Tez başlığı ve diğer bilgiler aşağıda belirtilen yazım stili-boyutu şeklinde olmalıdır ve sayfanın en altına ortalı olacak şekilde konulmalıdır.

(Times New Roman-10 -**Bold-**tamamı büyük harf)

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXX TEZ BAŞLIĞI XXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

(Yüksek Lisans / Doktora Tezi)

**AD SOYAD**

Kütahya- 20….

T.C.

2,5 cm

KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

XXXXXXXXXXXXXXX Anabilim Dalı

7 satır boşluk (1 satır aralığı ile)

Yüksek Lisans / Doktora Tezi

7 satır boşluk (1 satır aralığı ile)

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXX TEZ BAŞLIĞI XXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

Tez başlığı belirtilen yazım stili-boyutu şeklinde olmalıdır.

(Times New Roman-14- **Bold-**tamamı büyük harf)

7 satır boşluk (1 satır aralığı ile)

Danışman:

Ünvan Ad Soyad

Danışman ve Hazırlayan bilgileri aşağıda belirtilen yazım stili-boyutu şeklinde olmalıdır.

(Times New Roman-12)

7 satır boşluk (1 satır aralığı ile)

Hazırlayan:

Ad Soyad

7 satır boşluk (1 satır aralığı ile)

Kütahya-20….

**Kabul ve Onay**

3 cm

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Xxxxxxxxxxxxxx Ana bilim dalında, xxxxxxxxxxxx öğrenci numaralı, Xxxxxxxx Xxxxxxxxxx ’nin hazırlamış olduğu “*XXXXX TEZ BAŞLIĞI XXXXXXXXX*” başlıklı yüksek lisans tez çalışması ile ilgili tez savunma sınavı jüri tarafından yapılmış ve adayın tezinin OY BİRLİĞİ / OY ÇOKLUĞU (iki seçenekten birisi) ile kabul edilmesine karar verilmiştir.

*“TEZ ADI” belirtilen biçimde yazılmalıdır.*

(*Times New Roman-12-İtalik-tamamı büyük harf)*

... /…/20…

**Tarih kısmına tez savunma tarihi yazılmalıdır.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tez Jürisi** | **İmza** | |
| **Kabul** | **Ret** |
| Ünvan Ad Soyad (Danışman) |  |  |
| Ünvan Ad Soyad  Üniversite, ABD |  |  |
| Ünvan Ad Soyad  Üniveriste, ABD |  |  |

**Onay**

Ünvan Ad Soyad

**Bilimsel etik** ve **kabul onay** yazıları ortalı şekilde değil **iki yana yaslı** olarak kullanılmalıdır.

Enstitü Müdürü

**Bilimsel Etik Bildirimi**

Yüksek Lisans / Doktora tezi olarak hazırladığım “*Xxxxx Xxxxxx Tez Başlığı Xxxxx Xxxxx*” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

**Tarih kısmına tez savunma tarihi yazılmalıdır.**

... /…/20…

Ad Soyad

**Öz Geçmiş**

İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul’da tamamladıktan sonra, 2020 yılında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu, Antrenörlük Eğitimi bölümümden mezun oldu. ………………

2021 yılında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi lisansüstü eğitimi enstitüsünde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı’nda yüksek lisans programına başladı.

ÖZ GEÇMİŞ KISMINDA ve **Tez içerisinde herhangi bir yerde** **doğum yeri ve tarihi e mail, elektronik imza, iletişim adresi ve numarası gibi kişisel veriler** yer almamalıdır. Bu durum YÖK’ün kişisel verileri koruma kanunu kapsamında aldığı bir karardır. Bu verilerin bulunduğu tezler YÖKTEZE **YÜKLENEMEMEKTEDİR.**

# ÖZET

Özet, tez başlığı, anahtar kelime ve diğer kişisel veriler

(Times New Roman-12 -**Bold)**

Metin (Times New Roman-12- satır aralığı: 1.5)

2,5 cm

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXX TEZ BAŞLIĞI XXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**SOYAD, Ad**

**Yüksek Lisans/ Doktora Tezi, Xxxx Xxxxx Anabilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Ünvan Ad SOYAD**

**Ay, yıl, … sayfa (Tez metninden itibaren olan kısmın sayfa nosu yazılmalı)**

**Amaç:** Bu çalışmanın amacı profesyonel olarak espor ile ilgilenen kişilerin görsel-işitsel reaksiyon ve dikkat yeteneklerinin hangi seviyede olduğunu belirlemek ayrıca alınan sonuçlar ile oyun performansına etki edebileceğini düşündüğümüz parametreler arasındaki ilişkinin araştırılması amaçlanmıştır.

2 cm

4 cm

**Gereç ve Yöntem:** Espor’da profesyonel oyuncuların görsel-işitsel reaksiyon ve dikkat seviyelerini belirlediğimiz araştırmamızda aynı zamanda sonuçlarını aldığımız testlerin diğer değişkenlerle arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Çalışma verilerinin analizinde gruplar arası farkı belirlemek için tek yönlü varyans analizi kullanılmış olup değişkenler arası ilişkileri belirlemek için pearson korelasyon analizinden yararlanılmıştır.

**Bulgular:** Katılımcıların görsel-işitsel reaksiyon verileri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Aynı zamanda Renk-Kelime Stroop testi sonucunda gruplar arasında anlamlı farklılıklar saptanmıştır

**Sonuç:** Profesyonel oyuncuların görsel-işitsel reaksiyon ve stroop testi sonuçları diğer gruplara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Azami düzeyde günlük antrenman süresi uygulayan oyuncular işitsel reaksiyon ve Renk-Kelime Stroop testinde daha iyi performans gösterdi. Görsel-işitsel reaksiyon performansı yüksek olan oyuncular Stroop Testi TBAG testinde daha iyi sonuçlar elde etti.

Özet; normal metin şeklinde olabileceği gibi amaç, yöntem, bulgular ve sonuç gibi alt başlıklara da ayrılabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Dxxxx, Exxx, Gxxxxxx

Anahtar kelimeler ve keywords **Alfabetik Sıraya** göre düzenlemelidir.

2,5 cm

# ABSTRACT

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXX** **Thesis TitleXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**SURNAME, Name**

**Master / PhD Thesis, Xxxx Xxxxxxx**

**Supervisor: Asst. Prof. ………..**

**June, 202, … pages**

**Objective**: The aim of this study was to determine the level of audiovisual reaction and attention skills of people who are professionally interested in esports and to investigate the relationship between the results obtained and the parameters that we think may affect the game performance.

**Materials and Methods**: In our study, in which we determined the audiovisual reaction and attention levels of professional players in esports, we also examined the relationships between the tests we obtained the results of and other variables. Three groups consisting of a total of 20 people were included in the test; professional esports players, amateur digital game players and non-gamers were divided into groups. RTT 2020 (visual reaction) and TYRSS 2020 (auditory reaction) tests, which are computer-based programs for reaction testing, were performed for all players in the groups, and the Stroop Test TBAG test was used to determine attention levels. The best results of each participant at the end of an equal number of rights were transferred to the research data. In the analysis of the study data, one-way analysis of variance was used to determine the difference between groups and Pearson correlation analysis was used to determine the relationships between variables.

**Results:** When the audiovisual reaction data of the participants were analyzed, significant differences were found between the groups. At the same time, significant differences were found between the groups as a result of the Color-Word Stroop test.

**Keywords:** Axxxx, Axxxxx Rxxx, Exxx Pxxx, Exxxx (alfabetik sıra)

Anahtar kelimeler ve keywords **Alfabetik Sıraya** göre düzenlemelidir.

# ÖN SÖZ

Türkiye’de sayılı örneklerinin bulunduğu tezimin ilk filizlerinden tüm gelişim safhalarına kadar değerli bilgilerini benimle paylaşan, kendisine ne zaman danışsam zamanını ayırıp büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden gelenden fazlasını sunan her sorun yaşadığımda rahatlıkla yanına gidebildiğim, çok kıymetli danışman hocam Dr. Ögr. Üyesi Xxx Xxxxx’a teşekkürü bir borç biliyor ve şükranlarımı sunuyorum. Aynı zamanda test geliştirme bölümünde zamanlarını ayıran verileri birlikte topladığımız kardeşim Xxxx Xxxx ve dostum Xxxx Xxxx sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmaya katılan Xxxxx Şirketine, Xxxxx takımlarına ayrıca teşekkür ediyorum.

# İÇİNDEKİLER

İçindekiler bölümünde yer alan alt başlıklar dışındaki başlıklar belirtilen özelliklerde yazılmalıdır.

Paragraf: Sol hizalama, alt başlıklar numara sistemine uygun

(Times New Roman-12 – **Bold**- tamamı büyük harf)

**Sayfa**

[**ÖZET v**](#_Toc173844199)

[**ABSTRACT vii**](#_Toc173844200)

[**TABLOLAR LİSTESİ xiii**](#_Toc173844203)

[**ŞEKİLLER LİSTESİ xiv**](#_Toc173844204)

[**GÖRSELLER LİSTESİ xv**](#_Toc173844205)

[**KISALTMALAR xvi**](#_Toc173844206)

[**GİRİŞ 1**](#_Toc173844209)

[**BİRİNCİ BÖLÜM**](#_Toc173844210)

[**GENEL BİLGİLER**](#_Toc173844211)

[1.1. DİJİTAL OYUNLAR 5](#_Toc173844212)

[1.1.1. Dijital Oyun ve Turnuvaları 5](#_Toc173844213)

[1.2. ESPOR TANIMI 6](#_Toc173844214)

[1.3. PROFESYONEL OYUNCU 6](#_Toc173844215)

[1.4. ESPOR’DA PERFORMANS 7](#_Toc173844216)

[1.4.1. Koordinasyon ve Beceri 8](#_Toc173844217)

[1.4.2. Kondisyon 9](#_Toc173844218)

[1.5. ESPOR VE FİZİKSEL AKTİVİTE 10](#_Toc173844223)

[1.6. REAKSİYON 11](#_Toc173844224)

[1.6.1. Uyaran Tipine Göre Reaksiyon Zamanı 13](#_Toc173844225)

[1.6.2. Reaksiyon Zamanını Etkileyen Faktörler 14](#_Toc173844226)

[1.7. DİKKAT 14](#_Toc173844227)

[1.8. REKABETE DAYALI ESPOR TÜRLERİ 14](#_Toc173844228)

[1.8.1. MOBA (Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) 15](#_Toc173844229)

[**İKİNCİ BÖLÜM**](#_Toc173844234)

[**YÖNTEM**](#_Toc173844235)

[2.1. ARAŞTIRMA MODELİ 20](#_Toc173844236)

[2.2. ARAŞTIRMA GRUBU 20](#_Toc173844237)

[2.3. VERİ TOPLAMA ARACI 20](#_Toc173844238)

[2.3.1. Renk İşaret Testi ve İşitsel Reaksiyon Testi 20](#_Toc173844239)

[2.3.2. Stroop Testi TBAG 22](#_Toc173844240)

[**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**](#_Toc173844241)

[**BULGULAR**](#_Toc173844242)

[3.1. TANIMLAYICI İSTATİSTİK BULGULARI 28](#_Toc173844243)

[3.2. ANOVA BULGULARI 28](#_Toc173844244)

[3.2.1. Görsel Reaksiyon Sonuçlarının Gruplar Arası Karşılaştırılması 28](#_Toc173844245)

[3.3. KORELASYON BULGULARI 31](#_Toc173844248)

[**DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**](#_Toc173844249)

[**TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER**](#_Toc173844250)

[4.1. TARTIŞMA 37](#_Toc173844251)

[4.1.1. Görsel-İşitsel Reaksiyon Verilerinin İncelenmesi 37](#_Toc173844252)

[4.2. KORELASYON VERİLERİNİN İNCELENMESİ 38](#_Toc173844254)

[4.2.1. Stroop Testi TBAG Korelasyon İlişkisi 38](#_Toc173844255)

[4.3. SONUÇ 39](#_Toc173844258)

[4.4. ÖNERİLER 40](#_Toc173844259)

[**EKLER 42**](#_Toc173844260)

[**KAYNAKÇA 46**](#_Toc173844261)

[**DİZİN 53**](#_Toc173844262)

**Dizin tez içerisinde kaynakçadan sonra** yer almaktadır.

# TABLOLAR LİSTESİ

Kılavuzda önce Tablolar Listesi daha sonra Şekiller ve Görseller listesi gelmelidir.

**Sayfa**

[**Tablo 1.1:** Dijital Oyunların Yetkinlik Modeli 8](#_Toc173844405)

[**Tablo 2.1:** Stroop Testi TBAG Görevleri 22](#_Toc173844439)

… …

[**Tablo 3.15:** Katılımcıların Görsel Reaksiyon Sonuçları İle Günlük Antrenman Süresi Arasındaki İlişki 34](#_Toc173844467)

Tablo adları koyu olarak yazılmalı. **İki satır ve daha fazla ise sayfa numarasının hizasını bozmayacak şekilde metin uygun yerinden kesilerek alt satıra geçilmelidir**.

[**Tablo 3.16:** Katılımcıların İşitsel Reaksiyon Sonuçları İle Günlük Antrenman Süresi Arasındaki İlişki 34](#_Toc173844468)

[**Tablo 3.17:** Katılımcıların İşitsel Reaksiyon Sonuçları İle Stroop Testi Bölüm 5 Arasındaki İlişki 34](#_Toc173844469)

# 

(Not: Tablolar ve şekiller 3 adet ya da daha az ise aynı sayfada, ayrı başlık altında verilebilir. Fazla ise şekiller sayfası aynı tablolar gibi hazırlanarak başka bir sayfada verilir.)

# ŞEKİLLER LİSTESİ

**Sayfa**

[**Şekil 1.1:** Genel Spor Performans Modeli 10](#_Toc173844521)

[**Şekil 1.2:** Reaksiyon Basamaklamaları 13](#_Toc173844524)

[**Şekil 2.1:** Stroop Testi TBAG Formu 23](#_Toc173844549)

[**…**](#_Toc173844550) …

[**Şekil 2.5:** Stroop Testi TBAG Formu 4. Kart 26](#_Toc173844553)

# GÖRSELLER LİSTESİ

**Sayfa**

[**Görsel 1.1**: Örnek Moba Oyunu Görüntüsü 15](#_Toc173844634)

[**Görsel 1.2:** Örnek FPS Oyunu Görüntüsü 16](#_Toc173844636)

…. ……

…. …..

[**Görsel 2.2:** İşitsel Reaksiyon Testi (TYRSS 2020) 21](#_Toc173844650)

# KISALTMALAR

**FPS** Birinci Şahıs Nişancı

**IESF** Uluslararası Espor Federasyonu

**LAN** Local Area Network (Yerel Ağ Bağlantısı)

**LOL** League of Legends

**MMOG** Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Oyun

**MOBA** Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

**TESFED** Türkiye Espor Federasyonu

Satır araları tüm tez boyunca paragraflar arasında yukarıdan 6nk, aşağıdan da 6nk olacak şekilde boşluk bırakılmalıdır.

Satır aralığı ise 1.5 değerinde olmalıdır.

İçindekiler kısmı bittikten sonra girişten önceki sayfanın altına ortalı şekilde **TEZ METNİ** yazılmalıdır. (Times New Roman -12 – tamamı büyük harf)

**metin, ekran görüntüsü, ekran, görüntüleme, yazılım içeren bir resim

Yapay zeka tarafından oluşturulan içerik yanlış olabilir.**

(Bölüm Kapaklarının sayfa numarası vardır fakat görünmez. Her ana bölüme bir bölüm kapağı hazırlanarak başlanır.)

# TEZ METNİ

# GİRİŞ

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

Her bölüme geçilmeden önce boş bir sayfanın alt köşesine bölüm ismi ortalı olarak yazılmalıdır.

Bu bölümlerin olduğu yerlerde sayfa numaraları devam eder ancak numaralandırmanın gözükmemesi gerekir.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## -BÖLÜM İSMİ-

## 1.1. Bölüm Başlığı

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

### 1.1.1. Bölüm Başlığı

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 1.2. Bölüm Başlığı

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 1.3. Bölüm Başlığı

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

…..

**Tablo 1.1: Tablo İsmi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sensori-motor control:**  Mouse & keyboard  Eye-hand/foot coordination  Spatial perception  Flexibility, strength & endurance Balance  Reaction & anticipation  Rhythm  Motor and sport skills | **Personal competencies:** Self-observation Self-critics  Self-efficacy  Identity Self-concept  “Big five” |
| **Social competencies:**  Cooperation  Interaction & communication  Mutual support  Empathy  Moral and ethical judgements |
| **Cognition:**  Perception & attention  Understanding structures and meanings  Strategic thinking  Problem solving  Planning, management  Memory & knovvledge |
| **Media literacy:**  Media knovvledge Self-regulated use  Active communication Setup & customization Maintenance  Trouble shooting Media design |
| **Emotions, motivation & volition:**  Emotional control  Stress control  Causal attribution |

**Kaynak:** (Nagorsky ve Wiemeyer, 2020).

**Tablo 1.1:** **Tablo Adı (Times New Roman- 12- Bold)**

Tablo altında **Kaynak** belirtilmelidir. **(**Times New Roman- 12**)**

Tablo içi yazılar; başlıklar (Times New Roman -10-**Bold**), yazılar ise (Times New Roman -10)

Tüm satır aralıkları 1**-** tablo başlıkları ile tablo arası 1.5 satır aralığı olmalıdır.

Bir sayfadan uzun olan tablolar tez metni içindebulunmak zorunda ise bir sayfa boyutunda (uygun bir yerden) bölünmelidir. Tablonun devamı bir sonraki sayfada **aynı tablo numarası ile ve aynı başlıkla verilmeli**; ancak, **tablo numarasından sonra “(Devam)”** ibaresi yazılmalıdır.





**Şekil 1.1:** Genel Spor Performans Modeli

metin, diyagram, yazı tipi, çizgi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

**Kaynak:** (Wiemeyer vd., 2016).

**Şekil 1.1:** Şekil Adı **(Times New Roman- 12) [Şekil adı ve Kaynak:**(**Times New Roman- 12- Bold)]**

Şekil altında **Kaynak** belirtilmelidir. **(Times New Roman- 12)**

**Şekil adı örnekteki gibi şeklin üst kısmına, kaynakça ise alt kısmına yazılır.**

## 

## 1.5. ESPOR VE FİZİKSEL AKTİVİTE

Fiziksel aktivite, iskelet kasları tarafından üretilen ve enerji harcamasıyla sonuçlanan herhangi bir bedensel hareket olarak tanımlanır (Caspersen vd., 1985).

………………………………………….

**Görsel 1.1**: Örnek Moba Oyunu Görüntüsü



**Görsel 1.1:** Görsel Adı (**Times New Roman- 12)**

**Görsel adı örnekteki gibi şeklin üst kısmına yazılır.**

**(Kendine ait görsellerde kaynak belirtmeye gerek yoktur.)**

### 1.8.2. FPS (Birinci Şahıs Nişancı)

# İKİNCİ BÖLÜM

# BÖLÜM İSMİ

## 2.1. BÖLÜM BAŞLIĞI

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 2.2. BÖLÜM BAŞLIĞI

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

# ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

# BÖLÜM BAŞLIĞI

## 3.1. BÖLÜM BAŞLIĞI

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 3.2. BÖLÜM BAŞLIĞI

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

# DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

# TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

## 4.1. TARTIŞMA

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 4.2. SONUÇ

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

## 4.4. ÖNERİLER

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni Tez Metni

……

…….

….

# EKLER

**Ek-1: Demografik Bilgiler Formu**

metin, ekran görüntüsü, sayı, numara, yazı tipi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, sayı, numara, yazı tipi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

**Ek-2: Stroop Testi TBAG Formu**

**metin, sayı, numara, ekran görüntüsü, diyagram içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

# KAYNAKÇA

(Times New Roman-12)

**Kurumsal Web Kaynakları / Raporlar**

Kurumsal Yazar. (Yıl, Ay Gün). *Başlık*. Erişim Adresi: URL

T.C. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı. (2017, 10 Mayıs). Dijital dünyada rekabet *E-spor ve topluluk yönetimi çalıştayı sonuç raporu*. Erişim Adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf>.

**Kitaplar (Basılı kitaplar ve editörlü kitap bölümleri)**

Yazar, A. A. (Yıl). *Kitap adı* (Baskı bilgisi). Yayın yeri: Yayınevi.

Akgün, N. (1994). *Egzersiz fizyolojisi* (1. Basım). İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.

**Tezler (Yayımlanmış/Yayımlanmamış Yüksek Lisans/Doktora Tezleri)**

Yazar, A. A. (Yıl). *Tezin başlığı italik yazılır: Alt başlık varsa bu da italik yazılır* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans/Doktora Tezi). Kurum Adı, Enstitü Adı.

İngilizce Tezlerde Yayımlanmamış Yerine Unpublished ibaresi kullanılmalıdır.

Aksun, O. (2022). *Enhancing the experience of esports spectating: A design study on competitive gaming and spectator interfaces* (Unpublished Master's Thesis). Middle East Technical University, Instıtute of Scıence.

**Akademik Dergi Makalesi**

Yazar, A. A., & Yazar, B. B. (Yıl). Makale başlığı sadece ilk harf büyük olacak şekilde yazılır. *Dergi Adı*, *Cilt No* (Sayı No), sayfa aralığı. https://doi.org/xxxxx *(eğer DOI varsa eklenir)*

Allen, M. S., & Laborde, S. (2014). The role of personality in sport and physical activity. *Current Directions in Psychological Science*, *23*(6), 460-465.

**Kitap (Türkçe):**

Yazar, A. A., & Yazar, B. B. (Yıl). *Kitap başlığı* (Baskı No.). Yayınevi Adı.

Bateson, P. P. G., & Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve innovasyon* (2. Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

**Dergi Makalesi**:

Yazar, A. A., Yazar, B. B., & Yazar, C. C. (Yıl). Makale başlığı. *Dergi Adı*, *Cilt No* (Sayı No), sayfa aralığı.

Bickmann, P., Wechsler, K., Rudolf, K., Tholl, C., Froböse, I., & Grieben, C. (2021). Comparison of reaction time between esports players of different genres and sportsmen. *International Journal of eSports Research (IJER)*, *1*(1), 1-16.

**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi:**

Yazar, A. A. (Yıl). *Tezin başlığı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kurum Adı, Enstitü Adı.

Can, S. (2007). *10-12 yaş grubundaki erkek tenisçiler, masa tenisçiler ve aynı yaş grubundaki sedanterlerin reaksiyon zamanlarının karşılaştırılması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

**İnternet Kaynağı:**

Yazar, A. A., Yazar, B. B., & Yazar, C. C. (Yıl, Ay Gün). Makale başlığı. *Web Sitesi Adı*. URL

**Not:** Yabancı kaynaklar için “Erişim adresi” yerine “Retrieved from” yazılır.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, 3 April). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”.* Retrieved from: <https://uwaterloo.ca/scholar/lnacke/publications/game-design-elements-gamefulness-defining-gamification>.

**Dergi Makalesi:**

Yazar, A. A., Yazar, B. B., & Yazar, C. C. (Yıl). Makale başlığı. *Dergi Adı*, *Cilt No* (Sayı No), sayfa aralığı.

Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, *9*(2), 1-21.

**Kitap**

Yazarın soyadı, adının ilk harfi. (Yıl). *Kitap adı* (Baskı numarası). Yayıncı.

Migliore, L., McGee, C., & Moore, M. N. (2021). *Handbook of esports medicine: Clinical aspects of competitive video gaming* (1st ed.). Berlin: Springer.

**Kamu Kurumu Tarafından Hazırlanan Raporlar**

Yazar (Kurum). (Yıl). *Eserin adı* (Yayın numarası). Yayıncı. URL

National Cancer Institute. (2019). *Taking time: Support for people with cancer* (NIH Publication No. 18-2059). U.S. Department of Health and Human Services, National Institutes of Health. <https://www.cancer.gov/publications/patient-education/takingtime.pdf>

**Bireysel Yazarlar Tarafından Hazırlanan Raporlar**

Yazar (Kurum). (Yıl). *Eserin adı* (Yayın numarası). Yayıncı. URL

Baral, P., Larsen, M., & Archer, M. (2019). *Does money grow on trees? Restoration financing in Southeast Asia*. Atlantic Council. <https://www.atlanticcouncil.org/in-depth-research-reports/report/does-money-grow-on-trees-restoring-financing-in-southeast-asia/>

**Örnek 2**: Stuster, J., Adolf, J., Byrne, V., & Greene, M. (2018). *Human exploration of Mars: Preliminary lists of crew tasks* (Report No. NASA/CR-2018-220043). National Aeronautics and Space Administration. <https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/20190001401.pdf>

**Gazete Yazısı (Online)**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl, Ay Gün). Başlık. *Gazetenin Adı*. URL  
Smith, J. (2020, May 5). The rise of esports in global entertainment. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/05/05/esports-rise.html>

**Kişisel Görüşme**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Kişisel görüşme, Ay Gün, Yıl)  
Doe, J. (Kişisel görüşme, January 15, 2022)

**Sosyal Medya Gönderisi**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl, Ay Gün). *Gönderi başlığı* [Tweet, Facebook gönderisi, vb.]. Sosyal Medya Platformu. URL  
Taylor, A. (2020, March 12). *Esports are taking over the world* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/EsportsFan/status/1234567890>

**Film / Dizi**  
Yönetmen Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl). *Film/Dizi adı* [Film]. Yapımcı Firma.  
Spielberg, S. (1993). *Jurassic Park* [Film]. Universal Pictures.

**YouTube Videosu**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl, Ay Gün). *Video başlığı* [Video]. YouTube. URL  
Klein, R. (2019, October 4). *The psychology of esports: How mental skills impact performance* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=abcd1234>

**Yazarı Olmayan Kaynak**  
*Başlık* (Yıl). Yayıncı. URL  
*The impact of digital games on education* (2018). Educational Games Journal. https://www.edgamesjournal.com/impact

**Blog Yazısı**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl, Ay Gün). *Blog yazısı başlığı*. Blog Adı. URL  
Miller, C. (2021, January 18). *The growing impact of esports in popular culture*. Gaming Trends. https://www.gamingtrends.com/esports-impact

**Mevzuat / Kanun / Yönetmelik**  
Adı, Y. (Yıl). *Kanun/Yönetmelik adı* (No. XXX). Yayıncı.  
Türkiye Cumhuriyeti. (2019). *Elektronik Sporlar Yönetmeliği* (No. 1234). Resmî Gazete.

**Mobil Uygulama**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl). *Uygulama adı* (Sürüm No.) [Mobil uygulama]. Yayıncı. URL  
Sony, T. (2021). *Esports Arena* (Version 2.3) [Mobile application]. Sony Interactive. <https://apps.apple.com/app/esports-arena>

**Sözlük / Ansiklopedi Maddesi**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl). Madde başlığı. İçinde *Sözlük/Ansiklopedi Adı* (Sayı, sayfa numarası). Yayıncı.

Smith, J. (2018). Esports. İçinde *The Oxford Dictionary of Sports* (134-136). Oxford University Press.

**Veri Seti / İstatistiksel Rapor**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl). *Veri seti adı* (Sürüm No.) [Veri seti]. Yayıncı. URL  
Lee, S. (2020). *Global esports participation data* (Version 2.0) [Data set]. Esports Research Group. https://www.esportsresearch.com/dataset

**Tek Yazarlı Dergi Makalesi Örnek:**

Kaya, A. (2005). Ruh sağlığını etkileyen faktörler. *Sosyal Psikoloji Dergisi, 25*(45), 35-50.

**İki Yazarlı Dergi Makalesi Örnek:**

Klimoski, R., & Palmer, D. (1993). The ADA and the hiring process in organization. *Consulting Psychology Journal, 45*(2), 10-36.

**Dört ve Daha Fazla Yazarlı Dergi Makalesi Örnek:**

Morera, O. F., vd. (2006). Social problem solving predicts decision making styles. *Personality and Individual Differences, 41*(67)*,* 307-317.

# 

**Yayımlanmış/Yayınlanmış Konferans Bildirisi (Conference Proceeding References)**

**1.Dergide Yayımlanmış Konferans Bildirisi**

Duckworth, A. L., Quirk, A., Gallop, R., Hoyle, R. H., Kelly, D. R., & Matthews, M. D. (2019). Cognitive and noncognitive predictors of success. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, *USA*, *116*(47), 23499–23504. <https://doi.org/10.1073/pnas.1910510116>

**2. Kitap Olarak Yayımlanmış Konferans**

Kushilevitz, E., & Malkin, T. (Eds.). (2016). *Lecture notes in computer science: Vol. 9562. Theory of cryptography*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-49096-9>

**3. Kitap Bölümü Olarak Yayımlanmış Bildiri**

Bedenel, A.-L., Jourdan, L., & Biernacki, C. (2019). Probability estimation by an adapted genetic algorithm in web insurance. In R. Battiti, M. Brunato, I. Kotsireas, & P. Pardalos (Eds.), *Lecture notes in computer science: Vol. 11353. Learning and intelligent optimization* (pp. 225–240). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-05348-2_21>

**Sunulmuş Konferans Bildirisi (Conference Presentation References)**

Yazarlar. (Yıl, Ay Gün–Ay Gün). Başlık [Sunum türü]. Konferans Adı, Yer, Ülke. URL

Evans, A. C., Jr., Garbarino, J., Bocanegra, E., Kinscherff, R. T., & Márquez-Greene, N. (2019, August 8–11). *Gun violence: An event on the power of community* [Conference presentation]. APA 2019 Convention, Chicago, IL, United States. <https://convention.apa.org/2019-video>

**Podcast**  
Yazar Soyadı, Adının Baş Harfleri. (Yıl, Ay Gün). *Bölüm başlığı* [Audio podcast]. Podcast adı. Yayıncı. URL

Johnson, P. (2021, August 10). *Esports and the future of competitive gaming* [Audio podcast]. The Esports Podcast. https://www.esportspodcast.com/episode15

# Kılavuzda yer almayan ve burada örnek gösterimi olmayan kaynak gösterimlerini için bakınız: <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples>

# DİZİN

-D-

Dijital, x, xiii, 5, 8, 14, 17, 46, 49, 50

-E-

Espor, v, vi, xvi, 1, 6, 7, 9, 10, 41

-M-

MOBA, x, xvi, 14, 15, 48

-O-

Oyun, x, xvi, 1, 5, 15, 46, 49

-P-

Performans, vi, xiv, 7, 10

-R-

Reaksiyon, vi, x, xi, xiii, xiv, xv, 11, 13, 14, 20, 21, 28, 29, 32, 34, 35, 37, 39

-S-

Spor, v, x, xiv, xv, 1, 10, 13, 14, 18, 46, 49, 50, 51

Stroop Testi, v, vi, xi, xiii, xiv, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 45, 49

Akademik tezlerde dizin (indeks), okuyucunun belirli kavramlara hızlıca ulaşabilmesini sağlamak amacıyla hazırlanır. Anahtar kavramlar alfabetik sıraya göre dizilir ve her terimin geçtiği sayfa numaraları belirtilir. Sayfa numaraları hem metin içi numaralandırmayı (1, 5, 14 vb.) hem de önsöz, içindekiler gibi Roma rakamıyla numaralandırılan kısımları (v, xiii, xiv vb.) kapsar. Dizin, tez sonunda yer alır ve kavramlara erişimde akademik kullanım kolaylığı sunar. (Times New Roman-12)