini ve sporcunun çoğu zaman oyun içinde önceden hazırlığı yapılmamış kararlar almak durumunda kaldığını belirtmiştir. Sporcuların karar verme sürecinde bilgi ve tecrübelerine dayanarak alternatifler arasından çok hızlı şekilde tercih yapabilmesi, aldıkları kararları uygulamaya koymakta gecikmemeleri bu karar verme stilinin öne çıkmasını etkilemiş olabilir.

**Espor ve Geleneksel Spor Yapan Oyuncuların Cinsiyet Değişkenine göre karar verme stillerinin grup içi karşılaştırmaları Tablo 5’de gösterilmiştir.**

Espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların Karar Verme Stilleri alt boyut puanlarıyla cinsiyet değişkenine göre grup içi karşılaştırması sonucunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir( $p>0.05$ ).

Kuzgun (1992) lise öğrencilerinin karar stratejilerinde cinsiyete bağlı farkları incelemiştir. Çalışma sonucuna göre, kız öğrencilerin erkeklerden daha az içtepsel karar verme tarzını benimsemiş olduklarını ortaya koymaktadır. Buna ek olarak,

kızların erkeklerden daha fazla bağımlı karar verdikleri ve daha çok kararsızlık çektikleri görülmektedir. Kaşık (2009), kız öğrencilerin panik karar verme stilini erkek öğrencilere göre daha çok kullandığını; Temel (2015) ise, erkek öğretmenlerin kadın öğretmenlere göre dikkatli karar verme düzeylerinin yüksek olduğunu tespit etmiştir. Can'ın (2009), üniversite öğrencilerinin akılcı olmayan inançları ve karar verme stillerinin incelenmesi adlı çalışmasında; öğrencilerin panik karar verme stili düzeyleri arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Tiryaki(1997), üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada kız öğrencilerin içtepisel karar verme becerilerinin erkeklerden yüksek olduğunu bulmuştur. Kızların karar verme sürecinde seçenekler üzerinde yeterince düşünmeden ani ve tepkisel karar verdikleri sonucuna varılmıştır. Dilmaç ve Bozgeyikli'nin (2009), öğretmen adaylarının öznel iyi olma ve karar verme stillerinin incelenmesi konulu çalışmasında, cinsiyet değişkeni açısından cinsiyetler arasında erkek öğretmen adaylarının kendiliğinden-anlık karar verme stilleri puanlarının 14,13 ile kadın öğretmen adaylarının puanlarından 13,02 daha yüksek olduğunu bulmuştur.

Literatür taraması incelendiğinde cinsiyetler arası farklılıkların olmadığı çalışmalarında mevcut olduğunu tespit ettik. Kelecek vd. (2013)ve Kara (2020), cinsiyet değişkenine ilişkin yapmış oldukları analiz sonucunda, karar verme stilleri puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna varılmışlardır.

Öte yandan çalışmamızda espor erkek oyuncuların oranı %91,6, espor kadın oyuncuların oranı %8,36'dır. Espor kadın oyuncuların oranının erkek ortalamasının çok fazla altında kaldığını söyleyebiliriz. Kadın oyuncuların katılım oranının yetersiz olması konusunda yapmış olduğumuz literatür araştırmasında konuyla ilgili çalışmaların yapıldığı görülmüştür. Mustafaoğlu vd. (2018), espor oyuncularının demografik özelliklerini incelediği çalışmasında espor oyuncularının daha çok erkeklerden oluştuğunu tespit etmiştir. Akın (2008)Türkiye'de ki elektronik sporcular üzerine yaptığı çalışmada katılımcıların %93.1nin erkek oyunculardan oluştuğunu belirtmiştir. Akın, yapmış olduğu çalışmanın sonucunda erkeklerin elektronik spor oyunlarında bayanlardan daha çabuk karar verdiğini, liderlik özelliklerinin daha fazla olduğunu ve oyuna daha iyi konsantre olduklarını belirtmişlerdir. Ecevit vd. (2018), tarafından yapılan bir çalışmada erkeklerin kadınlara göre bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi göstermesi elektronik sporun

cinsiyete göre farklılık gösterdiğinin açıkça göstergesi olduğu belirtilmiştir. Değer (2019), kadınlar için espor tüketimi isimli çalışmasında kadınların espor oyunlarına yeterince ilgi göstermemesindeki nedeni erkeklerin küçük yaşlardan itibaren video oyunlarına daha fazla maruz kalmaları olduğunu belirtmiş ve bu nedenden dolayı erkeklerin, kadınlara kıyasla daha fazla deneyime sahip olduğunu ve kadınlardan daha fazla oyun oynadıklarını tespit etmiştir. Eğer kadınlar da oyunlara daha fazla zaman ayırırsa yetenek farkı kalmayacağını düşünmektedir (Kim 2017). Ayrıca Gray'in (2012) yapmış olduğu çalışmada kadın oyuncuların oyunlar esnasında erkekler tarafından önyargılı davranışlara, hatta uygunsuz mesajlar ve cinsel içerikli şakalara maruz kalmaları nedeniyle oyunlardan soğudukları ve bıraktıkları tespit edilmiştir.

**Espor ve geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların Karar Verme Stilleri ölçeği alt boyutları puanlarının eğitim değişkenine göre karşılaştırması Tablo 6'da verilmiştir.**

Elde edilen sonuçlara göre geleneksel sporla uğraşan üniversite öğrencilerinin Kendiliğinden-Anlık karar verme becerilerinin espor oyuncularından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Literatür taraması incelendiğinde çalışmamızla birebir örtüşen çalışmalara rastlanmamıştır. Ancak benzerlik gösteren çalışmalar literatürde yer almaktadır. Çalışmalarda eğitim düzeyi arttıkça karar verme becerilerinin arttığı görülmektedir. Dinçer'in (2013), spor yöneticilerinden doktora mezunlarının dikkatli karar verme becerilerinin yüksek lisans mezunlarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Toygar (2011), hastane yönetiminde yer alan yöneticilerin karar verme stilleri ve problem çözme becerilerinde anlamlı farklılık gözlenmiştir. Literatür incelendiğinde karar verme stilleriyle eğitim düzeyi arasında anlamlı ilişkinin olmadığı çalışmalara da rastlanmıştır. Aygün (2018) ve Pulur (2017), elit sporcuların karar verme düzeylerini araştırdığı çalışmasında karar verme stilleri alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulamamıştır. Kurban (2015), okul yöneticileri üzerine yapmış olduğu çalışmada, yüksek lisans ve lisans/önlisans düzeyinde eğitim seviyesine sahip yöneticilerin kararlarını genellikle rasyonel karar verme stiline dayanarak aldığı; sezgisel, bağımlı, kaçınmacı ve kendiliğinden karar alma davranışları içerisinde çok sık bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporcuların Karar Verme Stilleri ölçeği alt boyut puanları spor yılı değişkenine göre Tablo 7'de belirtilmiştir.**

Sadece 6-10 yıllık süre aralığında spor yapan geleneksel sporcuların kendiliğinden-anlık karar verme becerilerinin esporcular anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ( $p<0,05$ ).Literatür incelememizde çalışmamıza benzerlik gösterecek bir araştırmaya rastlanmamıştır. Kelecek ve ark. (2013) sporcuların karar verme stillerinin spor yılına göre karşılaştırılmasına yönelik yaptığı çalışmada, karar verme stillerinin spor yılına göre farklılaşmadığını bulmuşlardır. Güvendi ve arkadaşlarının(2020) da triatlon sporcularının zihinsel dayanıklılıklarının karar verme stilleri ile ilişkisini inceledikleri çalışmada, spor yıllarına göre karar verme stilleri ölçeğinin alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Akpınar (2015), üniversitede okuyan hokeycilerin karar verme stilleriyle hokey oynama yılları değişkeni arasında bir farklılık bulamamıştır. Yukarıda ki çalışmaların aksine Kara (2020) karate branşındaki sporcuların karar verme stilleri ile bilişsel esneklik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada, karar verme stillerinden kaçınan karar verme ve panik karar verme ile spor yılları arasında negatif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişkiler tespit etmiştir.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Karar Verme Stilleri ölçeğinin alt boyut puanlarının yaşadığı yer değişkenine göre karşılaştırması Tablo 8’de verilmiştir.**

Elde edilen sonuçlar, il merkezi değişkenine göre geleneksel sporlarla uğraşan sporcular ve espor oyuncularını arasında sezgisel karar verme stili puanlarında anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir. Bu farklılık geleneksel sporcular lehinde ortaya çıkmıştır. Çalışmamızla paralellik gösterecek bir çalışmaya rastlanmamıştır. Literatür incelemesinde çoğunlukla yaşadığı yer değişkenine göre bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Avşaroğlu (2007) de üniversite öğrencilerinin karar verme becerilerinin öğrencilerin yaşamlarının çoğunu geçirdikleri yer değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Akpınar (2015), üniversitede okuyan hokeycilerin karar verme stilleriyle yer değişkeni arasında bir farklılık bulamamıştır.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporcuların Karar Verme Stilleri ölçeğinin alt boyut puanları takım değişkenine göre Tablo 9’da verilmiştir.**

Takım değişkeni, espor ve geleneksel sporlarla ilgilenen oyuncuların resmi bir kulüpte veya takımda yer alma durumunu belirtmektedir. Elde ettiğimiz sonuçlara göre bir takımda veya resmi kulüpte yer alan espor ile ilgilenen oyuncular ile

geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların karar verme stilleri alt boyutları karşılaştırıldığında *rasyonel* karar verme stilinin espor oyuncularının lehine olduğu, kendiliğinden–anlılık karar verme stilinin geleneksel sporcularda daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Herhangi bir takımında veya kulüpte yer almayan espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların karar verme stilleri alt boyutları karşılaştırıldığında geleneksel oyuncuların *sezgisel* karar verme stillerinin espor oyuncularına göre daha yüksek olduğu bulunmuştur ( $p<0.05$ ).

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporcuların Karar Verme Stilleri ölçeği alt boyut puanları resmi başarı değişkenine göre Tablo 10’da verilmiştir.**

Çalışmamızda ulusal müsabakalarda ilk üç dereceye girmiş olmak ve uluslararası turnuvalara, yarışma ve müsabakalara katılmış olmak resmi başarıya sahip olmanın kriteri olarak kabul edilmiştir. Çalışmada resmi başarı elde eden sporcular, espor oyuncularının %28’ini oluştururken, geleneksel sporcularda ise % 47,2’ye karşılık gelmektedir. Elde edilen sonuçlara göre espor ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların karar verme stilleri alt boyutları puanlarında resmi başarı değişkeni yönünden anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0,05$ ). Literatüre göre bu sonuçları destekleyecek bazı çalışmalar mevcuttur. Güvendi ve ark.(2020) triatlon sporcularının zihinsel dayanıklılıklarının karar verme stilleri ile ilişkisini incelediği çalışmada milli sporcular ile milli olmayan sporcuların karar verme stilleri ölçeğinin alt boyutlarında anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır. Başka bir çalışmada Aygün (2018), elit buz hokeyi sporcularının benlik saygısı ve karar verme düzeylerinin milli olma durumuna göre karar verme stilleri puan ortalamalarında anlamlı farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan Kara (2020), karate branşındaki sporcuların karar verme stilleri ile bilişsel esneklik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada milli olmayan sporcuların panik karar verme stil puan ortalamasının(3,43) milli olan sporcuların (2,58) ortalamasından daha yüksek olduğunu bulmuştur.

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının grup değişkenine göre karşılaştırması Tablo 2’de verilmiştir.**

Elde edilen sonuçlara göre espor oyuncuları ve geleneksel sporcuların problem çözme beceri ölçeğinden aldıkları puanların grup değişkenine göre karşılaştırılması

sonucunda anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p>0.05$ ). Kat (2009), bireysel ve takım sporcularının problem çözme becerilerini karşılaştırdığı çalışmada, takım sporcularının ortalama puanlarını 96,53, bireysel sporcuların ortalama puanlarını ise 93,13 olarak tespit etmiştir. Sözen ve arkadaşları farklı branşlarda ki sporcuların stres düzeyleri ve problem çözme becerilerini karşılaştırdığı çalışmada, futbol, voleybol ve basketbol branşlarında ki sporcuların problem çözme envanterinden aldıkları toplam puana göre anlamlı bir sonuç bulunmamışlardır.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeđi puanlarının yaş deđişkenine göre karşılaştırması Tablo 3’de verilmiştir**

Espor ve geleneksel sporlarla ilgilenen oyuncuların problem çözme becerileri ölçeđinden aldıkları puanlar yaş deđişkenine göre karşılaştırıldığında anlamlı bir sonuç elde edilmemiştir ( $p>0.05$ ). Yaş durumunun, problem çözme becerisini etkilemediđi görülmektedir. Öztürk vd.(2016), judocuların yaş deđişkenine göre problem çözme becerisi puanlarında anlamlı bir farklılık tespit etmemişlerdir. Kat (2009), araştırmasına katılan bireysel ve takım sporcularının problem çözme becerileri toplam puanları ile yaşları arasında anlamlı bir farklılık görmemiştir. Ancak problem çözme envanterinin alt boyutlarından kaçınan yaklaşım ve deđerlendirici yaklaşım toplam puanlarında anlamlı farklılıklar bulmuştur. Taylan (1990), üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiđi çalışmada yaşın yükseldikçe öğrencilerin problem çözme konusunda kendilerini daha yeterli bulduđunu saptamıştır.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeđi puanlarının cinsiyet deđişkenine göre karşılaştırması Tablo 4’de verilmiştir.**

Çalışmamızda espor oyuncularını ile geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların problem çözme becerileri ölçeđinden aldıkları puanlar cinsiyet deđişkenine göre karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ). Literatür incelemesinde çalışmayla aynı yönde sonuç bildiren Özdemir (2021), elit ve elit olmayan güreşçilerin problem çözme becerileri alt boyut puanlarının cinsiyete göre farklılaşmadığını ortaya koymuştur. Öte yandan erkeklerin Problem Çözme Becerilerinin daha yüksek olarak bulunduđu çalışmalar da mevcuttur. Öztürk vd.

(2016), tarafından yapılan judocuların problem çözme becerilerinin ve sportif güven düzeylerini inceledikleri çalışmada cinsiyet değişkeni açısından erkeklerin problem çözme becerileri puanlarının kızlardan daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Bezci'nin (2010), taekwondo antrenörleri üzerine gerçekleştirdiği çalışmada kadın taekwondo antrenörlerin lehine bir sonuç bulmuşlardır. Türe (2019), judocuların problem çözme ve sportif güven düzeylerini belirlemek amacıyla yapmış olduğu çalışmada cinsiyet değişkenine göre erkek judocuların puanlarının kızlardan yüksek olduğunu belirlemiştir.

**Espor ve Geleneksel Spor Yapan Oyuncuların Cinsiyet Değişkenine göre Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının grup içi karşılaştırmaları Tablo 5'da gösterilmiştir.**

Çalışmamızda espor oyuncuları ile geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların problem çözme becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar grup içi cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ).

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının eğitim değişkenine göre karşılaştırması Tablo 6'da verilmiştir.**

Çalışmamızda espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların problem çözme becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar eğitim değişkenine göre karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ). Öztürk vd. (2016), judocuların problem çözme becerilerini ve sportif güven düzeylerini incelediği çalışmada eğitim değişkenine göre problem becerisi puanlarının üniversite öğrencilerinde daha yüksek olduğunu bulunmuştur. Ferah (2000), harp okulu öğrencileri üzerine yaptığı çalışmada, problem çözme beceri algıları ile problem çözme yaklaşım biçimlerinin sınıf değişkenleri açısından farklılaşmadığını tespit etmiştir. Aydın(2017), su topu sporcularının stres düzeyleri ve problem çözme becerilerinin eğitim durumuna göre farklılığını incelemiş ve anlamlı bir sonuç bulamamıştır.

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının spor yılı değişkenine göre karşılaştırması Tablo 7'de verilmiştir.**



Araştırmamızda, espor oyuncularını ile geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların problem çözme becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar spor yılı değişkenine göre karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ). Benzerlik gösteren çalışmaları incelediğimizde anlamlı farklılıklar olduğunu tespit ettiğimiz çalışmalara rastladık. Pulur vd. (2012), farklı branşlardaki üniversiteli sporcuların problem çözme becerilerini karşılaştırdığı çalışmasında, sporcuların spor yılı değişkeninde anlamlı farklılık bulamamıştır.

Literatür incelemelerimizde bu durumun aksini ortaya koyan çalışmalara rastlamaktayız. Mızrak ve Katkat (2003), eğitim fakültesinde öğrenim gören öğretmen adaylarının problem çözme becerilerinin sınıflara göre farklılık gösterip göstermediğine baktığı çalışmada sınıfların yükseldikçe problem çözme becerisinin de arttığını tespit etmişlerdir. Kat (2009), bireysel sporcularla takım sporcularının stres düzeyleri ve problem çözme becerilerini karşılaştırdığı çalışmasında katılımcıların problem çözme envanteri toplam puanlarında spor yaşlarına göre anlamlı bir farklılık bulamamıştır. Ancak ölçeğin düşünen alt boyutu, kendine güvenen alt boyutu ve planlı yaklaşım alt boyutunda anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının yaşadığı yer değişkenine göre karşılaştırması Tablo 8’de verilmiştir.**

Espor oyuncularının ve geleneksel sporcuların problem çözme becerisi ölçeğinden aldıkları puanlar yaşadığı yer değişkenine göre karşılaştırıldığında anlamlı bir sonuç elde edilmemiştir ( $p>0,05$ ). Aslan (2012) fen ve teknoloji öğretmen adaylarının problem çözme becerilerini incelediği çalışmada, yerleşim birimi bakımından bir farklılık bulamamıştır.

**Espor oyuncularını ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının takım değişkenine göre karşılaştırması Tablo 9’de verilmiştir.**

Espor oyuncularının ve geleneksel sporcuların problem çözme becerisi ölçeğinden aldıkları puanlar takımda yer alma ve almama değişkenine göre karşılaştırıldığında anlamlı bir sonuç elde edilmemiştir ( $p>0,05$ ). Literatürde bu sonuca tezatlık ya da paralellik teşkil eden herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

**Espor oyuncuları ve geleneksel sporla ilgilenen oyuncuların Problem Çözme Becerisi ölçeği puanlarının resmi başarı değişkenine göre karşılaştırması Tablo 10'da verilmiştir.**

Çalışmamızda, espor oyuncuları ve geleneksel sporlarla uğraşan sporcuların problem çözme becerisi ölçeğinden aldıkları puanlar resmi başarı değişkenine göre karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p>0.05$ ). Literatür incelemesinde benzer sonuçları olan çalışmalara rastlanmıştır. Öztürk ve arkadaşlarının (2016), judocuların problem çözme ve sportif güven düzeylerini incelediği çalışmada milli olma ve olmama durumunun problem çözme becerisi üzerinde anlamlı olmadığını tespit etmiştir. Acar(2019), bocce sporcularının stresle başa çıkma ve problem çözme becerileri üzerine yaptığı çalışmada milli sporcularla milli olmayan sporcular arasında anlamlı farklılık bulamamıştır. Resmi başarı değişkeninin Problem çözme becerisi ile anlamlı ilişkinin yer aldığı çalışmalarda mevcuttur. Özdemir (2021), elit ve elit olmayan güreşçilerin kişilik özellikleri ile problem çözme ilişkisini incelediği çalışmada problem çözme becerisi ölçeği alt boyutlarından olan planlı yaklaşım puanlarının milli sporcularda daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Erim vd. (2019), masa tenisi sporcularının problem çözme becerilerinin alt boyut puan toplamalarının milli sporcuların lehine olduğunu bulmuştur.

## 8. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

20-22 yaş ve 23-25 yaş aralığında yer alan geleneksel sporcuların *kaçınma ve kendiliğinden-anlık* karar verme becerileri espor oyuncularından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Diğer yaş gruplarında bu yönden anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Esporcu ve geleneksel sporcu kadınların karar verme stilleri hiçbir alt boyuta göre farklılık göstermemektedir.

Geleneksel sporları yapan erkek oyuncuların Kendiliğinden-Anlık Karar verme stillerinin espor oyuncularından daha yüksek olduğu görülmüştür.

Hem espor, hem de geleneksel spor oyuncularında kadın ve erkekler arasında karar verme stillerine göre herhangi bir farklılık bulunmamıştır. Bununla birlikte geleneksel spor yapan kadın sporcuların sezgisel Karar verme stili ortalama puanlarının erkek sporculardan görece daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Üniversite öğrencilerinde geleneksel spor yapanların *Kendiliğinden-Anlık* karar verme becerileri, espor oyuncularından daha yüksek olarak bulunmuştur.

6-10 yıllık süre aralığında spor yapan geleneksel sporcuların *kendiliğinden-anlık* karar verme becerilerinin esporcular anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür.

İl merkezinde yaşayan geleneksel sporcuların *sezgisel karar verme stili* puanları espor oyuncularından daha yüksek olarak bulunmuştur.

Bir takımda veya resmi kulüpte yer alan espor oyuncularının *rasyonel* karar verme stili puanlarının geleneksel sporculardan daha yüksek olduğu görülürken, geleneksel sporcularda ise *kendiliğinden-anlık* karar verme stiline espor oyuncularından daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Bir takımda veya kulüpte yer almayan geleneksel oyuncuların *sezgisel* karar verme stillerinin espor oyuncularına göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Hem espor hem de geleneksel sporculara bakıldığında resmi başarı yönünden karar verme stillerinde hiçbir anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Tüm grup karşılaştırmasına göre Espor ve Geleneksel spor oyuncularının problem çözme becerilerinde anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmüştür.

Hem Espor, hem de geleneksel spor oyuncularının problem çözüme becerilerinin yaş, cinsiyet, eğitim, spor yılı, yaşadığı yer, takım veya kulüpte yer alma ve resmi başarı değişkenlerinin hiçbirine göre farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Hem Espor, hem de geleneksel spor oyuncularının problem çözüme becerilerinin cinsiyetlerine göre kendi grupları içinde farklılaşmadığı sonucuna ulaşıldı. Öneriler;

1. Bu araştırma, espor oynayan gençlerin çoğunlukla (74,89%) üniversite öğrencilerinden oluştuğunu, bir alt kademe olan lise düzeyinde öğrenim gören gençlerin espora yöneliminin daha az olduğunu (25.10%) göstermiştir. Sporda karar verme süreci spora başlama yaşıyla ve yapılan spor dalında müsabaka şartlarına sıkça maruz kalmakla çok yakından ilişkilidir. Daha erken dönemde bir spor dalının dinamiklerini kavramaya başlayan bireyler, yarışmalarda karşılaştıkları durumlar ve problemleri çözüme ulaştırmak için daha hızlı ve doğru kararlar alırlar. Ortaokul ve lise dönemlerindeki çocuk ve gençlerin sağlıklı biçimde espora yönelmesi için gerekli ortamın oluşturulması gerekmektedir. Bu bağlamda ilgili kişi ve kurumların işbirliği içinde çalışması önerilmektedir.

2. Esporun, üniversitelerin sosyal kültürel ve sportif aktivitelerine dahil edilmesi, espor öğrenci topluluklarının kurulması ve desteklenmesi, espor yapılacak platformların üniversite kampüsleri içinde kurulması, üniversiteler arası espor yarışmalarının düzenlenmesi gibi faaliyetler, espora daha yoğun biçimde katılan üniversite öğrencilerinin daha fazla gelişimlerine katkısı olacak ayrıca yeni katılımcıların da espora yönelmelerini sağlayacaktır.

3. Esporun akademik anlamda gelişimi ve yaygınlaşmasını arttırmak amacıyla spor bilimleri fakültelerinde dersin eğitim müfredatında yer alması sağlanabilir.

4- Çalışmamıza katılan kadın espor oyuncularının oranına baktığımızda (8,36%) kadınların espora yönelmelerinin teşvik edilmesi gerektiği görülmektedir. Ülkemizde kadın espor oyuncuların sayılarını arttırmak amacıyla sadece kadınların katıldığı ligler, turnuvalar düzenlenebilir, karma takımlar oluşturularak motive olmaları sağlanabilir.

5- Ülkemizde espor oyuncu sayısı 700 bini aşkınken bunun sadece 2693 oyuncusu lisanslı olarak müsabakalara katılmaktadır. TESFED yapısını güçlendirmek amacıyla daha fazla oyuncunun lisanslı olması sağlanabilir.

6- Araştırmamız süresince irtibat halinde olduğumuz espor salonlarının büyük şehirlerin dışında internet cafelerden dönüştürülmüş yetersiz donanımlı salonlar olduğunu gördük. İlgili federasyon denetimleriyle espor salonlarının amaca uygun biçimde özelleşmiş hale getirilmesi, oyuncuların daha gerçekçi bir espor deneyimi veren bir ortamda antrenman yapmaları sağlanabilir.

## KAYNAKÇALAR

- Abay Cansabuncu, İ. (2013).Türkiye’de yeni medya yayıncılığı ve yeni medya ürünlerinden bir örnek: Magazin tablet dergisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul,
- Acar, H. (2019). Bocce (volo) sporcularının stresle başa çıkabilme ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi, Master'sthesis, Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aadahl M, Kjaer M, Kristensen JH, Mollerup B, Jorgensen T. (2007)Self-reported physical activity compared with maximal oxygen up take in adults. Eur J CardiovascPrevRehabil.
- Adair, J. (2007). Develop Your Leadership Skills. London and Philadelphia: KoganPage.
- Akpınar,Ö.,Temel,V.,Bırol,S.Ş.,Akpınar,S.,Nas,K.(2015).Üniversitede Okuyan Hokey Sporcularının Karar Verme Stillerinin Belirlenmesi. Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi Eylül Sayı:9
- Akın, E. (2008). "Elektronik spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma", Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Arseven, A. 1994. Alan araştırma yöntemi (ilkeler, teknikler, örnekler). Ankara, Tekişik Matbaası.
- Argan, M. ve Akın, E.(2007). ‘‘Elektronik Spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve’’, Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, s. 64, 9-11, Antalya.
- Argan, M., Özer, A., Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1(2), 1-11.
- Aslan, A. ve Kuru, E. (2002). Profesyonel ve Amatör Futbolcuların Başarı Motivasyonu Farklılıkları ve Sportif Tecrübe ile İlişkisi, Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi: 2, 23–30.
- Aslan, A.E. (2002). Yaratıcı Problem Çözme- Örgütte Kişisel Gelişim, İstanbul, s: 104.
- Aslan, O., Sağır, U.,Ş. (2012) Fen ve Teknoloji Öğretmen Adaylarının Problem Çözme Becerileri. Türk Fen Eğitimi Dergisi Yıl, 9 Sayı 2.
- Aygün, F. D.(2018). Elit buz hokeyi sporcularının benlik saygısı ve karar verme düzeylerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İbrahim Çeçen Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ağrı.
- Aydın, G.(2017)Su Topu Sporcularının Stres Düzeyi Ve Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Avşaroğlu, S. , Üre, Ö. (2007). Üniversite Öğrencilerinin Karar Vermede Özsaygı, Karar Verme ve Stresle Başa Çıkma Stillerinin Benlik Saygısı ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18, 85-100.
- Bacanlı, F. (2008). Kariyer karar verme süreci. R. Özyürek (Editör). Kariyer Yolculuğu. Ankara: Ses Reklam İletişim Hizmetleri.

Bezci, Ş (2010): Taekwando Antrenörlerinin Stresle Başa Çıkma ve Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı. Doktora Tezi, Ankara

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020).Dijital raporlar

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017). Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştayı sonuç raporu. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/U93fp.pdf> adresinden erişilmiştir.

Binark, M. (2007). ‘‘Dijital oyunlar: Sektör, içerik ve oyuncular’’, Folklor Edebiyat Dergisi, C.13, Sayı: 50, s. 4-22-

Borowy, M. (2012). Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. University of British Columbia.

Büyükdüvenci, S. (1987). Eğitim Felsefesi. Yargıçoğlu Matbaası, Ankara.

Can, Ö. (2009). *Üniversite öğrencilerinin akılcı olmayan inançları ve karar verme stillerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Candangil, Özcan, S. (2005). Denetim odakları farklı lise öğrencilerinin bazı kişisel, sosyal ve ailesel özelliklerine göre karar vermede öz-saygı ve kaygı düzeylerinin incelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Carney, C., Wells, C. (1995) Discover the Career Within You. New York: Brook/Cole Publishing Company.

Cengiz, R.,Taşmektepligil, MY. (2016). Spor Üzerine Sosyolojik Bir Çözümleme: Spor Merkezleri (Samsun Örneği), Akademik Bakış Dergisi, 56:220-240.

Cüceloğlu,D. (1999). İnsan ve Davranışı, İstanbul: Remzi Kitapevi, s: 43.

Cüceloğlu,D. (1996). İnsan ve Davranışı Psikolojinin Temel Kavramları, İstanbul, Remzi Kitapevi.

Crawford, Garry, and Victoria K.Gosling.2009.”More Than a Game : Sport-Themed Video Games and Player Narratives Sociology of SportJournal 26: 50-66.

Çetin, M.Ç. (2009) Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Karar verme stilleri, sosyal beceri düzeyleri ve Stresle başa çıkma biçimlerinin bazı değişkenler açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi. Gazi üniversitesi, sağlık bilimleri enstitüsü, doktora tezi, Ankara

Dağlı, A. (2004). Problem Çözme ve Karar Verme, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Sakarya, 2004;2: 741.

Değer, F.(2019). Türk Kadını İçin Yeni Ürün: Espor ve Tüketimi. Yüksek Lisans Tezi, Bolu. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Dewey, J. (1910). How wethink. Lexington, Mass: D.C. Health.

DHA. (2013, Eylül 25). Spor Bakanı Suat Kılıç'tan İki Federasyona Ambargo. Hürriyet: <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/spor-bakani-suat-kilictan-iki-federasyona-ambargo24786415> adresinden alındı

DiFrancisco- Donoghue, J.,&Balentine, J. R. (2018). Collegiate Sport. Current Sports Medicine Reports, 17(4), 117–118. DOI:10. 1249

Dilmaç, B. , Bozgeyikli, H. (2009)Öğretmen Adaylarının Öznel İyi Olma Ve Karar Verme Stilllerinin İncelenmesi. Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt-Sayı: 11-1 2009

Dinçer A, (1995). Anaokuluna devam eden beş yaş grubu çocuklarına kişiler arası problem çözme becerilerinin kazandırılmasında eğitimin etkisinin incelenmesi. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Dinçer, N. (2013). Spor yöneticilerinin karar verme stilleri ile problem çözme becerileri üzerine bir araştırma. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Doğanay, A. (2008). Öğretim İlke ve Yöntemleri, Pegem Akademi, Baran ofset, Ankara, s: 177.

Ecevit, R. G.,Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E. & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. Journal of Health and Sport Sciences (JHSS), 1(1-2), 3

Erim, V., Atasoy, F., vd., (2019). Masa Tenisi Sporcularının Problem Çözme Becerileri ile Ego Durumları Arasındaki ilişkinin incelenmesi: Türkiye Masa Tenisi Federasyonu Süper Lig Örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(2), 947-957.

Erzincanlı, S. (2010). Hemşirelerin eleştirel düşünme eğilimleri ve problem çözme Becerilerinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Kayseri.

Esport Earnings, 2013, <https://www.esportearnings.com/history/2013/games>

Erkal, M. (1978). Sosyolojik Açıdan Spor. Kutsun Yayınevi, İstanbul

Frey,K.S.,Hirschstein,M.K.,Guzzo,B.A.(2000)."Secondstep: preventing aggression by promoting social competence" *Journal of Emotional and Behavioral Disorders* 8(2) 102-112

Ferah, D. (2000): Kara Harp Okulu Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerini Algılamalarının ve Problem Çözme Yaklaşım Biçimlerinin Cinsiyet, Sınıf, Akademik Başarı ve Liderlik Yapma Değişkenleri Açısından İncelenmesi

Gül,İ.,Kızılırmak,İ.,Güler,E.,Yardı,Z. (2017). "Fuar Turizmi Kapsamında Oyun Fuarları: Gaming İstanbul Örneği". *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2, 101-120

Güvendi,B.,Ceyhun,H.C.,Işım,T.A.(2020).Triatlon Sporcularının Zihinsel Dayanıklılıklarının Karar Verme Stilleri ile İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi (UGEAD)*, 6(1): 146-160.



Gray, K. (2012). "Deviantbodies, stigmatize didentities, andracistacts: Examining The experiences of African-Americangamers in Xbox Live". *New Review in Hypermediaand Multimedia 18(4):261-276*.

Grohmann, K. (28 Ekim 2017). "E-sports just got closer to being part of the Olympics". Reuters. 1 Şubat 2018 tarihinde kaynağından arşivlendi. Erişim tarihi: 5 Kasım 2017.

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports–Competitive ve sport recreational activity?. *Sportman age mentreview, 21(1), 14-20*.

Harris, R. (1998). "Introduction to Decision Making". Colifornia: Vanguard University of Southern Colifornia.

Heppner PP, Baumgardner AH, Jakson J. (1985); "Depression and Attributional Style: Are They Related?" *Cognitive Therapy and Research. 9: 105–113*.

Huck, S. (2012). *Reading Statistics and Research*. 6th ed. Boston, MA: Pearson.

<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3080/3072/basinda-biz.aspx>

IeSF (2016). IeSF, Taking Its First Step Towards IOC Recognition. Erişim Tarihi: 02.07.2017, <http://www.ie-sf.org/news/iesf-taking-its-first-step-towards-iocrecognition/>

Iesf.org (2016). Increasing e-Sports Momentum in Europe, Recognition as a Sport. Erişim Tarihi: 04.04.2018. <https://www.ie-sf.org/news/increasing-e-sportsmomentum-in-europe-recognition-as-a-sport/>

İlmez, M., (2010) Bir Kamu Kurumundaki Görevli Yöneticilerin Ve Çalışanların Liderlik Stilleri İle Karar Verme Stilleri Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi, *Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Yönetimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Wheree Sports fit within the definition of "sport". *Quest, 69(1), 1-18*.

Johnson, J.G. (2006). Cognitivemodeling of decisionmakinginsports. *Psychology of Sportand Exercise. 7: 631–52*.

Johnson, R. B., & Christensen, L. B. (2000). *Educationalresearch: Quantitative and qualitative approaches*. Boston: Allyn and Bacon.

Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society, 13(2), 287-299*.

Kabadayı, O. (2020). <https://www.adanzeyeespor.com/2020/05/espore-oyun-turleri-branslari.html>

Kaçar, B. (2008). Lise öğrencilerinin karar stratejileri ve transaksyonel analiz ego durumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul*.

Kalaycı, N. (2001). *Sosyal Bilgilerde Problem Çözme ve Uygulamalar*, Ankara, Gazi Kitabevi.

Kara, M.(2020). Karate Branşındaki Sporcuların Karar Verme Stilleri ile Bilişsel Esneklik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Uygulamalı Bilimler Enstitüsü.

Karasar, N. (2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi, Ankara Nobel Yayın Dağıtım, s: 76.

Karasar, N. (2012). Bilimsel Araştırma Yöntemi, Ankara, Bilim Kitap Kırtasiye Yayınevi.

Kaptan, F., Korkmaz, H. (2001). İşbirliğine dayalı fen öğretiminin öğretmen adaylarının öz-yeterlik düzeylerine etkisi, IV. Fen Bilimleri Eğitimi Kongresi 2000, Milli Eğitim Basımevi, Ankara

Kaşık, D. Z. (2007). *Ergenlerde karar verme stilleri ve algılanan sosyal destek düzeylerinin sosyal yetkinlik beklentisi ve bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya

Kat, H. (2009). Bireysel Sporcularla Takım Sporcularının Stres Düzeyleri Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri

Kelly, K. (1993). THE FIRST ONLINE SPORTS GAME. www.wired.com: <https://www.wired.com/1993/06/netrek/> adresinden alındı

Kelecek, S., Altıntaş, A., Aşçı, H.F.(2013) Sporcuların Karar Verme Stillerinin Belirlenmesi CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi 8(1)

Keleş OB, 2000. Eğitim yöneticilerinde sorun çözme ve denetim odağı ilişkisi. Doktora Tezi, Ankara

Kim, J.S.(2017). “Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends”. *The University of Texas at Austin. Master of Science in Kinesiology*.

Kocadağ Memduh (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi,1(2), 49-52.

Konter, E. Antrenörlük ve Takım Psikolojisi. Palme Yayıncılık; 85-87. 2004,Ankara

Kurban, C.(2015) Bireysel Algılarına Göre Okul Yöneticilerinin Karar Verme Stilleri. Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Kuru, E., (2000). Spor Psikolojisi, Gazi Basımevi, Ankara

Kurt, Ü., (2003) Karar Verme Sürecinde Yöneticilerin Kişilik Yapılarının Etkileri, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara,

Kuzgun, Y. (1992). Karar Stratejileri Ölçeği: Geliştirilmesi ve Standardizasyonu. VII. Ulusal Psikoloji Kongresi Bilimsel Çalışmaları. Editörler: Rüyeyde Bayraktar, İhsan Dağ. Türk Psikologlar Derneği Yayını, 161–170

Kuzgun, Y. (1992). Rehberlik ve psikolojik danışma. ÖSYM Yayınlan Ankara

Kuzgun, Y. (2000). Meslek danışmanlığı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım

Mızrak, O.,Katkat, D. (2003).Öğretmen Adaylarının Pedagojik Eğitimlerinin Problem Çözme Becerisine Etkisi. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, s. 81-87,

Morgan, C.T. Psikolojiye giriş. (Çev: H Arıcı), Meteksan Matbaacılık. 1999,Ankara

Morgan, C.T .Psikolojiye Giriş(Derleyen: Karakaş, S.)Meteksan Yayınevi, 1998,Ankara.

Modesti,P.A.,Pela,I.,Cecioni,I.,Gensini,G.G.,Sernerri,G.,Bartolozzi,G.(1994). “Changes in Blood Pressure Reactivity and 24-Hour Blood Pressure Profile Occuring at Puberty”. *Angiology the Journal of Vascular Disease* 45(6): 443-450.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E.,Yasacı, Z.(2018). E-spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence* | 2018; 19(4):115-122

Nezu AM, D’ Zurilla TJ. Solving Life’s Problems: A5 Step Guide To Enhanced Well Being, New York. Springer Publishing Company. 2007: 4.

Newzoo, (2018). Global esports market report. Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/globalesports-market-report-2018-light/>

Ntv.com.tr. (2014, 2 Nisan) Türkiye’nin ilk lisanslı LOL Espor Turnuvası sona erdi. Erişim adresi:<https://www.ntv.com.tr/turkiye/turkiyenin-ilk-lisansli-lol-espor-turnuvasi-sonaerdi>.

Ocasia, (2017). OCA, Ali sports announce E-Sports partner ship for Hangzhou 2022.Erişim Tarihi: 04.04.2018, <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKEgervtea30hootVhTdtQ>

Ocasia, (2017). OCA, Ali sports announce E-Sports partner ship for Hangzhou 2022. Erişim Tarihi: 24.07.2017, <://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKEgervtea30hootVhTdtQ>

Özdemir, M.(2021)Elit ve Elit Olmayan Güreşçilerin Kişilik Özellikleri İle Problem Çözme Becerisi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Muş

Özel, M. (2009). Ergenlerin denetim odaklarına ve algıladıkları ebeveyn çocuk yetiştirme tutumuna göre karar verme biçimlerinin incelenmesi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Öztürk, Ö. (2007) Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. Ve Kalyoncu, Ö. A “İnternet Bağımlılığı: Kliniği Ve Tedavisi” *Bağımlılık Dergisi*, 8(1): 36-41

Öztürk, A., Bayazıt, B., Gencer, E.( 2016) Judocuların Problem Çözme Becerilerinin Ve Sportif Güven Düzeylerinin İncelenmesi (Trabzon Olimpiyat Hazırlık Merkezi Örneği).Ankara Üniv Spor Bil Fak, 14 (2), 145-151

Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13, 3-18.

Pulur, A., Akcan, O.İ.(2017).Elit oryantiring sporcularının görsel reaksiyon süreleri ile karar verme stilleri arasındaki ilişki. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. Cilt:2 Sayı: 1

Pulur, A., Karabulut, O., Koç, H. (2012). A Review of The Problem-Solving Skills Of High Level Collegiate Athletes From Different Branches, SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 10 (1), 1-6.

Saher, N., Küçükarslan, M. (2000).Gültekin E, ve ark. D. Stres ve Bahsetme Yolları, Emniyet Genel Müdürlüğü Sağlık isleri Dai. Bask. Ruh Sağlığı Merkezi, Ankara; ss 10–11.incelenmesi: Darıca ilçesi örneği (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

Samur, S. (2018).Bilgi Çağında Spor Yönetimi, Gazi Yayınevi, Ankara, 1.Basım.

Sesli, S. (2013). Okul öncesi öğretmenlerinin problem çözme becerileri ile disiplin anlayışlarının incelenmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri.

Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing land scape of the experiences economy. Journal of Marketing Management.

Sonmaz, S. (2002). Problem Çözme Becerisi ile Yaratıcılık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Söylemez, S. (2002). Ergenlerde problem çözme becerisini geliştirmeye yönelik bir grup çalışması programının etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sözen, H., Doğan E., Erdoğan, E.(2012) Farklı Branşlardaki Sporcuların Stres Düzeyleri Ve Problem Çözme Becerilerinin Karşılaştırılması , Journal of the Institute of Social Sciences 9- 2012, 97-110

Scott, S.G., Bruce, R.A. (1995). Decision Making Style: The Development and Assessment of a New Measure. Educational and Psychological Measurement, Vol: 55, No: 5, s. 818-31.

Steers, R. M.,ve Porter, L. W. (1975).Motivation and work behaviour. New York: Mc Graw-Hill.

Stubbs,M.(2017)Everything you need to know about the EsportsIntegrityCoalition.[Online]Availablefrom:<http://www.esportspro.com/articles/people/everything-you-need-to-know-about-the-esport-sintegrity-coalition>.

Sunay, H. (2010). Sporda Organizasyon. (1. Baskı). Gazi Kitabevi, Ankara.

Şahin, P. (2015). Hemşirelerin Problem Çözme Becerilerinin Çeşitli Demografik Özellikleri ile İlişkisi(Adnan Menderes Üniversitesi Uygulama ve Araştırma Hastanesi Örneği), Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, İstanbul.

Şahin, M.F.(2018) Elektronik Sporcular İle Amatör Futbol Kalecilerinin Reaksiyon Zamanlarının İncelenmesi, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun

Tatlıhoğlu, K.ve Deniz M.E. (2011). Farklı öz-anlayış düzeylerine sahip üniversite öğrencilerinin karar vermede öz-saygı, karar verme stilleri ve kişilik özelliklerinin değerlendirilmesi. Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1(2), 19-41.

Taşdelen, A.( 2002). Öğretmen Adaylarının Farklı Psiko Sosyal Değişkenlere Göre Karar Verme Stilleri. Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir,

Taşgıt, M. S. (2012). Üniversitede Öğrencilerin Benlik Saygısı ve Karar Verme Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.

Taşmektepligil, M.Y, Bostancı Ö. (2000). Farklı Özelliklere Sahip Fertlerin Sportif Faaliyetlere Katılımlarını Etkileyen Faktörlerin Belirlenmesi, Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2;0.

Tavlı, O.(2009).Lise Öğrencilerinin Problem Çözme Becerileri ile Tükenmişlikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Tavşancıl, E. (2014).Tutumların Ölçülmesi ve Spss İle Veri Analizi (5. Baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.

Taylan, S. (1990). Heppner'in Problem Çözme Envanterinin Uyarlama, Güvenirlik ve Geçerlik Çalışmaları. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Tekkurşun, D., G., Namlı, S., Hazar, Z., Türkeli, A., ve Cicioğlu, İ. (2018). Bireysel ve takım sporcularının karar verme stilleri ve mental iyi oluş düzeyleri. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1),176-191.

Temel, V. (2015). *Beden eğitimi öğretmenlerinin, problem çözme becerileri, karar verme stilleri ve öfke tarzları*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Tiryaki, M.G.(1998).Üniversite öğrencilerinin Karar Verme Davranışlarının Bazı Değişkenler Açısında İncelenmesi.(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi),Hacettepe Üniversitesi: Ankara.

Toker,C.(2015).DijitalSporlar.www.dijitalsporlar.com:https://dijitalsporlar.com/makaleler/dun yada-espord adresinden alındı.

Tosun, K. (1992). İşletme Yönetiminin Genel Esasları. Ankara: Savaş Yayınları.

Toygar, Ş. A. (2011). Ankara il merkezinde sağlık bakanlığına bağlı hastanelerde görev yapan hastane yöneticilerinin problem çözme ve karar verme becerilerinin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara Üniversitesi, Ankara.

Türe, Ö. A.(2019) . Büyükler Süper Liginde Yarışan Judocuların Problem Çözme Becerileri Ve İnternet Kullanım Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Üçüncüoğlu, M., ve Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 4(2), 34-47.

Yaman, S. (2003). Fen bilgisi eğitiminde probleme dayalı öğrenmenin öğrenme ürünlerine etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, yayınlanmamış doktora tezi.

Yayla, A. (2011) “ İlköğretim 8. Sınıf öğrencilerinin kariyer gelişimleri ile karar verme stilleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi” Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisan tezi, Ankara.

Yavuz, G. Arslan, Ç. Gülten, DC. (2010). The perceived problem Solving skills of primary mathematics and primary Social Science sprospective teachers. Procedia Social and Behavioral Sciences, 2, 1630-1635.

Yılmaz, N. (2004). Öfke ile başa çıkma eğitiminin ve grupla psikolojik danışmanın ergenlerin öfke ile başa çıkabilmeleri üzerindeki etkileri. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. LasVegas.

Wolf, M. (Ed.) (2012). Encyclopedia of Video Games: M-Z. Greenwood. İngiltere

## EKLER

### 1.Kişisel Bilgi Formu

Bu tez çalışmasının amacı espor oyuncularının problem çözme becerileri ile karar verme stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bu bağlamda katılımcılardan toplanacak veriler gönüllülük esasına uygun olarak toplanacaktır. Ulaşan veriler bilimsel amaçları dışında herhangi bir amaçla kullanılmayacaktır. Yürütülen bu araştırmaya sağladığınız katkı için şimdiden teşekkür ederiz.

- Yaşınız

.....

- Cinsiyetiniz

Kadın Erkek

- Eğitim Durumunuz

İlkokul

Ortaokul

Lise

Üniversite

- Espora başlama yaşınız/Spora başlama yaşınız.

.....

- Kendinize ait oyun bilgisayarına sahipmisiniz?

Evet Hayır

- Yaşadığınız yer?

İl merkezi

İlçe merkezi

- Espor oynamak için sürekli ve kesintisiz internet erişimine sahipmisiniz?

Evet Hayır

- Espor oynamaya başladığınız günden beri ebeveynleriniz tarafından oyun oynama süreniz kısıtlandığı oldumu?

Evet  Hayır

- Bugüne kadar kaç farklı oyunda uzmanlık düzeyine gelecek süre boyunca oynadınız?

.....

- Halen en çok oynadığınız oyunu ne kadar süredir oynuyorsunuz?/İlgili spor branşını ne kadar süredir yapıyorsunuz?

.....

- Herhangi bir resmi kulüp veya takımda yer alıyormusunuz?

.....

- Oynadığınız oyunda elde ettiğiniz resmi başarılar nelerdir?/İlgilendiğiniz spor branşında elde ettiğiniz resmi başarılar nelerdir?

.....

## 2. Problem Çözme Envanteri

Açıklama: Aşağıda verilen seçenekler yaşantınızda problemleri nasıl çözümlediğinizi belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu seçenekler günlük yaşamda çözmek zorunda kaldığınız problemleri kapsar. Son zamanlarda yaptığınız işlerde nasıl davrandığınıza dikkat ederek seçenekleri işaretleyiniz.

No	SEÇENEKLER	Her zaman	Sıklıkla	Bazen	Nadiren	Hiçbir Zaman
1	Bir problemle karşılaştığımda ilk olarak problemin tam olarak ne olduğunu anlamaya çalışırım.					
2	Çözümü bitirdikten sonra o işi unutup başka şeylere bakarım.					
3	Problemi çözmeye kalkışmadan önce bütün bileşenleri elde etmeye çalışırım.					



4	Bir problemi çözmek için birkaç tane yöntem bulursam benim için en çok işe yarayanı seçerim.					
5	Bir problemi çözerken aklıma gelen ilk şeyi yaparım.					
6	Çözümümün diğer problemlerdeki etkisinin nasıl olduğunu değerlendiririm.					
7	Bir problemle karşılaştığımda onun kendiliğinden ortadan kalkıp kalkmayacağını görmek için beklerim.					
8	Bir problemi çözerken her çözümü göz önüne alırım.					
9	Tesadüfen karşıma çıkan bir problemin ne olduğu ve ne olabileceği arasındaki farka dikkat ederim.					
10	Bir çözümü uyguladıktan sonra çözümümün işlememesi durumunda rahatlıkla değişiklik yaparım.					
11	Bir probleme çok farklı kişilerin bakış açılarından bakmak için çabalarım .(kendim, ailem, arkadaşlarım, öğretmenlerim vs.)					
12	Mümkün olan her çözümün sonuçlarını değerlendirmeye çalışırım.					
13	Bir problemi çözmeden önce mümkün olan çözümlerin hepsine göz atmaya çalışırım.					
14	Bir çözüm seçtikten sonra hemen harekete geçerim.					
15	Bir problemle karşılaştığımda çözümü tahmin etmek için uğraşmam.					
16	Mümkün olan çözümlerin hepsinin uzun süreli etkilerini gözden geçirmeye çalışırım.					
17	Bir çözümü uygularken hiçbir zaman geçmişe bakmam.					
18	Bir çözüm bana göre doğru olmadığı zaman yanlışın nerede olduğunu çözmeye çalışırım.					
19	Bir problemle karşılaştığımda nedenlerini belirlemeye çalışırım.					
20	Bir çözüm yolu seçtikten sonra harekete geçmeden önce bir süre onun hakkında düşünürüm.					
21	Çözümleri kıyasladığımda her çözümün sebep olabileceği etkilerin neler olduğuna dikkat ederim.					

22	Bir problemi çözer çözmez çözümümün nasıl çalıştığını görmek için beklerim.					
23	Bir problemle karşılaştığımda geçmişteki problemleri çözmek için yaptığım şeyleri yaparım.					
24	Problemler oluşmadan önce geleceği görmeye ve tahminde bulunmaya çalışırım.					
25	Bir problemi çözmek için uğraşırken o anda en kolay görünen çözüme giderim.					
26	En iyi çözümü seçtikten sonra hemen harekete geçerim.					
27	Bir problemin hangi durumlarda farklı olabileceğini fark ederim.					
28	Problemimi çözmek için en iyi yolu bulmak amacıyla mümkün olan her çözümü karşılaştırırım.					
29	Bir problemin çözümü için karar verdikten çok sonra bilekararıma şüphe ile bakarım.					
30	Problemler ortaya çıktığında karamsarlığa düşerek problemi çözmekten vazgeçerim.					

### 3. Karar Verme Stilleri Envanteri

S	No	SEÇENEKLER	Kesimlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesimlikle Katılıyorum
1		Karar vermeden önce emin olmak için bilgi kaynaklarımı iki kere kontrol ederim.	1	2	3	4	5
2		Karar verirken mantıklı ve sistematik bir yolları izlerim.					
3		Karar vermem için sorunun üzerinde dikkatli düşünmem gerekir.					
4		Karar vereceğim zaman belirli bir amaçla ilgili olarak çeşitli seçenekler üzerinde düşünürüm.					

5	Genellikle akılcı kararlar veririm.					
6	Bir karar vereceğim zaman sezgilerime güvenirim.					
7	Bir karar verirken gerçekçi dayanaklar bulmaktan çok kararın doğru olduğunu hissetmem önemlidir.					
8	Bir karar verirken duygularıma güvenirim.					
9	Bir karar verirken içgüdülerime güvenirim.					
10	Genellikle benim için doğru olduğuna inandığım kararlar veririm.					
11	Karar verirken diğer insanların tavsiyelerinden yararlanırım.					
12	Önemli bir karar vermem gerektiğinde beni doğru yönlendirecek birine ihtiyaç duyarım.					
13	Önemli bir karar vereceğim zaman, diğer insanların yardımına ihtiyaç duyarım.					
14	Eğer diğer insanların desteğini alırsam, önemli kararlar vermek benim için daha kolay olur.					
15	Önemli kararları başka insanlara danışmadan verdiğim nadirdir.					
16	Kararlar üzerinde düşünmek bana zor geldiğinde karar vermeyi ertelerim.					
17	Son ana kadar önemli kararlar almaktan kaçınırım.					
18	Karar vermeyi mümkün olduğunca ertelerim.					
19	Genellikle önemli kararlar vermeyi ertelerim.					
20	Önemli kararları genellikle son dakikada veririm.					
21	Karar verirken düşünmeden, o an içimden ne gelirse onu yaparım.					
22	Genellikle ani kararlar veririm.					
23	Sonuçları düşünmeden (tepkisel) kararlar veririm.					
24	Sıklıkla ani kararlar veririm.					
25	Kararlarımı çabuk veririm.					

## 4.Etik Kurul Kararı



### ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
26.03.2021	03	2021/242

**KARAR NO:** 2021/242  
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans öğrencisi. Arzu YEKE ALTUN' un Dr. Öğr. Üyesi Levent BAYRAM danışmanlığında "E-Spor ve Geleneksel Spor İle Uğraşan Sporcuların Karar Verme Stilleri İle Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi" isimli Yüksek Lisans Tezine ilişkin anket ve ölçek çalışmasını içeren 8012 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans öğrencisi. Arzu YEKE ALTUN' un Dr. Öğr. Üyesi Levent BAYRAM danışmanlığında "E-Spor ve Geleneksel Spor İle Uğraşan Sporcuların Karar Verme Stilleri İle Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi" isimli Yüksek Lisans Tezine ilişkin anket ve ölçek çalışmasının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

## ÖZ GEÇMİŞ

Arzu Yeke ALTUN, Manisa Mehmet Akif Ersoy Lisesi'ni bitirdikten sonra Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'ndan 2000 yılında mezun oldu. 2019 yılında OMÜ LEE Beden Eğitimi Ve Spor Yüksek Lisans programına girdi. Mezuniyetinden bu yana Öğretim Elemanı olarak görev yapan Arzu Yeke ALTUN, orta derecede İngilizce bilmektedir.

### İletişim Bilgileri

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5049-3307>

### Yayımlar:

1. Altun, Y.A. (2021) Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği Ve Antrenörlük Eğitimi Bölümünde Öğrenim Gören Öğrencilerin Karar Verme Stillerinin İncelenmesi. Uluslararası Bilimsel Gelişmeler Kongresi-İconsad'21

