

**Futbolcuların Dijital Oyun Oynama  
Davranışları İle Zihinsel Antrenman  
Düzeylerinin İncelenmesi  
Fifa Oyun Örneği**

**Yazar**

Yiğit YURTAYDIN



© Copyright 2025

*Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ne aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.*

*Bu kitapta yer alan fikirler ve düşünceler yazara ait olup, hiçbir kurum veya kuruluşun görüşünü yansıtmamaktadır. Bu kitap, "Türkiye Futbol Süper Liginde Oynayan Futbolcuların Dijital Oyun Oynama Davranışları İle Zihinsel Antrenman Düzeylerinin İncelenmesi: Fıfa Oyun Örneği" adlı doktora tezinden üretilmiştir.*

**ISBN**

978-625-375-601-7

**Yayın Koordinatörü**

Yasin DİLMEN

**Kitap Adı**

Futbolcuların Dijital Oyun Oynama  
Davranışları İle Zihinsel Antrenman  
Düzeylerinin İncelenmesi Fıfa Oyun Örneği

**Sayfa ve Kapak Tasarımı**

Akademisyen Dizgi Ünitesi

**Yayıncı Sertifika No**

47518

**Editör**

Zekihan HAZAR

ORCID ID: 0000-0002-9305-4010

**Baskı ve Cilt**

Vadi Matbaacılık

**Yazar**

Yiğit YURTAYDIN

ORCID ID: 0009-0007-7967-9755

**Bisac Code**

SPO000000

**DOI**

10.37609/akya.3775

**Kütüphane Kimlik Kartı**

**Yurtaydın, Yiğit.**

Futbolcuların Dijital Oyun Oynama Davranışları ile Zihinsel Antrenman Düzeylerinin  
İncelenmesi Fıfa Oyun Örneği / Yiğit Yurtaydın; ed. Zekihan Hazar.

Ankara : Akademisyen Yayınevi Kitabevi, 2025.

108 s. : tablo. ; 106x235 mm.

Kaynakça ve Ekler var.

ISBN 9786253756017

## GENEL DAĞITIM

### Akademisyen Kitabevi A.Ş.

Halk Sokak 5 / A Yenışehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

[www.akademisyen.com](http://www.akademisyen.com)

## TEŞEKKÜR

---

Lisans eğitiminden başlayarak, bu süreç boyunca bana her türlü desteği sağlayarak yol gösteren ve akademik hayatıma yön veren değerli hocam Sayın Prof. Dr. Ali TEKİN hocama sonsuz teşekkür ederim.

Doktora eğitimim boyunca, benden bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen, çalışmalarımın tamamlanabilmesi için her türlü şartı sağlayan ve bana her zaman en zor zamanlarında bile her türlü desteği sunan çok değerli danışman hocam Sayın Prof. Dr. Zekihan Hazar'a teşekkürlerimi sunarım.

Bu kitabın yazılmasında bana her zaman destek olan, sabırla yanımda duran ve tüm zorlukları birlikte göğüslediğimiz sevgili aileme sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

*Yiğit YURTAYDIN*

# İÇİNDEKİLER

## BÖLÜM 1

### GİRİŞ

|                                           |   |
|-------------------------------------------|---|
| 1.1. Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi..... | 2 |
| 1.2. Araştırmanın Sınırlılıkları .....    | 4 |
| 1.3. Varsayımlar .....                    | 5 |
| 1.4. Araştırmanın Anahtar Tanımları ..... | 5 |

## BÖLÜM 2

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....7

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 2.1. Spor ve Futbol ile İlgili Temel Kavramlar ..... | 7  |
| 2.1.1. Oyun Kavramı .....                            | 7  |
| 2.1.2. Oyun .....                                    | 8  |
| 2.1.3. Futbol .....                                  | 8  |
| 2.1.4. Futbolun Toplumdaki Yeri.....                 | 9  |
| 2.1.5. Futbolun Dünya'da Gelişim Süreçleri.....      | 9  |
| 2.1.6. Türkiye Süper Liginin Tarihsel Gelişimi.....  | 10 |
| 2.1.7. Profesyonel Futbolcu.....                     | 11 |
| 2.2. Dijitalleşme ve Spor.....                       | 11 |
| 2.2.1. Dijital Oyun.....                             | 12 |
| 2.2.2. Dijital Oyun Türleri.....                     | 13 |
| 2.2.3. FIFA Futbol Oyunu .....                       | 14 |
| 2.2.4. Dijital Oyun Oynama Nedenleri.....            | 18 |
| 2.2.5. Dijital Oyunun Etkileri .....                 | 19 |
| 2.3. Antrenman Tanımı .....                          | 19 |
| 2.3.1. Antrenman Türleri .....                       | 20 |
| 2.3.1.1. Fiziksel Antrenman.....                     | 20 |
| 2.3.1.2. Teknik Antrenman.....                       | 21 |
| 2.3.1.3. Taktik Antrenman.....                       | 21 |
| 2.3.1.4. Psikolojik Antrenman.....                   | 21 |
| 2.3.1.5. Teorik Antrenman .....                      | 21 |
| 2.3.1.6. Zihinsel Antrenman.....                     | 22 |

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BÖLÜM 3</b>                                          |           |
| <b>YÖNTEM .....</b>                                     | <b>25</b> |
| 3.1. Araştırma Yöntemi .....                            | 25        |
| 3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi .....              | 25        |
| 3.3. Problem ve Alt Problemler .....                    | 26        |
| 3.3.1. Problem .....                                    | 26        |
| 3.3.2. Alt Problemler .....                             | 26        |
| 3.3.3. Çalışma Grubu .....                              | 27        |
| 3.4. Veri Toplama Yöntemleri .....                      | 28        |
| 3.4.1. Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) .....  | 29        |
| 3.4.2. Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri (SZAE) ..... | 29        |
| 3.4.3. Görüşme Soruları .....                           | 29        |
| 3.5. Verilerin Analizi .....                            | 30        |
| 3.5.1. Nicel Verilerin Analizi .....                    | 30        |
| 3.5.2. Nitel Verilerin Analizi .....                    | 31        |
| <b>BÖLÜM 4</b>                                          |           |
| <b>ARAŞTIRMANIN BULGULARI .....</b>                     | <b>33</b> |
| 4.1. Nicel Bulgular .....                               | 33        |
| 4.2. Nitel Bulgular .....                               | 36        |
| <b>BÖLÜM 5</b>                                          |           |
| <b>TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>                | <b>90</b> |
| 5.1. Öneriler .....                                     | 90        |
| 5.1.1. Araştırma Metodolojisine Yönelik Öneriler .....  | 90        |
| 5.1.2. Araştırma Alanına Yönelik Öneriler .....         | 90        |
| <b>KAYNAKLAR .....</b>                                  | <b>91</b> |

## KAYNAKLAR

- Acet, M. (2005). *Sporda Saldırganlık ve Şiddet*. Morpa Kültür Yayınları.
- Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. İçinde M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (ss. 264-272). Pegem Akademi.
- Akkaya, F. H. (2020). *Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi, İstanbul
- Albayrak, O. (2011). *Futbol hakemlerinin meslek ve aile yaşantılarında karşılaştıkları problemler*. Yayınlanmamış (Yüksek Lisans Tezi), Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Almaç, N. (2023). Effect of Audio-Visual Appeal on Game Enjoyment: Sample from Turkey. *Acta Ludologica*, 6(2), 42-61.
- Altunay, D.(2004). Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığına etkisi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Altunay A. (2015). Bir sosyalleşme aracı olarak yeni medya. *Selçuk İletişim*, 9 (1), 410-428.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Salemm, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Andrews, S. ve Crawford, CM (Ed.). (2021). *Espor İşine Giden Yollar ve Fırsatlar Üzerine Araştırma El Kitabı* . IGI Global.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282>
- Arıkan, Y., & Çelik, O. (2007). Futbolda şiddet ve polis. *Polis Bilimleri Dergisi*, 9(1), 109-192.
- Atalay Mazlum, A. & Mazlum, M. M. (2017). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yönteminin Belirlenmesi, *Route Educational and Social Science Journal*, 4(4), ss. 1-21.
- Avcı, K., & Avşar, Z. (2016). Dijital Sağlık Oyunları. *TRT Akademi*, 1(2), 472-486.
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2013). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 3(1), 1-11.
- Aydın, B., Savaş, B. (2021). Dijital oyunların bireyler arası iletişim ve grup dinamiklerine etkisi. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 9(3), 45-62.
- Aydın, M., Sönmez, M. A. (2022). Dijital oyun bağımlılığı ve zaman yönetimi ilişkisi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 25-39.
- Ayhan, S., Tizar, E., & Erdoğan, R. (2023). Examination of Mental Training and Digital Game Playing Habits of Athletes. *Journal of Education and Recreation Patterns*, 4(2), 447-466.
- Ayhan, M. (2023). Dijital oyunların futbolculardaki karar verme süreçlerine etkisi: Spor psikolojisi açısından bir değerlendirme. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Üniversite Adı].
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eating behaviors*, 10(3), 161-167.
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. *American journal of preventive medicine*, 34(1), 74-82.
- Bayraktar, G. (2011). *Zihinsel antrenman programlarının sporcularda dikkat ve öz-yeterlik üzerine etkisi* [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi].
- Behnke, M., Tomczak, M., Kaczmarak, L., Komar, M., & Gracz, Z. (2017). The sport mental training questionnaire: Development and validation. *Current Psychology*, 37, 1-13.

- Binark, M., & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. Kalke-  
don Yayınları.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT.
- Bompa, T. O., & Haff, G. G. (2009). *Periodization: Theory and methodology of training* (5th ed.).  
Human Kinetics.
- Bonetti, F., Warnaby, G., & Quinn, L. (2018). Augmented Reality and Virtual Reality in Physical  
and Online Retailing: A Review, Synthesis and Research Agenda. Dans T. Jung & M. C. T.  
Dieck, Augmented Reality and Virtual Reality, Progress in IS (pp. 119–132). (S.l.) : Springer,  
Cham. doi :10.1007/978-3-319-64027-3\_9
- Boot, W. R. (2015). Video games as tools to achieve insight into cognitive processes. *Frontiers in  
Psychology*, 6(1), 1-3.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M. ve Gratton, G. (2011). The effects of video  
game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica* 129 (3), 387-  
398.
- Bowman, N. D., & Tamborini, R. (2012). Task Demand and Mood Repair: The Intervention Poten-  
tial of Computer Games. *New Media & Society*, 14, 1339-1357.
- Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014). *Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification*.  
Akademik Bilişim 2014 (s.155-164). 5-7 Subat 2014, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Brehm, A. L. (2020). "Navigating the Feminine in Massively Multiplayer Online Games: Gender in  
World of Warcraft." *Frontiers in Psychology* 4(903).
- Bryman, A. (2007). Barriers to integrating quantitative and qualitative research. *Journal of Mixed  
Methods Research*, 1(1), 8-22.
- Brown, C. (2014): Transformative Learning Theory in Gerontology: Nontraditional Students, Edu-  
cational Gerontology,
- Bunker, R. P., & Thabtah, F. (2019). A machine learning framework for sport result prediction.  
*Applied computing and informatics*, 15(1), 27-33.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2022). *Bilimsel  
Araştırma Yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play And Games*. University of Illinois Press.
- Can, H.C. & Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve E-spor Oyuncularının Dijital Oyun Ba-  
ğımlılığı ve Dijital Oyun Bağlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi  
Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Cairns, P., Cox, A. L., & Nordin, A. I. (2014). Immersion in Digital Games: Review of Gaming  
Experience Research. In M. C. Angelides & H. Agius (Eds.), *Handbook of Digital Games* (pp.  
337-361). Wiley.
- Chan-Olmsted, S., & Xiao, M. (2019). Smart sports fans: Factors influencing sport consumption  
on smartphones. *Sport Marketing Quarterly*, 28(4), 181-194.
- Y. C. Tan, C. M. Chow and S. S. Gue, "Piled Raft with Short Piles for Low-Rise Buildings on Very  
Soft Clay," Proceedings 15th SEAGC, Bangkok, 2004, pp. 171-176.
- Christian, A. (2002). *Futbol AŞ* (A. Berktaş, Çev.). Kitap Yayınevi.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Pla-  
ying Gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 575-583.
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur, E., Hainey, T. and Boyle, J.M. (2012) A Systematic Lite-  
rature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. *Computers &  
Education*, 59, 661-686.
- Consalvo, M., Mitgutsch, K., & Stein, A. (2013). *Sports videogames* (p. 1). New York: Routledge.
- Coşkun, Ö. (2020). Tüketim aracı olarak dijital oyunlar: FIFA 2018 örneği. *Yeni Medya Elektronik  
Dergi*, 4(2), 131-143.

- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2014). *Karma yöntem araştırmaları: Tasarımı ve yürütülmesi* (S. B. Demir & Y. Dede, Çev. Ed.). Anı Yayıncılık. (Eserin orijinali 2011'de yayımlandı).
- Çam, E., Gezgün, D. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı: Sistematik bir inceleme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(1), 1-30.
- De Lisi, R., & Wolford, J. L. (2012). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development*, 163(3), 272-282.
- Demirbaş, Y. (2015). Dijital oyunlara oyun türü yaklaşımlarının sorunları: platform oyunları türü örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. Cilt 9. Sayı 1. S. 363-385
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital oyun araştırmalarında biçimsel analiz ve oyun türleri: hayatta kalma oyunları türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*(12), 15-32.
- Demirtaş, H., & Dönmez, A. (2020). Dijital oyunların dikkat düzeyine etkisi. *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 267-280
- Doğukan (2017). FIFA 18 Detaylı İnceleme! Erişim tarihi:03.03.2024 Erişim adresi: <https://www.turkmmo.com/fifa-18-detayli-inceleme-h69559.html>
- Dönmez, A. (2012). *Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili* (Yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- EA (2017). FIFA 17 Making Of The Journey. Erişim tarihi:12.12.2024 Erişim adresi: <https://www.ea.com/tr-tr/games/fifa>
- Eklund, R. C., & Cresswell, S. L. (2007). Athlete Burnout.(G Tenenbaum, RC Eklund eds.) *Handbook of Sport Psychology*, 621-641. John Wiley & Sons Inc.
- Evers, WJ, Brouwers, A., Tomic, W.(2002). Burnout and self-efficacy: a study on teachers' beliefs when implementing an innovative educational system in the Netherlands. *British Journal of Educational Psychology*, 72(2), 227-43.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erdoğan, İ. (2008). Futbol ve futbolu inceleme üzerine. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (26), 1-58.
- Erdoğan, S. (2021). *Türkiye Süper Lig'in Avrupa'nın en büyük 5 futbol ligi ile karşılaştırmalı analizi* (Doktora tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive gaming: The potential benefits of scientific study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 67-76.
- Feltz, D. L., & Landers, D. M. (1983). The effects of mental practice on motor skill learning and performance: A meta-analysis. *Journal of Sport Psychology*, 5(1), 25-57.
- FIFA. (2023). *FIFA global football report 2023*. FIFA.
- Frasca, G. (2003). *Simulation Versus Narrative: Introduction To Ludology* In Wolf, JP And Perron (Eds.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.
- Gee, J. P. (2003). *Learning About Learning From A Video Game: Rise Of Nations*.
- Gee, J.P. (2007) *Good Video Games And Good Learning: Collected Essays On Video Games, Learning And Literacy*. Peter Lang, New York.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Goal.com. (t.y.). *History of FIFA: Every FIFA game ever released*. Goal.com. Erişim tarihi 14 Mart 2025, <https://www.goal.com/en/lists/history-of-fifa-every-fifa-game-ever-released/eycphoguaggy1fwscnr43azlo>

- Goldstein, B., & Driver, P. (2014). *Language learning with digital video*. Cambridge University Press.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, 22(6), R197-R206.
- Griffiths MD, Davies MNO. (2005). Video game Addiction: DoesIt Exist? Handbook Of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359– 368.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. ve Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of On-line Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 6(1). 81-91.
- Gucciardi, D. F., Gordon, S., & Dimmock, J. A. (2009). Advancing mental toughness research and theory using personal construct psychology. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 2(1), 54-72.
- Güler, H. (2022). Dijital oyun, e-spor ve geleneksel sporların karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 315-326.
- Güven, S. (2020). Futbolcularda dijital oyunların takım içi uyuma etkisi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 28(2), 123-135
- Haaranen, A., Rissanen, T., Laatikainen, T., & Kauhanen, J. (2014). Digital and video games in health promotion: Systematic review of games and health behavior. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare*, 6(4), 153–163.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232.
- Hardy, J., Hall, C. R., & Hardy, L. (2005). *Quantifying athlete self-talk*. Journal of Sports Sciences, 23(9), 905–917. <https://doi.org/10.1080/02640410500130706>
- Hardy, J. (2006). Speaking clearly: A critical review of the self-talk literature. *Psychology of Sport and Exercise*, 7(1), 81–97.
- Harre, D. (1986). *Principles of sports training: Introduction to the theory and methods of training*. Sportverlag.
- Hatzigeorgiadis, A., Zourbanos, N., Galanis, E., & Theodorakis, Y. (2011). *Self-talk and sports performance: A meta-analysis*. Perspectives on Psychological Science, 6(4), 348–356. <https://doi.org/10.1177/1745691611413136>
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi* (Doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216
- Hazar, Z. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72
- Hazar, Z. (2022). Dijital oyunların duygusal zeka ve sosyal etkileşim üzerindeki etkileri. *Spor Bilimleri ve Psikoloji Dergisi*, 10(1), 33–48.
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer Gaming. *Computers in Human Behavior*, 28, 1379-1387.
- Honey, M., & Kanter, D. E. (2013). *Design, make, play: Growing the next generation of STEM innovators* (ss. 50-70). Routledge.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*.

- Issurin, V. B. (2008). *Block periodization: Breakthrough in sports training*. Ultimate Athlete Concepts.
- İnal, A. N. (2006). *Futbolda Eğitim Öğretim*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Jansz, J., Martens, L. (2005). Gaming at a LAN Event: The Social Context of Playing Video Games. *New Media and Society*, 7, 333-355.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games And Their Players*. The MIT Press.
- K. Ball, D.B. Berch, K.F. Helmers, J.B. Jobe, M.D. Leveck, M. Marsiske, et al. Effects of cognitive training interventions with older adults: A randomized controlled trial. *Journal of the American Medical Association*, 288 (2002), pp. 2271-2281
- K. Salen and E. Zimmerman, "Rules of Play: Game Design Fundamentals," The MIT Press, Cambridge, 2004.
- Karadağ, E and Bostancı, A. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumları: Bir ölçek geliştirme çalışması. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 44(198), 25-41.
- Karagün, E., (2020). Spor Yapan Ve Yapmayan Lise Öğrencilerinin Umutsuzluk Düzeyinin İncelenmesi. *Euroasia Journal Of Social Sciences & Humanities*, 7(16), 1-10.
- Karacan Doğan, P., Ceyhun, S., Akgül, MN ve Çetinkayalı, G. (2021). Dijital spor pazarlamasında sosyal medya fenomenlerinin satın alma niyetine etkisi. *\*Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi\**, \*4\*(2), 515-527.
- Keçeci, O., Dutkin, E., Atalmış, E., & Seyhan, S. (2024). Investigation of motivation levels of university students studying in Turkey to play digital sports games. *Trakya Eğitim Dergisi*. 14(3), 2268-2278.
- Kılıçgil, E. (2008). *Spor psikolojisi: Temel kavramlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., Tamás, D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(12), 749-754.
- Koca, C., & Aşçı, F. H. (2018). Sporda Sosyal Alanlarda Yapılan Lisansüstü Tezlerde Araştırma Paradigmalarının İncelenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 29(1), 1-12.
- Koçer, M. (2012). Futbol derneklerine üye olan taraftarların şiddet ve holiganizm eğilimlerinin belirlenmesi: Kayseri örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(32), 111-135.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878.
- Köklü, Y., Cengiz, A., & Canlı, U. (2019). Sporcularda psikolojik dayanıklılık ve zihinsel beceriler arasındaki ilişki. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 100-110.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Kühn S, Gallinat J. (2013). Segregating cognitive functions within hippocampal formation. A quantitative meta-analysis on spatial navigation and episodic memory. *Human Brain Mapping*
- Latham, A. J., Patston, L. L. M., Westermann, C., Kirk, I. J., Tippet, L. J. (2013). Earlier visual n1 latencies in expert video-game players: A temporal basis of enhanced visuospatial performance? *PLoS ONE*, 8(9), 388-410.
- Llorens, R. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476

- Mandryk, R.L., Maranan, D.S., and Inkpen, K.M. (2002). False Prophets: Exploring Hybrid Board/ Video Games. In Conference Supplement to Conference on Human Factors in *Computing Systems* (CHI 2002). p. 640-641.
- Marshall, S. J., Biddle, S. J. H., Gorely, T., Cameron, N., & Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28(10), 1238-1246.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Mazlum, A., & Mazlum, M. M. (2017). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yönteminin Belirlenmesi. *Route Educational and Social Science Journal*, 4(4), 1-21.
- Meara, A., Davies, J., & Hammond, S. (2020). The psychometric properties and utility of the Short Sadistic Impulse Scale (SSIS). *Psychological Assessment*, 23, 523-531.
- Metin, O. Saracı, O. Atasoy, N. Senormancı, O. Kardes, V. C. Acikgöz, H. O. Demirci, E. Ayan, U. B. Atik, L. Tahiroglu, A. Y. (2015). "Association of Internet Addiction in High School Students with ADHD and Tobacco/Alcohol Use". *The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*. 28(3). 204-212.
- Mikail, T. (2015). Examination of students digital gaming habits at secondary school level in Elazig Province of Turkey. *Educational Research an Reviews*, 10(8), 1300-1310.
- Moran, A. (2012). Sport and exercise psychology: A critical introduction (2nd ed.). Routledge.
- Orlick, T. (2008). In pursuit of excellence: How to win in sport and life through mental training (4th ed.). Human Kinetics.
- Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı- İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Önür, N., & Kalamın, S. (2016). Dijital Gündelik Yaşam: Yeni Toplumsallıklar ve Dijital Yabancılaşma. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi* (35), 269-289. doi:10.16992/ASOS.11623
- Özenç, O. E., & Yörük, İ. (2019). *Her yönüyle e-spor: Takım sahibi, sponsor ve e-sporcu adaylarının el kitabı*. Benim Kitap.
- Özenç, O., & Gürbüz, B. (2019). *Dijital futbol oyunları ve FIFA*. Benim Kitap Yayıncılık.
- Palinkas, L. A., Green, C. A., Horwitz, S. M., & Wisdom, J. P. (2013). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. 42(5), 110-484.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1-12.
- Platonov, V. N. (1997). *The theory of sport training*. Fizkultura i sport.
- Powell, K. (2020). The role of digital gaming in cognitive training and mental resilience. *Journal of Cognitive Enhancement*, 4(3), 234-250.
- Ratan, R., & Ritterfeld, U. (2009). Classifying serious games. In U. Ritterfeld, M. Cody & P. Vorderer (Eds.), *Serious Games: Mechanisms And Effects* (pp. 15-24). New York, NY: Routerledge.
- Reeves B., Read J. L. (2009). *Total engagement: Using games and virtual worlds to change the way people work and businesses compete*. Boston, MA: Harvard Business Press.
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 21(3), 126-142.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in the

- Saçaklı, H., Kale, R., Özdemir, Y., ve Erdal, G. (1995). *Futbol*. İstanbul: İTÜ Matbaası.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin bir araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, (31), 48-63.
- Sakoğlu, F. (2017, 21 Eylül). *FIFA 18 özel inceleme*. Merlin'in Kazanı. Erişim tarihi 14 Mart 2025, <https://www.merlininkazani.com/FIFA-18-ozelinceleme-96836>
- Sanderson, J., Browning, B., & DeHay, H. (2020). "It's the universal language:" Investigating student-athletes' use of and motivations for playing Fortnite. *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics*, 13(1), 2.
- Schiller, N. (2008). A portal to student learning: what instruction librarians can learn from video game design. *Reference Services Review*, 36(4), 351-365.
- Schmid, P. J. (2010). Dynamic mode decomposition of numerical and experimental data. *Journal of fluid mechanics*, 656, 5-28.
- Schmid, P. J. (2010). Dynamic mode decomposition of numerical and experimental data. *Journal of fluid mechanics*, 656, 5-28.
- Schmid, P. J., & Sesterhenn, J. (2008). Dynamic mode decomposition of numerical and experimental data. *61st Annual Meeting of the APS Division of Fluid Dynamics*. American Physical Society.
- Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14, 392-410
- Singh, P., & Lamba, P. S. (2019). Influence of crowdsourcing, popularity, and previous year statistics in market value estimation of football players. *Journal of Discrete Mathematical Sciences and Cryptography*, 22(2), 113-126. <https://doi.org/10.1080/09720529.2019.1576333>
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*(45), 129-147.
- Somali, V. (1989). *Teknik Taktik Yönleriyle Futbol ve Tarihi*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Stone, C. (2013). The role of football in everyday life. In *Football fans around the world* (pp. 7-22). Routledge.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The Future of Children*, 10(2), 123-144.
- Sülün, Ö. (2013). *Futbol hakemlerinin öfke ve kızgınlık düzeyleri ile empatik eğilim düzeylerinin karşılaştırılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karaman Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York, NY: Teachers College Press.
- Sweetser, P. & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3.
- Taşkın, A. H., Arı, Y., & Özmutlu, İ. (2022). Farklı Değişkenlere Göre Sporda Zihinsel Dayanıklılık: Spor Bilimleri Fakültesi Örneği. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 495-507.)
- Taşkın, A. H., Arı, Y., & Özmutlu, İ. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 51-66.
- Tekkurşun Demir, G., & Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (dootö): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Tel, M. (2015). Examination of students' digital gaming habits at secondary school level in Elazığ Province of Turkey. *Educational Research and Reviews*, 10(8), 1300-1310
- Tel, M. (2020). Profesyonel Futbolcuların Bilgisayar - İnternet Ve Playstation Oyunları Kullanımına İlişkin Görüşleri. *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(26), 4334-4361.

- <https://doi.org/10.26466/opus.627504>
- Terlemez, M. (2019). Sporda Antrenör ile Liderlerin Yaklaşımları, Davranış Özellikleri, İlke ve Çalışma Yöntemleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 1(1), 95-126.
- Toraman, S. (2021). Karma yöntemler araştırması: kısa tarihi, tanımı, bakış açıları ve temel kavramlar/ mixed methods research: a brief history, definitions, perspectives, and key elements. *Nitel Sosyal Bilimler*, 3(1), 1-29. <https://doi.org/10.47105/nsb.847688>
- Toraman, S., & Plano Clark, V. L. (2020). Reflections about intersecting mixed methods research with social network analysis. In D. E. Froehlich, M. Rehm, & B. Rienties (Eds.), *Mixed methods social network analysis: Theories and methodologies in learning and education* (pp. 175 – 188). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9780429056826-16>
- Turhan, M. (2009). *Profesyonel futbolcularda depresyon düzeyi, anksiyete düzeyi ve kişilik özellikleri ile sporda başarı motivasyonu arasındaki etkileşimin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- TDK. (2020). Güncel Türkçe Sözlük. <http://tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 1.03.2025).
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human behavior*, 28(3), 832-839.
- Türkeli, A., Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. (2017). Beden Eğitimi ve Spor Alanında Pedagojik Formasyon Alan Öğrencilerin Empatik Eğilim Düzeylerinin İncelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(4), 12-19.
- Türkeli, A., Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. (2017). Beden Eğitimi ve Spor Alanında Pedagojik Formasyon Alan Öğrencilerin Öğretmen Özyeterlikleri ile Mesleğe Yönelik Tutumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 1-11.
- Türkiye Futbol Federasyonu. (2021). *Süper Lig hakkında bilgi*. <https://www.tff.org/default.aspx?pageID=545>
- Türkiye Klinikleri. (2020). Elektronik sporcuların dijital oyun oynama motivasyonu ile zihinsel dayanıklılık arasındaki ilişki: Tanımlayıcı araştırma. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12 (1), 45-52
- Türkmen, M., Varol, R., & Şahin, E. (2013). Futbol ekonomisinin gelişimi ve Türkiye'deki durumu. *Spor Bilimleri Dergisi*, 24(2), 67-78
- Vernadakis, N., Derri, V., Tsitskari, E., & Antoniou, P. (2015). The effect of Xbox Kinect interventions on balance ability for older adults: A systematic review and meta-analysis. *Advances in Physical Education*, 5(2), 89-98.
- Vestberg T., Gustafson R., Maurex L., Ingvar M., Petrovic P. (2012). Yönetici işlevler üst düzey futbolcuların başarısını öngörüyor. *PLoS One* 7:e34731. 10.1371/journal.pone.0034731
- Vorderer P, Hartmann T, Klimmt C. (2013) Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. International Conference on Entertainment Computing, May 8-10 Pittsburgh, Pennsylvania, USA. Congress Proceedings pp.1-9.
- Yengin, İ. (2010). Importance of feedback in teaching, communication and information systems for learning. *Komunikacija i kultura online*, 1(1), 309-317
- Weber, R., Behr, K. M., & DeMartino, C. (2014). Measuring Interactivity in Video Games. *Communication Methods and Measures*, 8(2), 79-115. <https://doi.org/10.1080/19312458.2013.873778>
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of sport and exercise psychology* (7th ed.). Human Kinetics.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2015). *Foundations of sport and exercise psychology* (6th ed.). Human Kinetics.
- Wohn, D. Y., & Wash, R. (2013). Maintaining Game Engagement: The Effects of Content Update Timing on User Retention and Game Monetization. *Proceedings of the 2013 ACM Annual*

- Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2199-2208.
- Williams, AM, Hodges, NJ, & Ward, P. (2005). Çeşitli Öğretim Yaklaşımlarının Beklenti Becerisini Geliştirmedeki Göreceli Etkinliği. *Deneyel Psikoloji Dergisi: Uygulamalı*, 11 (2), 98-110
- Wood, E., & Attfield, J. (2005). *Play, learning and the early childhood curriculum*. Paul Chapman Publishing.
- Yaman, D & Yaman, S. (2008). Fen öğrenmeye yönelik motivasyon ölçeği: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Necatibey Faculty of Education *Electronic Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 19-37.
- Yarayan, Y. E., & İlhan, E. L. (2018). Sporda zihinsel antrenman envanteri'nin (SZAE) uyarlama çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(4), 205-218.
- Yazıcıoğlu Çalışan, H., Pekel, A. Ö., Yarayan, Y. E., İlhan, L. (2021). Çocuklarda Dijital Oyun Oynama Tutumu: Yaz Spor Okuluna Katılan Çocuklar Üzerinde Araştırma. *Aksaray University Journal of Sport and Health Researches*, 2(2), 124-135. <https://doi.org/10.54152/asujshr.1028353>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, Y., & Yıldırım, D. (2020). Dijital oyunların stres yönetimi üzerindeki etkileri: Sporcu gençler üzerine bir araştırma. *Spor Bilimleri Dergisi*, 31(1), 65-78.
- Yılmaz, D. (2010) Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalına Başvuran Çocuk Ve Ergenlerde, Bilgisayar Oyunu Ve İnternet Kullanımı İle Utangaçlık Ve Sosyal Fobi İlişkisinin İncelenmesi. Uludağ Üniversitesi. ÇERSH ABD Uzmanlık Tezi. Bursa.
- Zatsiorsky, V. M., & Kraemer, W. J. (2006). *Science and practice of strength training* (2nd ed.). Human Kinetics.