SPOR BİLİMLER FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL SERBEST ZAMAN YÖNELİMLERİNİN İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Erol BAYKAN[1] - Doç. Dr. Oktay ÇOBAN[2]

[1] Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Spor Bilimleri /Spor Yönetimi, erol.baykan@yobu.edu.tr, 0000-0002-7429-3446

[2] Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, oktay.coban@bozok.edu.tr, 0000-0003-2863-8754

Özet

Bu araştırmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimlerini iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve uygulama kullanımı boyutlarında incelemek; yönelimlerin cinsiyet, yaş, öğrenim görülen bölüm, günlük dijital ortamda geçirilen süre, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek ve bulguları üniversite spor ve rekreasyon hizmetlerinin planlanması açısından değerlendirmektir. Betimsel nitelikte kesitsel tarama modelinde yürütülen araştırmaya, uygun örnekleme yöntemiyle belirlenen 450 öğrenci katılmıştır. Veriler, Turhan ve Tutar (2023) tarafından geliştirilen 18 maddelik Dijital Serbest Zaman Yönelimi Ölçeği kullanılarak toplanmıştır. Analizlerde betimsel istatistikler, bağımsız örneklemler t-testi, tek yönlü varyans analizi ve Welch varyans analizinden yararlanılmıştır. Dijital serbest zaman yönelimi puanları cinsiyet, yaş ve öğrenim görülen bölüme göre anlamlı biçimde farklılaşmamıştır. Günlük dijital ortamda geçirilen süreye göre iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve toplam puanda; tercih edilen dijital platforma göre tüm alt boyutlar ve toplam puanda anlamlı farklılıklar belirlenmiştir. Oyun ve sosyal medya platformlarını tercih edenlerin puanları, dizi/film platformlarını tercih edenlerden daha yüksektir. Serbest zamanı değerlendirme biçimine göre iletişim, uygulama kullanımı ve toplam puanda anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Kafe, restoran ve eğlence merkezlerini tercih edenlerin iletişim ve toplam puanları diğer iki grubunkinden; uygulama kullanımı puanları ise dijital ortamı tercih edenlerinkinden daha yüksektir. Anlamlı sonuçlara ilişkin etki büyüklükleri düşük düzeydedir. Bulgular, dijital serbest zaman yöneliminin bazı davranışsal değişkenlere göre farklılaşırken incelenen demografik değişkenlere göre farklılaşmadığını göstermektedir. Bu sonuçlar, üniversite spor ve rekreasyon hizmetlerinde iletişim kanalları ve program duyurularının planlanmasına yönelik ön ihtiyaç verisi sunabilir; ancak doğrudan hizmet talebi veya hizmet etkililiği göstergesi olarak yorumlanmamalıdır.

Anahtar kelimeler: Dijital serbest zaman; spor yönetimi; rekreasyon hizmetleri; üniversite öğrencileri

AN ANALYSIS OF THE DIGITAL LEISURE BEHAVIORS OF STUDENTS IN THE FACULTY OF SPORTS SCIENCES

Abstract

This study examined the digital leisure orientations of Faculty of Sport Sciences students in communication, social interaction, psychological orientation, and application use; tested whether scores differed by gender, age, department, daily time spent in digital environments, preferred digital platform, and manner of spending leisure time; and evaluated the findings for planning university sport and recreation services. Using a descriptive cross-sectional survey design, data were collected from a convenience sample of 450 students using the 18-item Digital Leisure Time Tendency Scale developed by Turhan and Tutar (2023). The analyses included descriptive statistics, an independent-samples t test, one-way analysis of variance (ANOVA), and Welch's ANOVA. Scores did not differ significantly by gender, age, or department. Daily time spent in digital environments produced significant differences in communication, social interaction, psychological orientation, and total scores; preferred platform produced significant differences in all subscales and total score. Students preferring gaming and social media platforms scored higher than those preferring television series/film platforms. Manner of spending leisure time yielded significant differences in communication, application use, and total scores. Students preferring cafés, restaurants, and entertainment venues had higher communication and total scores than the other two groups, and higher application use scores than those preferring digital environments. Effect sizes were small. Digital leisure orientations differed across behavioral variables but not across the demographic variables examined. These findings may provide preliminary needs-assessment data for planning communication channels and program announcements in university sport and recreation services, but should not be interpreted as direct indicators of service demand or effectiveness.

Keywords: Digital leisure; sport management; recreation services; university students

1. GİRİŞ

Serbest zaman, bireyin temel fizyolojik ihtiyaçlarını karşıladıktan ve iş, eğitim veya ailevi sorumluluklarını yerine getirdikten sonra arta kalan, tamamen kendi özgür iradesiyle yöneldiği zaman dilimi olarak tanımlanmaktadır (Arda vd., 2021; Tiryaki, 2024). Bu zaman dilimi, bireyin kendini gerçekleştirmesi, dinlenmesi, eğlenmesi ve toplumsal bir varlık olarak sosyalleşmesi açısından hayati bir öneme sahiptir (Tiryaki, 2024). Teknolojik gelişmeler ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte geleneksel serbest zaman etkinliklerinin bir bölümü dijital mecralar üzerinden gerçekleştirilmeye başlanmıştır. (Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022; Gilanlıoğlu ve Öze, 2020). Bu süreçte literatüre kazandırılan "dijital serbest zaman" kavramı; bireylerin dijital teknolojileri kullanarak mekânsal bir sınırlama olmaksızın oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim gibi amaçlarla özgürce katıldıkları etkinlikler bütünü olarak ifade edilmektedir (Er ve Cengiz, 2022).

Dijital oyunlar, günümüzde dijital serbest zaman kapsamında değerlendirilen başlıca etkinliklerden biri hâline gelmiştir (Arda vd., 2021). Bunun yanı sıra, sosyal medya platformları, bireylere içerik paylaşma, iletişim kurma ve dijital ortamda kendilerini ifade etme olanağı sunan kullanım alanları hâline gelmiştir (Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022; Gilanlıoğlu ve Öze, 2020). Bu süreç, dijital platformların tasarımı ve algoritmik yapılarının kullanıcıların serbest zaman tercihlerini ne ölçüde yönlendirdiğine ilişkin tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Gilanlıoğlu ve Öze, 2020). Özellikle dijital araçların kontrolsüz kullanımı, zaman yönetimini olumsuz etkileyebilmekte ve dijital bağımlılık gibi riskleri ortaya çıkarabilmektedir (Tiryaki, 2024; Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022).

Serbest zaman yönetimi, rekreasyon program ve hizmetlerinin planlanması, sunulması ve değerlendirilmesiyle ilişkili bir alandır (Tower ve Zimmermann, 2016). Üniversitelerde sunulan spor ve fiziksel aktivite programlarının öğrencilere ulaştırılmasında görünürlük, erişilebilirlik ve iletişimin önemli olduğu belirtilmektedir (Radebe vd., 2025). Bu çerçevede öğrencilerin dijital serbest zaman yönelimleri, üniversite spor ve rekreasyon hizmetlerinin kalitesini veya bu hizmetlere yönelik talebi doğrudan ölçmemekle birlikte, hedef grubun dijital kullanım örüntüleri ve rekreatif ortam tercihleri hakkında ön ihtiyaç verisi sağlayabilir. Günlük dijital ortamda geçirilen süre, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimine ilişkin bulgular; iletişim kanallarının, program duyurularının ve pilot uygulamaların öğrenci özellikleri dikkate alınarak planlanmasına katkı sunabilir. Bununla birlikte, bu bulgulara dayalı uygulamaların etkililiğinin katılım, devamlılık, memnuniyet ve öğrenci geribildirimi gibi göstergelerle ayrıca değerlendirilmesi gerekir.

Alanyazında dijital serbest zaman; dijital oyunlar, dijital etkinliklere katılım amaçları ve yeni medya kullanımı bağlamlarında ele alınmaktadır (Arda vd., 2021; Er ve Cengiz, 2022; Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022). Bu çalışmalar, dijital

serbest zamanın tek bir platform veya etkinlikle sınırlı olmayan çok boyutlu bir kullanım alanı olduğunu göstermektedir. Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimlerinin demografik ve davranışsal değişkenlere göre incelenmesi, bu öğrenci grubunun dijital kullanım örüntülerinin belirlenmesine ve üniversite spor ve rekreasyon hizmetleri açısından ön ihtiyaç verisi elde edilmesine katkı sağlayabilir. Bununla birlikte bu araştırmada fiziksel aktivite düzeyi, fiziksel performans, yaşam kalitesi veya mesleki gelişim ölçülmediğinden, elde edilen bulguların bu değişkenler hakkında sonuç verecek biçimde yorumlanmaması gerekir.

Bu doğrultuda araştırmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimlerini iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve uygulama kullanımı boyutlarında incelemek; bu yönelimlerin cinsiyet, yaş, öğrenim görülen bölüm, günlük dijital ortamda geçirilen süre, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek ve elde edilen bulguları üniversite spor ve rekreasyon hizmetlerinin planlanması açısından değerlendirmektir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Etiği

Araştırma için 24.06.2026 tarihinde 6/129 karar sayısı ile Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulundan izin alınmıştır. Tüm katılımcılardan bilgilendirilmiş gönüllü onam alınmış, veriler anonimleştirilmiş ve yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılmıştır.

2.2. Araştırma Modeli

Bu araştırma, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimlerini belirlemek ve elde edilen puanları kişisel ve kullanım temelli değişkenlere göre karşılaştırmak amacıyla betimsel ve karşılaştırmalı nitelikte kesitsel tarama modelinde yürütülmüştür. Tarama modeli, geçmişte veya hâlen var olan bir durumun herhangi bir müdahalede bulunulmaksızın mevcut biçimiyle incelenmesini amaçlamaktadır (Karasar, 2014). Bu araştırmada öğrencilerin dijital serbest zaman yönelimleri mevcut durumlarıyla belirlenmiş; ölçek puanları cinsiyet, yaş, öğrenim görülen bölüm, günlük dijital ortamda geçirilen süre, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimine göre karşılaştırılmıştır. Kesitsel araştırmalar, belirli bir zaman kesitindeki mevcut durumun incelenmesine olanak sağlamakla birlikte, deneysel bir müdahale içermedikleri için nedensel çıkarım yapılmasını desteklememektedir (Creswell ve Creswell, 2017). Bu nedenle, bu araştırmadan elde edilen bulgular yalnızca incelenen gruplar arasındaki farklılıklar çerçevesinde yorumlanmıştır.

2.3. Araştırma Grubu

Araştırmanın ulaşılabilir evrenini, 2025–2026 eğitim-öğretim yılında Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesine kayıtlı öğrenciler oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemi, uygun (kolayda) örnekleme yöntemiyle ulaşılan ve araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden 450 öğrenciden oluşmuştur. Uygun örnekleme, araştırmacının kolaylıkla ulaşabildiği ve araştırmaya katılmaya istekli bireylerden veri toplanmasına dayanan olasılıksız bir örnekleme yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2015). Araştırmaya Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören, 18 yaş ve üzerinde olan, gönüllü katılım sağlayan ve veri toplama formunu eksiksiz dolduran öğrenciler dâhil edilmiştir. Eksik veya hatalı doldurulan formlar değerlendirme dışında bırakılmış ve analizler geçerli kabul edilen 450 form üzerinden gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların kişisel özellikleri ve dijital serbest zaman kullanım tercihlerine ilişkin dağılımlar Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların kişisel özellikleri ve dijital serbest zaman kullanım tercihlerine ilişkin bulgular

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Erkek	273	60,7
	Kadın	177	39,3
	Toplam	450	100
Yaş	18-20 yaş	204	45,3
	21-23 yaş	211	46,9
	24 yaş ve üzeri	35	7,8
	Toplam	450	100
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	113	25,1
	Antrenörlük	148	32,9
	Spor Yöneticiliği	189	42
	Toplam	450	100
Günlük Dijital Ortamda Geçirilen süre	1-2 saat	100	22,2
	3-4 saat	215	47,8
	5 saat ve üzeri	135	30
	Toplam	450	100
Tercih Edilen Dijital Platform	Dizi / Film Platformu	127	28,2
	Oyun Platformu	107	23,8
	Sosyal Medya Platformu	216	48
	Toplam	450	100
Serbest zamanı değerlendirme biçimi	Dijital Ortam	200	44,4
	Doğal Yaşam Alanları	135	30
	Kafe, Restoran Ve Eğlence Merkezleri	115	25,6
	Toplam	450	100

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan 450 öğrencinin %60,7'sinin erkek, %39,3'ünün kadın olduğu görülmektedir. Katılımcıların %46,9'u 21–23, %45,3'ü 18–20, %7,8'i ise 24 yaş ve üzerindedir. Öğrencilerin %42'si Spor Yöneticiliği, %32,9'u Antrenörlük Eğitimi ve %25,1'i Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde öğrenim görmektedir. Günlük dijital ortamda geçirilen süre bakımından katılımcıların %47,8'i 3–4 saat, %30'u 5 saat ve üzeri, %22,2'si ise 1–2 saat grubunda yer almaktadır. Katılımcıların %48'i sosyal medya, %28,2'si dizi/film ve %23,8'i oyun platformlarını tercih

etmektedir. Serbest zamanı değerlendirme biçimine göre katılımcıların %44,4'ü dijital ortamı, %30'u doğal yaşam alanlarını, %25,6'sı ise kafe, restoran ve eğlence merkezlerini tercih etmektedir.

2.4. Veri Toplama Araçları

2.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, araştırmanın amacı doğrultusunda hazırlanmıştır. Bu araştırma kapsamında katılımcıların cinsiyetleri, yaşları, öğrenim gördükleri bölüm, günlük dijital ortamda geçirdikleri süre, tercih ettikleri dijital platform ve serbest zamanlarını değerlendirme biçimleri analiz edilmiştir.

2.4.2. Dijital Serbest Zaman Yönelimi Ölçeği (DSZYÖ)

Araştırmada katılımcıların dijital serbest zaman yönelimlerini belirlemek amacıyla Turhan ve Tutar (2023) tarafından geliştirilen Dijital Serbest Zaman Yönelimi Ölçeği (DSZYÖ) kullanılmıştır. Ölçek 18 maddeden ve iletişim (6 madde), sosyal etkileşim (5 madde), psikolojik yönelim (4 madde) ve uygulama kullanımı (3 madde) olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır.

Ölçek maddeleri, araştırmada uygulanan çevrim içi formda 1=Hiçbir zaman, 2=Ara sıra, 3=Nadiren, 4=Çoğu zaman ve 5=Her zaman biçiminde derecelendirilmiştir. Ölçekte ters puanlanan madde bulunmamaktadır. İletişim alt boyutundan 6–30, sosyal etkileşim alt boyutundan 5–25, psikolojik yönelim alt boyutundan 4–20, uygulama kullanımı alt boyutundan 3–15 ve ölçeğin tamamından 18–90 arasında puan alınabilmektedir. Puanların yükselmesi, dijital serbest zaman yöneliminin arttığını göstermektedir.

Ölçeğin geliştirme çalışmasında gerçekleştirilen açımlayıcı faktör analizi sonucunda dört faktörlü yapının toplam varyansın %56,52'sini açıkladığı belirlenmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda elde edilen uyum değerleri (χ^2/sd=2,283; RMSEA=,045; GFI=,951; AGFI=,935; NFI=,916; CFI=,951), dört faktörlü yapının kabul edilebilir uyuma sahip olduğunu göstermiştir. Geliştirme çalışmasında Cronbach alfa katsayıları iletişim alt boyutu için α=,798, sosyal etkileşim alt boyutu için α=,789, psikolojik yönelim alt boyutu için α=,802, uygulama kullanımı alt boyutu için α=,651 ve ölçeğin tamamı için α=,839 olarak hesaplanmıştır (Turhan ve Tutar, 2023).

Bu araştırmada ölçek ve alt boyutlar için hesaplanan Cronbach alfa iç tutarlılık katsayılarının ,738 ile ,926 arasında değiştiği belirlenmiş ve ilgili sonuçlar Tablo 2'de sunulmuştur.

2.5. Veri Toplama Süreci

Araştırma verileri, etik kurul izninin alınmasının ardından Google Form üzerinden hazırlanan çevrim içi veri toplama formu aracılığıyla toplanmıştır. Veri toplama formu; katılımcı bilgilendirme ve gönüllü onam metni, Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Serbest Zaman Yönelimi Ölçeğinden oluşmuştur. Formun bağlantısı, Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin yer aldığı WhatsApp grupları ve öğrencilere ait kurumsal e-posta adresleri aracılığıyla paylaşılmıştır. Katılımcılar araştırmanın amacı ve kapsamı, katılımın gönüllülük esasına dayandığı, elde edilen verilerin yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılacağı ve gizli tutulacağı konularında bilgilendirilmiştir. Katılımcılardan bilgilendirilmiş gönüllü onam alınmış ve formu tamamlamadan önce herhangi bir gerekçe göstermeksizin araştırmadan ayrılabilecekleri açıklanmıştır. Veri toplama sürecinin sonunda formlar eksiklik ve uygunluk bakımından incelenmiş; değerlendirme ölçütlerini karşılayan 450 katılımcıya ait veriler analiz kapsamına alınmıştır.

2.6. Verilerin Analizi

Araştırma verileri IBM SPSS Statistics 27.0 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Analiz öncesinde veri seti eksik değerler ve veri giriş hataları açısından incelenmiş; ölçek maddelerinde eksik değer bulunmadığı belirlenmiştir. Katılımcıların özelliklerinin değerlendirilmesinde frekans (n) ve yüzde (%); ölçek ve alt boyut puanlarının incelenmesinde ise aritmetik ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerler kullanılmıştır. Puanların dağılım özellikleri çarpıklık ve basıklık katsayıları üzerinden değerlendirilmiştir. Tabachnick ve Fidell'e (2013) göre bu katsayıların −1,50 ile +1,50 aralığında bulunması, dağılımın parametrik analizler açısından kabul edilebilir olduğunu göstermektedir. Araştırmada hesaplanan bütün çarpıklık ve basıklık katsayılarının bu sınırlar içerisinde yer alması nedeniyle ölçek ve alt boyut puanlarının yaklaşık normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Ölçek ve alt boyut puanlarının mevcut örneklemdeki iç tutarlılığı Cronbach alfa katsayısı kullanılarak incelenmiş ve elde edilen sonuçlar Tablo 2'de sunulmuştur.

Cinsiyet değişkenine göre yapılan karşılaştırmalarda bağımsız örneklemler t-testi kullanılmıştır. İkiden fazla gruptan oluşan değişkenlerde varyansların homojenliği Levene testiyle incelenmiştir. Bölüm, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimi değişkenlerinde varyans homojenliği sağlandığından tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmış; anlamlı farklılık belirlenen analizlerde gruplar arasındaki farklılığın kaynağı Tukey HSD testiyle incelenmiştir. Yaş gruplarının büyüklüklerinin dengesiz olması ve psikolojik yönelim alt boyutunda varyans homojenliğinin sağlanmaması nedeniyle yaş değişkenine ilişkin karşılaştırmalarda Welch ANOVA kullanılmıştır. Günlük dijital ortamda geçirilen süre değişkeninde ölçek ve alt boyut puanlarının tamamında varyans homojenliği sağlanmadığından bu değişkene ilişkin karşılaştırmalar da Welch ANOVA ile gerçekleştirilmiştir. Anlamlı Welch ANOVA sonuçlarında gruplar arasındaki farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla Games–Howell çoklu karşılaştırma testi kullanılmıştır.

Gruplar arasındaki farklılıkların büyüklüğünü değerlendirmek amacıyla cinsiyet karşılaştırmalarında Cohen's *d*, ikiden fazla grubun karşılaştırıldığı analizlerde ise eta kare (η^2) katsayısı hesaplanmıştır. Cohen's d değerleri 0,20, 0,50 ve 0,80; η^2 değerleri ise ,01, ,06 ve ,14 sınırları dikkate alınarak sırasıyla küçük, orta ve büyük etki büyüklüğü şeklinde yorumlanmıştır (Cohen, 1988). Bütün analizlerde istatistiksel anlamlılık düzeyi p<,05 olarak kabul edilmiştir.

Tablo 2. Dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler, dağılım özellikleri ve iç tutarlılık katsayıları

Ölçek ve Alt Boyutlar	*n*	Min.	Mak.	Ort.	SS	Çarpıklık	Basıklık	α
İletişim	450	6,00	30,00	18,92	5,26	,057	-,035	,845
Sosyal Etkileşim	450	5,00	25,00	16,55	4,47	-,123	-,059	,813
Psikolojik Yönelim	450	4,00	20,00	12,87	3,78	-,046	-,314	,816
Uygulama Kullanımı	450	3,00	15,00	9,37	3,01	,051	-,554	,738
Toplam	450	18	90	57,72	14,22	0,111	0,146	,926

Verilerin dağılım özellikleri, çarpıklık ve basıklık katsayıları üzerinden değerlendirilmiştir. Tabachnick ve Fidell'e (2013) göre bu katsayıların −1,50 ile +1,50 aralığında bulunması, dağılımın parametrik analizler açısından kabul edilebilir düzeyde olduğuna işaret etmektedir. Bu araştırmada çarpıklık katsayılarının −,123 ile ,111, basıklık katsayılarının ise −,554 ile ,146 arasında değiştiği belirlenmiştir. Elde edilen değerler dikkate alındığında, ölçek ve alt boyut puanlarının yaklaşık normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Varyansların homojenliği ise Levene testiyle ayrıca incelenmiş ve uygulanacak grup karşılaştırma testleri bu sonuçlar doğrultusunda belirlenmiştir.

3. BULGULAR

Tablo 3. Cinsiyet değişkenine göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının bağımsız örneklemler t-testi sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Cinsiyet	*n*	Ort.	SS.	*t*	*p*	Cohen's *d*
İletişim	Erkek	273	18,83	5,49	-0,484	,629	0,05
	Kadın	177	19,07	4,88			
Sosyal Etkileşim	Erkek	273	16,46	4,53	-0,515	,607	0,05
	Kadın	177	16,68	4,37			
Psikolojik Yönelim	Erkek	273	12,90	3,95	0,219	,827	0,02
	Kadın	177	12,82	3,52			

Uygulama Kullanımı	Erkek	273	9,52	3,08	1,316	,189	0,13
	Kadın	177	9,14	2,91			
Toplam	Erkek	273	57,72	15,00	-0,004	,997	0,00
	Kadın	177	57,72	12,96			

Not. Serbestlik derecesi bütün karşılaştırmalarda 448'dir. Cohen's *d* değerleri mutlak değer olarak raporlanmıştır. Levene testlerinde bütün *p* değerleri ,05'in üzerinde olduğundan eşit varyans varsayımına dayalı sonuçlar kullanılmıştır.

Tablo 3 incelendiğinde, iletişim [$t(448) = -,484$; $p = ,629$; $d = ,05$], sosyal etkileşim [$t(448) = -,515$; $p = ,607$; $d = ,05$], psikolojik yönelim [$t(448) = ,219$; $p = ,827$; $d = ,02$], uygulama kullanımı [$t(448) = 1,316$; $p = ,189$; $d = ,13$] ve ölçek toplam puanında [$t(448) = -,004$; $p = ,997$; $d = ,00$] kadın ve erkek öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Cohen's *d* değerlerinin ,00 ile ,13 arasında değişmesi, cinsiyete göre gözlenen farklılıkların oldukça düşük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Tablo 4. Yaşa göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının Welch ANOVA sonuçları

Ölçek ve alt boyutlar	Yaş	*n*	Ort.	SS	Welch *F*	sd_2	*p*	η^2
İletişim	18-20 yaş[1]	204	19,21	5,35	,767	95,10	,467	,003
	21-23 yaş[2]	211	18,60	5,15				
	24 yaş ve üzeri[3]	35	19,23	5,40				
	Toplam	450	18,92	5,26				
Sosyal etkileşim	18-20 yaş[1]	204	16,91	4,40	1,822	90,96	,168	,008
	21-23 yaş[2]	211	16,12	4,30				
	24 yaş ve üzeri[3]	35	17,00	5,62				
	Toplam	450	16,55	4,47				
Psikolojik yönelim	18-20 yaş[1]	204	13,23	3,73	1,708	90,91	,187	,007
	21-23 yaş[2]	211	12,57	3,64				
	24 yaş ve üzeri[3]	35	12,63	4,77				
	Toplam	450	12,87	3,78				
Uygulama kullanımı	18-20 yaş[1]	204	9,34	3,08	1,617	92,82	,204	,009
	21-23 yaş[2]	211	9,25	2,86				

	24 yaş ve üzeri[3]	35	10,34	3,40				
	Toplam	450	9,37	3,01				
Toplam	18-20 yaş[1]	204	58,69	14,07	1,377	92,82	,257	,006
	21-23 yaş[2]	211	56,54	13,99				
	24 yaş ve üzeri[3]	35	59,20	16,17				
	Toplam	450	57,72	14,22				

Tablo 4 incelendiğinde, yaş grupları arasında iletişim [Welch F (2, 95,10)=,767; p =,467; η^2=,003], sosyal etkileşim [Welch F (2, 90,96)=1,822; p =,168; η^2=,008], psikolojik yönelim [Welch **F** (2, 90,91)=1,708; p =,187; η^2=,007], uygulama kullanımı [Welch F (2, 92,82)=1,617; p =,204; η^2=,009] ve ölçek toplam puanı [Welch F (2, 92,82)=1,377; p =,257; η^2=,006] açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. η^2 değerlerinin ,003 ile ,009 arasında değişmesi, yaş grupları arasındaki farklılıkların oldukça düşük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Tablo 5. Bölüm değişkenine göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının tek yönlü varyans analizi (anova) sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Bölüm	*n*	Ort.	SS	*F*	*p*	η^2
İletişim Faktörü	BEÖ[1]	113	19,16	5,19	,186	,831	,001
	Ant[2]	148	18,93	5,83			
	SY[3]	189	18,78	4,83			
	Toplam	450	18,92	5,26			
Sosyal Etkileşim	BEÖ[1]	113	16,58	4,52	,054	,947	,000
	Ant[2]	148	16,63	4,78			
	SY[3]	189	16,47	4,19			
	Toplam	450	16,55	4,47			
Psikolojik Yönelim	BEÖ[1]	113	13,35	3,83	1,244	,289	,006
	Ant[2]	148	12,63	3,80			
	SY[3]	189	12,78	3,73			
	Toplam	450	12,87	3,78			
Uygulama Kullanımı	BEÖ[1]	113	9,35	3,11	,102	,903	,000
	Ant[2]	148	9,30	2,97			
	SY[3]	189	9,44	3,01			

	Toplam	450	9,37	3,01			
Toplam	BEÖ[1]	113	58,43	14,50	,189	,828	,001
	Ant[2]	148	57,49	15,35			
	SY[3]	189	57,48	13,15			
	Toplam	450	57,72	14,22			

Not. BEÖ: Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Ant: Antrenörlük Bölümü, SY: Spor Yöneticiliği Bölümü. Bütün ANOVA testlerinde serbestlik dereceleri sd_1=2 ve sd_2=447'dir. Levene testlerinin tamamında p>,05 olduğundan varyans homojenliği varsayımı karşılanmıştır. Anlamlı ANOVA sonucu bulunmadığından çoklu karşılaştırma testi uygulanmamıştır.

Tablo 5 incelendiğinde, öğrenim görülen bölüme göre iletişim [F (2, 447)=,186; p=,831; η^2=,001], sosyal etkileşim [F (2, 447)=,054; p =,947; η^2=,000], psikolojik yönelim [F (2, 447) =1,244; p =,289; η^2=,006], uygulama kullanımı [F (2, 447) =,102; p =,903; η^2=,000] ve ölçek toplam puanı [F (2, 447)=,189; p =,828; η^2=,001] açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. η^2 değerlerinin ,000 ile ,006 arasında değişmesi, bölümler arasındaki farklılıkların oldukça düşük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Tablo 6. Günlük dijital ortamda geçirilen süre değişkenine göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının Welch ANOVA sonuçları

Ölçek ve alt boyutlar	Günlük dijital süre	*n*	Ort.	SS	Welch *F*	sd_2	*p*	η^2	Anlamlı fark
İletişim	1–2 saat[1]	100	17,66	6,11	5,610	222,49	,004	,028	3>1; 3>2
	3–4 saat[2]	215	18,77	4,67					
	5 saat ve üzeri[3]	135	20,10	5,26					
	Toplam	450	18,92	5,26					
Sosyal Etkileşim	1–2 saat[1]	100	14,90	5,06	9,475	222,70	<,001	,050	2>1; 3>1
	3–4 saat[2]	215	16,61	3,91					
	5 saat ve üzeri[3]	135	17,67	4,49					
	Toplam	450	16,55	4,47					
Psikolojik Yönelim	1–2 saat[1]	100	12,02	4,39	7,491	219,90	<,001	,037	3>1; 3>2
	3–4 saat[2]	215	12,61	3,27					
	5 saat ve üzeri[3]	135	13,92	3,86					
	Toplam	450	12,87	3,78					
Uygulama Kullanımı	1–2 saat[1]	100	8,84	3,23	2,347	229,29	,098	,012	—

	3–4 saat[2]	215	9,38	2,79				
	5 saat ve üzeri[3]	135	9,76	3,16				
	Toplam	450	9,37	3,01				
Ölçek Toplam Puanı	1–2 saat[1]	100	53,42	16,82	7,883	218,36	<,001	,041	3>1; 3>2
	3–4 saat[2]	215	57,38	12,15				
	5 saat ve üzeri[3]	135	61,45	14,31				
	Toplam	450	57,72	14,22				

Not. Gruplar arasındaki farklılıklar Welch ANOVA ile incelenmiş, anlamlı farklılıkların kaynağı Games–Howell çoklu karşılaştırma testiyle belirlenmiştir. Tüm analizlerde sd_1=2'dir. η^2=eta kare etki büyüklüğü.

Tablo 6 incelendiğinde, günlük dijital ortamda geçirilen süreye göre iletişim [Welch F(2, 222,49)=5,610; p=,004; η^2=,028], sosyal etkileşim [Welch F (2, 222,70) = 9,475; p<,001; η^2=,050], psikolojik yönelim [Welch F(2, 219,90)=7,491; p<,001; η^2=,037] ve ölçek toplam puanı [Welch F(2, 218,36)=7,883; p<,001; η^2=,041] açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Games–Howell testi sonucunda, günlük dijital ortamda 5 saat ve üzerinde zaman geçiren öğrencilerin iletişim, psikolojik yönelim ve ölçek toplam puanlarının hem 1–2 saat hem de 3–4 saat grubundaki öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Sosyal etkileşim alt boyutunda ise 3–4 saat ile 5 saat ve üzeri gruplarındaki öğrencilerin puanları, 1–2 saat grubundaki öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksektir. Uygulama kullanımı alt boyutunda gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır [Welch F(2, 229,29)=2,347; p=,098; η^2=,012]. Hesaplanan η^2 değerleri, farklılıkların düşük etki büyüklüğünde olduğunu göstermektedir.

Tablo 7. Tercih edilen dijital platform değişkenine göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının tek yönlü varyans analizi (anova) sonuçları

Ölçek ve alt boyutlar	Tercih edilen dijital platform	*n*	Ort.	SS	*F*	*p*	η^2	Anlamlı fark
İletişim	Dizi, film platformu[1]	127	17,46	5,67	7,003	,001	,030	2>1; 3>1
	Oyun platformu[2]	107	19,52	4,78				
	Sosyal medya platformu[3]	216	19,49	5,09				
	Toplam	450	18,92	5,26				
Sosyal Etkileşim	Dizi, film platformu[1]	127	14,98	4,62	12,059	<,001	,051	2>1; 3>1
	Oyun platformu[2]	107	16,77	4,09				
	Sosyal medya platformu[3]	216	17,36	4,33				
	Toplam	450	16,55	4,47				

Psikolojik Yönelim	Dizi, film platformu[1]	127	11,73	3,56	8,652	<,001	,037	2>1; 3>1
	Oyun platformu[2]	107	13,56	3,94				
	Sosyal medya platformu[3]	216	13,20	3,70				
	Toplam	450	12,87	3,78				
Uygulama Kullanımı	Dizi, film platformu[1]	127	8,65	2,89	5,138	,006	,022	2>1; 3>1
	Oyun platformu[2]	107	9,66	3,14				
	Sosyal medya platformu[3]	216	9,65	2,96				
	Toplam	450	9,37	3,01				
Ölçek Toplam Puanı	Dizi, film platformu[1]	127	52,83	14,66	10,913	<,001	,047	2>1; 3>1
	Oyun platformu[2]	107	59,51	13,45				
	Sosyal medya platformu[3]	216	59,70	13,69				
	Toplam	450	57,72	14,22				

Not. Anlamlı farklılıkların kaynağı Tukey HSD testiyle belirlenmiştir. Tüm analizlerde sd_1=2 ve sd_2=447'dir. η^2=eta kare etki büyüklüğü.

Tablo 7 incelendiğinde, tercih edilen dijital platforma göre iletişim [*F* (2, 447)=7,003; *p*=,001; η^2=,030], sosyal etkileşim [*F* (2, 447)=12,059; *p*<,001; η^2=,051], psikolojik yönelim [*F* (2, 447)=8,652; *p*<,001; η^2=,037], uygulama kullanımı [*F* (2, 447)=5,138; *p*=,006; η^2=,022] ve ölçek toplam puanı [*F*(2, 447) = 10,913; *p*<,001; η^2=,047] açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Tukey HSD testi sonucunda, oyun ve sosyal medya platformlarını tercih eden öğrencilerin bütün alt boyutlar ile ölçek toplam puanlarının dizi ve film platformunu tercih eden öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Oyun platformu ile sosyal medya platformunu tercih eden öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Hesaplanan η^2 değerleri, farklılıkların düşük etki büyüklüğünde olduğunu göstermektedir.

Tablo 8. Serbest zamanı değerlendirme biçimi değişkenine göre dijital serbest zaman yönelimi ölçeği ve alt boyut puanlarının tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutlar	Serbest Zamanı Değerlendirme	*n*	Ort.	SS	*F*	*p*	η^2	Anlamlı Fark
İletişim	Dijital ortam[1]	200	18,45	5,55	6,464	,002	,028	3 > 1; 3 > 2
	Doğal yaşam alanları[2]	135	18,36	4,93				
	Kafe, restoran ve eğlence merkezleri[3]	115	20,43	4,84				

	Toplam	450	18,92	5,26				
Sosyal etkileşim	Dijital ortam[1]	200	16,58	4,63	2,761	,064	,012	—
	Doğal yaşam alanları[2]	135	15,92	4,27				
	Kafe, restoran ve eğlence merkezleri[3]	115	17,24	4,33				
	Toplam	450	16,55	4,47				
Psikolojik yönelim	Dijital ortam[1]	200	12,79	3,98	1,607	,202	,007	—
	Doğal yaşam alanları[2]	135	12,56	3,44				
	Kafe, restoran ve eğlence merkezleri[3]	115	13,39	3,80				
	Toplam	450	12,87	3,78				
Uygulama kullanımı	Dijital ortam[1]	200	9,01	3,11	3,965	,020	,017	3 > 1
	Doğal yaşam alanları[2]	135	9,39	2,91				
	Kafe, restoran ve eğlence merkezleri[3]	115	9,99	2,88				
	Toplam	450	9,37	3,01				
Toplam	Dijital ortam[1]	200	56,82	14,96	4,377	,013	,019	3 > 1; 3 > 2
	Doğal yaşam alanları[2]	135	56,22	13,05				
	Kafe, restoran ve eğlence merkezleri[3]	115	61,05	13,78				
	Toplam	450	57,72	14,22				

Not. Anlamlı farklılıkların kaynağı Tukey HSD testiyle belirlenmiştir. Tüm analizlerde sd_1=2 ve sd_2=447'dir. η^2=eta kare etki büyüklüğü.

Tablo 8 incelendiğinde, serbest zamanı değerlendirme biçimine göre iletişim alt boyutu [F (2, 447) = 6,464; p = ,002; η^2 = ,028], uygulama kullanımı alt boyutu [F (2, 447) = 3,965; p = ,020; η^2 = ,017] ve ölçek toplam puanında [F (2, 447) = 4,377; p = ,013; η^2 = ,019] istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar belirlenmiştir. Tukey testi sonuçlarına göre serbest zamanını kafe, restoran ve eğlence merkezlerinde değerlendiren öğrencilerin iletişim ve ölçek toplam puanları, dijital ortamı ve doğal yaşam alanlarını tercih eden öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde yüksektir. Uygulama kullanımı alt boyutunda ise kafe, restoran ve eğlence merkezlerini tercih eden öğrencilerin puanları, dijital ortamı tercih eden öğrencilerin

puanlarından anlamlı düzeyde yüksektir. Sosyal etkileşim [F (2, 447) = 2,761; p = ,064] ve psikolojik yönelim [F (2, 447) = 1,607; p = ,202] alt boyutlarında ise gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır. Anlamlı farklılıklara ilişkin etki büyüklüklerinin düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

4. TARTIŞMA

Araştırmada iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim, uygulama kullanımı ve ölçek toplam puanı açısından kadın ve erkek öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Cohen's d değerlerinin 0,00 ile 0,13 arasında değişmesi, bu örneklemde cinsiyete göre gözlenen farklılıkların oldukça düşük düzeyde kaldığını göstermektedir. Arda vd. (2021), dijital oyun tercihleri ve kullanım biçimlerinin cinsiyete göre farklılaşabildiğini bildirmiştir. Bununla birlikte, söz konusu çalışma dijital oyunlara odaklanırken mevcut araştırmada kullanılan ölçek iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve uygulama kullanımı gibi farklı boyutları birlikte değerlendirmektedir (Turhan ve Tutar, 2023). Bu nedenle iki araştırmanın sonuçlarının doğrudan karşılaştırılması sınırlıdır. Dijital araçların üniversite öğrencilerinin serbest zaman pratiklerinde yaygın bir yer tuttuğu önceki çalışmalarda da belirtilmektedir (Gilanlıoğlu ve Öze, 2020; Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022). Mevcut bulgular, incelenen örneklemde cinsiyetin dijital serbest zaman yönelimi puanları bakımından ayırt edici bir değişken olmadığını düşündürmektedir. Ancak cinsiyete göre anlamlı farklılık bulunmaması, kadın ve erkek öğrencilerin dijital araçları aynı amaçlarla kullandığını veya benzer kullanım motivasyonlarına sahip olduğunu göstermemektedir. Bu nedenle dijital serbest zaman yönelimlerinin değerlendirilmesinde cinsiyetin yanı sıra günlük kullanım süresi ve platform tercihi gibi davranışsal özelliklerin de dikkate alınması daha kapsamlı bir değerlendirme sağlayabilir.

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim, uygulama kullanımı ve ölçek toplam puanları yaş gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı biçimde farklılaşmamıştır. η^2 değerlerinin ,003 ile ,009 arasında değişmesi, yaş grupları arasında gözlenen puan farklılıklarının bu örneklemde oldukça düşük düzeyde kaldığını göstermektedir. Alan yazında dijital araçların ve yeni medya ortamlarının genç bireylerin serbest zaman pratiklerinde yaygın bir yer edindiği belirtilmektedir (Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022; Tiryaki, 2024). Bu durum, dijital serbest zaman etkinliklerinin farklı yaş gruplarındaki üniversite öğrencileri açısından ortak bir etkinlik alanı oluşturabileceğini düşündürmektedir. Bununla birlikte, mevcut araştırmada yaş grupları arasında anlamlı farklılık bulunmaması, öğrencilerin dijital araçları aynı amaçlarla veya benzer biçimlerde kullandığını göstermemektedir. Ayrıca araştırmadaki yaş aralığının sınırlı olması ve 24 yaş ve üzeri grubun diğer gruplara göre daha az katılımcı içermesi, yaşa bağlı olası farklılıkların belirlenmesini ve bulguların daha geniş yaş gruplarına genellenmesini sınırlandırmaktadır. Bu nedenle bulgular, yaşın dijital serbest zaman yönelimi üzerinde etkisiz olduğu biçiminde değil, yalnızca incelenen yaş grupları arasında anlamlı bir puan farklılığı belirlenmediği şeklinde yorumlanmalıdır. Daha geniş yaş aralıklarını kapsayan ve yaş gruplarının dengeli dağıldığı örneklemlerle yapılacak araştırmalar, dijital serbest zaman yönelimlerinin yaşa bağlı olarak değişip değişmediğinin daha kapsamlı değerlendirilmesini sağlayabilir.

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimi puanları, öğrenim gördükleri bölüme göre istatistiksel olarak anlamlı biçimde farklılaşmamıştır. η^2 değerlerinin ,000 ile ,006 arasında değişmesi, bölüm grupları arasında gözlenen puan farklılıklarının oldukça düşük düzeyde kaldığını göstermektedir. Alanyazında dijital teknolojilerin üniversite öğrencilerinin serbest zaman etkinliklerinde yaygın biçimde kullanıldığı belirtilmektedir (Gilanlıoğlu ve Öze, 2020; Yılmaz ve Yapar Gönenç, 2022). Bununla birlikte, mevcut araştırmada akademik müfredat, fiziksel aktivite gereksinimi, zihinsel yorgunluk, sosyal çevre ve dijital kullanım amacı ölçülmemiştir. Bu nedenle bölümler arasında anlamlı farklılık bulunmaması, söz konusu özelliklerin benzerliğine bağlanamaz. Bulgular yalnızca bu örneklemde Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, Antrenörlük Eğitimi ve Spor Yöneticiliği öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimi puanlarının anlamlı biçimde farklılaşmadığını ve öğrenim görülen bölümün puanları ayırt eden bir değişken olmadığını göstermektedir. Ancak bu sonuç, farklı bölümlerdeki öğrencilerin dijital araçları aynı amaçlarla kullandığını, benzer kullanım motivasyonlarına sahip olduğunu veya öğrenim görülen bölümün dijital serbest zaman yönelimi üzerinde genel olarak etkisiz olduğunu kanıtlamamaktadır.

Günlük dijital ortamda geçirilen süreye göre iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve ölçek toplam puanında anlamlı farklılıklar belirlenirken uygulama kullanımı alt boyutunda anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Games–Howell testi sonuçlarına göre günlük 5 saat ve üzerinde dijital ortamda zaman geçiren öğrencilerin iletişim, psikolojik yönelim ve ölçek toplam puanları, 1–2 saat ve 3–4 saat gruplarından daha yüksektir. Sosyal etkileşim puanlarının ise 3–4 saat ile 5 saat ve üzeri gruplarında 1–2 saat grubundan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, bu sonuçlar bütün alt boyutlarda düzenli ve doğrusal bir artış bulunduğu anlamına gelmemektedir. Ayrıca η^2 değerlerinin ,028 ile ,050 arasında değişmesi,

belirlenen farklılıkların düşük etki büyüklüğünde kaldığını göstermektedir. Alan yazında dijital serbest zaman etkinliklerine katılımın oyun, eğlence, sosyalleşme ve iletişim gibi farklı amaçlar taşıyabildiği belirtilmektedir (Er ve Cengiz, 2022). Yurdigül ve Zinderen (2015) Facebook oyunlarını bir serbest zaman ve eğlence aracı olarak ele alırken Kart (2014), interneti farklı serbest zaman etkinliklerini bir araya getiren çoklu bir tüketim alanı olarak değerlendirmiştir. Benzer şekilde, bilgi ve iletişim teknolojilerinin serbest zaman etkinliklerinin geleneksel mekân sınırlarının dışında gerçekleştirilmesine olanak sağladığı belirtilmektedir (Sintas vd., 2015). Bu çalışmalar, dijital serbest zamanın tek bir kullanım amacıyla sınırlandırılamayan çok boyutlu bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Nitekim Turhan ve Tutar (2023) da dijital serbest zaman yönelimini iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim ve uygulama kullanımı olmak üzere dört farklı boyutta ele almıştır.

Bu çerçevede, mevcut araştırmada 5 saat ve üzeri kullanım grubunun iletişim, psikolojik yönelim ve ölçek toplam puanlarının daha yüksek bulunması, günlük dijital kullanım süresi ile bazı dijital serbest zaman yönelimlerinin birlikte farklılaştığını göstermektedir. Ancak araştırmanın kesitsel yapısı nedeniyle, kullanım süresinin bu yönelimleri artırdığı veya yüksek dijital yönelimin kullanım süresini uzattığı sonucuna ulaşılamaz. Benzer şekilde, psikolojik yönelim puanının daha yüksek olması öğrencilerin dijital ortamları psikolojik bir sığınak veya temel iletişim kaynağı olarak gördüklerini tek başına kanıtlamamaktadır. Uygulama kullanımı alt boyutunda anlamlı farklılık bulunmaması ise yalnızca bu alt boyutta yer alan maddelere ilişkin puanların süre gruplarına göre farklılaşmadığını göstermektedir; öğrencilerin aynı uygulamaları kullandığı veya kullanım pratiklerinin standartlaştığı şeklinde yorumlanmamalıdır.

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital serbest zaman yönelimi puanlarının tercih edilen dijital platforma göre farklılaştığı belirlenmiştir. Oyun ve sosyal medya platformlarını tercih eden öğrencilerin iletişim, sosyal etkileşim, psikolojik yönelim, uygulama kullanımı ve ölçek toplam puanları, dizi ve film platformlarını tercih eden öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir. Buna karşılık oyun ve sosyal medya platformlarını tercih eden öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Alanyazında sosyal medya platformlarının iletişim ve içerik paylaşımına, özellikle çok oyunculu dijital oyunların ise etkileşim ve rekabete olanak sağlayabildiği belirtilmektedir (Arda vd., 2021; Er ve Cengiz, 2022; Gilanlıoğlu ve Öze, 2020). Bu özellikler, oyun ve sosyal medya gruplarında belirlenen yüksek puanların yorumlanmasında dikkate alınabilecek bir bağlam sunmaktadır. Bununla birlikte, mevcut araştırmada platformların aktif veya pasif kullanım biçimleri, kullanım amaçları, içerik üretme davranışları, ödül mekanizmaları ve algoritmik yönlendirme süreçleri ölçülmemiştir. Bu nedenle gruplar arasındaki farklılıklar doğrudan platformların etkileşim özelliklerine veya kullanıcıların aktif katılım düzeylerine bağlanamaz. Ayrıca η^2 değerlerinin ,022 ile ,051 arasında değişmesi, tercih edilen platforma göre belirlenen farklılıkların düşük etki büyüklüğünde kaldığını göstermektedir. Bulgular, yalnızca incelenen örneklemde tercih edilen platform gruplarının dijital serbest zaman yönelimi puanlarının farklılaştığını göstermektedir.

Serbest zamanı değerlendirme biçimine ilişkin bulgular, daha yüksek dijital serbest zaman yönelimi puanlarının yalnızca dijital ortamı tercih eden öğrencilerle sınırlı olmadığını göstermektedir. Serbest zamanını kafe, restoran ve eğlence merkezlerinde değerlendiren öğrencilerin iletişim ve ölçek toplam puanlarının dijital ortamı ve doğal yaşam alanlarını tercih eden öğrencilerden; uygulama kullanımı puanlarının ise dijital ortamı tercih edenlerden daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu durum, yüz yüze sosyal ortamların dijital etkinliklerin karşıtı olarak değerlendirilmemesi gerektiğine ve fiziksel ortam tercihleri ile dijital kullanım eğilimlerinin bir arada bulunabileceğine işaret etmektedir. Nitekim Makhathini ve Kanosvamhira (2026), üniversite yerleşkelerindeki kafelerin öğrencilerin bir araya gelmesine, sosyal etkileşim kurmasına ve aidiyet geliştirmesine olanak sağlayan sosyal mekânlar olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte, mevcut araştırmada öğrencilerin dijital uygulamaları hangi ortamlarda ve hangi amaçlarla kullandıkları ölçülmediğinden, kafe, restoran ve eğlence merkezlerini tercih eden öğrencilerin yüksek puanlarının bu mekânlarda gerçekleştirilen dijital kullanımdan kaynaklandığı ileri sürülemez. Lee ve Houston (2024), yeme-içme mekânları ve diğer üçüncü mekânların üniversite öğrencileri tarafından psikolojik açıdan destekleyici ve yenileyici ortamlar olarak algılanabildiğini bildirmiştir. Buna karşılık mevcut araştırmada psikolojik yönelim ve sosyal etkileşim alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmaması, serbest zaman ortamı tercihinin dijital yönelimin bütün boyutlarında aynı şekilde karşılık bulmadığını göstermektedir. Anlamlı farklılıklara ilişkin etki büyüklüklerinin düşük olması (η^2=,017–,028), serbest zamanı değerlendirme biçimine göre gözlenen grup farklılıklarının sınırlı düzeyde kaldığını göstermektedir. Bu nedenle bulgular, ortam tercihleri ile dijital yönelimlerin birlikte farklılaşabildiğini gösteren sınırlı bir örüntü olarak değerlendirilmelidir.

5. SONUÇ

Araştırmada dijital serbest zaman yönelimi puanlarının cinsiyet, yaş ve öğrenim görülen bölüme göre anlamlı biçimde farklılaşmadığı; günlük dijital ortamda geçirilen süre, tercih edilen dijital platform ve serbest zamanı değerlendirme biçimine göre ise bazı alt boyutlarda ve ölçek toplam puanında farklılaştığı belirlenmiştir. Bununla birlikte, anlamlı sonuçlara ilişkin etki büyüklüklerinin düşük düzeyde olması, belirlenen grup farklılıklarının sınırlı olduğunu göstermektedir. Bulgular, üniversite spor ve rekreasyon hizmetleri açısından doğrudan bir hizmet talebi veya hizmet etkililiği göstergesi değil, öğrencilerin dijital kullanım ve rekreatif ortam tercihlerine ilişkin ön bilgi niteliğindedir.

Yönetimsel açıdan değerlendirildiğinde, cinsiyet, yaş ve öğrenim görülen bölüme göre anlamlı farklılık bulunmaması, bu örneklem için demografik gruplara göre bütünüyle ayrı hizmet politikaları geliştirmekten çok fakülte genelini kapsayan ortak bir iletişim ve programlama çerçevesinin başlangıçta daha işlevsel olabileceğini düşündürmektedir. Bununla birlikte, istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaması grupların bütünüyle eşdeğer olduğunu kanıtlamamaktadır. Günlük dijital kullanım süresi ve platform tercihine ilişkin farklılıklar ise demografik gruplamanın yanında davranış temelli gruplamanın da dikkate alınabileceğine işaret etmektedir. Oyun ve sosyal medya platformlarını tercih eden öğrencilerin daha yüksek dijital yönelim puanlarına sahip olması, üniversite spor ve rekreasyon birimlerinin program duyurularında etkileşimli dijital kanalları pilot olarak kullanması için başlangıç verisi sağlayabilir. Ancak araştırmada hizmetlere katılım, hizmet memnuniyeti veya iletişim kampanyalarının etkililiği ölçülmediğinden, uygulanacak programların sonuçlarının katılım ve geribildirim göstergeleriyle ayrıca izlenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Serbest zamanı değerlendirme biçimine ilişkin bulgular, rekreatif ortam tercihlerinin üniversite spor ve rekreasyon hizmetlerinin planlanmasında yardımcı bir ön veri olarak değerlendirilebileceğine işaret etmektedir. Ancak bu değişken doğrudan hizmet talebini veya hizmetlerden memnuniyeti ölçmediğinden, bulguların kesin bir hizmet modeli şeklinde yorumlanmaması gerekir.

6. ÖNERİLER

Üniversitelerin spor ve rekreasyon birimleri, program ve etkinlik duyurularında öğrencilerin yoğun olarak kullandığı sosyal medya ve etkileşimli dijital kanallardan yararlanabilir. Fakülte genelini kapsayan ortak bir iletişim stratejisi oluşturulurken, dijital ortamda daha uzun süre geçiren öğrencilere yönelik yüz yüze ve dijital katılımı birlikte içeren rekreasyon programları pilot olarak uygulanabilir. Bu uygulamaların etkililiği; programa katılım, devamlılık, memnuniyet ve öğrenci geribildirimi gibi göstergelerle izlenebilir. Gelecek araştırmalarda öğrenci verilerinin spor ve rekreasyon birimi yöneticilerinin görüşleriyle birleştirilmesi, dijital yönelimlerin kurumsal hizmet planlamasına nasıl aktarılabileceğinin daha kapsamlı biçimde değerlendirilmesini sağlayabilir.

7. SINIRLILIKLAR

Araştırmanın tek bir üniversitenin Spor Bilimleri Fakültesinde ve uygun örnekleme yöntemiyle yürütülmesi, bulguların farklı üniversite ve öğrenci gruplarına genellenebilirliğini sınırlandırmaktadır. Verilerin öz bildirime dayalı olarak ve tek bir zaman kesitinde toplanması, bulgulardan nedensel çıkarımlar yapılmasına olanak vermemektedir. Ayrıca araştırmada kullanılan uygulama formunda sıklık temelli yanıt kategorileri yer alırken ölçeğin yayımlanmış geliştirme çalışmasında katılma derecesine dayalı yanıt kategorileri açıklanmıştır (Turhan ve Tutar, 2023). Yanıt kategorileri arasındaki bu farklılık, mevcut bulguların ölçeğin özgün geliştirme çalışmasındaki bulgularla doğrudan karşılaştırılabilirliğini sınırlandırabilir.

Serbest zamanı değerlendirme biçimi, geniş kategoriler ve katılımcıların beyan ettikleri temel tercihler üzerinden incelenmiştir. Bu etkinliklere katılım sıklığı, katılım süresi ve tercih nedenleri ölçülmediğinden, elde edilen bulgular öğrencilerin hizmet taleplerinin veya rekreatif katılım düzeylerinin doğrudan göstergesi olarak yorumlanmamalıdır.

KAYNAKLAR

Arda, Ü., Kaya, R., ve Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. OPUS–Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 17(38), 5791-5818. https://doi.org/10.26466/opus.748560

Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö. E., Demirel, F., Karadeniz, Ş., & Çakmak, E. K. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.

Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Creswell, J. W., ve Creswell, J. D. (2017). Research design: *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Er, B., ve Cengiz, R. (2022). Dijital serbest zaman etkinliklerine katılım amaçları: Ölçek geliştirme çalışması. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi, 3*(3), 11-28.

Gilanlıoğlu, E., ve Öze, N. (2020). Dijital tüketim kültürünün hegemonyası ve serbest zaman. *IAU International Journal of New Media, 4*(3), 185-202. https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020/ejnm_v4i3004

Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler* (27. bs.). Nobel Akademik Yayıncılık.

Kart, E. (2014). Boş zamanın çoklu tüketim mekânı olarak internet ve yeni yaşam tarzlarının inşası. Global Media Journal: *TR Edition, 5*(9), 180-218.

Lee, N., & Houston, D. (2024). The perceived psychological benefits of third places for university students before and after COVID-19 lockdowns. *Cities, 153*, 105299. https://doi.org/10.1016/j.cities.2024.105299

Makhathini, S. M., & Kanosvamhira, T. P. (2026). Cafés of connection: Exploring the social role of third places in Global South universities. *South African Geographical Journal, 108*(1), 2481859. https://doi.org/10.1080/03736245.2025.2481859

Radebe, S. S., Breukelman, G. J., Joubert, A. S., ve Millard, L. (2025). Student perceptions on enhancing the delivery of physical activity programs in a semi-rural university. *Frontiers in Sports and Active Living, 7*, 1627202. https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1627202

Sintas, J. L., De Francisco, L. R., ve Álvarez, E. G. (2015). The nature of leisure revisited: An interpretation of digital leisure. *Journal of Leisure Research, 47*(1), 79-101. https://doi.org/10.1080/00222216.2015.11950352

Tabachnick, B. G., ve Fidell, L. S. (2013*). Using multivariate statistics* (6th ed.). Pearson.

Tiryaki, A. İ. (2024). *Serbest Zaman Değerlendirme Alışkanlıkları Bağlamında Dijital Bağımlılık ve Asosyallik İlişkisi* (Master's thesis, Necmettin Erbakan University (Turkey)).

Tower, J., ve Zimmermann, J. A. (2016). Setting the scene for the *World Leisure Journal* special edition on leisure management. *World Leisure Journal, 58*(1), 3–11. https://doi.org/10.1080/16078055.2015.1133772

Turhan, F. H., ve Tutar, Ö. F. (2023). Digital leisure time tendency scale: Validity and reliability study. *Journal of Education and Recreation Patterns, 4*(2), 467–478. https://doi.org/10.53016/jerp.v4i2.166

Yılmaz, S., ve Yapar Gönenç, A. (2022). Yeni medya ve serbest zaman ilişkisi üzerine bir araştırma. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KOSBED), 2*(44), 97-112. https://doi.org/10.35343/kosbed.1105901

Yurdigül, A. ve Zinderen, İ. E. (2015). Yeni kapitalizmin boş zaman ve eğlence aracı olarak Facebook oyunları. *Tarih Okulu Dergisi (Journal of History School), 8*(24), 253-265