T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

ELEKTRONİK SPORLA İLGİLENEN ERGENLERİN MESLEKİ KARAR DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MEMDUH KOCADAĞ

BURSA

HAZİRAN, 2019

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK PROGRAMI

ELEKTRONİK SPORLA İLGİLENEN ERGENLERİN MESLEKİ KARAR DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MEMDUH KOCADAĞ

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

BURSA, 2019

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Memduh KOCADAĞ

27/06/2019

EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 17/07/2019

Tez Başlığı / Konusu: Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 120 sayfalık kısmına ilişkin, 20/06/2019 tarihinde şahsım tarafından turnitin adlı intihal tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 13 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza
17.07.2019

Adı Soyadı:	Memduh Kocadağ
Öğrenci No:	801622001
Anabilim Dalı:	Eğitim Bilimleri
Programı:	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Statüsü:	☐ Y.Lisans ☐ Doktora

17.07.2019
Danışman
(Adı, Soyad, Tarih)
Doç. Dr. Nagihan Oğuz Duran

*** Turnitin programına Uludağ Üniversitesi Kütüphane web sayfasından ulaşılabilir.**

YÖNERGEYE UYGUNLUK ONAYI

"Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" adlı Yüksek Lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan

Memduh Kocadağ

Danışman

Doç.Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

Eğitimde Psikolojik Hizmetler ABD Başkanı

Prof. Dr. Jale ELDELEKLİOĞLU

T. C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı'nda 801622001 Numara ile kayıtlı Memduh Kocadağ'ın hazırladığı "Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, 27.06.2019 günü 10⁰⁰-11³⁰ saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin çalışmasının (**başarılı/başarısız**) olduğuna (**oy birliği/oy çokluğu**) ile karar verilmiştir.

Üye

(Tez Danışmanı ve Sınav Komisyonu Başkanı)

Doç. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Asuman YÜKSEL

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi ÖZEKE KOCABAŞ

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Özet

Yazar : Memduh KOCADAĞ

Üniversite : Bursa Uludağ Üniversitesi

Anabilim Dalı : Eğitim Bilimleri

Bilim Dalı : Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi

Sayfa Sayısı : XVI + 120

Mezuniyet Tarihi :

Tez : Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Danışmanı : Doç. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

ELEKTRONİK SPORLA İLGİLENEN ERGENLERİN MESLEKİ KARAR DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Bu araştırmada esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemi 9.sınıfı bitirmiş olan 112 erkek lise öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada kullanılan iki ölçme aracı olan Mesleki Karar Envanteri'nin (MKE) ve Kişisel Bilgi Formunun bulunduğu bağlantı, esporla ilgili popüler web sitelerinin (eslgaming.com, joindota.com, voobly.com, strategyturk.com, esportr.com) forum sayfalarında çalışmaya katılacak olan gönüllülere ulaşabilmek amacıyla paylaşılmıştır. Veriler 2018 yılında, okulların tatilde bulunduğu haziran, temmuz ve ağustos ayları boyunca toplanmış ve SPSS 24 programı kullanılarak tek örneklem t testi, tek yönlü ANOVA ve basit doğrusal regresyon analizi ile çözümlenmiştir. Tüm analizlerde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

Araştırmada ilk olarak, esporla ilgilenen ergenlerin MKE toplam puanlarının daha önce MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışması için yapılan araştırmanın puan ortalaması ile karşılaştırılması amacıyla, tek örneklem t testi yapılmıştır. Analiz sonucuna göre esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları ölçüt gruba göre anlamlı biçimde daha yüksek bulunmuştur. Ardından günlük oyun süresinin mesleki kararsızlık üzerindeki etkisini incelemek amacıyla tek yönlü ANOVA yapılmıştır. Analiz sonucuna göre, günlük 0-2 saat oyun oynayan ergenlerin mesleki kararsızlıkları MKE toplam puan ve alt ölçek puanları için 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplara göre anlamlı düzeyde düşük çıkmıştır. Son olarak, yapılan iki ayrı basit doğrusal regresyon analizinin sonuçlarına göre ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin mesleki kararsızlıklarını MKE toplam puan ve MKE alt ölçek puanları bakımından anlamlı derecede yordadığı bulunmuştur.

Araştırmada ortaya çıkan sonuçlara göre; esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıklarının yüksektir. Espor kariyeri yapma isteği ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteği arttıkça mesleki kararsızlık daha artmaktadır. Günlük 2 saat ve daha fazla oynayanların mesleki kararsızlık düzeyleri 0-2 saat oynayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu bulgulara dayanarak esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlık sorunlarının giderilmesi için okul psikolojik danışmanları ve öğretmenler için önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Elektronik spor, ergenler, kararsızlık, mesleki karar

Abstract

Author : Memduh KOCADAĞ

University : Bursa Uludağ University

Field : Educational Sciences

Branch : Guidance and Psychological Counselling

Degree Awarded : Thesis of Master Degree

Page Number : XVI + 120

Degree Date :

Thesis : Investigating career decision levels of adolescents interested in electronic sports in terms of several variables

Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

INVESTIGATING CAREER DECISION LEVELS OF ADOLESCENTS INTO ELECTRONIC SPORTS IN TERMS OF SEVERAL VARIABLES

The purpose of this study is to examine career decision levels of adolescents who are interested in esports. The sample of the study group consisted of 112 male 9th grade high school students. The link which contains Career Decision Iventory (CDI) and Personal Information Form shared on the forum pages of populer esport-related websites (eslgaming.com, joindota.com, voobly.com, strategyturk.com, esportr.com) for volunteer participants. The data had been collected in June, July and August of 2018 when schools were on holiday and analyzed by using one sample t test, one-way ANOVA and simple linear regression analysis in SPSS 24 program. The significance level was taken as .05 in all analyzes.

Firstly, in order to compare the total CDI score of participants and the average score of the study conducted for the validity and reliability of CDI, one sample t test

was used. According to the results, career indecision levels of participants were found significantly higher than criterion group. Then, One-way ANOVA was used to examine the effect of daily play time on career indecision levels. According to the results, The CDI's total score and subscale scores of participants who have daily 0-2 hours play time was significantly lower than the participants who have daily 2-6 hours and more than 6 hours. Lastly, based on the results of two seperate simple linear regression analysis, it was found that adolescents' desire of having esport career and desire of earning prizes in esport tournaments are significant predictor of CDI's total and subscale scores.

According to the results of research; adolescents who are interested in esports have high career indecision levels. Career indecision is raised with the increase of having esport career desire and earning prizes desire in esport tournaments. Adolescents who play 2 hours daily or more have significant higher levels of career indecision than those who play 0-2 hours daily. Based on these findings, in order to eliminate career indecision problems of adolescents who are interested in esports, suggestions were made to school counsellors and teachers.

Keywords: Adolescents, career decision, electronic sport, indecision

İçindekiler

Sayfa No

ÖZET iv

ABSTRACT vi

İÇİNDEKİLER viii

TABLOLAR xii

KISALTMALAR xvi

1.BÖLÜM 1

GİRİŞ 1

1.1.Problem Durumu 3

1.2. Araştırma Soruları 4

1.3. Amaç 5

1.4. Önem 5

1.5. Varsayımlar 6

1.6. Sınırlılıklar 6

1.7. Tanımlar 7

2.BÖLÜM 8

LİTERATÜR 8

2.1. Elektronik Spor (Espor) 8

2.1.1. Elektronik Sporun Tarihçesi. 9

2.1.2. Espor ve Geleneksel Spor. 10

2.1.3. Espor Endüstrisi. 13

2.1.4. Espor Kariyeri. 18

2.1.5. Espor ve Oyun Bağımlılığı. 22

2.1.6. Esporla İlgili Yapılan Çalışmalar. 28

2.2. Mesleki Karar Verme 34

2.2.1. Mesleğin Tanımı. 34

2.2.2. Meslek Seçimi ve Önemi. 35

2.2.3. Mesleki Olgunluk ve Kariyer Kararı Verme. 36

2.2.4. Meslek Seçimini Etkileyen Faktörler. 37

2.2.5. Meslek Seçimi ve Kariyer Gelişimi ile İlgili Kuramlar. 39

2.2.6. Meslek ve Kariyer Üzerine Yapılan Çalışmalar. 43

3.BÖLÜM 48

YÖNTEM 48

3.1. Araştırmanın Modeli 48

3.2. Evren ve Örneklem 48

3.3. Veri Toplama Araçları 49

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu. 49

3.3.2. Mesleki Karar Envanteri (MKE). 50

3.4. Verilerin Toplanması 52

3.5. Verilerin Analizi 52

4.BÖLÜM 54

BULGULAR 54

4.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Oynadıkları Oyunlara Ait Frekans ve Yüzdeler 54

4.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerine İlişkin Bulgular 55

4.3. Esporla İlgilenen Ergenlerin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanlarının Espora Ayırdıkları Süreye Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular..... 56

4.3.1. Esporla İligilenen Ergenlerin MKE Toplam Puanlarının Oyun Oynamaya Ayrılan Süreye Göre Farklılaşmasını İncelemede Kullanılan Tek Yönlü ANOVA Sonuçları..... 56

4.3.2. Esporla İligilenen Ergenlerin MKE Alt Ölçek Puanlarının Oyun Oynamaya Ayrılan Süreye Göre Farklılaşmasını İncelemede Kullanılan Tek Yönlü ANOVA Sonuçları..... 58

4.4. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi 68

4.4.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Toplam Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi. 71

4.4.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisinin İncelenmesi. 72

4.5. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisini İncelenmesi..... 77

4.5.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Toplam Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi..... 78

4.5.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisinin İncelenmesi. 79

5.BÖLÜM 85

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER 85

5.1. Tartışma..... 85

5.1.1. Esporla ilgilenen ergenlerin oynadıkları oyunlar üzerine tartışma. 85

5.1.2. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri üzerine tartışma..... 86

5.1.3. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE toplam ve alt ölçek puanlarının espora ayırdıkları süreye göre farklılaşmasına ilişkin tartışma. 87

5.1.4. Esporla ilgilenen ergenlerin espor alanında kariyer yapma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücüne ilişkin tartışma. 89

5.1.5. Esporla ilgilenen ergenlerim espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücüne ilişkin tartışma. 89

5.2. Sonuç 91

5.3. Öneriler 92

5.3.1. Araştırmacılara öneriler. 92

5.3.2. Okul rehberlik servisi çalışanlarına, okul yöneticilerine ve öğretmenlere yönelik öneriler. 94

KAYNAKÇA 96

EKLER 114

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu 114

Ek 2: Mesleki Karar Envanteri 116

Ek 3: Araştırma ve Yayın Etik Kurul Kararı 117

ÖZ GEÇMİŞ 118

Tablolar

Tablo *Sayfa*

1. Espor sektöründe şirketlerin 2015-2017 yılları arasındaki toplam yatırımları, gelirleri ve 2021 yılı tahminleri. 14
2. Espor organizasyonlarında bazı oyunların 2017 yılı içerisineki tüm turnuvalarına ait toplam ödül havuzu ve gerçekleştirilen turnuva sayısı. 15
3. Espor takipçi kitlesinin yıllara göre değişimi (kişi sayısı) ve 2021 yılı tahminleri. 16
4. Esporla ilgilenen ergenlerin oynadıkları oyunlara ait frekans ve yüzde tablosu 54
5. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının normal dağılıma uygunluğuna ilişkin bulgular 55
6. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının MKE geçerlik ve güvenirlik çalışmasında elde edilen puanla karşılaştırılmasına ilişkin tek örneklem t testi 56
7. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan ANOVA sonuçları 57
8. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyi puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları 58
9. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA testi sonuçları 59
10. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları 60

11. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları 61
12. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Tamhane testi sonuçları 622
13. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları 633
14. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları..... 644
15. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları 655
16. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları 666
17. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları 677
18. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları 68

19. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 71
20. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 722
21. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 733
22. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 744
23. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 755
24. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 766
25. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 78
26. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 79
27. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 800

28. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu 81
29. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 833
30. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu..... 844

Kısaltmalar

CSL : Collegiate Star League

CPC : CyberAthletes Professional League (Siberatletler Profesyonel Ligi)

ESPN : Entertainment and Sports Programming Network (Eğlence ve Spor Programları Ağı)

Espor : Elektronik Spor

ESWC : Electronic Sports World Cup (Elektronik Sporlar Dünya Kupası)

GEES : Global Esports Executive Summit (Küresel Esporlar Yönetici Zirvesi)

IeSF : International Esports Federation (Uluslararası Espor Federasyonu)

LAN : Local Area Network (Yerel Ağ)

MKE : Mesleki Karar Envanteri

MOBA : Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)

WCA : World Cyber Arena (Dünya Siber Arenası)

WCG : World Cyber Games (Dünya Siber Oyunları)

1.Bölüm

Giriş

Bu bölümde araştırmanın problemi, araştırma soruları, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları ve tanımlar yer almaktadır.

Ergenlik yılları bireylerin gelecekleri için mesleki yönden önemli kararlar aldıkları dönemlerden biridir. Ergenlerin mesleki kararlarını almalarında aile, akran çevresi, benlik algısı, ilgi ve yetenekler gibi çeşitli etkenler önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle lise yıllarında ergenlere verilebilecek en önemli hizmetler arasında onlara mesleki seçimlerinde yardımcı olmak ve mesleki karar becerileri kazandırmak yer almaktadır. Mesleki karar verme, ilgi ve yetenekler doğrultusunda meslek seçimi hakkında doğru bir karar vermek demektir (Çakır, 2004). Her ne kadar kişilik özelliklerinin doğru bir mesleki karar almada etkisi büyük olsa da son yıllarda daha farklı etkenler de karar sürecine dahil olmaya başlamıştır. Dünyanın gittikçe daha kalabalık hale gelmesi sosyal ve ekonomik şartları da hızlı bir biçimde değiştirmektedir. Artık her üniversite mezunu kendi alanında kariyer yapma imkanına sahip değildir. İş bulmada yaşanan zorluklar, üniversiteye girişin her geçen yıl daha da zor hale gelmesi mesleki rehberliği daha da önemli hale getirmektedir (Kuzgun, 2000). Küreselleşmeyle beraber iş alanları da farklılaşmaya başlamıştır. Teknolojik yenilikler, hızlanan iletişim, yeni iş alanları, şans eseri işe yerleşme gibi etkenler artık kariyer zorlukları oluşturmaktadır (Pryor & Bright, 2011). Günümüzde genç neslin yeni iş alanlarını takip etmesi ve değişime uyum sağlayabilmesi bir gereklilik haline gelmiştir.

Ergenlerin mesleki karar vermelerinin zorlaştığı bu zaman ve koşullarda onların ilgisini çeken yeni bir sektör de gelişmekte ve yayılmaktadır. Çevrimiçi çok oyunculu bilgisayar oyunları artık bir kariyer seçeneği haline gelmiştir.

Çevrimiçi oyunlar kısa sürelerde de olsa ergenlere gerçek yaşamın rekabet odaklı ve stresli dünyasından uzaklaşma fırsatı vermektedir. Türkiye'deki sınav odaklı eğitim sisteminin ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelmesinde önemli etkisinin olduğu düşünülebilir. Okul derslerinden ve yoğun sınav hazırlıklarından bunalan, arkadaşlarıyla boş vakitlerinde bir araya gelemeyen, uzun süreli bir aktiviteye katılamayan ergenler çevrimiçi oyunlarda kısa süreli de olsa günlük streslerinden kaçabilme fırsatı bulmaktadır (Yeşilyurt, 2014). Resim, spor, müzik gibi etkinliklerin azlığı ergenlerin mekan sınırı olmayan çevrimiçi oyunlarda birbirleriyle mücadele etmeye yönelmelerini kolaylaştırmaktadır (Tuğrul & Metin, 2006). Tüm bunların sonucunda, artık profesyonel *elektronik spor (espor)* oyuncusu olarak bu alanda kariyer yapmayı hayal eden ergenlerle karşılaşılmaktadır.

Espor kariyeri, çevrimiçi çok oyunculu bilgisayar oyunlarının bir kariyer seçeneği olarak sunulmasıdır. Bu oyunlara oyuncular bireysel ve takım olarak katılabilmektedir. Espor sektöründe kariyer sadece profesyonel oyunculuktan ibaret değildir. Turnuvalara katılan takımların oyuncusu olarak, turnuvalara ait oyunları canlı yayınlayarak, turnuva organizasyonlarında misafir karşılayıcılık, spikerlik, yorumculuk, organizatörlük gibi çeşitli görevler alarak, sanal ortamda esporla ilgili çalışmalar hazırlayarak espor sektöründe kariyer yapmak mümkün olmaktadır. Turnuvalara ilgi arttıkça ödüller de artmakta, sponsorlar çoğalmakta, dolaylı olarak ergenlerin espora ilgisi de gün geçtikçe artmaktadır. Espor sektöründe çeşitli şirketlerde maaşlı görev almanın yanında her birey kendi yayınını yaparak da para kazanabilmektedir. Espor oyuncuları arasında 15-16 yaşlarında başarılı oyuncuların rol model olarak bulunması ve diğer tüm sebepler esporu ergenler için kariyer seçeneği olarak ilgi çekici hale getirmektedir (Co, 2014).

Günümüzde öğretmenler, ebeveynler ve yetişkinlerin büyük çoğunluğu espor sektörüne yabancı durumdadır. Diğer yandan espora ilgisi büyük bir hızla artan genç bir nesil bulunmaktadır. Espor kariyerine sahip oyuncular günlerinin büyük çoğunluğunu oyun oynayarak geçirmekte ve esporu artık bir kariyer seçeneği olarak değerlendirmekte iken yetişkinler, saatlerce bilgisayar oyunu oynayan ergenleri bağımlı olarak görmektedir.

Yetişkinler ve ergenler arasındaki bu görüş farklılığı anlaşmazlıklara, tartışmalara, geçimsizliklere neden olmaktadır. Gençlerin espora olan eğilimleri Türk Milli Eğitim Bakanlığınca da yakın vadede ele alınacak konular arasına alınmıştır. Bu konuda, Milli Eğitim Bakanı Ziya Selçuk yüzbinlerce gencin esporla meşgul olduğu ve bu gençlerin zarar görmemesi ve durumun olumlu bir biçimde ele alınabilmesi amacıyla espor federasyonuyla bazı çalışmaların yürütüldüğü yönünde bir açıklaması olmuştur (Hürriyet, 2019).

Ergenlerin içinde bulundukları çalkantılı dönem ve bu dönemde verilecek kararların gelecekleri için önemi düşünüldünde ergenler için mesleki rehberlik büyük önem taşımaktadır (Yeşilyaprak, 2015). Bilgisayar oyunları oynamak öğrencilerin derslere ilgisini azaltmaktadır (Chan & Rabiowiz, 2006). Ayrıca oyun oynama süresi arttıkça akademik başarı düşmektedir (Anand, 2007). Aşırı derecede oyun oynama kişinin ruhsal sağlığını da olumsuz yönde etkileyerek sağlıklı düşünmeyi güçleştirmektedir. Dünya çapında milyonlarca ergenin ve her geçen gün espora artan ilginin varlığı düşünüldüğünde, espor kariyer seçeneğinin ergenler için gerçekçi biçimde değerlendirilmesi önemlidir.

1.1.Problem Durumu

Günümüzde ergenler gün içinde vakitlerinin büyük kısmını bilgasayar, akıllı telefon veya tablet ekranına bakarak geçirmektedir. Birçok ebeveyn ve öğretmen ergenlerde teknoloji, bilgisayar, internet, oyun bağımlılığının gittikçe arttığını belirtmektedir. Oyun

bağımlılığı, zararlı ve uzun süreli kontrolsüz bilgisayar kullanımı şeklinde bir bağımlı davranış biçimi olarak nitelendirilmektedir (Grüsser, Thalemann & Griffiths, 2007). Profesyonel espor oyuncularının oynama süreleri ise günlük 6-8 saat gibi aşırı miktarlara ulaşmaktadır (Eventbrite, 2015). Gün içinde aşırı miktarda bilgisayar oyunları oynamanın düşük akademik başarı, ruhsal sağlıkta bozulma, zayıf sosyal ilişkiler, zararlı alışkanlıklara yatkınlık gibi olumsuz etkileri bilinmektedir (Padilla-Walker, Nelson, Carroll & Jensen, 2009).

Yetişkinlerin bu konuya olumsuz bakışlarına karşın dünya çapında milyonlarca ergen espor kariyer hayali kurmaktadır. Ancak bu kitlenin büyük kısmının espor kariyer hedeflerine ulaşamamaları ve mesleki açıdan ilk adımlarını atacakları bu yaşam döneminde kararsızlık içinde kalmaları olasıdır.

Espor kariyer hayali kuran ergenlerin hayatlarının bu önemli döneminde sağlıklı mesleki kararlar alabilmeleri önemlidir. Bu araştırmada esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri incelenmiştir.

1.2. Araştırma Soruları

Araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1- Esporla ilgilenen ergenlerin oynadıkları oyunlar nelerdir?

2- Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri nasıldır?

3- Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar toplam ve alt ölçek puanları espora ayırdıkları süreye göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

4- Esporla ilgilenen ergenlerin espor alanında kariyer yapma isteklerinin mesleki karar toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücü nedir?

5- Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin mesleki karar toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücü nedir?

1.3. Amaç

Bu araştırmada esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin oyun oynama sürelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı ve espor kariyer istekleri ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin mesleki karar düzeyleri üzerindeki yordayıcı rolü de araştırılmıştır.

1.4. Önem

Esporun kısa zaman içinde popüler hale gelmesi ve artık bir sektör olarak görülmesi içinde bulunulan dönem için yeni iş imkanları vaat etmektedir. Günümüzde espor sektörüne yatırımlar artmakta ve espor sektörü yeni kariyer olanakları sunmaktadır. Oyuna ilgi duyan ergenlerin espor kariyerini bir seçenek olarak görmeleri şaşırtıcı değildir. Öğrenci-okul-bilgisayar ilişkilerine bakıldığında, yetişkinlerin ergenlerin espor kariyer isteğini anlaması önemlidir. Ancak çoğu yetişkin, hem bu sektörden hem de bunun ergenlerin yaşamındaki yerinden habersiz görünmektedir.

Okul rehberliği açısından baklıldığında, bu çalışmanın bulgularının esporla ilgilenen öğrencilerin kendilerini mesleki karar verme açısından gerçekçi bir şekilde değerlendirmelerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ortaöğretim kurumlarında eğitim görmekte olan birçok ergen espor kariyer hayali kurarak espor oyunları oynamakta ve akademik olarak derslerine ilgi göstermemektedir. Okul rehberlik servislerinin de, espor kariyer hedeflerini tüm etkenleri dikkate alarak değerlendirmeleri konusunda ergenlere

yardımcı olması gerekmektedir. Bu bakımdan çalışmanın bulgularının okul rehberlik servisleri çalışanları için de önem arz edeceği düşünülmektedir.

Çin, Malezya, Filipinler, Güney Kore gibi Asya ülkelerinde eğitim müfredatlarında esporla ilgili derslerin verildiği ve bu konuda kursların düzenlendiği görülmektedir. Avrupa ve Amerika ülkelerinde ise takımlar espor oyuncuları için psikologlarla ve fizyoterapistlerle çalışmakta ve üniversiteler espor oyuncularına burslar vermektedir (Erzberger, 2016; Sanchez, 2017). Türkiye'de de esporla ilgilenen ergenler ve espor oyuncularıyla ilgili eğitim alanından yapılacak çalışmalar esporun eğitim sistemine uyum sağlamasına katkı sağlayacaktır.

Espora ilgi duyan ergenlerin mesleki karar düzeyini çeşitli değişkenler açısından incelemek üzere yapılan bu çalışmanın; ergenlerin mesleki karar düzeylerini ortaya koymasının yanısıra, bu alanda öncü bir çalışma olacağı ve espor üzerine yapılacak çalışmaların artmasına da katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

1.5. Varsayımlar

Çalışmaya katılan ergenlerin kişisel bilgi formundaki sorulara ve mesleki karar envanterine doğruluk ve içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma 2018 haziran, temmuz ve ağustos aylarında belirlenmiş olan sitelerin forumlarında internet üzerinden araştırmaya katılanlarla sınırlıdır.
2. Araştırma lise 1.sınıfı bitirmiş (15-16 yaş arası) öğrencilerle sınırlıdır.
3. Araştırmanın bulguları "Mesleki Karar Envanterinin" ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Elektronik spor: Kişilerin internet üzerinden veya yerel ağ yardımıyla buluşup oyun oynayabileceği spor dallarının tümüdür.

Elektronik spor kariyeri: Kişinin elektronik spor sektörüne ait profesyonel oyunculuk, yayıncılık, organizatörlük, spikerlik gibi mesleklerde ilerleme, duraklama, gerileme yaşadığı süreçtir.

Mesleki karar düzeyi: Uygun ve gerçekçi mesleki karar alabilme beceri seviyesidir.

Mesleki olgunluk: Kişinin mesleki gelişim süreci içerisinde mesleki görevlerini tamamlayabilmesi ve doğru kararlar verebilmesidir.

Meslek seçimi: Kişinin yapmak istediği mesleklerden birine karar vermesi, kendisi için uygun düşündüğü mesleğe hazırlanmasıdır.

2.Bölüm

Literatür

Bu bölümde iki alt bölüm halinde önce esporla sonra da mesleki karar verme ile ilgili kuramsal bilgilere ve bu kavramlarla ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir. İlk olarak esporun tanımı, tarihsel gelişimi ve geleneksel sporla karşılaştırması yapılmış; espor endüstrisine ait rakamlar değerlendirilmiş, espor kariyeri sektör içindeki çeşitli çalışma alanlarıyla açıklanmış ve espor, oyun bağımlılığı açısından ele alınmıştır. Oyun oynama süreleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki değerlendirilmiştir. Esporla ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmaların ardından ikinci kısımda meslek, meslek seçimi ve önemi, mesleki olgunluk ve kariyer kararı kavramlarına, meslek seçimini etkileyen faktörlere, meslek seçimi ve kariyer gelişimi ile ilgili kuramlara değinilmiştir. Son olarak ise meslek ve kariyer ile ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Elektronik Spor (Espor)

Kısa bir zaman öncesine kadar spor kavramı futbol, basketbol, maraton, yüzme gibi fiziksel aktivitelerin yoğun olduğu dalların bütünü olarak bilinirken, son yıllarda alanyazına yeni bir kavram daha katılmıştır: Espor. Bu spor türü geleneksel sporun endüstrileşmiş modern halidir (Jonasson & Thiborg, 2010). Bir bakıma bilgisayar oyunu oynamanın profesyonel şeklidir (Welch, 2002). Espor, birbirlerinden net bir şekilde ayrılmış takım ve oyuncuların profesyonel düzeyde bir organizasyon çerçevesinde belirli bir amaç için birbirleriyle yarışmasıdır (Newzoo, 2018). Bu bakımdan spor genellikle profesyonel oyunculuğa eş değer tutulmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber rekabet sanal ortama da taşınmıştır. Espor için bilgisayar oyunlarının yarışma halini almış spor dalı denilebilir. Son yıllarda akıllı telefonlar ve tabletler de espor için araç haline gelmiştir.

2.1.1. Elektronik Sporun Tarihçesi. Bilgisayar oyunlarında rekabet ve yarışma kültürü 1980'lere dayanmaktadır. O yıllarda Donkey Kong, Pac-Man, Astreoids, Karate Champs gibi çeşitli macera oyunları ve karşılıklı oynanan çeşitli müsabakalar vardı (Borowy & Jin, 2013). Fakat ortak bir ağın olmayışı günümüzdeki espor sektörünün oluşmasına engel olmaktaydı.

Esporun doğuşunun 1989'da worlwideweb'in (www) ortaya çıkmasıyla gerçekleştiği söylenebilir. Önceki yıllarda bilgisayarları birbirine bağlayan NSFNET, American Online, Arpanet gibi ağlar olmakla birlikte bu ağların birbirleriyle bağlantısı bulunmamaktaydı. WWW'nun ortaya çıkmasıyla beraber küresel çapta tek bir ağ oluşmuş ve tüm bilgisayarlar birbirlerine bağlanabilir hale gelmiştir. Street Fighter (dövüş oyunu), Test Drive (araba yarışı) gibi oyunlar sayesinde bireyler birbirleriyle rekabet ortamı oluşturabilmeye başlamıştır.

Kabul edilen ilk resmi espor turnuvası Mayıs 1997'de Amerika Birleşik Devletleri'nde "Red Annihilation" adıyla düzenlenmiştir (Kampmann, 2001). Local Area Network (LAN, Yerel Ağ) ile düzenlenen bu turnuvanın ödülü ise John Carmack'ın 1987 model Ferrari'sidir. Bu turnuva aynı zamanda MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası) tarzında oyunlarla yapılan ilk turnuvadır. Ardından, Counter Strike (Silahlı savaş oyunu), Fifa (Futbol oyunu) gibi oyunların turnuvaları artmaya başlamıştır. 2008 yılında İsveç'te 2000 euro para ödüllü yerel bir turnuva düzenlenmiştir. Bu turnuva ile birlikte merdiven sistemi (ladder) yani oyundaki yeteneğe göre sıralama (ranking) sistemi başlamıştır (Jonasson & Thiborg, 2010). Sıralama

sisteminde kazanan oyuncu belirli miktar puan alırken kaybeden oyuncu belirli miktarda puan vererek oyuncuların kendi yeteneklerine benzer seviyelerdeki diğer oyunculara karşı mücadale edebileceği sıralama oluşturulmuş olmaktadır. Sıralama sistemi ile rekabet daha da yükselmiştir. Aynı zamanda oyuncular kendilerine yakın seviyelerdeki diğer oyuncularla mücadele ederek daha da iyi oynamaya ve yeteneklerini geliştirmeye çalışabilecek duruma gelmiştir. Esporun temeli olan rekabetçi oyun bu şekilde başlamıştır.

Turnuvalardaki oyun ödülleri başlangıçta 1000 dolar, 2000 euro, 5000 dolar gibi düşük miktarlarda verilmiştir. Ödül miktarlarının düşük olması nedeniyle espor yakın zamana kadar yaygın hale gelmemiştir. 2011 yılında Valve şirketi Frozen Throne üzerinden oynana Dota (Defense of the Ancients) oyununu yapımcısıyla 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. Gittikçe artan ödül havuzu zamanla espor takipçi kitlesini ve sektörünü de günümüzdeki yaygın haline getirmiştir.

Esporun tarihsel sürecine bakıldığında başlangıçta ödül miktarlarının çok düşük olduğu turnuvaların yapıldığı ve turnuva sayılarının da çok az olduğu görülmektedir. Esporun günümüzdeki yaygın haline gelmesinde çeşitli dönüm noktaları yaşanmıştır. Ferrari ödüllü ilk ödüllü turnuvanın gerçekleşmesi, Valve şirketinin bir espor oyununu satın alıp geliştirerek bir anda milyon dolarlık ödül havuzuyla sahneye çıkması esporu günümüze taşıyan en önemli olaylardır.

2.1.2. Espor ve Geleneksel Spor. Belirli kurallar altında bireysel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bireyin kabiliyetlerini geliştiren, meslekleştirilerek yapılabilen, ruhu ve

fiziği geliştiren, rekabetçi ve kültürel bir olgu ifadesi sporun genel tanımı olarak sayılmaktadır (Erkal, 1998). İnal'a (2000) göre spor kişinin fiziksel, ruhsal, zihinsel, sosyal davranışlarını geliştiren eğlenme ve yarışma amaçlı bir uğraştır. Esporu tanımlamak ise birçok platformu birleştirmesinden dolayı zordur (Jin, 2010). Örneğin, Toby Dawson Dota 2'yi futbolun ve satrancın birleşimi olarak tanımlamaktadır (Co, 2014).

Espor ismini duyurmaya başladığı günden itibaren geleneksel sporlarla karşılaştırılmış ve bir spor dalı olarak görülmek istenmemiştir. Özellikle televizyon programlarında gerçek bir spor olarak kabul edilemeyeceği, oyun oynamanın spor olarak görülmesinin gülünç olduğu şeklindeki yorumlar görülmüştür (Tramah, 2016). Esporun adını ilk duyurmaya başladığı dönemlerde espora yönelik olumsuz eleştiriler çoğunluktadır. Bu oyunlarda fiziksel aktivitelerin çok kısıtlı olması uzun süre espora karşı olumsuz tutumların sürmesine neden olmuştur. Fakat günümüzde üniversitelerin ve devletlerin desteği ile birlikte espor da artık bir spor dalı olarak görülmektedir. Esporun geleneksel sporla ortak noktalarının olması ve bir sektör haline gelmesi zamanla bir spor dalı olarak kabuş görmesine katkı sağlamıştır.

Futbol ve basketbol gibi spor dalları da ilk çıktıkları dönemde izleyicilere saçma gelmiştir ve fazla izleyici çekmemiştir. Tarihsel süreç içinde tüm spor dallarının kabul görmesi ve ardından ekranlara yerleşmesinin zaman aldığı görülmektedir. Muhtemelen espor oyunları da zamanla ekranlara yerleşecektir (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016). Üstelik ABD spor kanallarından ESPN (Entertainment and Sports Programming Network) 2016 yılında espor kanalını yayın hayatına sokmuştur. ESPN Esports kanalı önemli turnuvaları canlı olarak yayınlamaktadır (Myers, 2016).

Espor ve geleneksel sporları çeşitli özellikleri bakımından karşılaştırmak gerekirse, espor müsabakaları da geleneksel spor müsabakaları gibi bireysel veya takım olarak

gerçekleştirilmektedir. Müsabakanın kazanılması için yeteneklerin ve stratejinin daha iyi olması, takım uyumunun yüksek düzeyde olması, ani durumlara karşı hızlı düşünebilme ve tepki verebilme esporun ve geleneksel sporun ortak noktalarındandır. Oyunlara ait yarışmalardan ilk kez haberi olan yaşlılar esporu heyecanlı, maddi olarak gelir elde edilebilen ve anlık tepkiler verilmesi gereken bir uğraş olarak görmüşlerdir (FBE, 2016). Espor yanlıları ise profesyonel espor oyunculuğunun geleneksel spordaki gibi kişilerarası rekabet, yetenek geliştirme, kurallara bağlılık, hedefe yönelim ve esneklik özellikleri içerdiğini savunmaktadır (Crawford & Gosling, 2009).

Esporun çeşitli oyun türlerinin yıl içinde ligleri ve çeşitli zamanlarda turnuvaları düzenlenirken geleneksel spor dallarından olan futbol, basketbol, voleybol gibi sporların da aynı şekilde ligleri ve turnuvaları gerçekleştirilmektedir (Kocadağ, 2017). Espor oyuncuları da geleneksel sporcular gibi günlük antrenmanlarını koçlarıyla birlikte yapmaktadır (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016).

Bilim dünyası da espor üzerine araştırmalarını yoğunlaştırmaktadır. Beyin dalgaları incelenen espor oyuncularının gerçek atletler gibi benzer stres ve heyecan seviyelerine sahip oldukları görülmüştür. Bir espor oyuncusuyla bir ralli pilotunun benzer beyin bölgelerinin aktive olduğu izlenmiştir. Bir maraton atletinin nabzı 160-180 civarına ulaşırken espor oyuncularının da yakın nabız seviyelerine çıktığı saptanmıştır (Schütz, 2016).

Artık birçok geleneksel spor kulübü espor takımlarını duyurmaktadır. Paris Saint German, Manchester City, Barcelona gibi takımların yanısıra McLaren Formula 1 takımı da espor turnuvalarına katılacaklarını açıklamıştır. Tartışmalar günümüzde hala devam ederken esporun olimpiyatlarda yer alması düşünülmektedir (Clapperton, 2015; Kates,

2015). 2022 Asya Oyunlarında espor oyunları madalyalı olacakken, 2024 Paris Olimpiyatları'nda esporun olacağı tahmin edilmektedir (Bloom, 2018).

Özetle espor sesini duyurmaya başladığı günden itibaren geleneksel sporlarla karşılaştırılmaktadır. İlk etapta olumsuz tepkiler çoğunluktayken zamanla bunun bir spor dalı olmasını saçma görmeyen insanlar da gittikçe artmıştır. Ne var ki, futbolun sahneye ilk çıkışı düşünüldüğünde kimse bir topun iki direk arasından geçirilmesini ve bir sürü insan tarafından kovalanmasını hemen benimsememiştir. Muhtemelen espor da günümüzde bir spor dalı olarak görülmesi bakımından benzer bir süreçten geçmektedir.

2.1.3. Espor Endüstrisi. Espor 2005 yılından itibaren Çin, Güney Kore, Malezya, Endonezya gibi Asya ülkelerinde popüler durumdadır. Son yıllarda batı ülkelerinin de değer vermeye başlamasıyla küresel çapta yaygın hale gelmiştir. Esporun günümüzdeki kadar yaygın olmasında genç neslin bilgisayar oyunlarına ilgisinin yanısıra bilgisayar oyunlarına yapılan yatırımların da etkisi büyüktür.

Şirketler; yayın hakları, reklam ve sponsorluk için yatırımda bulunurken bunlara ek olarak ortaya çıkan üründen, biletlerden ve oyun yayınlarından gelir elde etmektedir. Aşağıda Tablo 1'de espor sektöründe şirketlerin toplam yatırımları ve elde ettikleri toplam gelirlerin 2015-2018 yıllarına ait değerleri ve 2021 yılı tahminleri verilmiştir.

Tablo 1

Espor sektöründe şirketlerin 2015-2017 yılları arasındaki toplam yatırımları, gelirleri ve 2021 yılı tahminleri

	Yıllara göre yatırımlar ve yelirler (milyon $)				
Yatırım – Gelir/Yıl	2015	2016	2017	2018	2021
Şirketlerin toplam yatırımları	230	350	517	694	1,385
Elde edilen toplam gelir	325	493	696	906	1,656

Tablo 1 incelendiğinde, espor sektörüne son yıllarda yapılan yatırımlar ve bu sektörden elde edilen gelirler sektörün giderek büyüdüğünü göstermektedir. Espor oyunlarına şirketlerin yaptığı yatırımların yanında oyuncuların da yatırımı bulunmaktadır. Her oyunun kendi topluluğu bulunmaktadır. Dota 2 ile League of Legends (Lol) tutkunları kendi aralarında rekabet halindedir. Her kitle kendi oyunlarının daha iyi olduğunu belitmekte kendi oyunlarına daha fazla sahip çıkmak için çabalamaktadır (Kocadağ, 2017). Espor takipçileri oyun içindeki ekipmanları satın alarak oynadıkları oyunun ödül havuzuna da katkıda bulunmaktadırlar. Turnuvaların ödül havuzları oyunun yayıncı şirketinden, biletlerden, spronsorluklardan gelen paradan oluşmaktadır. Ödül havuzunun büyüklüğü bir bakıma oyunun daha çok sahiplenildiğinin göstergesi olarak görülmektedir. Oyunun ait olduğu şirket dışında gelir elde etmek isteyen organizatörler en fazla talep edilen oyunlara ait turnuvalar düzenleyerek sponsorluklar ve diğer türlü yatırımlar çekmeye çalışmaktadır (Aktuna & Ünlüönen, 2017). Tablo 2’de bazı espor oyunlarına ait 2017 yılındaki turnuva sayılarına ve turnuvalardaki toplam ödül havuzuna yer verilmiştir.

Tablo 2

Espor organizasyonlarında bazı oyunların 2017 yılı içerisineki tüm turnuvalarına ait toplam ödül havuzu ve gerçekleştirilen turnuva sayısı

Oyun	Ödül Havuzu (2017)	Turnuva Sayısı
Dota 2	$ 38,053,795	159
Counter Strike: Global Offensive	$ 19,252,556	894
League of Legends	$ 12,060,789	153
Heroes of the Storm	$ 4,783,333	31
Call of Duty: Infinite Warfare	$ 4,027,895	72
Hearthstone	$ 3,452,684	112
Starcraft 2	$ 3,386,454	612

Tablo 2'de görüldüğü gibi turnuva sayılarına da bakılarak Dota 2 en yüksek ödül havuzuna sahip espor oyunu olarak görülmektedir. 2016 yılındaki Dota 2 dünya şampiyonasında 23 milyon dolarlık toplam ödül havuzuna Valve şirketinden sadece 1,6 milyon dolar aktarılmıştır. Karşılaştırma yapılacak olunursa bu rakam Dota 2'nin ödül havuzunun ödül havuzu 16 milyon dolar olan Wimbledon tenis turnuvasından büyük olduğu görülmektedir (Goldman Sachs, 2018).

Espor endüstrisinin büyüme hızı maddi yatırımlara ait rakamlarla rahatlıkla anlaşılırken takipçi kitlesi de bunu desteklemektedir. Dünya çapında esporun farkına varan insan sayısı 2018 yılında 1,6 milyara ulaşmıştır. Espor tutkunları sayısının 2016-2021 yılları arasında yıllık ortalama artışının %15,6 olacağı, espor takipçileri sayısının 2016-2021 yılları arasında yıllık ortalama artışının %14,4 olacağı tahmin edilmektedir. Tablo 3'te yıllara göre espor takipçi kitlesine ait sayılar verilmiştir.

Tablo 3

Espor takipçi kitlesinin yıllara göre değişimi (kişi sayısı) ve 2021 yılı tahminleri

	Yıllara göre Espor takipçi kitlesi (kişi sayısı)			
	2016	2017	2018	2021
Zaman zaman takip edenler	161 milyon	192 milyon	215 milyon	307 milyon
Espor tutkunları	121 milyon	143 miyon	165 milyon	250 milyon

Tablo 3'te görüldüğü gibi espor tutkunları sayısının 2016-2021 yılları arasında yıllık ortalama artışının %15,6 olacağı, espor takipçileri sayısının 2016-2021 yılları arasında yıllık ortalama artışının %14,4 olacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2018). 2013'te gerçekleştirilen League of Legends ve aynı yıl gerçekleştirilen Stanley Cup Finallerini (Amerikan Ulusal Hokey Ligi Finali) 8,5 milyon kişi izlemiştir (Wingfield, 2014). 2014 yılındaki Lol finallerini 27 milyon kişi izlerken aynı yıl yapılan NBA finallerini 18 milyon kişi izlemiştir (Dorsey, 2014).

Espor sektörünün büyümesindeki bir diğer etken de espor taraftarlarının toplu olarak oyunlarını ve sektörü sahiplenmesidir. Espor tutkunları kendi oyunlarını savunarak birbirleriyle kıyasıya rekabet ederken (Dota 2-Lol rekabeti), espor sektörüne topluluk dışından eleştiri geldiğinde toplu olarak harekete geçip karşıt tepki vermektedirler. Amerika'da televizyonda komedi programı hazırlayan ve sunan Jimmy Kimmel 2015 yılında youtube sitesinin oyun kanalları sekmesi açmasını "Youtube başkasının oyununu izlediğiniz oyun kanalları sekmesini tanıttı. Anlamıyorum, bir insan neden başkasının oyununu izler. Restoranda başkasının senin yemeğini yemesini izlemek gibi bir şey bu. Kendi oyunun oynamak varken neden başkasınınkini izlersin ki?" sözleriyle eleştirmiştir (Kimmel, 2015). Bu sözlerin ardından Kimmel'ın youtube üzerindeki videosu kısa sürede

espor topluluğu tarafından yığınla olumsuz beğeniler ve “Kanser ol.”, “Beyin kanseri ol.”, “Buraya sadece olumsuz beğeni bırakmak için uğradım.” şeklinde olumsuz yorumlar almıştır. Kısa bir süre sonra Kimmel tekrar kendi programında “Oyun sektörü belli ki bize garip geliyor. Pewpiedie isimli oyun kanalı sahibi yılda sadece oyun yayını yaparak 4 milyon dolar kazanıyormuş.” şeklinde açıklama yapmak zorunda kalmıştır (theScore esports, 2017). Eski ESPN (spor kanalı) ve yeni Fox Sports TV spor yayıncısı Colin Cowherd’ın canlı yayın sırasında “Espora dostça yaklaşmıyorum. Çok saçma. Onlar sadece bilgisayar inekleri, profesyonel sporcular değil.” şeklinde yaptığı yorumlar espor tutkunlarını kızdırırken aynı yayına Utah Jazz (NBA takımı, Amerikan Ulusal Basketbol Ligi takımı) oyuncularından Gordon Hayward bağlanıp “Espor şu anda rekabetçi gösteriler arasında 1 numaralı büyüyen sektör. Sen espor tutkunu olmayabilirsin, sevmiyor olabilirsin fakat bu oyuncular aynı diğer spor dallarındakiler gibi antrenman yapıyor, stadyumda müsabakalarını gerçekleştiriyorlar. Bunları göz ardı etmemelisin. Yorumların saçma.” açıklamasını yapmıştır (MojoPlays, 2018).

Espor tutkunları oyunlarına şiddetle sahip çıkmaktadırlar ki Güney Kore’de 2014 yılında 40 bin kadar espor tutkunu bir futbol stadyumunu 2002 League of Legends yarı finallerini izlemek için kullanmıştır. Stadyumda 3 dev ekran kurulmuştur (Mozur, 2014). 2013 yılında League of Legends finalleri ABD’de Staples Center’da (Los Angeles) 10 bin espor tutkunu tarafından izlenmiştir.

Espor sektörünün en önemli gelişimi ise hiç kuşkusuz artık uluslararası resmi spor dalı olarak tanınması olmuştur. Güney Kore’de 2008 yılında Uluslararası Espor Federasyonu’nun (International Esports Federation, IeSF) kurulmasıyla espor faaliyetlerinin resmi olarak tanınması için ilk adımlar atılmaya başlamıştır. IeSF, 2014 yılında Çin’de Dünya Siber Arenası’nın (World Cyber Arena, WCA) kurulmasına ön ayak

olmuştur. IeSF ve WAC 2016 yılında ilk defa Küresel Esporlar Yönetici Zirvesini (Global Esports Executive Summit) Çin'in ev sahipliğinde gerçekleştirmiştir (PR Newswire, 2016). Gerçekleşen tüm bu olayların ardından espor artık resmi bir spor dalı olarak görülmektedir.

Sonuç olarak tüm bu verilere bakıldığında espor endüstrisinin hızla büyüdüğü açıkça görülmektedir. İzleyici kitlesinin ve profesyonel esporcu sayısının giderek artmasının yanısıra turnuvaların sayılarının ve ödül miktarlarının da her geçen yıl yükselmesi espor sektörununun yerini sağlamlaştırmaktadır.

2.1.4. Espor Kariyeri. Espor endüstrisinin büyüklüğü genç nesle oyun kariyerini çekici hale getirmektedir. Espor tarihinde ilk düzenlenen turnuvaların düşük milktardaki ödülleri sahipti genç neslin ilgisini yeteri kadar çekmezken, sektörün de büyümesiyle birlikte turnuvalardaki ödüller, turnuva sayıları ve espor turnuvası düzenlenen oyun sayısı da yükselmiş ve bu durum espor kariyerini seçenek haline getirmiştir. Günümüzde amatör bir oyuncu olarak dahi espor turnuvalarında yer almak mümkündür. 2014'te kurulan Gfinity günlük turnuvalar düzenlemektedir. Ödüller ayda yaklaşık 50 bin dolara kadar ulaşmaktadır (Heaven, 2014).

Dünya Siber Oyunlar (World Cyber Games, WCG), Espor Dünya Kupası (Electronic Sports World Cup, ESWC), Siberatlet Profesyonel Ligi (Cyberathlete Professional League, CPL) gibi organizasyonlar bilgisayar oyunları sektörü tarafından yerel ağlar vasıtasıyla hem ulusal hem de uluslararası düzeyde düzenlenmeye başlamıştır. Böylelikle en iyi espor oyuncuları para kazanabilecek üstelik yaşamlarını bu kazançla sağlayabileceklerdir. Bu turnuvalar sayesinde kazanılan ödüller espor oyuncularının saatlerce antrenman yapmasına ve oyun oynamasına değer hale gelmiştir (Jonasson & Thiburg, 2010).

Espor kariyeri denildiğinde akla ilk gelen profesyonel espor oyunculuğudur. Espor oyuncuları turnuvalara bireysel ya da takımlarla katılmaktadırlar. Starcraft gibi oyunlar tek kişilik oyun iken Dota 2, Lol gibi oyunlar 5'e 5 takım halinde oynanan oyunlardır. Günümüzde profesyonel espor oyuncuları Çin, Güney Kore gibi Asya ülkelerinde aylık 400-800 dolar arasında maaş alırken Avrupa ve Amerika ülkelerinde 1500-5000 dolar arasında maaş almaktadırlar. Oyuncular ayrıca turnuvalarda kazandıkları ödüllerin büyük yüzdesini almaktadır (Duran, 2016). Her geçen yıl turnuva ödülleri yükseldikçe oyuncuların aldıkları maaşlar da rekabete dayalı olarak artmaktadır. En yüksek ödüller en çok yatırım yapılan oyun olan Dota 2 turnuvalarında dağıtılmıştır. 2011'de düzenlenen ilk Dota 2 dünya şampiyonası ödül havuzu 1,6 milyon dolar iken 2018'de düzenlenen Dota 2 turnuvası ödül havuzu 25,5 milyon dolar olmuştur.

Genç neslin profesyonel espor oyunculuğu kariyerine yönelme sebeplerinden birisi de birçok rol modelin sektör içinde olmasıdır. Hemen hemen bütün espor oyuncuları 15-30 yaş aralığındadır. 2016 Dota 2 dünya şampiyonasını 16 yaşındaki Sumail Hassan Evil Geniuses takımıyla kazanarak 6 milyon doları takım arkadaşlarıyla paylaşmıştı. Sumail Hassan 2018 Dota 2 dünya şampiyonasında takım röportajında "2.defa dünya şampiyonu mu olmak senin için daha önemli yoksa büyük ödülü kazanmak mı?" sorusuna, "Herkes ben oyuna tutkunum, oyuna aşığım der, tabiki bir şeyde en iyi olmak güzeldir ama aynı zamanda bundan para kazanmak da var. Tek umrumda olan para. Şampiyonluk ünvanıyla ne yapabilirim ki, ben parayı alıyım." şeklinde cevap vererek esporda ilgisini maddiyatın çektiğini açıkça ifade etmiştir (Put Tank in a Mall, 2018). Maddi gelir dışında çeşitli faktörler de espor kariyerine yönelmeyi etkilemektedir. "Fear" rumuzlu Clinton Loomis çocukluğunda akademik yönden başarılı abisiyle sürekli kıyaslandığını ve zamanla insanlarla daha az muhatap olmaya başladığını, odasına kapanıp saatlerce oyun oynamaya

başladığını anlatmaktadır. “Dendi” rumuzlu Danil Ishutin ise çok samimi olduğu babasını küçük yaşlarda kaybedince bununla başa çıkamadığını ve saatlerce oyun oynamaya başladığını, oyun oynayarak acılarından kaçtığını ifade etmektedir (Co, 2014).

Espor kariyerinde profesyonel oyunculuk dışında diğer spor dallarında olduğu gibi yorumculuk, spikerlik, analizcilik, organizatörlük de yapılmaktadır. Tüm bu meslekler organizasyonu yapan şirket tarafından verilmektedir. Espor sektörü yeni yapılandığı için spikerlik yapanlar zaman zaman yorumculuk, analizcilik de yapmaktadır. Tüm bu kariyerler orta yetişkin dediğimiz 20-40 yaş arası espor takipçilerinin ilgisini çekmektedir. “Redeye” rumuzuyla bilinen İngiliz Paul Chaloner 47 yaşındadır çeşitli oyunlarda spikerlik ve yorumculuk yapmaktadır. Paul matematik öğretmenliğini bırakıp espor sektörüne giriş yapmıştır. Erkekler bilgisayar oyunlarına düşkün olduğu için espor sektöründe daha fazla yer almaktadır (Gentile, 2009). Fakat son yıllarda kadınlar da espora sektörüne ilgi göstermeye başlamıştır. “Sheever” rumuzuyla bilinen Hollandalı Jorien van der Heijden turnuvalarda yorumculuk yapmakta ve twitter üzerinde 100 binin üzerinde takipçisi bulunmaktadır.

Profesyonel oyunculuk yapmamalarına rağmen yotube, twitch.tv, douyou.tv gibi sitelerde canlı yayın yapan oyuncular da bulunmaktadır. Çeşitli oyunları yayınlamasıyla bilinen “PewDiePie” rumuzlu oyun yayıncısı İsveçli Felix Kjellberg yılda 4 milyon dolar kazanmaktadır (Kain, 2014). Profesyonel espor oyuncularından Singapurlu Daryl Koh uzak doğuda birçok yetenekli oyuncunun profesyonel oyuncu olmaktansa canlı yayın yapmayı tercih ettiğini söylemektedir. Çin, Güney Kore gibi ülkelerde espor fazlasıyla ciddiye alınmakta ve uluslararası müsabakalarda başarısız olunduğunda profesyonel esporcuların tehditler aldığını bu nedenle yayıncılığı seçtiklerini ifade etmektedir (Joindota.com, 2016). Aynı zamanda yayıncılık oyuncular için daha kazançlı olabilmektedir. Çünkü canlı yayında

izleyiciler bağış yapmaktadırlar. Age of Empires II profesyonel espor oyuncularından ünlü "The Viper" rumuzlu Norveçli Orjan Larsen'in bir yayını esnasında 10 bin dolarlık bağış alması karşısında yaşadığı şaşkınlık bilinmektedir (Reddit, 2018).

Bunların yanında espor sektöründe kariyer yapan diğer kişiler ise youtube üzerinden oyunlara yönelik özet görüntüler, haftanın en iyi 10 oyunu, haftanın hataları gibi videolar hazırlamaktadırlar. Dotacinema, theScore Esports, T90, League of Legends gibi oyun kanalları yayınladıkları oyun videolarının izlenme sayılarına göre para kazanmaktadırlar. Hatta video yayınlayarak 50 kişiye kadar çalışan sağlayabilecekleri ofislere sahip duruma gelmişlerdir.

Espor kariyerinin gittikçe daha da ciddiye alınmasının ana sebeplerinden birisi de artık eğitim sistemi içinde kendisine yer bulmasıdır. İlk olarak Doğu Asya ülkeleri espora eğitim sistemleri içinde yer vermeye başlamıştır. Çin, Malezya, Güney Kore, Singapur gibi ülkelerde üniversite ve liselerde espor oyunlarına yönelik kurslar ve dersler verilmektedir. Çin'de espor fazlasıyla ciddiye alınmaktadır ki Çin hükümeti tarafından desteklenmektedir. Çin'de Chongqing Energy College'da Dota 2 kursu açılmış anında 100 kadar başvuru yapılmıştır. Kursta geçmiş oyunların analizleri yapılmakta, canlı yayınlar takip edilmekte, stratejiler üretilmektedir (joindota.com, 2014). 2014 haziranında ABD'de Robert Morris Üniversitesi (Pittsburgh) esporu tanıyan ilk üniversite olmuştur. Okulun sporcular bölümü tarafından bir takım kurulmuş ve espor oyuncularına burs verileceği açıklanmıştır. 35 espor atletine 500 bin doların üzerinde burs dağıtılmıştır (Wingfield, 2014). Bu olayın ardından 2014 aralık ayında Pikeville Üniversitesi esporu tanıyan ikinci üniversite olmuştur (UPike, 2014). Bunlara ek olarak üniversitelerarası yarışmaların yapıldığı kulüp tabanlı Collegiate StarLeague (CSL) kurulmuştur. CSL; ABD ve Kanada'dan 511 aktif espor takımının

CSL'e katıldığını rapor etmektedir (CSL, 2015). Üniversite öğrencilerinin espor atleti olması, esporun spor olarak görülmesi gerektiğini tartışmaya açarken, ABD espor oyuncularını atlet olarak tanımakta ve dünya çapında vizeleri atlet durumunda kabul etmektedir (Tassi, 2013).

Sonuç olarak espor kariyeri profesyonel oyunculuk, spikerlik, yayıncılık, organizatörlük gibi çeşitli alanlarda mesleklerden oluşmaktadır. Bazı ülkelerde eğitim sisteminde yapılan adaptasyonlar ve esporun zamanla spor dalı olarak görülmeye başlanması espor kariyerini de seçenekler arasına koymaktadır.

2.1.5. Espor ve Oyun Bağımlılığı.

2.1.5.1. Oyun Bağımlılığı. Alanyazın incelendiğinde espor ve oyun bağımlılığını birlikte ele alan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Fakat espor kariyeri yapan oyuncularla oyun bağımlığı üzerine yapılan araştırmaların bazı ortak noktaları oldukları görülmektedir.

Oyun bağımlılığı kavramı 1980'li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanmıştır. Bu kavram, kalıcı ve uyumsuz oyun oynama davranışı ve teknoloji bağımlılığının bir çeşidi olarak görülmektedir. Birçok bağımlılık davranışı tanımlanmasına karşın oyun bağımlılığı uzun süre geniş çapta kabul edilmemiştir (King, Delfabbro & Griffiths, 2013). Espor oyuncuları veya esporla ilgilenen ergenler gün içinde uzun süreler boyunca bilgisayar oyunları oynamaktadır. Espor kariyeri oyun bağımlılığın maddi gelir getirisi olan biçimi olarak da gözükebilir (Kocadağ, 2017). Espor oyuncuları arasında haftalık 6 saatten 42 saate varan oyun oynama süreleri belirtilmiştir (Garcia-Lanzo & Chamarro, 2018).

10 ile 15 yaş aralığındaki çocukların %70'i, ergenlerin %40'ı çevrimiçi çok oyunculu oyunları oynamaktadır (Van Rooij & Van den Eijden, 2007). Çevrimiçi oyunlar çok fazla zaman alabilmekte ve televizyon izleme, spor yapma, sosyalleşme gibi diğer

aktivitelerin yerini almaktadır (Bainbridge, 2007). Bilim insanları ve sağlık çalışanları oyunların hobi olmaktan çıkıp problemli oyun oynamaya döndüğü üzerinde durmaktadırlar (Lemmens, Bushman & Konijn, 2006). Günlük hayatta bu tür davranış kalıpları genel olarak video oyun bağımlılığı olarak tanımlanmakta ve bağımlılık sağlık çalışanları tarafından ciddiye alınmaktadır (Meerkerk, Van Rooij, Amadmoestar & Schoenmakers, 2009).

Aşırı derecede ve dürtüsel oyun oynama, sosyal ve duygusal problemlere neden olmaktadır. Yol açtığı problemlere rağmen oyun oynayan kişinin aşırı oynamayı kontrol edememesi oyun bağımlılığı olarak adlandırılmaktadır (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Oyun bağımlılığı neticesinde zihinsel rahatsızlıklar ve aktif olmayan yaşam tarzı ortaya çıkmaktadır (Choi, Hums & Bum, 2018). Gerileme, kontrol kaybı, kavgacı olma gibi semptomlar bağımlı derecede oyun oynama olarak tanımlanmaktadır (Grüsser, Thalemann & Griffiths, 2007).

Charlton'a (2002) göre takıntılı olma, ruh halinin değişmesi, katlanabilme düzeyinin değişmesi oyun bağımlılığı için güvenilir kriterler olmayabilir. Fakat, kontrolsüzlük ve sağlık sorunları bağımlılık için uygun kriterler olarak görülmektedir.

DSM-V'te (2013) oyun bağımlılığından ileride üzerine çalışılması gereken durum olarak bahsedilirken DSM-V ekinde (2013) internet oyun bağımlılığı diğer davranışsal bağımlılıklar ile beraber yer almıştır. DSM-V ekine göre internet oyun bağımlılığı; internetin oyun oynamak için sıklıkla diğer oyuncularla beraber kalıcı ve tekrarlanan kullanımını sonucu aşağıdaki belirli kriterlerin 5 veya daha fazlasının 12 ay boyunca klinik açıdan tehlike oluşturması olarak tanımlanmıştır:

1. Zihnin internet oyunlarıyla meşgul olması. Birey önceki oyun aktivitesini ya da oynayacağı sonraki oyunu düşünmektedir. İnternet oyunu oynamak günlük hayattaki baskın eylem haline gelmiştir.

   Not: Bu bozukluk internet üzerinden kumar oynamaktan ayrılmaktadır.
2. İnternet oyunu elinden alındığında rahatsızlık, kaygı, üzüntü şeklinde yoksunluk belirtileri görülmesi.
3. Katlanabilirlik seviyesinin yükselmesi. Kişi internet oyunlarına artan oranlarda zaman harcama ihtiyacı hissetmektedir.
4. İnternet oyunlarında yer almayı kontrol etmekte başarısız girişimler.
5. İnternet oyunları haricinde oyunların etkisiyle daha önceki hobilere ve eğlenceli eylemlere ilginin azalması.
6. Psikolojik problemlerin farkında olunduğu halde aşırı derecede internet oyunları oynamaya devam etme.
7. İnternet oyun oynama miktarı hakkında aile üyelerini, terapistleri ve diğer kişileri kandırmak.
8. İnternet oyunlarının çaresizlik, suçluluk, kaygı gibi olumsuz durumlardan kaçmak ya da rahatlamak için kullanılması.
9. İnternet oyunları yüzünden iş hayatında, okulda, kariyerde, ilişkilerde kayıplar yaşanması (DSM-V, 2013).

2.1.5.2. Oyun Bağımlılığı ve Oyun Oynama Süreleri Arasındaki İlişki.

Tanımından ve kriterlerinden de anlaşılacağı üzere oyun bağımlısı kontrolsüz ve aşırı biçimde oyun oynamaktadır. Oyun bağımlısı, oynamayı kontrol etmekte zorlanmakta ve tek oturuşta oyun oynama zamanını yükseltmektedir. Oyun oynamaktan alıkonulduğu zaman tekrar oynama düşüncelerine kapılmakta ve tekrar oynamaya başladığında daha önce

oynayamadığı zamanı da telafi etmeye çalışmaktadır. Birçok araştırmacı da oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık düzeyinin yükseldiğini rapor etmektedir.

Chappel ve arkadaşlarının (2006) araştırmasına göre kalıplaşmış oyuncu denilen ergenler haftalık ortalama 22 saat oyun oynamaktadır. Kendini oyuna adamış sayılan ergenler ise haftalık 30 saatten fazla oyun oynamaktadır. Griffith ve arkadaşlarının (2004) araştırmasına göre ise oyuncuların %15'i haftada 50 saatin üzerinde oyun oynamaktadır. Bu ergenler, bağımlılık özelliklerinden olan günlük işleri aksatmakta, sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşamaktadır.

Jeong ve Kim'in (2011) araştırmasında oyun oynayanlar; bağımlı olmayanlar, muhtemel bağımlılar ve internet bağımlıları olarak 3 gruba ayrılmıştır. Bağımlı olmayanlar günlük ortalama 60 dakika oynarken, muhtemel bağımlılar 72 dakika, internet bağımlıları da 76 dakika oynamaktadır. Jap ve arkadaşlarının (2013) araştırmasında günlük 4 saat oynayanların bağımlı olabileceği ifade edilmektedir. Çin hükümeti ise günlük 3 saat oyunun tehlike sınırı olduğunu belirtmektedir (Xing, 2007).

Köksal'ın (2015) 179 öğrenciye İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği uyguladığı araştırmasında sosyodemografik formda öğrencilere günlük internet kullanım sürelerinin öğrenmek amacıyla "0-1 saat, 1-2 saat, 2-3 saat, 3-4 saat, 4 ve daha fazla" seçenekleri verilmiştir. Tukey testi sonucuna göre günlük 0-1 saat internet kullanan öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri diğer gruplardan anlamlı derecede düşük çıkmıştır. Mann Whitney-U testi sonucuna göre günlük 0-1 saat ve 1-2 saat kullanan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri diğer gruplardan anlamlı derecede düşük çıkmıştır.

Wu ve arkadaşlarının (2013) araştırmasında Ki-Kare testi sonucuna göre tek seferlik 2 saatten az oyun oynayanların bağımlılık düzeyleri diğer gruplara göre anlamlı derecede

düşük çıkmıştır. Donati ve arkadaşlarının (2015) erkek ergenlerle yaptığı araştırmada ise oyun oynamaya harcanan zamanın ve çeşitli oyun oynamanın, oyun bağımlılığını yordadığı rapor edilmiştir. Oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık düzeyi de yükselmektedir (Chiu, Lee & Huang, 2004; Choi, Hums & Bum,2018).

Amerikan Pediyatri Akademisi (2001) de günlük 2 saatten fazla ekran başında vakit geçiren çocukların okul performansında düşme, sağlıksız yaşama yönelme, saldırganlaşma, bağımlılık davranışları gösterme eğiliminde olduğunu rapor etmektedir. Ebeveynler, çocukların günlük ekran başında zaman geçirme sürelerini kontrol etmelidir. Ebeveyn denetimi olmayan çocuklar televizyon haricinde ortalama 3 saat kadar tablet veya bilgisayar ekranına bakmaktadır. Günlük 2 saatten fazla ekran başında geçiren çocuklar belirgin seviyede disiplinsiz davranışlar sergilemektedir (Hawi & Rupert, 2015).

Vyjayanthi ve arkadaşlarının (2014) araştırmasına göre günlük ve haftalık kullanım süresi bağımlılığın hassas belirleyicilerinden sayılmaktadır. Günlük 5 saatten fazla haftalık 10 saatten fazla kullanan öğrencilerin bağımlı olduğu gözlenmiştir. Uç noktadaki bağımlılar haftalık ortalama 48 saat oynamaktadır (NPD, 2010). Çevrimiçi rol yapma oyunlarından World of Warcraft oynayanların %10'u haftada 63 saat oynamaktadır (Longman, O'Connor & Obst, 2009). Van Rooij ve arkadaşlarının (2008) araştırmasında günlük 6 saat ve üzeri oyun oynayanların bağımlılık düzeyleri belirgin şekilde daha yüksektir.

Kim ve Kim'in (2015) araştırmasında 624 ortaokul ve lise öğrencisine İnternet Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulamıştır. Bağımlı grup 6 veya 7 gün ve günlük 2 saatten fazla oyun oynarken, bağımlı olmayan grup haftada en fazla 3 gün ve günlük 2 saatten az oyun oynamaktadır.

Bingöl Karagöz'ün (2017) tez araştırmasına 11-13 yaş aralığında 740 öğrenci katılmıştır. Çocukların internet bağımlılık düzeylerini ölçmek amacıyla İnternet Bağımlılığı

Ölçeği uygulanmıştır. Demografik bilgi formunda çocukların günlük oyun oynama sürelerini öğrenmek amacıyla “30dk-1 saat, 1-2 saat, 2-3 saat” ve doldurulmak üzere “daha fazla” seçenekleri verilmiştir. Bir günde internette harcanan zaman miktarı ile internet bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında uygulanan Pearson Ki-Kare sonuçlarına göre anlamlı farklılık çıkmıştır.

Aksel’in (2018) araştırmasında 7.sınıfta eğitim gören 1185 öğrenciye Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmıştır. Çocukların günlük oyun oynama sürelerini belirlemek amacıyla demografik bilgi formunda “1 saatten az, 1-2 saat, 2-3 saat, 3-4 saat, 4-5 saat” seçenekleri verilmiştir. Kruska Wallis sonuçlarına göre günlük 1 saaten az oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyi, günlük 1-2 saat arası oynayanlardan ve 2 saatten fazla oynayanlardan anlamlı derecede düşük çıkmıştır.

İçen’in (2018) araştırmasında 3. ve 4.sınıflara kayıtlı 286 öğrenciye Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği uygulanmıştır. Öğrencilerin günlük oynama süreleri açık uçlu veri olarak toplanmıştır. Çocukların günlük oyun oynama süreleri arttıkça bağımlılık ölçeğine ait toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarının da anlamlı biçimde arttığı saptanmıştır.

Araştırmalara genel olarak bakıldığına oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık düzeyinin de arttığı görülmektedir. 2 saat altında oynayanların bağımlılık düzeylerinin düşük, tehlikesiz, 2 saatten fazla oynayanların ise bağımlılık düzeyi bakımından yüksek oldukları anlaşılmaktadır. 6 saatten fazla oynayanların ise problemli derecede bağımlı oldukları çıkarımına ulaşılabilmektedir.

Günlük süre bakımından aşırı miktarda oyun oynamak profesyonel oyunculuk (gamer) olarak bilinmektedir. Profesyonel oyunculuk tabiri, ödüllü turnuvalar ve turnuvalardaki ödül miktarlarının giderek artmasıyla beraber artık espor haline dönmüştür

(Taylor, 2012). Espor alanındaki profesyonel oyuncular rekabetçi oyun sistemi nedeniyle günlük zamanlarının çoğunluğunda saatlerce oyun oynamak durumundadırlar. Profesyonel espor oyuncularının ya da espora ilgi duyanların %67'si günlük 3 saat, %30'u ise günlük 5 saatten fazla oyun oynamaktadır (Eventbrite, 2015). Bu durumda espor oyuncuları da bir açıdan oyun bağımlısı olarak ele alınabilir. Espor ve oyun bağımlılığına aynı pencereden bakıldığında kontrolsüz uzun süre boyunca oyun oynama ortak yön olarak göze çarpmaktadır. Fakat son yıllarda espor sektörünün de gelişmesiyle takımlar psikologlar ve fizyoterapistlerle de çalışmaya başlamıştır (Jurkic, 2019; Van Allen, 2017). Espor oyuncuları günlük fiziksel egzersizlerini yapmakta ve ruhsal yapılarına da dikkat etmektedirler. Fakat profesyonel espor oyuncusu olmanın dışında milyonlarca ergen espor kariyer hayali kurmaktadır. Bu ergenler aynı zamanda günlük aşırı miktarlarda oyun oynamaktadır. Espor kariyerine ilgi duyan ergenlerin de espor oyuncuları gibi sağlıklarına dikkat edebilecekleri yaşam şartlarına sahip olduklarını söylemek zor gözükmektedir. Espora ilgi duyan ergenlere sadece oyun oynama açısından bakıldığında oynadıkları günlük süre bakımından bağımlı olma ihtimalleri de yüksektir.

2.1.6. Esporla İlgili Yapılan Çalışmalar.

2.1.6.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar. Esporla ilgili olarak Türkiye'de yapılan araştırmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Yurt içinde esporla ilgili yapılan ilk yayınlar daha çok esporcuların özelliklerini ve durumlarını ortaya koyan eserlerdir (Akın, 2008; Argan, Özer & Akın, 2008). Son yıllarda yayınlanan eserler ise daha çok esporu turizm ve yatırım açısından ele alan derleme türündeki eserlerdir (Aktuna & Ünlüönen, 2017; Üçüncüoğlu & Çakır, 2017).

İlk yayınlardan olan Argan ve arkadaşlarının (2006) esporla uğraşan 356 kişiyle gerçekleştirdiği araştırmasında katılımcıların %14,5'i bireysel oyunlarda %85,4'ü takım oyunlarında mücadele ettiği bildirilmiştir. Katılımcıların %10,6'sı turnuvalardan ödüller kazanmıştır. Esporda başarılı olmak için zeka, görme, çabuk düşünme, sezgi, takım uyumu, çabukluk, dikkat ve odaklanma önemli etkenler olarak belirtilmiştir.

Akın'ın (2008) esporcuların esporu seçme nedenlerini ortaya koymayı amaçlayan araştırmasına 650 esporcu katılmıştır. Araştırmaya katılanların %12,9'u İstanbul'dan, %12,4'ü İzmir'den iken %93,1'i erkek, %96,8'i bekardır. Katılımcıların %50'den fazlası turnuvalara katılmış, %27,7'si de turnuvalardan ödül kazanmıştır. Katılımcıları espor güdüleyen faktörler arasında eğlence ilk sırada iken, espor sevigisi ikinci sırada yer almaktadır.

Son yıllarda yayınlanan eserlerden Üçüncüoğlu ve Çakır'ın (2017) çalışmasında esporun hızlıca büyüdüğü ve modern sporun bir parçası haline geldiği belirtilmektedir. Çalışmada espora yapılan yatırımların, espor izleyici kitlesinin, espora yönelen spor takımlarının üzerinde durulmaktadır. Esporculara dünya genelinde birçok üniversitede burslar verilmektedir. Esporla ilgili akademik çalışmaların çoğalması gerektiğinden bahsedilmektedir.

Aktuna ve Ünlüönen'in (2017) çalışmasında ise espora turizm açısından bakılmıştır. Çalışmada, kum, deniz turizminin geleceğinin artık önemini kaybedip tüm dünyada yaygınlaşmakta olan espor turizmine yatırım yapılması belirtilmektedir. Türkiye'de 2015 yılından itibaren turnuvalar düzenlendiği, yerli ve yabancı misafirlerin turistik faaliyetlerini incelemek gerektiği üzerinde durulmuştur. Çalışmada diğer ülkelerin ev sahipliği yaptığı turnuvalardan ve ülkeye katkılarından bahsedilmiştir.

2.1.6.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar. Esporla ilgili olarak yurt dışında yapılan çalışmalara bakıldığında araştırmaların bir kısmı esporu geleneksel spor ile karşılaştırarak esporun durumunu tartışmaktadır. Bazı araştırmalar esporun olumsuz etkilere neden olacağını öngörmektedir (Brock, 2017; Taylor, 2015; Tomecka, 2017). Esporu gelişmekte olan sektör olarak gören ve espor üzerine yatırımlar ve daha fazla çalışmanın yapılması gerektiğini belirten eserler diğer bir araştırma grubunu oluşturmaktadır (Algesheimer, Dholakia & Gurau, 2011; Edge, 2013; Hai Tao, 2009; Jenny, Keiper, Taylor, Williams, Gawrysiak, Manning & Tutka, 2018; Murphy, 2009; Seo, 2013; Stivers, 2017). Bazı araştırmalar ise esporun durumunu ve espor oyuncularının özelliklerini incelemekte ve espor sektörüne ve espor oyuncularına tavsiyeler vermektedir (Garcia-Lanzo & Chamarro, 2018; Khromow, Korotin, Lange, Stepanov, Burnaev & Somov, 2018).

Esporu geleneksel sporla karşılaştıran yayınlardan Karakus'un (2015) çalışmasında espor oyuncularının gelir düzeyinden, yayınlarda kazanılan miktarlardan, canlı yayınların ulaştığı izleyici sayısından bahsedilmiştir. Geleneksel spor ile espor arasındaki benzerlik ve farklıların üzerinde durulmuştur. Gelecekte espor oyuncularının kişisel hayatlarına yönelik araştırmaların yapılabileceği belirtilmiştir.

Jenny ve arkadaşlarının (2016) çalışmasında esporun spor tanımı içerisinde nereye koyulması gerektiği üzerinde durulmuştur. Esporun geleneksel spordan farklı olarak fiziksel hareketten yoksun olduğu ve kazanmamın rakibe fiziksel olarak hiçbir üstünlük sağlamadığı belirtilmiştir. Buna rağmen artık üniversitelerin espor oyuncularını atlet olarak tanıdığı ve onlara burs verdikleri dile getirilmiştir. Esporun artık endüstri haline geldiği belirtilmiştir. Esporun toplumun çoğunluğu tarafından spor olarak kabul edilmesinden önce esporun ciddi bir şekilde tartışılması gerektiğinden bahsedilmiştir.

Tomecka'nın (2017) çalışmasında geleneksel sporun espor ile farkı üzerinde durulmuştur. Tomecka esporun fiziksel aktiviteden yoksun olduğundan bu nedenle kişisel olarak esporu spor olarak görmediğinden bahsetmiştir. Fakat bir gün belki de geleneksel sporun da espor gibi sanal bir spor olacağını belirtmiştir.

Tyre'ın (2018) araştırmasında espor ile geleneksel sporu çeşitli yönleriyle karşılaştırmıştır. Espor ve geleneksel sporun tarihsel gelişiminden bahsedilmiştir. Oyuncuların birbirlerinden ayrılan ve ortak yönlerine değinilmiştir. İzlenme oranlarının yanısıra eğitim sistemi ve ekonomik açıdan ele alınmıştır. Ayrıca espor oyuncuları ve geleneksel sporcularla görüşmeler yapılmış ve fikirleri karşılaştırılmıştır. Araştırma sonucunda esporun oyundan daha fazlası olduğu çıkarımında bulunulmuştur.

Esporun olumsuz etkilerini belirten yayınlardan Taylor'ın (2015) araştırmasında espor hayran kitlesinin turnuvada canlı maçlar oynanırken tepkileri izlenmiştir. Takip edilmenin, izlenmenin yaygınlaşan, haz verici ve sosyal açıdan problemli bir durum olduğu belirtilmiştir.

Brock'un (2017) çalışmasında esporun, oyun oynamanın mantığa bürünmüş biçimi olduğu üzerinde durulmuştur. Esporun bu sayede iş sahasında hayatta kalma strateji geliştirdiği belirtilmiştir. Çalışmada esporun her şekilde psikolojik ve sosyal olarak problemlere neden olacağı öngörülmüştür.

Esporu gelişmekte olan sektör olarak gören ve espor üzerine daha fazla yatırımın ve çalışmanın yapılması gerektiğini belirten yayınlardan Murphy'nin (2009) araştırmasında yaygınlaşan rekabetçi oyunların spor psikologları için yeni bir fırsat ve araştırma sahası olduğu üzerinde durulmuştur. Epsor oyuncuları fiziksel hareketten büyük ölçüde yoksun kalmaktadır. Bu durum psikologlarının yeni teknikler geliştirmesi fırsat olabilir. Psikologlar

saldırganlık, takım çalışması, psikolojik yeteneklerin oyunlarda kullanımının araştırılması üzerine cesaretlendirilmelidir.

Hai Tao'nun (2009) araştırmasında esporun üniversitelerde gelişmesi üzerine 9 üniversitenin öğrencilerinden soru cevap yoluyla bilgi toplanmıştır. Esporun yeni bir sektör olmasından ve geliştirilmesi için hızlı adımlar atılmasından bahsedilmektedir. Araştırma sonucunda espor hakkında insanların bilinçlendirilmesi gerektiği, üniversitelerde esporla ilgili derslerin verilmesi gerektiği belirtilmiştir.

Algesheimer ve arkadaşlarının (2011) araştırmasında yüksek rekabetçi ortamda espor takımları üzerinde girdi-ara öğe-çıktı-girdi model döngüsünün takım performansına etkisi araştırılmıştır. Bu modelde takımın ilk durumu girdi iken, motivasyon ara öğe, son durum da çıktı olmaktadır. Araştırmaya göre bu modelin takım performansının yükselmesinde anlamlı etkiye sahip olduğu ortaya çıkmıştır.

Seo'nun (2013) çalışmasında esporun artık yeni bir market olduğundan ve bu durumun göz önünde bulundurularak tutum alınması gerektiğinden bahsedilmiştir. Espor gelir getirmesi, eğlence içermesi, estetik barındırması, eğitim sistemi içerisine adapte olmaya başlaması bakımından yeni bir sektör haline gelmiş ve fırsatlar sunmuştur. Çalışmada, oyun şirketleri, oyun toplulukları, izleyiciler gibi espor sektörüyle sürekli ilişki halindeki ekosistemde iş birliği ile hareket edilmesinin esporu daha yaratıcı ve ilgi çekici hale getireceği öngörülmektedir.

Jenny ve arkadaşlarının çalışmasında (2018) espor sektörünün hızla büyüdüğünden, espora yapılan yatırımların da aynı oranda arttığından bahsedilmiştir. Espor sektörüne yabancı birçok sermaye sahibinin bulunduğu belirtilmiştir. Sermaye sahiplerinin, espor araştırmacıları ve espor sektörünün içindekilerle irtibata geçerek bu durumdan

faydalanması gerektiği üzerinde durulmuştur. Hızla büyüyen bu sektörün herkes için mükemmel bir potansiyel taşıdığı belirtilmiştir.

Espor sektörünün durumunu inceleyen Edge'in (2013) araştırmasında espor endüstrisinde internet üzerinden canlı yayınların topluluğunun da katkısıyla eşi görülmemiş büyümesinden bahsedilmiştir. Canlı yayınlar geleneksel spor yayınlarından ayrılmıştır. Genç neslin ilgisi de espor sektörüne ait canlı yayınlara kaymıştır. Bu durumun oluşmasında genç neslin espora ilgisinin, istedikleri zaman görüntülere ulaşabilmelerinin ve tatmin edici olmasının etkisi olduğu belirtilmiştir.

Espor sektörünü inceleyen Stivers'ın (2017) araştırmasında espor sektörünün muazzam miktarlarda izleyici kitlesine ulaşması ve ödüllerin yüksek miktarlara çıkmasının da etkisiyle turnuvalarda performans artırıcı maddeler üzerine gelen yasaklamalardan bahsedilmiştir. Bazı turnuvalarda hatalı sonuçların çıkmasının ardından test uygulayan organizatörlerin bu konuda dikkatli olmaları aksi takdirde sektörün ilk zamanlardaki konumlarına dönecekleri ima edilmiştir.

Espor oyuncularını inceleyen yayınlardan Khromow ve arkadaşlarının (2018) araştırmasında espor oyuncuları ile oyun oynayanlar kullandıkları ekipmanlar ve teknikler bakımından karşılaştırılmıştır. Acemi ve düşük yetenekli oyuncular benzer tuşları ve stratejileri kullanırken, yüksek yetenekli oyuncular ve espor oyuncuları farklı teknikleri, stratejileri ve klavye kısayollarını kullanmaktadır. Araştırmanın sonunda oyuncuların bu araştırmaya bakarak teknik geliştirmektense kendi tecrübelerine göre davranmaları gerektiği vurgulanmıştır.

Espor oyuncularını inceleyen bir diğer yayın olan Garcia-Lanzo ve Chamarro'nun (2018) araştırmasında amatör ve yarı profesyonel espor oyuncularının motivasyonlarını, tutkularını ve psikolojik ihtiyaçlarını incelemiştir. Oyunların en fazla rekabet, sosyal ve

keşifsel nedenlerle oynandığı belirlenmiştir. Oyuncuların bıkkınlık ile ilişkili takıntılı tutkuyla değil de ahenkli bir tutkuyla oynadıkları, zihinsel gelişimleri için motive oldukları görülmüştür. Araştırma sonucunda oyunların insanları takıntılı ya da bıkkın yapmadığı bu nedenle tam olarak zararlı sayılamayacakları belirtilmiştir.

Sonuç olarak esporla ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılan çalışmalara bakıldığında çoğunun derleme niteliğinde olduğu görülmektedir. Genellikle esporla geleneksel spor karşılaştırılmış, hızla büyüyen espor sektörü değerlendirilmiştir. Esporun mesleki açıdan gelecek vaat eden sektör oluşu belirtilmektedir. Espor oyuncularının psikolojik ve sosyal durumlarından, yeteneklerinden, profesyonel esporcuların sahip olması gereken özelliklerden bahsedilmiştir. Genel olarak bakıldığında espor sektörü hızla büyümekte, gelişmekte ve kariyer alanları oluşturmaktadır. Bu hızlı gelişim aynı zamanda araştırmacıların da ilgisini çekmektedir.

2.2. Mesleki Karar Verme

Bu bölümde sırasıyla mesleğin tanımı, meslek seçimi ve önemi, mesleki olgunluk ve kariyer kararı kavramları, meslek seçimini etkileyen faktörler, meslek seçimi ve kariyer gelişimi ile ilgili kuramlar ele alınmıştır. Ayrıca bölümde meslek ve kariyer ile ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.2.1. Mesleğin Tanımı. Literatürde mesleğe yönelik birçok tanımlama mevcuttur. Bu tanımlamalardan bazıları şu şekildedir:

Düzenli veya düzensiz çalışma saatleri ve belirli bedensel gereklilikleri içeren, kişinin yaşamak veya geçinmek için yaptığı iş olarak tanımlanabilir (Baran, 1999). Telman'a (2002) göre ise insanın öğrenme yolu veya ustalıkla kazandığı bilgi becerileri doğrultusunda ödül karşılığı yaptığı faaliyetler toplamıdır.

Genel olarak meslek, bir kimsenin hayatını kazanmak için yaptığı, toplumca belirlenmiş kuralları olan, bilgi ve beceriye dayalı etkinlikler bütünü olarak nitelendirilebilir (Bacanlı, 2005; Kuzgun, 2009). Meslek, her ne kadar maddi kazanç elde etmek için yapılan etkinlikler bütünü olarak tanımlanmış olsa da insanların çoğu yaşamlarını sağlayacak miktarda paraları olsa yine de çalışmak isteyeceklerini belirtmiştir. Çünkü çalışmak fizyolojik ihtiyaçları karşılamanın yanında psikolojik ve sosyal ihtiyaçları da doyurmaktadır (Yeşilyaprak, 2010). Her insan bazı yeteneklere sahiptir ve yaşamları boyunca bu yetenekleri ortaya koymak ve geliştirmek istemektedir (Yeşilyaprak, 2015).

2.2.2. Meslek Seçimi ve Önemi. Meslek seçimim bireyin yaşamının tümünü ilgilendiren hayatının en önemli seçimlerinden biridir. Birey mesleğini seçerken aynı zamanda yapacağı işi, yaşam biçimini, arkadaş çevresini de seçmektedir. Mesleğini severek yapan kişi, doğru işler yapacaktır ve toplumun şekillenmesine olumlu katkı sağlayacaktır (Çınar, 2011). Meslek seçimi girilmek istenen meslekler arasından girme olasılığı en yüksek olana yönelmektir. Kişi mesleği tercih ederken yeteneklerini, ekonomik durmunu, meslek eğitimini başarma olasılığını hesaplayarak mesleklerden birini tercih etmektedir (Kuzgun, 2000). Yeşilyaprak'a (2010) göre meslek seçimi, bireyin yapabileceği meslekleri değerlendirip, ihtiyaçlarını ve beklentilerini göz önünde bulundurarak bir mesleğe yönelmesidir.

Kılıççı'ya (2006) göre kişinin mesleğiyle uyumu, çalışan arkadaşlarıyla anlaşabilmesi, mesleğinde mutlu olması, başarıyı yakalaması o kişinin hayatında huzuru yakalamasını etkilemektedir. Bireyin mutlu ve huzurlu olması toplumsal yapıyı da etkilemektedir. Çünkü toplumu oluşturan ve şekillendiren bireylerdir.

Seçilen meslek kişinin hayatı boyunca başına gelecekleri şekillendirmektedir. Bireyin yaptığı işten zevk alıp hayatında mutlu olması, yeteneklerini kullanabilip başarılı olması, kazancı sayesinde şekillenecek yaşam tarzı ve yeri seçtiği mesleğe bağlıdır.

2.2.3. Mesleki Olgunluk ve Kariyer Kararı Verme. Meslek seçimi sürecinde bireyler çeşitli gelişim basamaklarında çeşitli zoluklarla karşılaşmaktadır. Mesleki olgunluk kazanmak, bir sonraki basamakta karşılaşılacak gelişim görevleriyle baş edebilmek için gerekli becerileri edinmektir (Bacanlı, 1995). Super'a (1955) göre ise mesleki olgunluk seçim yapmaya hazır olmak demektir. Savickas (1985) mesleki olgunluğu bireyin mesleki görevleriyle baş etmede, mesleki karar vermede hazır bulunma düzeyi olarak tanımlamıştır. Ergenlerin içinde bulundukları dönem itibariyle mesleki açıdan sorumluluklarını yerine getirebilecekleri olumlu ve mantıklı kararlar alabilmeleri oldukça güçtür (Çoban, 2005).

Super mesleki olgunluğun boyutlarını belirlemek amacıyla 1951 yılında 20 yıl süren boylamsal bir araştırmaya başlamıştır. Super ve Overstreet (1960) Boldwin'in olgun davranışın temel özellikleri boyutlarından da faydalanarak 5 meslek olgunluğu boyutu belirlemiştir: Meslek seçimine yöneliş boyutunda ergenin meslek seçme gereksinimi duyması gerekmektedir. Meslek seçimine yönelirken ilgilerin, yeteneklerin, ne istediğini bilmenin önemli olduğunun bilincinde olmak önemlidir. Meslek hakkında bilgi toplama ve planlar yapma boyutunda ergen, mesleğin gereklerini, görevlerini, çalışma koşullarını öğrenip mesleği nasıl, ne zaman yapacağı konusunda planlar geliştirmelidir. Meslek tercihlerinin tutaelılığı boyutunda ergen, durumuna göre düzey, ilgi ve yeteneklerine yönelik alanlar belirlemelidir. Ergen, sosyal ve fen gibi iki farklı alana birden, giriş ve uzmanlık gibi iki farklı düzeye birden yönelmemelidir. Özelliklerin billurlaşması boyutunda ergenin meslek seçimine uygun yetenek, ilgi, kişilik özellikleri

belirginleşmelidir. Mesleğine ilgi duymalı, çalışmaktan mutlu olmalıdır. Meslek tercihlerinde akılcılık boyutunda ergen kişilik özellikleri ve ilgilerine yönelik meslekleri mantıklı biçimde belirleyebilmelidir (Kuzgun, 2000).

Kariyer kararsızlığı kariyer kararı alırken karşılaşılan problemlerin etkisiyle meydana çıkmaktadır. Kişinin kariyer kararı vermesi gerektiğinde bazı nedenlerden dolayı yoğun belirsizlik duygusuyla beraber bu süreçte ilerleyememesi kariyer kararsızlığıdır (Hawkins-Breaux,2004; Lopez & Ann-Yi, 2006). Kariyer kararsızlığı kişinin iş dünyası ya da kendisi hakkında bilgi eksikliğinden kaynaklı mesleki olgunuk sürecinin gelişimsel problemidir (Chartrand, Martin, Robbins & McAuliffe, 1994). Kariyer kararsızlığı 1970'li yıllardan itibaren birçok araştırmacı tarafından kararlılık-kararsızlık şeklinde 2 boyutlu bir kavram olarak ele alınırken günümüzde çok boyutlu bir kavram olarak görülmektedir (Savickas, 1995). Öz-yeterlilik, mesleki olgunluk, başarısızlık korkusu, benlik saygısı, depresyon, karamsarlık gibi birçok kişilik özellik üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Araştırmalar sonucunda kararsız öğrencilerin daha kaygılı, bağımlı, düşük öz yeterliğe sahip olduğu görülmüştür (Büyükgöze-Kavas, 2012).

2.2.4. Meslek Seçimini Etkileyen Faktörler. Bireyin meslek seçimi, onun yaşam seyrini değiştirebilecek, doğru şekilde yapılıp zaman kaybına neden olmaması gereken bir karardır. Her birey birbirinden farklıdır. Bu farklılık da farklı ebeveynlerden alınan genlerden, farklı çevrelerde büyümekten kaynaklanmaktadır (Yeşilyaprak, 2015).

Bireylerin kariyer gelişimini etkileyen pek çok faktör olsa da bunların ölçülebilir olanları sınırlıdır. Aşağıda bu faktörlerden bazılarından kısaca bahsedilmiştir:

2.2.4.1. Psikolojik faktörler.

1. Yetenek, bireyin çelitli alanlarda sergilediği performanstır. Bireyin bir işi ya da görevi diğer insanlardan daha hızlı ve başarılı yapabilmesini yeteneği belirler. Yetenekler; zihinsel, psikomotor, duyusal ve algısal, fiziksel yetenekler olmak üzere dört temel kategoriden olıuşmaktadır (Rotundo, 2006).
2. İlgi, bir faaliyetten elde edilen doyum, haz alma ve hoşlanma derecesidir. Belirli faaliyetlere isteyerek yönelme, bu yaparken koşulları kısıtlayıcı dahi olsa başka faaliyetlere terrcih etme, yorgunluk yerine dinlenmişlik hissetme, devam etme isteğ duymadır (Kuzgun, 2006).
3. Kişilik, bireyin çevresine uyum sağlamasını sağlayan karakter, duygu, biliş ve fiziksel özelliklerinin örgütlenmesidir (Eysenck, 1970). Çeşitli kişilik modelleri bulunmakla beraber en bilineni Nevrotizm, dışadönüklük, yaşantılara açık olma, uyumluluk, sorumluluk boyutlarından oluşan beş faktör kişilik modelidir (Crant, 2006).
4. Meslek değerleri; tutumlar, ihtiyaçlar, normlar, ilgiler ve kişilik özellikleri ile birlikte bireyin sosyal yaşama uyum sağlamasını etkileyen psikolojik yapılardır. Değerler, ulaşılması hedeflenen ideallere verilen önemdir. Meslek değerleri de o mesleğe giren kişiye göre değişmektedir (Hartung, 2006). Bir insan için mesleğin kazancı önemliyken, başkası için saygınlığı önemli olabilir.

2.2.4.2. Sosyolojik Faktörler. Aile, çocuğa kalıtım yoluyla aktardıkları ve çevresel koşulları oluşturması nedeniyle kariyer gelişimde büyük etkiye sahiptir. Araştırmalara göre çocuklar mesleki karar verirken en fazla anne ve babalarından etkilenmektedir (Roberts,

2002). Türk kültüründe korumacı olan ebevenyler çoğu zaman çocukların kararlarına müdahale etmekte, kendi arzu ve değerelerine göre etki etmektedir (Pişkin, 2002). Aile bu yönüyle çocukların mesleki seçimlerinde dışsal etken olarak yer almaktadır.

Sosyo-ekonomik sınıf da bireyin kariyer gelişimini etkileyen faktörlerden biridir. Her birey bir sosyal sınıf içinde doğup büyür ve değerleri, davranışları, seçimleri de bu sosyal sınıfın özelliklerini taşımaktadır (Lowman, 1992). Her birey içinde yaşadığı sosyal sınıfın özelliklerinin etkisiyle meslek seçimlerini yapmaktadır.

2.2.4.3. Cinsiyet. Hemen her ülkede kadınların ve erkeklerin yaptıkları meslekler dengeli dağılmamıştır. Bu durumda kadın ve erkeğin farklılaşan özellikleri ve davranış özelliklerinin de etkisi vardır. Kadınların sosyal ve sanatsal, erkeklerin teknoloji ve mekanik alanlara daha fazla ilgi duyduğunu belirtilmektedir (Lunneborg, 1979). Bu ve benzeri etkenlerle kadınlar ve erkekler de meslek seçimlerinde farklılaşmaktadır.

2.2.4.4. Ekonomik ve Politik Faktörler. Bireylerin içinde yaşadığı ülkenin şartları da onların kariyer gelişimlerini etkilemektedir. Ülkede belirli bir mesleğe ihtiyaç fazla ve o mesleği yapabilecek kişi sayısı az ise o mesleği yapanların alacakları ücret yükselmekte ve yapacakların iş bulması kolaylaşmaktadır (Yeşilyaprak, 2015).

2.2.5. Meslek Seçimi ve Kariyer Gelişimi ile İlgili Kuramlar. Meslek seçimi ve mesleki gelişime yönelik çok sayıda kuram bulunmaktadır. Aşağıda araştırmaya teşkil eden kuramlardan özet olarak bahsedilmiştir.

Özellik-faktör kuramı 19.yüzyılın sonlarında Parsons tarafından geliştirilen ve mesleki rehberlik alanında ortaya atılan ilk kuramdır. Bireyin yerleşik fiziksel ve zihinsel yapılarına dayalı ve ölçülebilen zeka, yetenek gibi nitelikleri özellik kavramını tanımlamaktadır. Başarılı meslek performansı için gereken mesleki özellikler de etmen kavramını tanımlamaktadır. Kişinin meslekte başarılı olabilmesi için belli başlı kişilik

özelliklerine sahip olması gerekmektedir. Kişinin özellikleri ile mesleğin gereklerinin eşleşmesi özellik-faktör kuramının temelidir (Brown, 1990).

İş uyumu kuramı Dawis ve Lofquist tarafından geliştirilen birey ve çevrenin karşılıklı birbirlerini tamamlayıcı uyumunu temel alan bir kuramdır. Bireyler çevreleriyle doyumlu ilişkiler geliştirerek uyumlarını devam ettirmeye çalışırlar. Bu kuramın en önemli kavramları; doyum, ihtiyaçlar ve değerler, pekiştireçler, beceriler ve yetenekler, uyumluluk, meslekte kalma süresidir (Dawis & Lofquist, 1984).

Ginzberg ve arkadaşlarına (1951) göre meslek seçimi bireylerin istekleri ve ona sağlanan olanakların uzlaşmasını içeren büyük oranda geri dönülmez bir süreçtir. Kişinin mesleğini değiştirebilmesi yeni bir eğitimi gerektirmektedir. Evlenme gibi bazı sosyal faktörler de kişinin karar değiştirmesine engel olabilmektedir (Patton & McMahon, 2006). Ginzberg ve arkadaşlarının mesleki gelişim kuramında fantezi, deneme ve gerçekçi olmak üzere 3 dönem vardır. Fantezi döneminde çocuklar küçük yaşlardan itibaren tercihlerini açıkça ifade ederler. Bu dönemde çeşitli tercihler denenmeye başlar. Deneme döneminde çocuklar ilgilerini, yeteneklerini, değerlerini belirginleştirirler. Hoşlandıkları şeyleri yaparlar ve sonlara doğru hangilerini daha iyi yapabildiklerini fark ederler. Gerçekçi dönemde ise bireyler yetenekleri, ilgileri ve sevdikleri şeyler arasında bütünlük sağlarlar. Duygusal, kişisel ve ekonomik problemler sonucunda gerçekçi döneme geçiş gecikebilmektedir (Yeşilyaprak, 2015).

Super' a (1953) göre kariyer gelişimi çocukluktan emekliliğe kadar gelişen bir süreçtir. Super, kariyer ve meslek kavramlarını birbirinde ayırmıştır. Meslek, bireyin yaşamını sürdürecek parayı kazanması için yapmak istedikleri şeyler iken kariyer, bireyin yaşamı boyunca yaptığı, meslek öncesi ve sonrası rollerini, hobilerini de içeren bütün uğraşılarıdır (Drummond & Ryan, 1995). Super, kariyer gelişimini yaşam dönemlerine

yaymıştır. Super'ın yaşam dönemleri büyüme, keşfetme, yerleşme, sürdürme ve çöküş alt basamaklarından oluşmaktadır. Büyüme döneminde çocuklar fantezi ve oyunlar araçlığıyla yetişkin rollerini deneyerek iş dünyasına ilişkin bilgi dağarcıklarını oluşturmaya başlar. Keşfetme döneminde bireyler mesleklere ait daha net fikirlere sahip olmaktadır. Kariyer alternatifleri arasında seçim yapabilmekte, hangi işte çalışacaklarına karar verebilmektedir. Yerleşme dönemi çalışmaya başlama ile başlar ve benlik mesleki role uyarlanır. Yerleşme döneminde uzmanlık gerektiren meslekler uzun zaman gerektirirken, diğer mesleklerde böyle bir durum söz konusu olmadığı için iş değiştirme gerçekleşebilir. Sürdürme döneminde statü korunmaktadır. Fakat geçmiş döngüler de yaşanmaya açıktır. Kişi hayatının kalan kısmında sahip olduğu işi yapmaktan memnun olamayacağını düşünüp tekrar keşfetme ve yerleşme dönemlerini yaşamaya başlayabilmektedir. Çöküş döneminde iste mesleğe karşı ilgi ve enerjiler azalmakta ve emeklilik yaşanmaktadır (Patton & McMahon, 2006; Savickas, 2002).

Roe, gereksinim kuramını oluştururken sanatçıların yaratıcılık özelliklerini etkileyen kişilik özelliklerinden yola çıkmış ve diğer bilim insanlarının kariyer gelişim çalışmalarından faydalanmıştır. Erken çocukluktaki kişilik gelişimi, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramı ile meslek seçimi arasındaki ilişki kuramının temelinde yer almaktadır (Cramer & Niles, 2004). Erken çocukluktaki aile içi deneyimler bireylerin meslek seçiminde diğer insanlarla olan ilişkilerine göre davranmasına neden olmaktadır (Roe, 1956).

Scholessberg'in yetişkin kariyer gelişimi geçiş modelinde beklenen, beklenmeyen, beklenen ama gerçekleşmeyen olmak üzere 3 tür geçiş modeli bulunmaktadır. Evlilik, kriterlerin sağlanması, işe girme gibi olaylar beklenen geçişleri sağlamaktadır. İşten atılmak, hastalanmak, deprem gibi olaylar beklenmedik geçişlere neden olmaktadır.

Beklenen ama gerçekleşmeyen geçişler de gerçekleşmeyen evlilik, işe başkasının alınması gibi olaylardan kaynaklanmaktadır (Scholessberg, Waters & Goodman, 1995).

Brown (1996) değerlerin kariyer seçiminde büyük etkiye sahip olduğunu vurgulamaktadır. Değerler birey için asıl önemli olanı ifade etmesinden dolayı işe yönelik tutumlar da etkilenmektedir. Kariyer seçimlerinin yansıra verilen birçok önemli karar değerler üzerinde verilmektedir (Amundson, Poehnell & Pattern, 2005).

Pryor ve Bright'a (2011) göre 21.yüzyılın kariyer gelişimi açısından belirsizlik ve yordanamazlık içermesi, iletişim ve değişimin hızı, küreselleşme ve şans gibi faktörler artık önümüze çıkan yeni gerçekliklerdir. Kaos kuramı, meydana gelen daha fazla değişiklik, şansa bağlı olayların gerçekleşmesini temele almaktadır. Bir araştırmada katılımcıların %71'i kariyer gelişimlerinin planmamamış olaylardan etkilendiğini belirtmiştir (Borg, Bright & Pryor, 2014). Benzer özelliklere sahip bireyler kariyer gelişimi açısından zamanla birbirlerinde tamamen farklı yönlere gidebilmektedir. Kariyer gelişimi artık doğrusal değildir. Özellik-faktör kuramında danışan bir seçeneğe yönlendirilerken şans faktörü hesaba katılmamaktadır.

Meslek seçimini açıklayan kuramlar genel olarak ilgi, yetenek, uyum, doyum, ihtiyaçlar üzerine yoğunlaşmaktadır. Kariyer seçiminde genellikle sürecin, aile ve çocukluk yaşantısının yanında ani ve beklenmeyen olayların fazlasıyla etkili olduğu görülmektedir. Espor kariyeri profesyonel oyuncular düşünüldüğünde oyunlara ilgilerinin, oyundaki yeteneklerinin üst düzey olduğu bilinmektedir. Oyuncular, çocukluk yaşantılarının hayatlarını etkilediğini, ergenlik dönemlerinde hayatlarında gelişen beklenmedik olayların kendilerini espor kariyerine yönlendirdiğini ifade etmektedir. Espor kariyeri, içinde barındırdığı çeşitli etkenler nedeniye birçok kuramla açıklanabilmektedir.

2.2.6. Meslek ve Kariyer Üzerine Yapılan Çalışmalar.

2.2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar. Meslek ve kariyer üzerine Türkiye'de yapılan çalışmalara bakıldığında bu çalışmaların bir kısmında mesleki olgunluk ve mesleki karar-kararsızlık düzeyi üzerine yoğunlaşıldığı ve bunların arttırılmasına yönelik çeşitli müdahale programlarının geliştirilerek bu programların etkililiğinin sınandığı görülmektedir (Çakır, 2003; Çınar, 2011; Kırdök, 2010). İkici bir grup araştırmada meslek ve kariyer üzerine birçok ölçme aracı geliştirilirken (Büyükgöze-Kavas, 2012; Erdoğmuş Zorver, 2011; Kalafat, 2012; Kanten, 2012; Ulaş, 2016), öğrencilerin meslek seçimlerinde etkili olan faktörleri inceleyen üçüncü bir grup çalışmaya da rastlanmıştır (Emilova, 2014; Polat, 2015; Yalım Yaman, 2014). Aşağıda sırasıyla bu çalışmalardan söz edilecektir.

Mesleki olgunluk ve mesleki karar-kararsızlık düzeyinin arttırılmasına yönelik program geliştirme ve programların etkililiğini sınamaya yönelik çalışmalara örnek olarak Çakır'ın (2003) araştırmasında mesleki grup rehberliği programının lise 1 öğrencilerinin mesleki karar düzeyleri üzerine etkisini incelemiştir. Mesleki grup rehberliği programını ve mesleki karar envanterini araştırmacı geliştirmiştir. Lise 1 öğrencilerinin çoğunun mesleki kararsızlık yaşadığı, mesleki rehberlik programının öğrencilerin mesleki karar düzeylerini yükselttiği görülmüştür.

Kırdök'ün (2010) araştırmasında bilgiyi işleme kuramı temelli mesleki grup rehberliği programının lise 1 öğrencilerinin mesleki olgunluk, mesleki kararsızlık, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlara etkisi incelenmiştir. Grup rehberliğinin öğrencilerin mesleki olgunluk ve ve mesleki karar düzeyini yükseltmede, akılcı olmayan düşünceleri azaltmada etkili olduğu görülmüştür.

Çınar'ın (2011) araştırmasında psikodrama grup çalışmasının lise son sınıf öğrencilerinin mesleki olgunluk ve mesleki karar düzeylerine etkisi incelenmiştir. Ön test

ve son test değerlendirmeleri sonucunda çalışmaya katılan öğrencilerin mesleki olgunluk düzeylerinde yükselme kararsızlık düzeylerinde düşme gözlenmiştir.

Türkiye'de meslek ve kariyer üzerine ölçek geliştirme çalışmalarına bakıldığında, ilk olarak Erdoğmuş Zorver (2011) Türkiye'deki bireylerin okuldan işe geçiş döneminde kariyer uyumu ve iyimserliği ölçen psikometrik özelliklere sahip bir ölçme aracı geliştirmiştir. Ölçeğin cronbach alfa iç tutarlık katsayısı .93 ve üç hafta ara ile tekrarlanan test-tekrar test güvenirlik katsayısı .85 olarak bulunmuştur.

Büyükgöze-Kavas (2012) Kariyer Karar Ölçeğinin (KKÖ) Türkçe'ye uyarlamasını gerçekleştirmiştir. Alt ölçekler için hesaplanan iç tutarlık katsayılarının .84 - .86 aralığında, test-tekrar test güvenirlik katsayılarının kararsızlık ölçeği için .84 kesinlik alt ölçeği için .77 olduğu ve orijinal ölçekle benzer değerlere sahip olduğu anlaşılmıştır. Sonuç olarak KKÖ'nün Türkçe formunun yeterli psikometrik özelliklere sahip olduğu belirtilmiştir.

Kanten (2012) kariyer uyum yetenekleri ölçeğinin Türkiye'deki uygunluğunu 474 yüksekokul öğrenci üzerinde test etmiştir. Araştırmaya göre kariyer uyum yetenekleri ölçeğinin lisrel programı vasıtasıyla gerçekleştirilen geçerlik ve güvenirlik analiz sonuçlarına göre Türkiye'de kullanılabileceği belirtilmiştir.

Kalafat (2012) araştırmasında kariyer geleceği ölçeğinin psikometrik özelliklerini Türk örneklemi 555 lisans öğrencisi üzerinde incelemiştir. Kariyer uyumluluğu, kariyer iyimserliği ve iş piyasalarına ilişkin algılanan bilgi alt ölçeklerinden oluşan ölçeğin toplam iç tutarlılık düzeyi 0,88 bulunarak ölçeğin güvenilir olduğu belirtilmiştir. Ölçeğin geçerlik düzeyini belirlemek için yapılan ölçüt bağıntılı korelasyon analizlerinde ölçeğin çalışma grubunda yeterli değerlere sahip olduğu görülmüştür. Pozitif kariyer planlama tutumları, aktif ve olumlu başa çıkma becerileri ile pozitif yönde ilişkili olduğu bulunmuştur.

Ulaş (2016) araştırmasında kariyer kararı verme yetkinliği ölçeği (KVYÖ) geliştirmeyi üniversite son sınıf öğrencilerinin kariyer kararı verme öz-yetkinliği düzeylerini etkileyen değişkenleri ortaya kormayı amaçlamıştır. Spss, lisrel ve amos programlarında yapılan analizler sonucunda KVYÖ'nün Türkeye'deki üniversite öğrencileri için geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu görülmüştür. Araştırmada kontrol odağı, umutsuzluk ve algılanan kariyer engelleri değişkenlerinin kariyer kararı verme öz-yetkinliğini anlamlı düzeyde etkilediği görülmüştür.

Yalım Yaman (2014) araştırmasında 11. ve 12.sınıf öğrencilerinin kariyer kararlarını etkileyen bazı faktörleri incelemiştir. Cinsiyet, kariyer inançları, akademik öz-yeterlilik, problem çözme becerileri gibi değişkenlerinin kariyer kararsızlığını ne derecede yordadığı incelenmiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha kararlı oldukları, kariyer inançları ve problem çözme becerileri yükseldikçe kariyer kararsızlığının azaldığı görülmüştür. Akademik öz-yeterliliğin yükselmesi ise dolaylı olarak kariyer kararsızlığının düşmesini etkilemektedir.

Emilova'nın (2014) araştırmasında 10.sınıf öğrencilerinin mesleki olgunluk düzeyleri çeşitli demografik değişkenler ve rehberlik hizmeti alıp almama durumuna göre incelenmiştir. Kız öğrencilerin mesleki olgunluk düzeylerinin erkek öğrencilere göre, rehberlik hizmeti alan öğrencilerin mesleki olgunluk düzeylerinin almayan öğrencilere göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Polat (2015) araştırmasında kariyer tercihini etkileyen faktörlerin mesleki olgunluk düzeyine etkisini lise 12.sınıf öğrencileri üzerinde incelemiştir. Karar stratejilerinden kararsızlık boyutunun mesleki olgunluk düzeyi ile negatif yönlü anlamlı ilişkili olduğu, mantıklı karar stratejisi boyutu ile mesleki olgunluk düzeyi arasında pozitif yönlü anlamlı

ilişki olduğu, genel öz-yeterlik değişkeni ile mesleki olgunluk düzeyi arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır.

2.2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar. Meslek ve kariyer üzerine yurt dışında yapılan çalışmalara bakıldığında bu çalışmaların da Türkiye'dekiler gibi kariyer kararı üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Bu çalışmalarda kariyer kararı süreci ve karar vermede önemli olan etkenlerin incelenmiştir (Bright, Pryor, Wilkenfeld & Earl, 2005; Fabio & Kenny, 2010; Johnston, 2003; Julien, 1999; Kraus & Hughey, 1999). Bunun yanında kariyer olgunluğu ve post-modern yaklaşımlara yönelik çalışmalar da bulunmaktadır (Borg, Pryor & Bright, 2014; Lau, Low & Zakaria, 2013).

Julien (1999) araştırmasında ergenlerin kariyer kararı verme sürecinde yaşadıkları güçlükleri tespit etmeyi amaçlamıştır. Lise öğrecilerinin kariyer kararı verme sürecini çok iyi anlamadıkları, kariyerler hakkında bilgi edinme yolları ve hedef belirleme sürecinde yetersiz kaldıkları görülmüştür.

Kraus ve Hughey (1999) araştırmalarında 8 haftalık grup rehberliği programıyla lise öğrencilerinin kariyer kararı verme ve öz-yetkinliklerini yükseltmeyi amaçlamışlardır. Araştırmanın sonucuna programın öğrencilerin kariyer kararı verme öz-yetkinliklerini yükseltmede etkili olduğu görülmüştür.

Johnston'ın (2003) araştırmasında öğrencilerin işlevsel olmayan kariyer düşünceleriyle kariyer karar düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre kariyer kararsızlığı düzeylerini etkileyen daha fazla işlevsel olmayan düşüncelere sahip olduğu görülmüştür.

Bright ve arkadaşları (2005) bağlamsal ve planlanmamış etkenlerin kariyer kararı verme üzerine etkilerini araştırmıştır. Aile üyelerinin ve öğretmenlerin kariyer kararı vermede en önemli etkenler olduğu görülmüştür. Medya ve internet temelli bilgilerin de

etkili olduğu belirtilmiştir. Tesadüfi olayların kariyer sürecinde sıkça etkili olduğu öğrenciler tarafından algılanmıştır.

Fabio ve Kenny (2010) araştırmalarında duygusal zekanın kariyer kararı verme düzeyine etkisini incelemiştir. Araştırmaya göre duygusal zekası yüksek olanların kariyer kararı verirken daha az problem yaşadığı saptanmıştır.

Lau ve arkadaşlarının (2013) araştırmasında danışmanlık bölümü öğrencilerinin kariyer olgunluğu düzeyleri çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Araştırmada bayan öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha yüksek mesleki olgunluk düzeyine sahip olduğu görülmüştür.

Post-modern yaklaşımlara yönelik yayınlardan Borg ve arkadaşlarının (2014) araştırmasında kaos kuramı mezun olmak üzere olan 55 lise öğrencisine uygulanmıştır. Araştırmada görüşme tekniği kullanılmıştır. Mezun olan öğrencilerle 18 ay sonra tekrar görüşmeler yapılmıştır. Mezunların %71'i kariyerlerinde şans faktörünün etkili olduğunu, mesleki rehberlik olarak kaos kuramının kendilerine güven sağladığını belirtmiştir.

Sonuç olarak, meslek ve kariyer kavramlarına ait yurt içi ve yurt dışı alanyazın incelendiğinde araştırmaların benlik algısı, öz-yetkinlik, karar vermeyi etkileyen faktörler, grup rehberliği programlarının karar düzeyine etkisi üzerine yoğunlaştığı anlaşılmaktadır. Espor ve oyun bağımlılığının mesleki karar verme ya da kariyer kararı verme sürecine etkisi üzerine yapılmış herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle bu araştırmanın alanyazında önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

3.Bölüm

Yöntem

Çalışmanın bu bölümünde; araştırma modeline, evren ve örnekleme, veri toplama araçlarına yer verilmiştir. Bunun yanı sıra verilerin toplanması ve verilerin analizinde başvurulan istatistiksel yöntemler açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada esporla ilgilenen lise 1.sınıf öğrencilerinin mesleki karar düzeyleri betimsel araştırma modeline uygun olarak incelenmiştir. Araştırmada öğrencilerin günlük oynama süreleri, espor kariyer yapma istekleri ve espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri bağımsız değişkenler iken öğrencilerin mesleki karar düzeyleri bağımlı değişkendir.

Araştırmada öncelikle esporla ilgilenen öğrencilerin mesleki karar düzeyi puanları araştırmada kullanılan mesleki karar düzeyini belirlemeye yönelik envanterin geçerlik ve güvenirlik çalışmasından elde edilen ortalamayla karşılaştırılmıştır. Ardından oyun oynama sürelerine göre 3 grupta (2 saatin altında, 2-6 saat arası ve 6 saatin üzerinde) toplanan öğrenciler mesleki karar düzeyleri bakımından karşılaştırılmıştır. Son olarak öğrencilerin espor kariyer isteklerinin ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin mesleki karar düzeylerini yordama gücü incelenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Türkiye'de esporla ilgilenen ergenlerden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Dota 2, League of Legends, Age of Empires 2, Counter Strike: GO, Vainglory oyunlarından en az birini oynayan lise 1.sınıfı bitirmiş (15-16 yaş arası) öğrencisi 112 erkek ergen oluşturmaktadır. Araştırmada, araştırmaya uygun özellikte

vakaların seçildiği örnekleme yöntemi olan elverişli örnekleme metodu tercih edilmiştir (Baydar, Gül & Akçil, 2007; Gravetter & Forzano, 2012).

Araştırmanın örneklemini oluşturan katılımcıları belirlemek için oyunlara ait popüler web sitelerinin (eslgaming.com, joindota.com, voobly.com, strategyturk.com, esportr.com) forum sayfalarında herkese açık olacak şekilde duyuru yapılmış ve gönüllüler araştırmaya katılmaya davet edilmiştir. MKE'nin geçerlik güvenirlik çalışmasına sadece lise 1.sınıf öğrencilerinin katılması nedeniyle örneklem, bu davete yanıt vererek araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlayan lise 1.sınıf öğrencilerinden oluşmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada esporla ilgilenen lise 1.sınıf erkek öğrencilerinin mesleki karar düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemek amacıyla nicel veri toplamaya yönelik olarak araştırmacı tarafından geliştirilen bir kişisel bilgi formunun yanısıra Çakır (2003) tarafından geliştirilen Mesleki Karar Envanteri kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu. Kişisel bilgi formunda araştırmaya katılan ergenlerin yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi ve esporla ilgili oynadıkları oyunlara yönelik sorular bulunmaktadır. Ayrıca, formda katılımcıların günlük oyun oynama süreleri, espor kariyeri yapma istekleri ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerine yönelik sorular sorulmuştur.

Günlük oyun oynamaya yönelik sorunun seçenekleri oluşturulurken ilgili alanyazın dikkate alınmıştır. Buna göre, oyun bağımlılığı ve oyun oynama süreleri arasındaki ilişkiye odaklanan araştırmalar incelendiğinde günlük 2 saatten fazla oyun oynayanların bağımlılık davranışlarında ve disiplinsiz davranışlar sergilemerinde artma olduğu (AAP, 2001; Aksel, 2018; Hawi & Rupert, 2015; Jeong & Kim, 2011; Kim & Kim, 2015; Köksal, 2015; Wu,

Scott & Yang, 2013) günlük 6 saatten fazla oyun oynayan ergenlerin ise bağımlılık düzeylerinin belirgin şekilde arttığı görülmüştür (Van Rooij, Meerkerk, Schoenmakers, Van den Eijnden & Van den Mheen, 2008). Bu bulgulara dayanarak, bu araştırmada katılımcıların günlük oyun oynama süreleri bakımından "0-2 saat, 2-6 saat ve 6 saatten fazla" olmak üzere 3 gruba ayrılacakları biçimde bir soru yöneltilmiştir.

Formda, katılımcıların espor kariyeri ve espor turnuvalarında ödül kazanma istek düzeylerini belirlemek amacıyla yöneltilen iki ayrı soru ise 7'li likert tipinde hazırlanmıştır. Bu sorularda derecelendirme (1) "Kesinlikle istemem" ile (7) "kesinlikle isterim" arasında değişecek biçimde yapılmıştır.

3.3.2. Mesleki Karar Envanteri (MKE). MKE, Çakır (2003) tarafından mesleki kararsızlık içinde bulunan lise öğrencilerini tespit etmek amacıyla geliştirilmiştir. MKE'nin geliştirilmesi çalışması 527 genel lise 1.sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Envanter, 30 maddeden oluşan "Bana çok uygun" (5), "Bana biraz uygun" (4), "Kararsızım" (3), "Bana pek uygun değil" (2) ve "Bana hiç uygun değil" (1) şeklinde derecelendirilen 5'li likert modeline uygun bir ölçme aracıdır. MKE'de "Bana çok uygun" yanıtından 5 puan alınırken "Bana hiç uygun değil" yanıtından 1 puan alınmaktadır. MKE'den alınabilecek en yüksek puan 150 en düşük puan 30'dur. Envanterde ters madde bulunmamaktadır. MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasında bireylerin aldıkları puanların aritmetik ortalaması 87.02 bulunmuştur. MKE'den alınan puan yükseldikçe mesleki kararsızlık düzeyi yükselmektedir.

MKE'nin geliştirlmesi çalışmasında (Çakır, 2003) öncelik mesleki kararsızlık içinde bulunan bireylerde en çok görülen 5 özellik dikkate alınarak bir madde havuzu hazırlanmıştır. 61 maddeden oluşan deneme formu 527 lise 1.sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Yapı geçerliliğini belirlemek amacıyla yapılan açımlayıcı faktör analizi

sonucunda maddelerin toplam varyansın %55'ini açıklayacak şekilde 16 faktörde toplandığı görülmüştür. Faktör yükleri .30'un altında olan ve birden fazla faktörde toplanan maddeler çıkarılarak madde saysısı 30'a indirildiğinde maddelerin faktör yüklerinin .38 ile .73 arasında değiştiği bulunmuştur. Bu haliyle 5 faktörden oluşan MKE'nin faktörleri olan içsel çatışmalar, kendini yeterince tanımama, meslek ve alan bilgisi eksikliği, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar ve dışsal çatışmaların sırasıyla toplam varyansın %10.82, %8.78, %8.47, %6.35, %6.10 açıklamıştır. Açıklanan toplam varyans %40.53'tür.

Çakır'ın (2004) çalışmasında ayrıca MKE'nin toplam madde korelasyonları da incelenmiş ve bunların .23 ile .57 arasında değiştiği görülmüştür. MKE'nin benzer ölçekler geçerliliğini saptamak amacıyla Bacanlı (1996) tarafından geliştirilen Mesleki Olgunluk Envanteri kullanılmış ve iki envanterden elde edilen puanlar arasındaki korelasyon katsayısı -.68 bulunmuştur. Buna göre, mesleki olgunluk puanı yükseldikçe mesleki kararsızlık düzeyi de düşmektedir.

MKE'nin iç tutarlılık düzeyine yönelik olarak Çakır (2003) toplam ölçek puanı için cronbach alfa katsayısını .85 olarak hesaplamıştır. MKE'nin kararlılık düzeyini bulmak için envanterin aynı gruba 5 hafta arayla iki kez uygulanması sonucu hesaplanan test tekrar test korelasyon katsayısı ise .83 bulunmuştur.

Kırdök (2010) ise bu ölçeğin geneli için cronbach alfa katsayısını .91, alt boyutlarda ise içsel çatışmalar için .85, kendini yeterince tanımama için .74, meslek ve alan bilgisi eksikliği için .78, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar için .63 ve dışsal çatışmalar için .68 olarak bulmuştur.

Bu tez çalışması kapsamında MKE için cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları yeniden hesaplanmış ve ölçeğin geneli için .93, alt ölçekler için içsel çatışmalar, kendini yeterince tanımama, meslek ve alan bilgisi eksikliği, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan

inançlar ve dışsal çatışmalar alt ölçeğinde sırasıyla .81, .89, .86, .72, .92 olarak bulunmuştur.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri 2018 yılı haziran, temmuz ve ağustos aylarında espor oyunlarına ait yoğun olarak kullanılan bazı popüler web sitelerinin (eslgaming.com, joindota.com, voobly.com, strategyturk.com, esportr.com) forum sayfalarında yapılan paylaşım sonucunda çalışmaya gönüllü olarak katılanlardan toplanmıştır. Katılımcılar araştırmacının Google Formlar aracılığıyla hazırlamış olduğu Kişisel Bilgi Formu ve Çakır (2003) tarafından geliştirilen MKE'nin bulunduğu bağlantıya yönlendirilmiştir. Verilerin etik açıdan uygunluğu için Bursa Uludağ Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etik Kurulları onayı (01.03.2019 tarih Karar No 4) alınmıştır (Bk. Ek 3).

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada Google Formlar aracılığıyla toplanan veriler dijital ortamdan excell dosyası olarak çıkartıldıktan sonra Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programına (SPSS) aktarılmış ve tüm veri analizlerinde SPSS 24 kullanılmıştır. Analizlerde anlamlılık düzeyi .05 ve .01 alınmıştır.

Öncelikle esporla ilgilenen ergenlerin oyun oynama sürelerine, espor kariyer isteklerine ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerine ait frekans ve yüzde bilgileri ile mesleki karar düzeyi puanlarının ortalaması ve standart sapması hesaplanmıştır.

Ardından esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyi puanlarının normal dağılıma uygunluğunu değerlendirmek amacıyla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri hesaplanmıştır. Dağılımın normal kabul edilebilmesi için çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.5 ile 1.5 arasında olması yeterli görülmektedir (Tabachnik & Fidel, 2007).

Bu çalışmada çarpıklık değeri -.506, basıklık değeri -.650 hesaplanmıştır. Tahmini veya bilinen bir değer ile elde edilen verilerin karşılaştırılması için tek örneklem t testi kullanılmaktadır (Gravetter & Wallnau, 2012; Tabachnick & Fidell, 2007). Bu nedenle, bu çalışmada da tek örneklem t testi kullanılarak, esporla ilgilenen öğrencilerin mesleki karar düzeyleri daha önce MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasında bulunan puan ortalamasıyla ($\bar{X}$=87.02) karşılaştırılmıştır.

Araştırmada ayrıca esporla ilgilenen ergenlerin oyun oynama sürelerinin mesleki karar düzeylerinde anlamlı bir farklılık yaratıp yaratmadığını incelemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Verilerin varyans homojenliğini değerlendirmek amacıyla Leneve testi sonuçlarına bakılmıştır. Toplam ölçek ve alt ölçeklere ait verilerin oyun süresi gruplarına göre farklılığını incelemek amacıyla homojen dağılan varyanslar için Scheffe testi, homojen dağılmayan varyanslar için Tamhane testi uygulanmıştır.

Son olarak esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri isteklerinin ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin mesleki karar düzeylerini yordayıcılığını incelemek amacıyla iki ayrı basit doğrusal regresyon (simple lineer regression) analizi kullanılmıştır.

4.Bölüm

Bulgular

Bu bölümde araştırma kapsamında toplanan verilerin analizinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular, araştırma sorularına uygun bir sıralama ile alt başlıklar halinde sunulmuştur.

4.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Oynadıkları Oyunlara Ait Frekans ve Yüzdeler

Bu kısımda ergenlerin esporla ilgili oynadıkları oyunlara ait frekans ve yüzde bilgileri verilmiştir.

Tablo 4

Esporla ilgilenen ergenlerin oynadıkları oyunlara ait frekans ve yüzde tablosu

Oyunlar	Frekans	Yüzde (%)
League of Legends	65	58
Dota 2	24	21,4
CS:GO	20	17,9
Age of Empires 2	7	6,3
Pubg	12	10,7
Vainglory	17	15,2
Hearthstone	4	3,6

Tablo 4’e bakıldığında lise 1.sınıfı bitirmiş olan ergenlerin büyük çoğunluğu League of Legends oynamaktadır. Andorid sistem üzerinden oynanan oyunlardan ise Vainglory %17 ile katılımcıların en fazla tercih ettiği oyundur. Android sistem üzerinden oynayan ergenlerin 1 tanesi dışında 20’si ise hem bilgisayar hem de android sistem üzerinden oyun oynamaktadır.

4.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerine İlişkin Bulgular

Bu kısımda önce esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının normal dağılıma uygunluğu incelenmiş ardından MKE puanlarının bilinen bir puanla karşılaştırılması amacıyla tek örneklem t testi uygulanmıştır. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının normal dağılıma uygunluğunu gösteren değerler aşağıda Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının normal dağılıma uygunluğuna ilişkin bulgular

	n	Ortalama	St.Sapma	Çarpıklık	Basıklık
MeslekiKarar Düzeyi	112	109.78	18.50	-.50	-.65

Tablo 5'e bakıldığına öğrencilerin mesleki karar düzeylerinin -.50 çarpıklık ve -.65 basıklık değerleri ile normal dağılıma (çarpıklık ve basıklık için 1.5 ile -1.5 aralığına) uyduğu görülmektedir. Ayrıca Tablo 5'te görüldüğü üzere ergenlerin MKE puanları ortalaması 109.78, standart sapması 18.50'dir. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının MKE geçerlik ve güvenirlik çalışmasında elde edilen 87.02 puan ortalamasından farklılığını test eden tek örneklem t testi sonuçları aşağıda Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının MKE geçerlik ve güvenirlik çalışmasında elde edilen puanla karşılaştırılmasına ilişkin tek örneklem t testi

	t	Serbestlik Derecesi	p	Ortalama Fark
Mesleki Karar Düzeyi	13.021	111	.000*	22.766

*p < .05

MKE'nin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasında lise 1.sınıf öğrencilerinin mesleki karar düzeyleri ortalaması 87.02 ve standart sapması 15.15 olarak bulunmuştur (Çakır, 2003). Bu araştırmanın katılımcıları olan esporla ilgilenen öğrencilerin MKE puanlarının ($\overline{X}$=109.78, SS=18.50) MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasının katılımcılarından elde edilen puanla ($\overline{X}$=87.02, SS=15.15) karşılaştırılması amacıyla uygulanan tek örneklem t testi sonucunda, esporla ilgilenen öğrencilerin puanlarının ölçüt gruptan anlamlı derecede yüksek olduğu ($p < .05$), başka bir ifadeyle esporla ilgilenen öğrencilerin ölçüt grubundaki öğrencilerle karşılaştırıldığında anlamlı derecede daha fazla mesleki kararsızlık yaşadıkları bulunmuştur.

4.3. Esporla İlgilenen Ergenlerin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanlarının Espora Ayırdıkları Süreye Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Bu kısımda esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar toplam ve alt ölçek puanlarının oyun oynadıkları süre gruplarına (0-2 saat, 2-6 saat, 6 saat ve daha fazlası) göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği tek yönlü ANOVA ile incelenmiştir.

4.3.1. Esporla İligilenen Ergenlerin MKE Toplam Puanlarının Oyun Oynamaya Ayrılan Süreye Göre Farklılaşmasını İncelemede Kullanılan Tek Yönlü

ANOVA Sonuçları. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının oyun oynama sürelerine göre farklılaşmasını incelemek amacıyla yapılan tek yönlü ANOVA sonuçlarına göre esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Tek yönlü ANOVA sonuçları aşağıda Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan ANOVA sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	13295.982	2	6647.991	29.332	.000*
G. İçi	24704.875	109	226.650		
Toplam	38000.857	111			

*$p < .05$

Tablo 7'de görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin mesleki karar düzeyleri 3 öğrenci grubu arasında ($p < .05$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların mesleki karar düzeyi puanları varyanslarının ($p=.467$) homojen bulunması [$F(2;109)=29.332$, $p > .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Scheffe testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8

Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyi puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-23.325	4.143	.000*
	6 saatten fazla	-28.175	3.710	.000*
2-6 saat	0-2 saat	23.325	4.143	.000*
	6 saatten fazla	-4.849	3.349	.354
6 saatten fazla	0-2 saat	28.175	3.710	.000*
	2-6 saat	4.849	3.349	.354

*p < .05

Tablo 8'de görülen Scheffe testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun mesleki kararsızlıkları günlük 2-6 saat ($p < .05$) ve 6 saatten fazla ($p < .05$) oynayan grupların mesleki kararsızlıklarından anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p > .05$). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha az mesleki kararsızlık yaşamaktadır.

4.3.2. Esporla İligilenen Ergenlerin MKE Alt Ölçek Puanlarının Oyun Oynamaya Ayrılan Süreye Göre Farklılaşmasını İncelemede Kullanılan Tek Yönlü ANOVA Sonuçları. Bu kısımda esporla ilgilenen ergenlerin MKE alt ölçek puanlarının oyun oynama sürelerine göre farklılaşmasını incelemek için tek yönlü ANOVA sonuçları verilmiştir.

İçsel çatışmalar alt ölçek puanlarının tek yönlü ANOVA testi sonuçları aşağıda Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA testi sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	708.174	2	354.087	14.596	.000*
G. İçi	2644.246	109	24.259		
Toplam	3352.420	111			

*p < .05

Tablo 9'da görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin içsel çatışmalar alt ölçek puanları 3 öğrenci grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların içsel çatışmalar puanları varyanslarının homojen bulunması [$F(2;109)=14.596$, $p > .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Scheffe testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-5.544	1.355	.000*
	6 saatten fazla	-6.471	3.46	.000*
2-6 saat	0-2 saat	5.544	1.355	.000*
	6 saatten fazla	-.927	1.096	.700
6 saatten fazla	0-2 saat	6.471	3.46	.000*
	2-6 saat	.927	1.096	.700

*p < .05

Tablo 10'da görülen Scheffe testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun MKE içsel çatışmalar puanları günlük 2-6 saat ($p < .05$) ve 6 saatten fazla ($p < .05$) oynayan gruplardan anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p > .05$). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha az içsel çatışma yaşamaktadır.

Kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarının tek yönlü ANOVA testi sonuçları aşağıda Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 11

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	881.753	2	440.876	18.163	.000*
G. İçi	2645.738	109	24.273		
Toplam	3527.491	111			

*p < .05

Tablo 11'de görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin kendini yeterince tanımama alt ölçeği puanları 3 öğrenci grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların kendini yeterince tanımama puanları varyanslarının homojen bulunmaması [$F(2;109)=18.163$, $p < .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Tamhane testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 12'de verilmiştir.

Tablo 12

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Tamhane testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-6.077	1.302	.000*
	6 saatten fazla	-7.243	1.033	.000*
2-6 saat	0-2 saat	6.077	1.302	.000*
	6 saatten fazla	-1.166	1.202	.708
6 saatten fazla	0-2 saat	7.243	1.033	.000*
	2-6 saat	1.166	1.202	.708

*p < .05

Tablo 12'de görülen Tamhane testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları günlük 2-6 saat ($p < .05$) ve 6 saatten fazla ($p < .05$) oynayan gruplardan anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p > .05$). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha fazla kendini yeterince tanımaktadır.

Meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarının tek yönlü ANOVA testi sonuçları aşağıda Tablo 13'te verilmiştir.

Tablo 13

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	931.226	2	465.613	25.022	.000*
G. İçi	2028.265	109	18.608		
Toplam	3959.491	111			

*p < .05

Tablo 13'te görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları 3 öğrenci grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların meslek ve alan bilgisi eksikliği puanları varyanslarının homojen bulunması [$F(2;109)=25.022$, $p > .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Scheffe testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo 14

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-5.358	1.187	.000*
	6 saatten fazla	-7.519	1.063	.000*
2-6 saat	0-2 saat	5.358	1.187	.000*
	6 saatten fazla	-2.162	.960	.084
6 saatten fazla	0-2 saat	7.519	1.063	.000*
	2-6 saat	2.162	.960	.084

*$p < .05$

Tablo 14'te görülen Scheffe testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları günlük 2-6 saat ($p < .05$) ve 6 saatten fazla ($p < .05$) oynayan gruplardan anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p > .05$). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha az meslek ve alan bilgisi eksikliği yaşamaktadır.

Meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarının tek yönlü ANOVA testi sonuçları aşağıda Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo 15

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	990.440	2	145.220	22.426	.000*
G. İçi	705.837	109	6.476		
Toplam	996.277	111			

*p < .05

Tablo 15'te görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları 3 öğrenci grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar puanları varyansları homojen bulunması [$F(2;109)=22.426$, $p > .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Scheffe testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 16'da verilmiştir.

Tablo 16

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-3.604	.700	.000*
	6 saatten fazla	-4.131	.627	.000*
2-6 saat	0-2 saat	3.604	.700	.000*
	6 saatten fazla	-.527	.566	.650
6 saatten fazla	0-2 saat	4.131	.627	.000*
	2-6 saat	.527	.566	.650

*p < .05

Tablo 16'da görülem Scheffe testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları günlük 2-6 saat ($p < .05$) ve 6 saatten fazla ($p < .05$) oynayan gruplardan anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p > .05$). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha az meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlara sahiptir.

Dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarının tek yönlü ANOVA testi sonuçları aşağıda Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre farklılaşmasını incelemede kullanılan tek yönlü ANOVA sonuçları

	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F	p
G. Arası	142.008	2	71.004	4.195	.018*
G. İçi	184.849	109	16.925		
Toplam	1986.857	111			

*p < .05

Tablo 17'de görüldüğü üzere, ANOVA sonuçları esporla ilgilenen öğrencilerin dışsal çatışmalar alt ölçek puanları 3 öğrenci grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($p < .05$) göstermektedir. Leneve testi sonuçlarına göre grupların dışsal çatışmalar puanları varyansları homojen bulunması [$F(2;109)=4.195$ $p > .05$] nedeniyle gruplar arasındaki farkın kaynağını bulmak amacıyla Scheffe testi uygulanmış ve sonuçlar aşağıda Tablo 18'de verilmiştir.

Tablo 18

Esporla ilgilenen ergenlerin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarının oyun oynamaya ayrılan süre değişkenine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere yapılan Scheffe testi sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	Ortalamalar Arası Fark	Standart Hata	p
0-2 saat	2-6 saat	-2.742	1.132	.057
	6 saatten fazla	-2.810	1.014	.024*
2-6 saat	0-2 saat	2.742	1.132	.057
	6 saatten fazla	-.068	.915	.997
6 saatten fazla	0-2 saat	2.810	1.014	.024*
	2-6 saat	.068	.915	.997

*p < .05

Tablo 18'de görülen Scheffe testi sonuçlarına göre günlük 0-2 saat oyun oynayan grubun MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları günlük 6 saatten fazla (p < .05) oynayan gruptan anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Günlük 0-2 saat ve 2-6 saat oynayan gruplar (p > .05) ile günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan gruplar arasında ise anlamlı bir fark çıkmamıştır (p > .05). Buna göre günlük 0-2 saat oynayan gruptaki ergenler, günlük 6 saatten fazla oynayan akranlarıyla karşılaştırıldığında anlamlı düzeyde daha az dışsal çatışma yaşamaktadır.

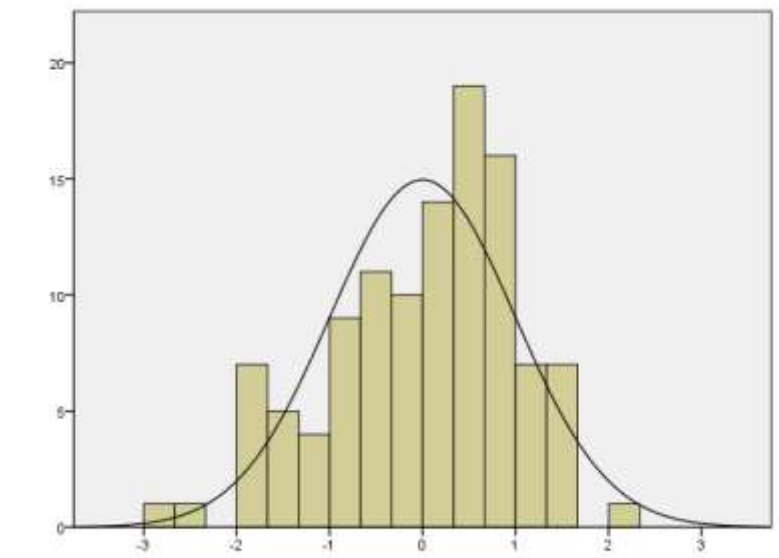
4.4. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi

Bu kısımda esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanları üzerinde yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon ile analiz edilmiştir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin mesleki kararsızlığı yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizinin öncesinde bu analize ilişkin varsayımların karşılanıp karşılanmadığı incelenmiş ve yapılan testler sonucunda varsayımların sağlandığı görülmüştür. Bağımlı değişkene ait histogram ve kalıntılara ait P-P grafiği normallik ve doğrusallık varsayımlarının incelenmesine yönelik Şekil 1 ve Şekil 2'de gösterilmiştir.

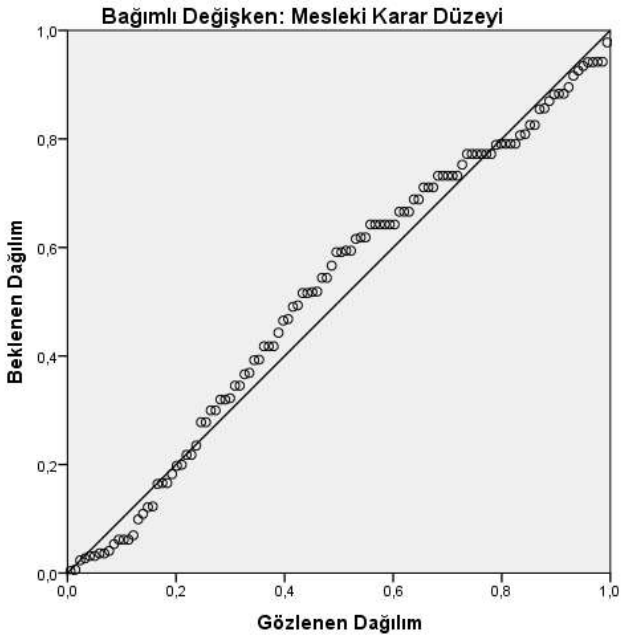
Şekil 1

Mesleki Karar Düzeyine ilişkin puanların histogram grafiği



Şekil 2

Mesleki Karar Düzeyine ilişkin puanların doğrusallık grafiği



Bu çalışmada mesleki karar düzeyi için çarpıklık değeri -.506, basıklık değeri -.650 hesaplanmıştır. Şekil 1 ve Şekil 2'de verilen grafikler incelendiğinde histogram ve normal dağılım eğrisinin normale yaklaşık bir değer gösterdiği, saçılma diyagramının doğrusal bir ilişkiyi tanımladığı, noktaların bir eksen etrafında toplanma eğiliminde olduğu söylenebilir. Espor kariyer isteği için çarpıklık değeri -1.315, basıklık değeri ise -.214 hesaplanmıştır. Tabachnick ve Fidell'e (2007) göre verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri için -1.5 ile 1.5 değerleri arasında olması normal dağılım olarak kabul edilebilmektedir. Trochim ve Donnelly (2006) ile George ve Mallery'e (2010) göre ise verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri için -2 ile 2 değerleri arasında olması normal dağılım olarak kabul edilebilmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda verilerin çoklu normal dağılıma uyduğu ve ilişkinin doğrusal olduğu görülmüştür. Durbin Watson = 1.80 değeri incelendiğinde ardışık bağımlılığın olmadığı görülmüştür.

4.4.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Toplam Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE toplam puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.533, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 19'da verilmiştir.

Tablo 19

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	59.508	7.757		7.671	.000*
Espor kariyeri isteği	7.965	1.206	.533	6,.04	.000*
R=0.533 R^2=0.284 $F_{(1-110)}$=43.609 p=0.000					

Bağımlı değişken: Mesleki Karar Düzeyi

Tablo 19'da görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile MKE puanları arasında anlamlı bir ilişki (R=0.533, R^2=0.284) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin mesleki karar düzeyinin yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=43.609, $p < .05$) görülmüştür. Espor kariyer isteği mesleki karar düzeyindeki değişimin %28'ini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=7.965) anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < 0.01$) göstermektedir.

4.4.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Kariyeri Yapma İsteklerinin MKE Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisinin İncelenmesi. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.371, p < .01). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 20'de verilmiştir.

Tablo 20

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Espor kariyeri yapma isteği-MKE içsel çatışmalar alt ölçeği regresyon katsayıları					
Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	18.872	2.528		7.465	.000*
Espor kariyeri isteği	1.648	.393	.371	4.193	.000*
R=0.371 R^2=0.138 $F_{(1-110)}$=17.584 p=0.000					

Bağımlı değişken: İçsel Çatışmalar

Tablo 20'de görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile içsel çatışmalar alt ölçek puanları arasında anlamlı bir ilişki (R=0.371, R^2=0.138) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin içsel çatışmalar faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=17.584, p < .05) görülmüştür. Espor kariyer isteği içsel çatışmalar alt ölçeğindeki değişimin %13'ünü açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=1.648)

anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür ($R=.457$, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 21'de verilmiştir.

Tablo 21

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	13.121	2.484		5.282	.000*
Espor kariyeri isteği	2.081	.386	.457	5.388	.000*
$R=0.457$ $R^2=0.209$ $F_{(1-110)}=29.033$ $p=0.000$					

Bağımlı değişken: Kendini Yeterince Tanımama

Tablo 21'de görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları arasında anlamlı bir ilişki ($R=0.457$, $R^2=0.209$) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin kendini yeterince tanımama faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}=29.033$, $p < .05$) görülmüştür. Espor kariyer isteği kendini yeterince tanımama alt ölçeğindeki değişimin %21'ini açıklamaktadır. Regresyon

denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=2.081) anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.495, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 22'de verilmiştir.

Tablo 22

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	14.090	2.223		6,337	.000*
Espor kariyeri isteği	2.064	.346	.495	5.970	.000*
R=0.495 R^2=0.245 $F_{(1-110)}$=35.637 p=0.000					

Bağımlı değişken: Meslek ve Alan Bilgisi Eksikliği

Tablo 22'de görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları arasında anlamlı bir ilişki (R=0.495, R^2=0.245) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin meslek ve alan bilgisi eksikliği faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=35.637, $p < .05$) görülmüştür. Espor kariyer isteği meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçeğindeki değişimin %24'ünü açıklamaktadır.

Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=2.064) anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.493, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 23'te verilmiştir.

Tablo 23

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	7.392	1.292		5.723	.000*
Espor kariyeri isteği	1.193	.201	.493	5.939	.000*

R=0.493 R^2=0.243 $F_{(1-110)}$=35.267 p=0.000

Bağımlı değişken: Meslek Seçimine İlişkin Akılcı Olmayan İnançlar

Tablo 23'te görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları arasında anlamlı bir ilişki (R=0.493, R^2=0.243) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=35.267, p <

.05) görülmüştür. Espor kariyer isteği meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçeğindeki değişimin %24'ünü açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=1.193) anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.286, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 24'te verilmiştir.

Tablo 24

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	6.034	2.008		3.005	.003*
Espor kariyeri isteği	.979	.312	.286	3.136	.002*
R=0.286 R^2=0.082 $F_{(1-110)}$=9.832 p=0.002					

Bağımlı değişken: Dışsal Çatışmalar

Tablo 24'te görüldüğü gibi ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor kariyer yapma istekleri ile dışsal çatışmalar alt ölçek puanları arasında anlamlı bir ilişki (R=0.286, R^2=0.082) gözlenmiştir. Espor kariyer yapma isteğinin dışsal çatışmalar faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=9.832, $p < .05$)

görülmüştür. Espor kariyer isteği dışsal çatışmalar alt ölçeğindeki değişimin %8'ini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=0.979) anlamlılık testi de espor kariyer isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

4.5. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Toplam ve Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisini İncelenmesi

Bu kısımda esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanları üzerinde yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon ile analiz edilmiştir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin mesleki kararsızlığı yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizinin öncesinde bu analize ilişkin varsayımların karşılanıp karşılanmadığı incelenmiş ve yapılan testler sonucunda varsayımların sağlandığı görülmüştür. Bağımlı değişkene ait histogram ve kalıntılara ait P-P grafiği normallik ve doğrusallık varsayımlarının incelenmesine yönelik daha önce Şekil 1 ve Şekil 2'de gösterilmiştir.

Bu çalışmada mesleki karar düzeyi için çarpıklık değeri -.506, basıklık değeri -.650 hesaplanmıştır. Şekil 1 ve Şekil 2'de verilen grafikler incelendiğinde histogram ve normal dağılım eğrisinin normale yaklaşık bir değer gösterdiği, saçılma diyagramının doğrusal bir ilişkiyi tanımladığı, noktaların bir eksen etrafında toplanma eğiliminde olduğu söylenebilir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği için çarpıklık değeri -1.803, basıklık değeri ise 1.348 olarak hesaplanmıştır. Durbin Watson = 1.79 değeri incelendiğinde ardışık bağımlılığın olmadığı görülmüştür.

4.5.1. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Toplam Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE toplam puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.514, p < .01). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 25'te verilmiştir.

Tablo 25

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	53.998	9.001		5.999	.000*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	8.595	1.367	.514	6.287	.000*
R=0.514 R^2=0.264 $F_{(1-110)}$=9.832 p=0.000					

Bağımlı değişken: Mesleki Karar Düzeyi

Tablo 25'te görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile mesleki karar düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki (R=0.514, R^2=0.264) gözlenmiştir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin mesleki karar düzeyinin yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=39.526, p < .05) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği mesleki karar düzeyindeki değişimin %26'sını açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı

değişkenin katsayısının (B=8.595) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

4.5.2. Esporla İlgilenen Ergenlerin Espor Turnuvalarında Ödül Kazanma İsteklerinin MKE Alt Ölçek Puanları Üzerine Yordayıcı Etkisisinin İncelenmesi. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.380, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 26'da verilmiştir.

Tablo 26

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE içsel çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	17.020	2.883		5.904	.000*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	1.888	.438	.380	4.313	.000*
R=0.380 R^2=0.145 $F_{(1-110)}$=18.599 p=0.000					

Bağımlı değişken: İçsel Çatışmalar

Tablo 26'da görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin içsel çatışmalar alt ölçek yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile içsel çatışmalar alt ölçek puanlarını arasında anlamlı bir ilişki (R=0.380, R^2=0.145) gözlenmiştir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin içsel çatışmalar faktörünün yordayıcısı olduğu

($F_{(1-110)}$=18.599, p < .05) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği içsel çatışmalar alt ölçeğindeki değişimin %14'ünü açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=1.888) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu (p < .01) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.452, p < .01). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 27'de verilmiştir.

Tablo 27

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	11.330	2.853		3.972	.000*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	2.300	.433	.452	5.308	.000*
R=0.452 R^2=0.204 $F_{(1-110)}$=28.176 p=0.000					

Bağımlı değişken: Kendini Yeterince Tanımama

Tablo 27'de görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile kendini yeterince tanımama alt ölçek puanlarını arasında anlamlı

bir ilişki (R=0.452, R^2=0.204) gözlenmiştir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin kendini yeterince tanımama faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=28.176, p < .05) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği kendini yeterince tanımama alt ölçeğindeki değişimin %20'sini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=2.300) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu (p < .01) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.474, p < .01). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 28'de verilmiştir.

Tablo 28

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	12.767	2.579		4.951	.000*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	2.211	.392	.474	5.644	.000*
R=0.474 R^2=0.225 $F_{(1-110)}$=31.852 p=0.000					

Bağımlı değişken: Meslek ve Alan Bilgisi Eksikliği

Tablo 28'de görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarını yordama gücünü

belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçek puanlarını arasında anlamlı bir ilişki ($R=0.474$, $R^2=0.225$) gözlenmiştir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin meslek ve alan bilgisi eksikliği faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}=31.852$, $p < .05$) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği meslek ve alan bilgisi eksikliği alt ölçeğindeki değişimin %22'sini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının ($B=2.211$) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür ($R=.428$, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 29'da verilmiştir.

Tablo 29

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	7.406	1.536		4.822	.000*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	1.158	.233	.428	4.962	.000*
R=0.428 R^2=0.183 $F_{(1-110)}$=24.623 p=0.000					

Bağımlı değişken: Meslek Seçimine İlişkin Akılcı Olmayan İnançlar

Tablo 29'da görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçek puanlarını arasında anlamlı bir ilişki (R=0.428, R^2=0.183) gözlenmiştir. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=24.623, $p < .05$) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar alt ölçeğindeki değişimin %18'ini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=1.158) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür (R=.272, $p < .01$). Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında

ödül kazanma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi basit doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve regresyon katsayılar tablosu aşağıda Tablo 30'da verilmiştir.

Tablo 30

Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanları üzerine yordayıcı etkisi regresyon katsayılar tablosu

Değişken	B	Yordama Hatası	Beta	T	p
Sabit	5.474	2.309		2.370	.020*
Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği	1.038	.351	.272	2.961	.004*
R=0.272 R^2=0.074 $F_{(1-110)}$=8.765 p=0.004					

Bağımlı değişken: Dışsal Çatışmalar

Tablo 30'da görüldüğü gibi ergenlerin espor turnuvlarında ödül kazanma isteklerinin MKE dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarını yordama gücünü belirlemek üzere yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, espor turnuvalarında ödül kazanma istekleri ile dışsal çatışmalar alt ölçek puanlarını arasında anlamlı bir ilişki (R=0.272, R^2=0.074) gözlenmiştir. Espor turnuvlarında ödül kazanma isteğinin dışsal çatışmalar faktörünün yordayıcısı olduğu ($F_{(1-110)}$=8.765, $p < .05$) görülmüştür. Espor turnuvalarında ödül kazanma isteği dışsal çatışmalar alt ölçeğindeki değişimin %7'sini açıklamaktadır. Regresyon denkleminde esas yordayıcı değişkenin katsayısının (B=1.038) anlamlılık testi de espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin anlamlı bir yordayıcı olduğunu ($p < .01$) göstermektedir.

5.Bölüm

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde önce araştırma bulguları, araştırma sorularına uygun alt başlıklar halinde tartışılmıştır. Ardından son bölümde araştırmacılara, okul rehberlik servisi çalışanlarına, okul yöneticilerine ve öğretmenlere yönelik önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Tartışma

Bu araştırmada esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Ergenler bilgisayar üzerinden oynanan oyunlardan en fazla League of Legends oynarken android sistem üzerinden en fazla Vainglory oynamaktadır. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasına katılan örnekleme göre yüksek bulunmuştur. Günlük 0-2 saat oynayan ergenlerin mesleki kararsızlıkları 2 saatten fazla oynayanlara göre daha düşük çıkmıştır. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları ise ayrı ayrı incelendiğinde espor kariyer istekleri ve espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin artmasıyla yükselmektedir. Aşağıda bu bulgular alt bölümler halinde tartışılmıştır.

5.1.1. Esporla ilgilenen ergenlerin oynadıkları oyunlar üzerine tartışma. Kişisel bilgi formunda araştırmaya katılanlara esporla ilgili hangi oyunları oynadıkları sorulmuştur. Arşatırmaya katılan ergenlerin %58'i League of Legends oynarken %21,4'ü Dota, %17,9'u da Counter Strike: GO oynamaktadır. League of Legends Türkiye'de en fazla takipçisi olan oyunlardan biri olarak bilinmektedir. League of Legends ile aynı tarzda oyun olan Dota ise bazı oyun özellikleri ve mekaniği ile biraz daha zor bir oyun olarak bilinmektedir.

Oyunlardan Vainglory ve Hearthstone sadece android sistem üzerinden oynanabilmektedir. Ergenlerin %15,2'si android üzerinden oynanan oyunlardan Vainglory

oynarken %3,6'sı Hearthstone oynamaktadır. Vainglory, oyun özellikleri ve mekaniği ile League of Legends oyununa benzerliği ile bilinmektedir. Katılımcıların oynadıkları oyunlar incelendiğinde ergenin %18'i esporla ilgili oyunlar için hem bilgisayarı hem de akıllı telefonu kullanmakta ve bu ergenlerin tamamı günlük 6 saatten fazla oyun oynamaktadır. Bu bulguya göre oyun bağımlılığı belirtilerinden kontrolsüz oyun oynama isteğinin öne çıktığı düşünülebilir.

5.1.2. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri üzerine tartışma. Bu araştırmada ilk olarak esporla ilgilenen lise 1.sınıf öğrencilerinin mesleki kararsızlıkları MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasından elde edilen mesleki kararsızlık ortalama puanıyla karşılaştırılmıştır. Tek örneklem t testi sonucuna göre esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Alanyazın incelendiğinde esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlık veya mesleki olgunluk düzeylerini inceleyen araştırma görülmemektedir. Bu sonuç alanyazın için yeni bir bulgudur.

Araştırmanın, esporla ilgilenen öğrencilerin mesleki karar düzeylerinin düşük olduğuna ilişkin bulgularına alanyazın ışığında bakıldığında, bunun beklendik bir sonuç olduğu düşülebilir. Öyle ki, bilgisayar oyunlarının akademik başarıda düşmeye neden olduğu bilinmektedir (Anand, 2007; Chan ve Rabiowiz, 2006). Akademik başarıdaki düşüşün de akademik öz-yeterliliğin düşmesine neden olduğu ve düşük öz-yeterlik algısı dolaylı olarak kariyer kararsızlığını artırmaktadır (Yalım Yaman, 2014). Espor alanında büyük başarılar elde etmiş bazı oyuncular ailevi ve akademik problemlerle karşılaşmaları sonucu bilgisayar oyunlarına yönelmiş ve espor turnuvalarına katılmaya başlamıştır (Co, 2014). Çeşitli sorunlar yaşamış ve espor sektöründe başarılı olmuş rol modellerin olması esporu öğrenciler için daha da ilgi çekici hale getirmektedir. Mesleki karar ile çeşitli psikolojik ve akademik değişkenler arasındaki ilişkileri gösteren araştırma bulguları dikkate

alındığında (Polat, 2015; Yalım Yaman, 2014), esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlık düzeylerinin yüksek olması beklenebilecek bir durumdur. Ancak, alanyazın incelendiğinde esporla ilgilenen öğrencilerin mesleki kararsızlık veya mesleki olgunluk düzeylerini inceleyen bir araştırma görülmemektedir. Bu bakımdan bu araştırmanın bulgularının alanyazına özgün bir katkısı olduğu söylenebilir.

Bununla birlikte, bu araştırmada mesleki karar düzeyini ölçmek amacıyla kullanılan MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışması kız ve erkek öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilirken, bu araştırmanın örnekleminin tamamı erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Alanyazında bilgisayar oyunu oynayan gençlerin %56'sının erkek, %44'ünün ise kızlardan oluştuğu bildirilmiştir (ESA, 2018). Esporla ilgilenen kız öğrencilerin mesleki karar düzeylerinin erkek öğrencilerden farklılık gösterebileceği de göz önünde bulundurulduğunda, yalnızca erkek öğrenciler üzerinde yürütülen bu çalışmanın bulgularının genellenebilmesi için kız öğrencilerden de veri toplanacak yeni araştırmalara ihtiyaç olduğu görülmektedir.

5.1.3. Esporla ilgilenen ergenlerin MKE toplam ve alt ölçek puanlarının espora ayırdıkları süreye göre farklılaşmasına ilişkin tartışma. Bu araştırmaya katılan öğrencilerin %20'si günlük 0-2 saat, %28'i günlük 2-6 saat, %52'si günlük 6 saatten fazla oyun oynamaktadır. Araştırmalara göre aşırı miktarlarda oyun oynamak, problemli oyun oynamak veya oyun bağımlılığı olarak görülmektedir (Lemmens, 2006; Meerkerk, Van Rooij, Amadmoestar & Schoenmakers, 2009). Günlük ortalama 5-6 saat üzeri oyun oynamak ise aşırı miktar olarak görülmekte ve bağımlılık davranışlarının görülmesine neden olmaktadır (Kim & Kim, 2015; NPD, 2010; Van Rooij, Meerkerk, Schoenmakers, Eijnden & Van den Mheen, 2008). Günlük aşırı miktarlarda oyun oynamak düşük akademik başarıya, ruhsal ve zihinsel sağlıkta bozulmalara neden olmaktadır (Choi, Hums

Bum, 2018; DSM-V, 2013; Padilla-Walker, Nelson Carroll & Jensen, 2009). Alanyazına bakıldığında aşırı miktarlarda oyun oynamanın sağlığa zararlı etki ettiği, bağımlılık davranışlarına neden olduğu ve akademik başarıyı düşürdüğü görülmektedir. Ayrıca günlük 2 saatten fazla ekran başında vakit geçirmek okul performansını etkilemektedir (APA, 2001). Buna göre bu araştırmanın katılımcılarının yarısından fazlası aşırı miktarda oyun oynamaktadır. Alanyazına göre bu öğrenciler, bağımlılık seviyesinde görülmektedir ve aşırı miktarda oynamanın getireceği tüm zararlı etkilere açık bir risk grubunda yer almaktadır.

Araştırmanın bulgularına göre günlük 0-2 saat arası oynayan esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları günlük 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan ergenlerden anlamlı derecede düşük çıkmıştır. Bulgular alt ölçek puanlarına göre incelendiğinde de günlük 0-2 saat oynayan esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıkları, MKE'nin alt boyutları olan içsel çatışmalar, kendini yeterince tanımama, meslek ve alan bilgisi eksikliği, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlar ve dışsal çatışmalar için 2-6 saat ve 6 saatten fazla oynayan ergenlerden anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Bu sonuçlar, günlük 2 saat ve daha az oynayan ergenlerin 2 saatin üzerinde esporla ilgilenen ergenlerle kıyaslandığında anlamlı düzeyde daha az mesleki kararsızlık yaşadıklarını göstermektedir. Günlük 2 saatten fazla oynayan ergenlerin 2 saatten az oynayanlara göre meslek seçiminde daha fazla içsel çatışmalar yaşadıkları, kendilerini yetenek ve ilgilileri bakımından daha az tanıdıkları, daha fazla mesleki ve alan bilgisi eksikleri olduğu, daha fazla akılcı olmayan inançları olduğu ve daha fazla dışsal çatışmalar yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Alanyazına göre günlük 2 saatten fazla oyun oynayan ergenlerin bağımlılık belirtileri gösterdiği düşünüldüğünde, bu araştırmanın bulgularına göre bağımlılık derecesinde oyun oynayan ergenlerin mesleki kararsızlıklarının da daha fazla olduğu görülmektedir (APA, 2001; Hawi & Rupert, 2015; Kim & Kim, 2015; Wu, T. C., Scott, D. & Yang, C. C. (2013).

5.1.4. Esporla ilgilenen ergenlerin espor alanında kariyer yapma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücüne ilişkin tartışma. Yeni bir kariyer seçeneği olarak görülen espor sektörüne gençlerin ilgisi her geçen gün daha da artmaktadır. Yaklaşık 10 yıldır hızla gelişmekte olan sektörde Türk Milli Eğitim Bakanı Ziya Selçuk'ta yüzlerce gencin esporla ilgilendiğini belirtmiştir (Hürriyet, 2019). Günümüzde küresel çapta milyonlarca genç espor kariyeri hayali kurarak esporla ilgili oyunlarda yüksek seviyelere gelebilmek için saatlerce oyun oynamaktadır.

Araştırmadan elde edilen başka bir bulguya göre esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri ile mesleki kararsızlıkları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma istekleri mesleki kararsızlıklarının anlamlı bir yordayıcısıdır. Bulgular alt ölçek puanlarına göre incelendiğinde esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin; içsel çatışmalar, kendini yeterince tanımama, meslek ve alan bilgisi eksikliği, meslek seçimime ilişkin akılcı olmayan inançlar, dışsal çatışmalar boyutlarının anlamlı yordayıcısı olduğu bulunmuştur. Bu durumda araştırmanın bulgularına göre esporla ilgilenen ergenlerin espor kariyeri yapma isteklerinin artması ergenlerin mesleki kararsızlığını da artırmaktadır. Ayrıca, espor kariyeri yapma isteğinin fazlalığı bu ergenlerin meslek seçiminde daha fazla içsel çatışmalar yaşadığını, kendilerini yetenek ve ilgileri açısından yeterince iyi tanımadıklarını, meslek ve alan bilgisi eksikliği yaşadıklarını, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlara sahip olduklarını ve dışsal çatışmalar yaşadıklarını göstermektedir.

5.1.5. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE toplam ve alt ölçek puanlarını yordama gücüne ilişkin tartışma. Espor turnuvalarındaki yüksek ödüller ergenleri espor kariyerine yönelten etkenlerden biridir. Esporla ilgilenen ergenler espor kariyeri yapmak istemelerinin yanısıra espor

turnuvalarında ödüller kazanmak istemektedir (Put Tank in a Mall, 2018). Ergenlerin önünde espor kariyerine sahip olan ve turnuvalarında ödüller kazanan rol modellerinin olması espor kariyerini çekici hale getirmektedir (Co, 2014). Espor sektöründe yıllık geliri milyon dolarlara ulaşan rol modellerin olması gençleri espor kariyerine yönlendirmektedir (Kain, 2014).

Bu araştırmaya katılan ergenler, espor turnuvalarında ödül kazanma isteğiyle ilgili 7'li likert tipindeki soruya verdikleri cevaplara göre %16'sı "kararsızım (4)", %3'ü "isterim (6)", %81'i ise "kesinlikle isterim (7)" şeklinde sıralanmıştır. Espor sektöründe maddi kazancın ergenlerin ilgisini çektiği bu maddeye verdikleri cevaplardan görülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödüller kazanma istekleri ile mesleki kararsızlıkları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödüller kazanma istekleri onların mesleki kararsızlıklarının anlamlı bir yordayıcısıdır. Bulgular alt ölçek puanlarına göre incelendiğinde esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin MKE'nin tüm alt boyutlarının da anlamlı yordayıcısı olduğunu göstermiştir. Bu durumda araştırmanın bulgularına göre esporla ilgilenen ergenlerin espor turnuvalarında ödül kazanma isteklerinin artması ergenlerin mesleki kararsızlığını da artırmaktadır. Ayrıca, espor turnuvalarında ödül kazanma isteğinin fazlalığı bu ergenlerin meslek seçiminde daha fazla içsel çatışmalar yaşadığını, kendilerini yetenek ve ilgileri açısından yeterince iyi tanımadıklarını, meslek ve alan bilgisi eksikliği yaşadıklarını, meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlara sahip olduklarını ve dışsal çatışmalar yaşadıklarını göstermektedir.

5.2. Sonuç

Araştırmanın bulguları genel olarak değerlendirildiğinde esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıklarının yüksek olduğu, mesleki kararsızlıklarının günlük oyun oynama süresine göre farklılaştığı, espor kariyeri yapma isteklerinin ve espor turnuvalarında ödüller kazanma isteklerinin mesleki kararsızlıklarını etkilediği görülmektedir.

Espor kariyeri uzun süreli bilgisayar oyunu oynamayı çağrıştırırken, profesyonel oyuncusu olmanın dışında yayıncılık, turnuvalarda yorumculuk, turnuva organizasyonlarında görev alma gibi iş imkanları sunmaktadır. Espor kavramının yeni olması ve bilgisayar oyunlarının zararları bu sektörde yer alan gençler için endişe oluşturmaktadır. Bunun yanında dünya devletleri espor sektörüne yönelik yatırımlar yaparak tepki vermektedir. Çoğu ülkede espor federasyonu kurulmuş durumdadır. Asya'da okullarda ve üniversitelerde esporla ilgili oyunlara yönelik kurslar açılmaktadır. Avrupa ve Amerika'da bazı büyük espor takımları takım uyum ve oyuncularının sağlığı için psikolog ve fizyoterapistlerle çalışmaktadır. Amerika'da üniversiteler espor oyuncularına burs vermekte, okullar bünyelerinde espor klüpleri açmakta, espor akademilerinin kurulması düşünülmektedir.

Espor sektöründe profesyonel oyuncular için sağlık ve kariyer açısından yatırımlar yapılmaktadır. Bunun yanında profesyonel oyuncu olmayan ancak esporla ilgilenen ergenler için böyle bir durum söz konusu değidir. Espor oyuncusu olma hayali kurarak esporla ilgili oyunları oynayarak uzun saatler geçiren ergenler için profesyonel esporcuların sahip olduğu sağlık ve kariyer imkanlarının olmaması ve bu gençlerin espor oyuncusu olma ihtimallerinin azlığı düşünüldüğünde, bağımlı olarak kalma ihtimalleri daha yüksektir. Bu

durum bu gençleri korumak üzere alınacak tedbirlerin arttırılmasının önemine işaret etmektedir.

5.3. Öneriler

Bu bölümde araştırma sonunda elde edilen bulgular ve espor sektöründeki uygulamalar doğrultusunda hazırlanan öneriler, araştırmacılara ve eğitim sistemi çalışanlarına yönelik olmak üzere iki kısımda ele alınmıştır.

5.3.1. Araştırmacılara öneriler. Alanyazında espor sektörüne yönelik araştırmaların azlığı düşünüldüğünde esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıklarını ilk kez inceleyen bir araştırmanın olması önem arz etmektedir. Bu alandaki önemli eksikliğin giderilmesinin sağlanabileceği düşünülerek araştırma bulguları ışığında araştırmacılara aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

1. Bu araştırmanın verileri, espor oyunlarına ait yoğun işleyen internet sitelerinin forumlarında paylaşım yapılarak toplanmıştır. Buna rağmen katılımcı sayısı 112 lise 1.sınıfı bitirmiş erkek ergenle sınırlı kalmıştır. Bu bakımdan daha fazla sayıda esporla ilgilenen ergene ulaşılması için araştırmanın espor federasyonu ile iletişime geçilerek yürütülecek çalışmalarla tekrarlanması yerinde olacaktır. Araştırmanın okullardaki öğrencilerden veri toplanarak tekrarlanması düşünüldüğünde ise çok sayıda ilden ve okuldan veri toplanması gerekecektir. Bu da ulusal düzeyde projelerle mümkün olabilir.
2. Bu araştırmanın katılımcılarının tamamı erkek ergenlerden oluşmaktadır. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda daha kapsamlı değerlendirmeler için yeteri kadar kız öğrencinin bulunduğu bir örneklem üzerinde çalışılması espor

sektöründeki durumu daha net ortaya koyacaktır ve alanyazına da katkı sağlayacaktır.

3. Araştırmada kullanılan MKE'nin geçerlik ve güvenirlik çalışması lise 1.sınıf öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirildiği için bu araştırmada da sadece lise 1.sınıf ergenlerden toplanan veriler kullanılmıştır. Bu nedenle bundan sonra yapılacak araştırmalarda öncelikle daha geniş bir örnekleme uygulanabilecek kapsamlı bir mesleki karar veya mesleki olgunluk ölçeğinin sağlanması yerinde olacaktır. Bunun için bu konuda ölçek geliştirme veya uyarlama çalışmalarına ihtiyaç duyulmaktadır.
4. Bu araştırmada konuya bağımlılık açısından bakabilmek için esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeyleri ile oyun oynama saatleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Yapılacak yeni araştırmalarda oyun bağımlılığı ile ilgili ölçme araçlarının kullanılması yerinde olacaktır.
5. Bu araştırmaya katılan ergenlerin esporla ilgilendikleri ve profesyonel espor oyuncusu olmadıkları varsayılmaktadır. Profesyonel espor oyuncuları ile esporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin farklılık gösterebileceği unutulmamalıdır. İleride yapılacak çalışmaların profesyonel esporcularla gerçekleştirilmesi alanyazına önemli katkılar sağlayacaktır.
6. Espor kariyeri gençler için yeni bir seçenek oluştururken, diğer yandan yüzlerce gencin bilgisayar oyunu bağımlısı olmasına da sebep olma potansiyeline sahiptir. İleride gençlerin kendilerini daha sağlıklı değerledirmelerine yardımcı olmak amacıyla espor oyunlarına yönelik yetenek ölçme araçlarının geliştirilmesi yararlı olacaktır.

7. Alanyazına göre oyun oynamanın akademik başarıda düşmeye, agresif davranışlarda bulunmaya, ruhsal sağlıkta sorunlara yol açtığı bilinmektedir. Oyun bağımlılığı toplumsal sağlık için de büyük önem arz etmektedir. Esporla ilgilenen oyuncuların sosyal uyumlarını değerlendiren çalışmaların da yapılması alanyazına önemli katkılar sağlayacaktır.

5.3.2. Okul rehberlik servisi çalışanlarına, okul yöneticilerine ve öğretmenlere yönelik öneriler. Yüzlerce genç esporla ilgilenirken yetişkinler onları oyun bağımlısı olarak görmektedir. Öğrencilerin çevrimiçi oyunlara düşkünlüğü akademik başarılarını olumsuz etkilemekte ve onları mesleki kararsızlığa sürüklemektedir. Okul rehberlik servisi çalışanlarının görevlerinden biri de öğrencilerin mesleki kararlar almalarında onlara yardımcı olmaktır. Yüzlerce gencin çevrimiçi oyunlara düşkünlüğü olumlu biçimde espor sektörüne kanalize edilebilir. Esporla ilgilenen ergenlerin mesleki kararsızlıklarını inceleyen bu araştırmanın bulgularına göre okul rehberlik servisi çalışanlarına, okul yöneticilerine ve öğretmenlere aşağıdaki öneriler sunulmaktadır.

1. Esporla ilgilenen lise 1.sınıf öğrencilerinin mesleki kararsızlık yaşadığını ortaya koyan bu araştırmanın bulgularına dayanarak liselerde görev yapan rehberlik servisi çalışanları espor kariyeri hakkında bilgi sahibi olmalıdır. Aynı zamanda okulda eğitim için görevli yetişkinleri ve aileleri de espor kariyeri hakkında bilgilendirmelidir. Bazı öğrenciler teknoloji ve bilgisayar oyunlarında yetenekli olabilir. Espor kariyerine ilgi duyan öğrenciler için bu alana yönelik kariyer değerlendirmesi yapılabilir. Günümüzde oyun oynayarak, çeşitli internet sitelerinde yayın yaparak, görüntü ve video paylaşarak geçimlerini sağlayan birçok genç bulunmaktadır. Bu durumda genç neslin espor kariyerine yönelmesi de olağan gözükmektedir.

2. Bazı öğrenciler espor kariyeri hayali kurarken yaşadıkları sorunlardan kaçış yolu olarak bilgisayar oyunları oynamayı seçmektedir. Ünlü espor oyuncularına ait örneklerde görüldüğü gibi dışlanan, düşük akademik başarıya sahip, çocukluğunda travmatik yaşantıları olan öğrenciler bu alana yönelebilmektedir. Okullarda rehberlik servisi çalışanları oyun bağımlılığı hakkında bilgi sahibi olmalıdır. Bilgisayar oyunlarına ilgi duyan, bağımlılık belirtileri gösteren öğrencilerin sorunları araştırılmalı ve bunlara yönelik çalışmalar yapılmalıdır. Okul yöneticilerinin, öğretmenlerin ve ailelerin bu konuda farkındalıklarını arttırmalarını sağlayabilecek müdahale programları geliştirilebilir.
3. Espor yaklaşık 10 yıldır popüler durumdadır ve hızla yaygınlaşmaktadır. Bu akımın ne kadar süreceği belirsizdir. Bu durumda espor akımın kontrol edilebilir olması önem arz etmektedir. Bu amaçla, okullarda ve üniversitelerde çeşitli espor oyunlarına yönelik kulüpler kurulabilir ve kurslar düzenlenebilir. Espor oyunlarına yönelik küçük çaplı organizasyonlar düzenlenebilir. Bu tür etkinlikler espor akımının kontrol edilebilmesini sağlamaya yardımcı olmasının yanısıra yetişkinlerin de sektörle ilgili farkındalıklarının artmasını sağlayacaktır.
4. Araştırma bulgularında görüldüğü üzere esporla ilgilenen gençler uzun süre bilgisayar başında vakit geçirmekte ve bu durum durağan yaşam tarzına neden olmaktadır. Gençlerin sağlıklı kalmalarını sağlamak ve fiziksel etkinliklerini arttırmak için sportif organizasyonlar arttırılmalı ve gençler bu organizasyonlara katılmaları için teşvik edilmelidir.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, N. (1999). *Kahvename*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Aktuna, H. C. & Ünlüönen, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi, 2*, 1-15.

Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.

Algesheimer, R., Dholakia, U. M. & Gurau, C. (2011). Virtual team performance in a highly competitive environment. *Group & Organization Management, 36* (2), 161-190.

American Academy of Pediatrics (2001). Children, adolescents and television. *Committee on Public Education, Pediatrics, 107*(2), 423-426.

American Psychiatric Association (2013). *Conditions for Further Study. Internet Gaming Disorder* (5th ed.). Washington, DC; London, England: American Psychiatric Association Publishing.

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edition, Fact Sheet: Internet Gaming Disorder*. Retrieved January 12, 2019, from The DSM-5: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm/educational-resources/dsm-5-fact-sheets

Amundson, N. E., Poehnell, G. & Pattern, M. (2005). *Mesleki teleskop: Kendine ve etrafa bakmak, karar vermek* (Çev. Fidan Korkut Owen). Ankara: Anı Yayıncılık.

Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyber Psychology and Behaviour, 10,* 552-559.

Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1* (2).

Audience Forecast, Global esports market report 2017. (2017). Newzoo.

Aydın, F. (2017). *Teknoloji bağımlılığının sınıf ortamında yarattığı sorunlara ilişkin öğrecni görüşleri.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Bacanlı, F. (1995). *Mesleki grup rehberliğinin lise öğrencilerinin mesleki olgunluk düzeylerine etkisi.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Bacanlı, F. (2005). *Bir Mesleki Grup Rehberlik Programı ve Uygulama Klavuzu.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science 317* (5837), 472-476.

Baydar, M. L., Gül, H. & Akçil, A. (2007). *Bilimsel araştırmaların temel ilkeleri.* Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Basımevi.

Baran, H. (1999). *Mesleki ve teknik eğitim veren liselerin örgütsel olarak yapılandırılması.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi.* (Uzmanlık Tezi). Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi, Kocaeli.

Bloom, D. (2018, October 18). What Olympic Recognition Could Mean For Esports, And Vice Versa. Retrieved November 20, 2018, from https://www.forbes.com/sites/dbloom/2018/esports-olympics-recognition-ioc-esl-advertising-sponsors/amp/

Borg, T. Pryor, R. G. L. & Bright, J. E. H. (2014). High school students-complexity, change and chance: Do the key concepts of the Chaos Theory of Careers apply? *Australian Journal of Career Development, 23* (1), 22-28.

Borowy, M. & Jin, D. (2013). Pioneerin e-sport: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication, 7*, 2251-2274.

Bright, J. E. H., Pryor, R. G. L., Wilkenfeld, S. & Earl, J. (2005). The role of social context and serendipitous events in career decision making. *International Journal for Educational and Vocational Guidence, 5*, 19-36.

Brock, T. (2017). Roger Caillois and e-sports: On th Problems of Treating as Work. *Games and Culture,* 1-19.

Brown, D. (1990). *Trait and Factor Theory.* In S. D. Brown Associates (2nd ed. pp 13-37). San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Brown, D. (1996). A values-based, holistic model of career and life-role decision making. İçinde: D. Brown, L. Brooks & Ass., *Career choice and development* (3rd ed., s. 337-432). San Francisco: Jossey-Bass.

Büyükgöze-Kavas, A. (2012). Kariyer Karar Ölçeği'nin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikolojik Danışma v eRehberlik Dergisi, 4* (38), 159-168.

Chan, P. A. & Rabiowiz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annual General Psychiatry, 24*, 1-6.

Chappel, D., Eatough, V., Davies, M. N. O., & Griffiths, M. D. (2006). EverQuest —It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(3), 205-216.

Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology, 93*, 329-344.

Chartrand, J. M., Martin, W., Robbins, S. & McAuliffe, G. (1994). Testing a level versus an interactional view of career indecision. *Journal of Career Assessment, 2*, 55-69.

Chiu, S., Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 7* (5), 571-581.

Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports Online Game Addiction and Delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 15* (2850), 1-12.

Clapperton, G. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology, 10*(1), 28. doi:10.1049/et.2015.0348

Co, P. (Director). (2014). *Free to Play* (Documentary). USA: Valve Corporation.

Collegiate StarLeague (CLS). (2015). *Total teams:511.* Retrieved November 16, 2018, from

https://www.cstarleague.com/lol/teams

Cramer, E. L. & Niles, C. (2004). *Career guidence and counseling through life span: Systematic approaches* (5th ed.). New York: Harper Collins College Publishers.

Crant, J. M. (2006). Personality and careers. İçinde: J. Greenhaus & G. Callahan. (Ed.). *Encyclopedia of Career Development. (s. 627-634).* SAGE Reference Publication.

Crawford, G. & Gosling, V. (2009). More than a game: Sports-themed video games and narratives. *Sociology of Sport Journal, 26*(1), 50-66.

Çakır, M. A. (2003). *Bir mesleki grup rehberliği programının lise öğrencilerinin mesleki kararsızlık düzeylerine etkisi.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Çakır, M.A. (2004). Mesleki karar envanterinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37*(2), 1-14.

Çınar, Ç. (2011). *Lise son sınıf öğrencilerinin meslek seçimi kararlarında benlik algısının önemi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çoban, A. E. (2005). Lise son sınıf öğrencilerinin olgunluk düzeylerinin yordayıcı bazı değişkenlere göre incelenmesi. *İnöünü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6* (10), 39-54.

Dawis, R. V. & Lofquist, L. H. (1984). *A Psychological Theory of Work Adjustment.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G. & Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: The number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking, 18* (2), 129-132.

Dorsey, P. (2014, December 3). ‘League of Legends’ ratingsw top NBA finals, World Series clinchers. ESPN. Retrieved December 19, 2018, from https://espn.go.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/leaguelegends-championships-watched-more-people-nba-finals-worldseries-clinchers.

Drummond, R. J. & Ryan, C. W. (1995). *Career counseling: A developmental approach.* USA: Printice Hall.

Duran, H. B. (2016, August 18). Playing the game: How much esports players really make. Alist Daily. Retrieved December 11, 2019, from https://www.alistdaily.com/media/playing-the-game-how-much-esports-players-really-make/

Edge, N. (2013). Evolution of gaming experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 4* (2), 33-39.

Elking, D. (2011). *Oyunun Gücü.* Ankara: İmge Kitabevi.

Emilova, K. (2014). *10.Sınıf öğrencilerinin mesleki olgunluk düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erdoğmuş Zorver, C. (2011). *Kariyer Uyumu ve İyimserliği Ölçeği’nin geliştirilmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Erkal, M. E. (1998). *Sosoylojik Açıdan Spor.* İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.

Erzberger, T. (2016, March 13). Head Games – Injecting sports psychology into esports.

Retrieved January 14, 2019, from https://www.espn.com/esports/story/_/id/14959904/head-games-injecting-sports-psychology-esports

Esport Earnings. (2013). Largest Prize Pools. Retrieved April 15, 2019, from https://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2

Eysenck, H. R. (1970). *The Structure of Human Personality.* (3rd ed.) London: Methuen.

Fabio, D. A. & Kenny, M. E. (2010). Promoting emotional intelligence and career decision Making among Italian high school students. *Journal of Career Assessment, 13*, 177-192.

FBE. (2016, October 11). Elders React to Esports [Video File]. Retrieved December 16, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=XmkqtKMWAPg

Garcia-Lanzo, S. & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma 36* (2), 59-68.

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20, 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x

George, D. & Mallery, M. (2010). SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide Reference, 17.0 update (10a ed.). Boston: Pearson.

Ginzberg, E., Ginsburg, S. W., Axelrad, S. & Herma, J. (1951). *Occupational choice: An approach to a general theory.* New York: Columbia University Press.

Goldman Sachs. (2018). The Audience Opportunity. World of Games.

Gravetter, F. J. & Wallnau, L. B. (2012). *Essentials of Statistics for the Behavioral Sciences (8th ed.).* Wadsworth: Cengage Learning.

Gravetter, E. & Forzano, L. (2012) Selecting Research Participants. *Res. Methods Behav. Sci.* 125-139.

Griffiths, M. D. & Haunt, N. (1998). Computer game "addiction" in adolescence? A brief report. *Psychological Reports, 82,* 475-480.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior, 7,* 479-487.

Grüsser, S. M., Thalemann, R. & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for Addiciton and Aggression? *CyberPsychology & Behavior, 10*(2), 290-292.

Hai Tao, X. (2009). *Study on the present situation of developing electronic sports in college of qin huangdao*. (Unpublished master's thesis). Beijing Normal University, Beijing.

Hartung, P. J. (2006). Values. İçinde: J. Greenhaus & G. Callanan (Ed.). *Encyclopedia of Career Development. (s. 1-5).* SAGE Reference Publication.

Hauge, M. R. & Gentile, D. A. (2003, April). Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. *In Society for Research in Child Development Conference.*

Hawkins-Breaux, A. (2004). *The impact of cooperative education participation on career indecision, career decision-making self-efficacy and career decision making style among college students.* (Unpublished doctoral dissertation). The Temple University, Philadelphia.

Hawi, N. S. & Rupert, M. S. (2015). Impact of e-discipline on children's screen time. *CyberPsychology, Behavior and Social Network, 18* (6), 337-342.

Heaven, D. (2014, August 13). Esports: Pro video gaming explodes with big prize pools. New Scientist. Retrieved December 21, 2018, from

https://www.newscientist.com/article/mg22329823.900-esports-provideo-gamingexplodes-with-big-prize-pots.html#.VR9OzeEyRxI.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36* (159).

İçen, B. (2018). *İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

İnal, A. N. (2000). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş.* Konya: Desen Ofset Matbaacılık.

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S. & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *Plus One, 8* (4).

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definiton of "Sport". *Quest.* Retrieved from http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517.

Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D. & Tutka, P. M. (2018). eSports venues. *Journal of Applied Sport Management, 10* (1), 34-49.

Jeong, E. J. & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *CyberPsychology, Behavior and social networking, 14* (4), 213-221.

Jin, D. Y. (2010). *Korea's online gaming empire.* Cambridge, MA: MIT Press.

Joindota. (2014, November 9). Dota Course at Chinese College a Big Hit. Retrieved October 16, 2018, from https://www.joindota.com/en/news/22899-dota-course-at-chinese-college-a-big-hit.

Joindota. (2016, November 4). Lucrative Streaming is Destroying the Careers of Players in Chine Says iceiceice. Retrieved October 16, 2018, from

https://www.joindota.com/en/news/46242-lucrative-streaming-is-destroyingthe-careers-of-players-in-china-says-iceiceice.

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

Julien, H. E. (1999). Barriers to adolescents' information seeking for career decision making. *Journal of the American Society for Information Science, 50*, 38-48.

Jurkic, P. (2019, January 3). The role of sports psychology in esports. Esportstalk. Retrieved March 12, 2019, from https://www.esportstalk.com/blog/the-role-of-sports-psychology-in-esports-17302/

Kain, E. (2014, June 18). Youtuber 'PewDiePie' is making $4 million a year. Forbes. Retrieved December 21, 2018, from https://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/06/18/youtuber-pewdiepie-is-making-4-million-a-year/amp/

Kalafat, T. (2012). Kariyer Geleceği Ölçeği (KARGEL): Türk örneklemi için psikometrik özelliklerinin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 4* (38), 169-179.

Kampmann, B. W. (2001). Playing and gaming. *The Int. J. of Computer Game Res.,* 3-1.

Kanten, S. (2012). Kariyer Uyum Yetenekleri Ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2* (16), 191-205.

Karakus, E. (2015). *Comparing Traditional Sports and Esports.* (Unpublished master's thesis). University of Illionis Computer Sciences, Illionis.

Kates, A. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology, 10*(1), 28. doi:10.1049/et.2015.0129

Khromow, N., Korotin, A., Lange, A, Stepanov, A., Burnaev, E. & Somov, A. (2018). Esports athletes and players: a Comporative Study. *IEEE Pervasive Computing Magazine.*

Kılıççı, Y. (2006). *Okulda Ruh Sağlığı.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Kırdök, O. (2010). *Bilişsel bilgiyi işleme yaklaşımına göre geliştirilen mesleki karar verme programının sınanması.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Kim, K. & Kim, K. (2015). Internet game addiction, parental attachment, and parenting of adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse, 24*, 366-371.

Kimmel, J. (2015, August 28). Youtube's new video game watching service. Jimmy Kimmel Live. Retrieved December 21, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=Ji9KmXwrA5Y&list=PLNBseQULezAQ5GaZ40cg8Wc9kun7b6Stl&index=1

King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. D. (2013). Video Game Addiction. *Principles of Addiction. 1*, 819-825.

Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi, 1*(2), 49-63.

Köksal, M. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kraus, L. & Hughey, K. (1999). The impact of an intervention on career decision-making self-efficacy and career indecision. *Professional School Counseling, 2*, 384-391.

Kuzgun, Y. (2000). *Meslek Danışmanlığı Kuramlar Uygulamalar.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Kuzgun, Y. (2006). İlgiler. İçinde: Yıldız Kuzgun ve Deniz Deryakulu (Ed.) *Eğitimde Bireysel Farklılıklar.* (s.73-96). Ankara: Nobel Yayınları.

Kuzgun, Y. (2009). *Meslek Gelişimi ve Danışmanlığı: Meslek Gelişimini Etkileyen Etmenler*. (3.baskı). Ankara: Nobel Yayınları.

Lau, P. L., Low, S. F. & Zakaria, A. R. (2013). Gender and work: assessment and application of super's theory – career maturity. *Psychology and Behavioral Sciences, 2* (2), 36-42.

Lemmens, J. S., Bushman, B. J. & Konijn, E. A. (2006). The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *CyberPsychology & Behavior, 9* (5).

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology, 12* (1), 77-95.

Liselerde 'sertifika' programları başlıyor. (2019, 8 Mart). Hürriyet. http://www.hurriyet.com.tr/egitim/liselerde-sertifika-programlari-basliyor-41142369

Longman, H., O'Connor, E. & Obst, P. (2009). The effect of social support derived from World of Warcraft on Negative Psychological Symptoms. *CyberPsychology & Behavior, 12* (5), 563-566.

Lopez, F. G. & Ann-Yi, S. (2006). Predictors of career indecision in three racial/ethnic groups of college women. *Journal of Career Development, 33*, 29-46.

Lowman, R. L. (1992). *The Clinical Practice of Career Assessment: Interest, ability and personality.* Washington DC: American Psychological Association (Third Edition).

Lunneborg, P. (1979). Service versus technical interest-Biggest sex difference of all?

Vocational Guidence Quarterly, 28, 146-153.

Meerkerk, G. J., Van Rooij, A. J., Amadmoestar, S. S. & Schoenmakers, T. M. (2009). *New Addictions in Sight! A Survey into the Nature and Prevalence of "New Addictions" in the Netherlands.* Rotterdam: IVO.

Methodology & Therminology. Global esports market report 2018. (2018). Newzoo.

MojoPlays. (2018, August 8). eSports vs Media and "Real" Sports [Video File]. Retrieved December 21, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=Z5eUZ-vpyn4

Mozur, P. (2014, October 20). For South Korea, E-spors is National Pastime. New York Times. Retrieved January 14, 2019, from https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html

Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A New Opportunity for Sport Psychologists? *The Sport Psychologist*, *23*, 487-503.

Myers, M. (2016, June 14). ESPN Just Launched an Esports Network. Retrieved December 18, 2018, from https://www.themarysue.com/espn/esports/amp/

NPD. (2010, May 27). Extreme gamers spend two full days per week playing video games. Retrieved January 21, 2019, from https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_100527b/

Öztemel, K. (2012). Lise öğrencilerinin kariyer karar verme güçlüklerinin yordayıcıları olarak algılanan sosyal destek ve cinsiyet. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 11*, 241-257.

Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J. S. & Jensen, A. C. (2009). More than just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth Adolescents, 39*, 103-113.

Patton, W. & McMahon, M. (2006). *Career Development and Systems Theory: Connecting theory and practice* (2nd ed.). Rotterdam/Taipai: Sense Publishers.

Pişkin, M. (2002). Çocuğun kariyer planlamasında ailenin rolü. İçinde: *2001 yılı aile raporu.* (s.245-272). Ankara: T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları.

Polat, F. B. (2015). *Kariyer tercihini etkileyen faktörlerin mesleki olgunluk düzeyi üzerindeki etkisi: Lise Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Ensitüsü, Sakarya.

PR NewswirevAssociation LLC. (2016, July 6). International e-sports federation and World cyber arena to hold 2016 global e-sports executive summit. New York: PR Newswire. Retrieved January 21, 2019, from http://esportscommentator.blogspot.com/2016/07/international-e-sports-federation-and.html

Pryor, R. G. L. & Bright, J. E. H. (2011). *The chaos theory of careers: A new perspective on working in the twenty-first century.* New York: Routledge.

Put Tank in a Mall. (2018, August 22). Sumails Motivation [Video File]. Retrieved November 14, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=EjEswyrbY8o

Roberts, S. (2002). *Parents.* University of Minnesota, Counseling and Career Services. Retrieved January 6, 2019, from https://www.crk.umn.edu/people/services/CAREER/parents.html

Roe, A. (1956). *The psychology of occupations.* New York: John Wiley & Sons.

Rotundo, M. (2006). Abilities. İçinde: J. Greenhaus & G. Callanan (Ed.). *Encyclopedia of Career Development. (s. 1-5).* SAGE Reference Publication.

Sanchez, M. (2017, March 19). The role of psychology in eSports. Retrieved October 14, 2018, from https://medium.com/emotionalapps/the-role-of-psychology-in-esports- 201df1eaf383

Savickas, M. L. (1995). Constructivist counseling for career indecision. *Career Development Quarterly, 43,* 363-373.

Savickas, M. L. (2002). Career construction: A developmental theory of vocational behavior. In D. Brown & Associates (Eds.), *Career choice and development* (4th ed., pp. 149-205). San Francisco: Jossey-Bass.

Scholessberg, N. K., Waters, E. B. & Goodman, J. (1995). *Counseling adults in transition: linking practice with theory* (5th ed.). New York: Springer Publishing Company.

Schütz, M. (2016, March 12). Science shows that eSports professionals are real athletes. *Deutsche Welle.* Retrieved October 12, 2018, from https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-realathletes/a-19084993

Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management, 29*, 1542-1560.

Stivers, C. (2017). The first cmpetitive video gaming anti-doping policy and its deficiencies under europian union law. *San Diego Int'l L.J., 18,* 263-294.

Super, D. E. (1953). A theory of vocational development. *American Psychologist, 8*, 185-190.

Tabachnik, B. G. & Fidel, L. S. (2007). *Using Multivariate Statistics (5th ed.).* Boston: Pearson/Allyn & Bacon.

Tassi, P. (2013, July 14). The U.S. now recognizes eSports players as professional athletes. *Forbes.* Retrieved December 26, 2018, from https:/www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-atletes/

Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming.* Cambridge, MA: MIT Press.

Taylor, N. (2015). Play to the camera: Video Ethnography, spectatorship and e-spors. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technolohies,* 1-16.

Telman, C. (2002). *Başarıya Giden Yolda Meslek Seçimi.* İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

The Average Gamer. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. (2018). Entertainment Software Association.

The eSports Effect: Gamers and the influence of live events. (2015). Eventbrite.

TheScore Esports. (2017, June 10). How esports changed the game: From media laughingstock to media craze [Video File]. Retrieved December 16, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=F_GxPXXLc-w

Tomecka, M. (2017). Sport, including e-sport, in th elight of various interpretations. *Journal of Sport Sciences Researches, 2* (2), 21-19.

Tramah. (2016, March 21). The Media Learning of Esports [Video File]. Retrieved December 16, 2018, from https://www.youtube.com/watch?v=BMZ2QFLrLvk

Trochim, W. M. & Donnelly, J. P. (2006). The research methods knowledge base (3rd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.

Tuğrul, B. & Metin, B. (2006). “Çocukların Oyun Oynama Hakkı” 3. Uluslararası Çocuk

ve İletişim Kongresi. İstanbul.

Tyre, A. (2018). *A current comparison of e-sports & traditional sports, "Plug me in Coach!".* (Unpublished master's thesis). California Stat University Communications Research & Theory, California.

Ulaş, Ö. (2016). *Kariyer kararı verme öz-yetkinliği: Bir Model Testi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Esntitüsü, Ankara.

University of Pikeville (UPike). (2014, December 19). Upike enters the arena with new esports programme. Retrieved November 16, 2018, from https://www.upikebears.com/news/2014/12/19/GEN_1219144204.aspx?path=general

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

Van Allen, E. (2017, March 3). Physical therapists are helping esports pros play more and hurt less. Compete Kotaku. Retrieved from March 12, 2019, from https://compete.kotaku.com/physical-therapists-are-helping-esports-pros-play-more-1793007981

Van Rooij, A. J. & Van den Eijnden, R. J. J. M. (2007). *Monitor, Internet and Youth 2006 and 2007. Developments in Internet Use and the role of Parenting.* Rotterdam: IVO.

Van Rooij, A. J., Meerkerk, G. J., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J. J. M. & Van den Mheen, D. (2008). *Monitor, Internet and Youth. Developments in Internet Use Among Dutch Youth* (Factsheet). Rotterdam: IVO.

Vyjayanthi, S., Makharam, S., Afraz, M. & Gajrekar, S. (2014). Gender differences in the prevalence and features of internet addiction among Indian college students. *Media Innovatica, 3* (2), 47-51.

Welch, T. (2002). The history of the CPL. Retrieved October 16, 2018, from https://www.thecpl.com/league/?=history

Wingfield, N. (2014, August 31). In esports, video gamers draw real crowds and big Money. New York Times. Retrieved December 16, 2018, from https://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html.

Wu, T. C., Scott, D. & Yang, C. C. (2013). Advenced or addicted? Exploring the relationship of recreation specialization to flow experiences and online game addiction. *Leisure Sciences, 35*, 203-217.

Xing, W. (2007, October 4). The more they play, the more they lose. China Daily. Retrieved January 14, 2019, from https://www.chinadaily.com.cn/china /2007-04-10/content_846715.htm

Yalım Yaman, D. (2014). *A study on career indecision of 11th and 12th grade students: Testing Gender, Career Beliefs, Academic Self-Efficacy and Problem Solving Skills, Through Path Analysis.* (Unpublished Dissertation Thesis). Middle East Technical University Social Sciences, Ankara.

Yeşilyaprak, B. (2010). *Eğitimde Rehberlik Hizmetleri* (19.baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.

Yeşilyaprak, B. (2015). *Mesleki rehberlik ve kariyer danışmanlığı kuramdan uygulamaya* (6.baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin çevrimiçi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelnemesi.* (Yayımlanmamış doktara tezi). İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

EKLER

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu

Değerli espor takipçileri,

Bu araştırma e-sporla ilgilenen gençlerin çeşitli özellikleri ve meslek seçimleri arasındaki ilişkiyi inceleyemeye yönelik bir yüksek lisans tezi kapsamında yapılmaktadır. Aşağıdaki sorulara vereceğiniz içten ve doğru cevaplar araştırmanın sonuçlarının gerçeği yansıtması bakımından önem taşımaktadır. Araştırmaya katılanların isimleri ve kimlik bilgileri istenmemektedir. Lütfen her soruyu dikkatlice okuyup en doğru şekilde işaretlemeyi unutmayın. Soruları yanıtlamak yaklaşık 20 dakikanızı alacaktır.

Araştırmanın sonuçlarını öğrenmek isterseniz aşağıda verilen isimler tarafından tamamlanacak olan tezi ve bu konuda yapılacak yayınları takip edebilirsiniz. Katkınız için çok teşekkürler!

Memduh Kocadağ

Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, PDR Yüksek Lisans Öğrencisi

e-posta: memduhkocadag@gmail.com

Doç. Dr. Nagihan Oğuz Duran

Tez Danışmanı

1.BÖLÜM: KİŞİSEL BİLGİLER

Bu bölümdeki sorular araştırmaya katılanların genel özelliklerini belirlemek amacıyla sorulmuştur.

1.Yaşınız: …….

2. Cinsiyetiniz: ( ) K ( ) E

3. Eğitim Durumunuz:

( ) Ortaokul mezunuyum artık öğrenci değilim

( ) 9.sınıf öğrencisiyim

( ) 10.sınıf öğrencisiyim

( ) 11.sınıf öğrencisiyim

( ) 12.sınıf öğrencisiyim

( ) Lise mezunuyum artık öğrenci değilim

( ) Üniversite öğrencisiyim

( ) Üniversite mezunuyum artık öğrenci değilim

5. E-sporla ilgili hangi oyunları oynuyorsunuz:

( ) DOTA ( ) League of Legends ( ) Counter Strike:GO

( ) Age of Empires 2 ( ) Vainglory ( ) Diğer (Belirtiniz):……

6. Günde ortalama kaç saat oynuyorsunuz: ( ) 0-2 saat ( ) 2-6 saat ( ) 6 saatten fazla

7. E-spor kariyeri yapmayı ne ölçüde istersiniz.

( ) Kesinlikle istemem ( ) İstemem ( )Kısmen İstemem ( ) Kararsızım

( ) Kısmen İsterim ( ) İsterim ( )Kesinlikle İsterim

8. E-spor takımında olup turnuvalarda ödüller kazanmayı ne ölçüde istersiniz.

( ) Kesinlikle istemem ( ) İstemem ( )Kısmen İstemem ( ) Kararsızım

( ) Kısmen İsterim ( ) İsterim ( )Kesinlikle İsterim

Ek 2: Mesleki Karar Envanteri

(Örnek Maddeler)

2.BÖLÜM

Bu bölümde meslek seçimiyle ilgili tutum ve davranışlarınız ölçen bazı ifadelere yer verilmiştir. Sizden istenen, her bir ifadeyi dikkatle okuyup, bu ifadelerin size ne kadar uygun olduğunu işaretleyiniz.

Maddeler	Bana uygun	Bana biraz uygun	Kararsızım	Bana pek uygun değil	Bana hiç uygun değil
2. Birçok meslek ilgimi çekiyor, bunlar arasından hangisini seçeceğimde güçlük çekiyorum.					
4. Alan ve meslek seçimi konusunda yeterli bilgim yok.					
7. Ne gibi ilgilere sahip olduğumu bilmiyorum, çok az şey ilgimi çekiyor.					
11. İleride ne olmak/ne yapmak istediğim sorulduğunda cevap vermekte zorlanıyorum.					
16. İlgilerim sık sık değişiyor.					
20. Varolan meslek ve eğitim alanları içinden bana uygun birini bulacağımı zannetmiyorum.					
23. Hoşlandığım birçok meslek var fakat hangisinin diğerlerinden daha iyi olduğunu bilemiyorum.					
28. Hangi alanda daha başarılı olacağımı bilmiyorum.					

Ek 3: Araştırma ve Yayın Etik Kurul Kararı

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
(Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI TUTANAĞI

OTURUM TARİHİ	OTURUM SAYISI
01 Mart 2019	2019-02

KARAR NO 4 : Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Memduh KOCADAĞ'ın "Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Memduh KOCADAĞ'ın "Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının, fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

Prof. Dr. Mehmet YÜCE
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR
Üye

Prof. Dr. Doğan ŞENYÜZ
Üye

Prof. Dr. Kemal SEZEN
Üye

Prof. Dr. Abdurrahman KURT
Üye

Prof. Gülay GÖĞÜŞ
Üye

Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU
Üye

Öz geçmiş

Doğum Yeri ve Yılı	**:** Elazığ – 1988		
Öğrenim Gördüğü Kurumlar	**: Başlama Yılı**	**Bitirme Yılı**	**Kurum Adı**
Yüksek Lisans	**:** 2016	2019	Bursa Uludağ Üniversitesi
Lisans	**:** 2012	2016	Bursa Uludağ Üniversitesi
Bildiği Yabancı Diller ve Düzeyi	**:** İngilizce – D		
Çalıştığı Kurumlar	**: Başlama ve Ayrılma**		**Kurum Adı**
Editör veya Yayın Kurulu Üyeliği	**:**		
Yurt içi ve Yurtdışında Katıldığı Projeler	**:**		
Yurt içi ve Yurtdışında Katıldığı Bilimsel Toplantılar	**:**		
Yayımlanan Çalışmalar	**:** Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, *1*(2), 49-63. DOI: 10.31454/usb.419854		

01/04/2019

Memduh KOCADAĞ

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

TEZ ÇOĞALTMA VE ELEKTRONİK YAYIMLAMA İZİN FORMU

Yazar Adı Soyadı	Memduh KOCADAĞ
Tez Adı	Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi
Enstitü	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Anabilim Dalı	Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Bilim Dalı	Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık
Tez Türü	Yüksek Lisans
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN
Çoğaltma (Fotokopi Çekim) İzni	☒ Tezimden fotokopi çekilmesine izin veriyorum. ☐ Tezimin sadece içindekiler, özet, kaynakça ve içeriğinin %10 bölümünün fotokopi çekilmesine izin veriyorum. ☐ Tezimden fotokopi çekilmesine izin vermiyorum.
Yayımlama İzni	☐ Tezimin elektronik ortamda yayımlanmasına izin veriyorum. ☒ Tezimin elektronik ortamda yayımlanmasının ertelenmesini istiyorum. 1 yıl ☐ 2 yıl ☒ 3 yıl ☐ ☐ Tezimin elektronik ortamda yayımlanmasına izin vermiyorum.

Hazırlamış olduğum tezimin yukarıda belirttiğim hususlar dikkate alınarak, fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere Uludağ Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından hizmete sunulmasına izin verdiğimi beyan ederim.

Tarih : 27.06.2019

İmza :