



e-ISSN: 2630-631X

Article Type

Research Article

Subject Area

Sports Sciences

Vol: 8

Issue: 58

Year: 2022

Pp: 712-718

Arrival

21 February 2022

Published

30 April 2022

Article ID 58301

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.3157/6/smryj.58301>**How to Cite This Article**

Sarper Kahveci, M.;
Çakmak, G. & Karagün,
E. (2022). "Profesyonel
Sporcuların Teknoloji
Bağımlılığına İlişkin
Metaforları",
International Social
Mentality and Researcher
Thinkers Journal,
(Issn:2630-631X) 8(58):
712-718



Social Mentality And
Researcher Thinkers is
licensed under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License.

Profesyonel Sporcuların Teknoloji Bağımlılığına İlişkin Metaforları

Metaphors Of Professional Athletes About Technology Addiction

Müge SARPİER KAHVECİ¹ Gökhan ÇAKMAK² Elif KARAGÜN³ ¹ Arş. Gör.; Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi / Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Kocaeli/Türkiye² Arş. Gör.; Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Kocaeli/Türkiye³ Prof. Dr.; Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü, Kocaeli/Türkiye

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, profesyonel sporcuların teknoloji bağımlılığına ilişkin metaforlarının incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda daha önceden belirlenmiş ölçütleri taşıyan bütün durumları gözden geçirmek olarak tanımlanan amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Bunun için de profesyonel seviyede herhangi bir spor branşını yapıyor olmak araştırmanın ölçütü olarak belirlenmiştir. Çalışmaya atletizm badminton, futbol, taekwondo gibi 17 farklı spor branşından gönüllü toplam 100 sporcu katılmıştır. Eksik veya anlamsız ifadeler kullanılması nedeniyle 21 katılımcının anketleri araştırmadan çıkartıldığından toplamda 79 anket değerlendirilmiştir. Veriler araştırmacılar tarafından anket formu aracılığıyla çevrimiçi ve yüz yüze toplanmıştır. İki bölümden oluşan anket formunun ilk bölümde katılımcıların sosyo-demografik özellikleri sorgulanırken; ikinci bölümde teknoloji bağımlılığı kavramına ilişkin metaforları belirlemek amacıyla "Teknoloji bağımlılığı benzer, çünkü....." şeklinde açık uçlu boşluk doldurmaları istenmiştir. Geçerli kabul edilen 79 cevap SPSS programı ile analiz edildiğinde 47 farklı metafor oluştuğu görülmüştür. Daha sonra katılımcıların teknoloji bağımlılığına ilişkin cevapları yüzde frekans analizine tabi tutulmuştur. Akabinde birbirine yakın olan cevaplar gruplandırılmış ve "bağımlılık", "olumlu durum" "olumsuz durum", "canlı varlık", "hastalık", "kötü ortam/nesne", "yiyecek" ve "hissizleşme" şeklinde 8 kategori oluşturulmuştur. Araştırma bulgularına bakıldığında; katılan sporcuların %55'i kadın, %45'i erkeklerden oluşmaktadır. Araştırmaya toplam 17 farklı branştan sporcu katılmıştır. Bu sporculardan %46,3'ü milli sporcu %73,8'i üniversite mezunu, %57,5'i günde 3-4 saatini sosyal medya kullanarak geçirdiği görülmüştür. Katılımcıların en çok kullandığı sosyal medya platformu Instagram'dır. Sporcuların teknoloji bağımlılığına ilişkin kullandıkları metaforlar incelendiğinde; en fazla "bağımlılık" kategorisi altında toplanan metaforları kullandıkları, ardından "canlı varlık" kategorisi, "kötü ortam/nesne" kategorisi ve "hastalık" kategorisi altında toplanan metaforları kullandıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Profesyonel, Sporcu, Teknoloji, Bağımlılık, Metafor, Milli Sporcu

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the metaphors of professional athletes about technology addiction. In accordance with this purpose, criterion sampling method has been preferred from the purposeful sampling methods defined as reviewing all the situations that carry the previously determined criteria. For this reason, doing any sports branches professionally has been determined as the criterion of the research. 100 volunteer athletes from 17 different sports branches such as athletics badminton, football, taekwondo has been participated in the study. Since the questionnaires of 21 participants have been excluded from the study due to being used of incomplete or meaningless expressions, 79 questionnaires have been evaluated in total. The data have been collected online and face-to-face by the researchers through the questionnaire. In the first part of the two-part questionnaire, the socio-demographic characteristics of the participants have been questioned while they have been asked to fill an open-ended gap in the form of "Technology addiction is parallel to because" in order to determine the metaphors related to the concept of technology addiction in the second part. When 79 answers considered valid have been analyzed with the SPSS program, it has been seen that 47 different metaphors have been formed. Then, the participants' answers about technology addiction have been subjected to percentage frequency analysis. Subsequently, the answers that are close to each other have been grouped and 8 categories have been created in the form of "addiction", "positive situation", "negative situation", "living being", "disease", "bad environment/object", "food" and "numbness". According to the results of the research; 55% of the participating athletes are women and 45% are men. Athletes who are from 17 different branches have been participated in the study in total. Of these athletes, 46.3% are national athletes, 73.8% are graduates, and it has been seen that 57.5% spend 3 - 4 hours a day using social media. The most used social media platform of the participants is Instagram. When the metaphors used by athletes about technology addiction are examined; it has been observed that they use metaphors that are most collected under the category of "addiction", followed by metaphors that are collected under the category of "living being", the category of "bad environment/object" and the category of "disease".

Key words: Professional, Athlete, Technology, Addiction, Metaphor, National Athlete

GİRİŞ

Bağımlılık, kişinin kullandığı nesne ya da madde üzerindeki kontrolünü kaybederek onsuz olamamanın yanı sıra iradesinin ortadan kalkması, kullanımında yaşamının önemli bir bölümünü kaplaması, zorunlu işler dışında kalan tüm zamanını ve gelirini bu madde ya da eylem için harcaması hali olarak tanımlanmıştır (Dinç, 2015). Bağımlılığın kökeninde ise; psikolojik- ruhsal, biyolojik ve sosyal kültürel nedenlerin yer aldığı



bildirilmiştir (Akkaş, 2019). Geçmişe bakıldığında; sigara, alkol, uyuşturucu benzeri maddelerin kullanılması bağımlılık olarak değerlendirilirken, son yıllarda kumar, egzersiz, yeme, uyuma gibi bazı davranışlar yine bilgisayar, internet, çevrimiçi oyun, tablet kullanımı, akıllı telefon gibi teknolojik aletler ya da uygulamalarla birlikte anılmaktadır ve bu teknolojilerin aşırı kullanım durumunun ise teknoloji bağımlılığına yol açtığı bildirilmiştir (Ektiricioğlu vd., 2020).

Teknoloji bağımlılığı, bilgisayar, internet ve televizyon bağımlılıklarını kapsayan genel bir kavram olarak ele alınmaktadır (Karadağ ve Kılıç, 2019). Hızla gelişen ve dijitalleşen dünyada, ekranların her yaş grubunun yaşamına gün geçtikçe entegre olması da bu bağımlılığı destekler bir hal almıştır. Dijital ortamlarda çok kısa sürede farklı kaynaklardan büyük hacimde veri üretilmektedir. Üretilen bilginin de git gide artması nedeniyle tüketicilerin dikkatini çekebilmek adına pazarda bulunan şirketler arasında ciddi rekabet yaşandığı bildirilmiştir (Ertemel ve Aydın, 2018).

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin çıkarttığı ve Ruhsal Bozuklukların Tanı konmasında kullanılan el kitapçığına göre internet bağımlılığı belirtileri; zihinsel açıdan meşgul olma, geri çekilme belirtileri, giderek artan zaman, kontrol yitimi ve başarısız denemeler, olumsuz durumlara rağmen devam etme durumu, günlük aktivitelerden feragat, kaçınma durumları, uyarı durumları ve son aşamanın ise önemli süreçlerin ikinci plana atılması şeklinde belirlenmiştir. Dünya Sağlık Örgütü'ne (WHO) göre oyun bağımlılığı semptomları, oyun oynama sıklığı, oyun oynama yoğunluğu, oyun oynama süresi, aktiviteler arasındaki öncelik sıralaması ve olumsuz durumlara rağmen devam edilmesi durumu olarak belirlenmiştir (Küçükvardar ve Tıngöy, 2018).

İçerisinde pek çok unsuru bulunduran spor, bireyleri sağlıklı olmaya sevk eden en önemli araçlardan biridir. Bir yandan da aslında teknolojik gelişmeler ve kitle iletişim araçlarının sayesinde sportif olayları izleme ve erişim sağlama gibi durumlar kolaylaşmıştır. Bugün Japonya'da yapılan son olimpiyatların sadece Amerika'dan izlenme oranı 15.1 milyondur (Tang ve Cooper, 2022). Ancak bir yandan da sosyal medya vb. teknolojik olayların hızla gelişmesi özellikle genç ve orta yaş grubunu etkisi altına aldığı durumdadır. Hatta şirketler, davranışsal psikolojinin nimetlerinden de yararlanarak geliştirdikleri teknikler sayesinde alışkanlık yapan ürünler tasarlayıp kitlelerin ekran başında geçirdiği süreyi arttırmıştır (Eyal, 2014). Ergenler için de çağın hastalığı olarak nitelendirilmiştir (Ektiricioğlu ve ark. 2020). Tüm bu bilgiler ışığında dünyada artık bir problem olma yolunda görülme sayıları artış gösteren teknolojik araçlara yönelik bağımlılıklarda da artış olması nedeniyle sporcuların da teknolojik bağımlılığa ilişkin metaforları araştırılmak istenmiştir. Sporcular bütün olumsuzluklara rağmen içinde bulunduğumuz dönemde hareketsiz kalmak yerine, düzenli spor yapmayı tercih etmişlerdir. Artık sporun da dijitalleşmeye başladığı dönemde Spor profesyonellik düzeyde sürdüren bireylerin bilinç altında teknoloji bağımlılığına ilişkin düşünceleri metafor aracılığıyla ortaya konulması istenmiş ve ana amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- ✓ Farklı branşlarda profesyonel olarak spor yapan bireylerin teknolojik bağımlılık kavramına ilişkin metaforları nelerdir?
- ✓ Profesyonel sporcuların “teknolojik bağımlılık” a ilişkin metaforlarında ortaya çıkan temalar nelerdir?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılarak yapılmıştır. Fenomenoloji araştırmalarında genellikle bir olguya yönelik kişilerin algılarını ortaya çıkartma ve yorumlanmasının amaçlandığı belirtilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Metafor kullanılarak yapılan araştırmalar ise bir konu üzerindeki algı ve düşüncelerin ortaya çıkarılmasında kullanıldığı bildirilmiştir (Yetim ve Kalfa, 2019). Literatürdeki bu bilgiler göz önüne alınarak günümüzde çok fazla söz edilen teknoloji bağımlılığına ilişkin düşünceler de metafor kullanılarak araştırılmak istenmiştir.

Çalışma Grubu

Bu araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Ölçüt örnekleme daha önceden belirlenmiş ölçütleri taşıyan tüm durumları gözden geçirmektedir ve bu ölçüt ya da ölçütler araştırmacılar tarafından belirlenebilir (Başaran, 2017). Profesyonel seviyede herhangi bir spor branşını yapmış ya da yapıyor olmak araştırmaya dahil olma ölçütü olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunu atletizm badminton, futbol, taekwondo gibi 17 farklı spor branşından olan ve gönüllü olarak araştırmaya katılmak isteyen toplam 100 katılımcı oluşturmuştur. Eksik veya anlamsız ifadeler kullanılması nedeniyle 21 katılımcının cevapları araştırmaya dahil edilmemiştir. Bu nedenle toplamda 79 anket değerlendirilmiştir.

Çalışma grubu 44'ü kadın (%55), 36'sı erkek (%45) katılımcıdan oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalamaları 27,80±7,70 olup spor yılı ortalamaları ise 11,43±7,31'dir. Araştırmaya toplam 17 farklı branştan sporcu

katılmıştır. Bu sporculardan 37'si (%46,3) milli sporcudur. Katılımcıların çoğu (%73,8) üniversite mezunudur. Ayrıca %57,5'i günde 3-4 saatini sosyal medya kullanarak geçirdiğini beyan etmiştir. Katılımcıların en çok kullandığı sosyal medya platformu Instagram'dır.

Verilerin Toplanması

Veriler araştırmacılar tarafından anket formu aracılığıyla çevrimiçi ve yüz yüze toplanmıştır. Anket formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcıların sosyo-demografik özelliklerini (cinsiyet, yaş, sporcu geçmişleri vb.) öğrenmeye yönelik sorular yer alırken ikinci bölümde teknoloji bağımlılığı kavramına yönelik algılarını öğrenmek amacıyla hazırlanmış açık uçlu bir soru yer almaktadır. Anket formunun ikinci bölümünde katılımcılardan “*Teknoloji bağımlılığı benzer, çünkü.....*” şeklindeki soruda yer alan boşlukları doldurmaları istenmiştir. Bu bölümde ayrıca metafor çalışmasıyla ilgili bilgi verilmiş ve örnek oluşturması adına bir metafor cümlesi katılımcılarla paylaşılmıştır.

Verilerin Analizi

İçerik analizi tekniği kullanılarak veriler analiz edilmiştir. İçerik analizi, mevcut verileri açıklayabilecek kavram ve ilişkilere ulaşmayı amaçlamaktadır. Ayrıca içerik analiziyle nicel yöntemlerle anlaşılması kolay olmayan kavramları araştırmak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu çalışmada da içerik analiziyle veriler kavramsal kategorilere ayrılmış ve oluşturulan örüntülerle bulgular yorumlanmaya çalışılmıştır. Katılımcılardan elde edilen ve geçerli kabul edilen 79 cevap analiz edilmiştir. Verilerin analizinde Microsoft Excel ve SPSS 25.0 paket programları kullanılmıştır. SPSS programı ile katılımcılara ait sosyo-demografik bilgiler analiz edilmiştir. Microsoft Excel programında ise araştırma sonucunda elde edilen metaforların sıralanması bir araya getirilmesi işlemleri yapılmıştır. Toplamda 47 farklı metafor olduğu görülmüştür. Daha sonra katılımcıların teknoloji bağımlılığına ilişkin cevapları yüzde frekans analizine tabi tutulmuştur. Akabinde birbirine yakın olan cevaplar gruplandırılmış ve kategoriler oluşturulmuştur. Bu işlem neticesinde cevaplar toplamda 8 kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler “bağımlılık, olumsuz durum, canlı varlık, hastalık, kötü ortam/nesne, yiyecek ve hissizleşmedir.”

Araştırmanın Güvenirliği ve Geçerliliği

Araştırmanın güvenirliliğini arttırmak ve yanlılığını azaltmak için tüm veriler araştırmacılar tarafından ayrı ayrı incelenmiş metaforlar ve metaforların yer alacağı kategoriler oluşturulmuştur. Ayrıca uzman görüşü alınmış ve oluşturulan kategoriler uzman görüşlerine göre tekrardan gözden geçirilmiştir. Araştırmanın güvenirliliğini hesaplanırken Miles ve Huberman (2019) tarafından geliştirilen (Güvenirlik= Görüş birliği / [Görüş birliği+Görüş ayrılığı] x 100) uyum yüzdesi formülü kullanılmıştır. Bu hesaplama sonrasında uyum yüzdesinin %80'in üzerinde çıkması durumunda araştırma güvenilir kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 2019). Yapılan hesaplama sonrasında uyum yüzdesi %90 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca araştırmacılar nitel araştırmayı bilen ve daha önce nitel araştırmalarda yer alan kişilerdir. Bu durum güvenirliliği arttırmaktadır.

Nitel araştırmalarda geçerlik, olguyu olduğu şekliyle ve objektif bir şekilde elde etmesi olarak ifade edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmanın geçerliliğini sağlamak için araştırma aşamaları tek tek ve ayrıntılı olarak açıklanmış ve hangi aşamalardan geçildiği açık bir şekilde ortaya koyulmuştur. Katılımcıların ifadeleri orijinalliği korunarak verilmiş ve oluşturulan kategorilere uygun olarak üçer örnek cümleye yer verilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığına yönelik olarak oluşturdukları metaforlar, bu metaforlara ait kategoriler ve örnek cümleler tablolar halinde verilerek yorumlanmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların Teknoloji Bağımlılığına Yönelik Oluşturduğu Metaforlar

Metafor	n	Metafor	n	Metafor	n
Sigara bağımlılığı	17	Bataklık	1	Sakız	1
Madde bağımlılığı	9	Diken	1	Sanal parmaklık	1
Alkol	5	Dizi	1	Sosyalleşme	1
Kanser	3	Emzik	1	Sürü	1
Çukur	2	En sevilen yemek	1	Süt emen bebek	1
Tembellik	2	Hastalık	1	Şeker yemek	1
Zehir	1	Hipnoz	1	Tek başına bir adaya düşme	1
Sevgili	1	Hissizlik	1	Tuzlu çekirdek yemek	1
Kurtçuk	1	İnsan	1	Ucu bir yere bağlı olmayan bir zincire bağlı fil	1
İşkence	1	Kapitalizm	1	Uyku	1
Bitkisel Hayat	1	Karanlık	1	Virüs	1
Telefon	1	Karbonhidrat	1	Yalnızlık	1
Araştırma	1	Kene	1	Yemek yeme	1
At yarışı oynamak	1	Kör olmak	1	Yeni telefon almak	1

Bağımlılık	1	Obsesif Kompulsif	1	Yenilik	1
Başsız insan	1	Olumsuzluk	1	TOPLAM	79

Katılımcıların teknoloji bağımlılığına yönelik toplam 47 farklı metafor oluşturduğu görülmüştür. Bu metaforlardan en çok kullanılanlar sigara bağımlılığı (17), madde bağımlılığı (9), alkol (5), kanser (3), çukur (2) ve tembellik (2) metaforlarıdır.

Tablo 2. Anlamları Açısından Metafor Kategorileri, Kullanılan Metaforlar, Metafor Sayıları, Frekansları ve Yüzdeleri

Kategori Adı	Metaforlar	Farklı Metafor Sayısı	Frekans	Yüzde
Bağımlılık	Sigara bağımlılığı, madde bağımlılığı, alkol, telefon, at yarışı oynamak, bağımlılık, yeni telefon almak, dizi, emzik	9	37	%46,8
Canlı Varlık	İnsan, sevgili, başsız insan, süt emen bebek, sürü, kene, kurtçuk	7	7	%8,9
Hastalık	Kanser, obsesif kompulsif, hastalık, virüs, bitkisel hayat	5	7	%8,9
Hissizleşme	Tembellik, uyku, kör olmak, hissizlik, hipnoz	5	5	%6,3
Kötü Ortam/Nesne	Çukur, bataklık, zehir, karanlık, sanal parmaklık, diken	6	7	%8,9
Olumlu Durum	Yenilik, sosyalleşme, araştırma	3	3	%3,8
Olumsuz Durum	Kapitalizm, olumsuzluk, ucu bir yere bağlı olmayan bir zincire bağlı fil, tek başına bir adaya düşme, yalnızlık, işkence	6	7	%8,9
Yiyecek	Şeker yemek, tuzlu çekirdek yemek, en sevilen yemek, yemek yeme, sakız, karbonhidrat	6	6	%7,6
TOPLAM		47	79	%100

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların en çok bağımlılık kategorisi altında değerlendirilen metaforlar ürettiği görülebilir. Katılımcılar bağımlılık kategorisi altında 9 farklı metafor üretmiş ve toplamda 37 kez bu metaforlar tekrar edilmiştir. Bu sayı oluşturulan metaforların %46,8'ine tekabül etmektedir.

Tablo 3. Kategoriler ve Örnek Cümleler

Kategori	Örnek Cümleler
Bağımlılık	Teknoloji bağımlılığı at yarışı oynamaya benzer çünkü içerisine girdikçe çıkılamaz hale gelir. Teknoloji bağımlılığı alkol bağımlılığına benzer çünkü çok aşırısı bedene ve ruha zarar verir. Teknoloji bağımlılığı uyuşturucuya benzer çünkü ondan kurtulmak imkansızdır.
Canlı Varlık	Teknoloji bağımlılığı süt emen bebeğe benzer çünkü engel olmadıkça ardı arkası kesilmez. Teknoloji bağımlılığı kurtçuğa benzer çünkü zamanınızı yer bitirir. Teknoloji bağımlılığı insana benzer çünkü bir şeye ne kadar fazla bağlı kalırsan o kadar zararda olursun. Teknoloji bağımlılığı hastalığa benzer çünkü ölümcüldür.
Hastalık	Teknoloji bağımlılığı kansere benzer çünkü kanserin vücudu ele geçirdiği gibi tüm beyni ele geçirir. Teknoloji bağımlılığı hastalığa benzer çünkü ölümcüldür.
Hissizleşme	Teknoloji bağımlılığı uykuya benzer çünkü geçen zaman anlaşılmaz. Teknoloji bağımlılığı duyusuzluğa benzer çünkü insanların algılarını kapatır. Teknoloji bağımlılığı tembelliğe benzer çünkü devamlı oylar.
Kötü Ortam/Nesne	Teknoloji bağımlılığı çukura benzer çünkü fark etmeden bizi içine çeker. Teknoloji bağımlılığı sanal parmaklıklara benzer çünkü oraya hapsolursunuz. Teknoloji bağımlılığı zehirli suya benzer çünkü ne kadar çok içersen o kadar çok kötüleşirsin. Teknoloji bağımlılığı yeniliğe benzer çünkü hep yenilenir.
Olumlu Durum	Teknoloji bağımlılığı sosyalleşmeye benzer çünkü günümüzün sosyalleşme ihtiyacı teknoloji yoluyla gideriliyor. Teknoloji bağımlılığı araştırmaya benzer çünkü araştırmadan bir şey öğrenemeyiz.
Olumsuz Durum	Teknoloji bağımlılığı kapitalizme benzer çünkü seni istediği gibi yönlendirme gücüne sahiptir. Teknoloji bağımlılığı bir adaya tek başına düşmeye benzer çünkü seni yalnızlaştırır. Teknoloji bağımlılığı işkenceye benzer çünkü canınızı yakar.
Yiyecek	Teknoloji bağımlılığı tuzlu çekirdek yemeye benzer çünkü dudakların pişer ama bırakamazsın. Teknoloji bağımlılığı sakıza benzer çünkü beyni eritir. Teknoloji bağımlılığı karbonhidrata benzer çünkü yedikçe yiyip kendi sonunu kendin hazırlarsın.

Tablo 3'te her bir kategoriye ait üçer metafor seçilmiş ve orijinallliği değiştirilmeden verilmiştir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırma bulgularına göre araştırmamıza katılan sporcuların teknoloji bağımlılığına yönelik olarak toplamda 47 farklı metafor oluşturdukları görülmüştür. Bu metaforlar anlamsal açıdan incelenmiş ve birbirine yakın olanlar bir araya getirilerek toplamda 8 farklı kategoride incelenmiştir.

Bağımlılık kategorisinde katılımcıların 9 farklı metafor ürettiği görülmüştür. Bu metaforlar “sigara bağımlılığı, madde bağımlılığı, alkol, telefon, at yarışı oynamak, bağımlılık, yeni telefon almak, dizi, emzik” şeklindedir. Bu kategori altında değerlendirilen toplam 38 metafor toplam metaforların %46,8'ini oluşturmaktadır. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını bağımlılık yapabilen diğer şeyler ile benzer olduğu ve içinden çıkılması güç bir durum olarak gördükleri söylenebilir. Yapılan bir çalışmada ilkökul öğrencilerinin teknolojiyi sigara ve alkole benzettiği ve bağımlılık

yaratan bir unsur olarak gördüklerine yönelik metaforlar ürettiği görülmüştür (Özyurt ve Badur, 2020). Bir başka çalışmada ise katılımcılar teknolojiyi uyuşturucu bağımlılığı metaforu ile açıklamışlardır (Yılmaz vd., 2016).

Canlı varlık kategorisinde katılımcıların 7 farklı metafor ürettiği görülmüştür. Bu metaforlar “insan, sevgili, başsız insan, süt emen bebek, sürü, kene, kurtçuk” şeklindedir. Toplam metaforların %8,1’i bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını canlı varlıklara duyulan bağımlılık ile benzeştirdikleri söylenebilir. Küçük ve Yalçın (2014) tarafından yapılan çalışmada öğretmen adaylarının teknoloji ile ilgili “kalp” ve “aşk” metaforlarını oluşturduğu görülmüştür. Bu kategori için verilen örnek cümleler incelendiğinde katılımcıların canlı varlıklarla ilgili olumsuz durumları belirttiği görülebilir.

Hastalık kategorisinde katılımcıların “Kanser, obsesif kompulsif, hastalık, virüs, bitkisel hayat” olmak üzere 5 farklı metafor ürettiği tespit edilmiştir. Toplam metaforların %8,1’i bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını çeşitli hastalıklar ya da hastalık yapabilecek öğeler ile benzer gördükleri söylenebilir. Bu kategori altında verilen metaforlarda katılımcıların teknoloji bağımlılığını insan hayatını olumsuz bir şekilde etkileyen ya da tehlikeye sokabilecek hastalıklara benzettikleri görülmüştür.

Hissizleşme kategorisinde katılımcıların 5 farklı metafor oluşturduğu görülmüştür. Bunlar, “tembellik, uyku, kör olmak, hissizlik, hipnoz” şeklindedir. Toplam metaforların %6,3’ü bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını insanı hissizleştiren, kendinden uzaklaştıran bir unsura benzettikleri görülmüştür. Batur ve Uygun (2012) teknolojik araçların aşırı kullanımının insanı tembelleştireceğini ifade etmiştir. Katılımcılar oluşturduğu metaforlar da bu bilgiyi destekler niteliktedir. Katılımcıların ifadelerinden yola çıkarak teknoloji bağımlılığının insanı bir akış haline soktuğu ve geçen zamanın farkedilmediği söylenebilir.

Kötü Ortam/Nesne kategorisinde katılımcılar 6 farklı metafor oluşturmuşlardır. Bu metaforlar “Çukur, bataklık, zehir, karanlık, sanal parmaklık, diken” şeklindedir. Toplam metaforların %8,1’i bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını içinden çıkılması zor olan durum veya yerlere benzettikleri söylenebilir. Teknoloji bağımlılığı ile birey farkında olmasa bile teknolojik araç-gereçlerden uzak kalamaz hale gelebilir. Bu noktada özellikle sanal parmaklık metaforu bir hayli anlamlı ve soyut bir metafor olması nedeniyle ilgi çekicidir. Bu metafora teknoloji bağımlılığı hapsolmak ile benzeştirilmiştir.

Olumlu durum kategorisinde “yenilik, sosyalleşme, araştırma” olmak üzere 3 farklı metafor oluşturulduğu görülmüştür. Toplam metaforların %3,8’i bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını pozitif bir şekilde değerlendirdikleri görülebilir. Teknolojinin cazip yönleri bu kategoride ön plana çıkmıştır. Bakıldığında teknolojik gelişmelerin hayatımızı kolaylaştıran yeniliklere yol açtığı aşikardır. Özellikle sosyal medya platformları aracılığıyla insanlar birbirleriyle iletişim kurabilmekte ve birbirlerinden haberdar olabilmektedir. Bu durumun kişilerarası ilişkilerin kurulması, devam ettirilmesi ve bireyin topluma kazandırılmasında kritik katkılar sağladığı belirtilmiştir (Chayko, 2014). Ayrıca herhangi bir konuda bilgi edinmek istediğinizde arama motorları aracılığıyla çok rahat bir şekilde bilgiye ulaşılabilir. İnternetin yaygınlaşması da bir teknolojik gelişme olarak görülmektedir. Nitekim öğretmen adaylarıyla yapılan bir çalışmada teknolojinin yaşam kalitesini kolaylaştıran bir öğe olarak görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır (Gök ve Erdoğan, 2010).

Olumsuz durum kategorisinde katılımcıların 6 farklı metafor oluşturduğu görülmüştür. Bu metaforlar “Kapitalizm, olumsuzluk, ucu bir yere bağlı olmayan bir zincire bağlı fil, tek başına bir adaya düşme, yalnızlık ve işkencedir”. Toplam metaforların %8,1’i bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını insana zarar verebilecek çeşitli olumsuz durumlar ile benzer gördükleri söylenebilir. Nitekim yapılan bir çalışmada teknoloji bağımlısı bireylerin kişilerarası ilişkilerde yalnızlaşma ve toplumdan soyutlanma problemleri yaşadığı vurgulanmıştır (Ögel, 2012). Ayrıca bu kişilerde sosyal bağlılığın zayıfladığı söylenebilir (Savcı ve Aysan, 2017).

Yiyecek kategorisinde katılımcılar “şeker yemek, tuzlu çekirdek yemek, yemek yeme, sakız, karbonhidrat, en sevilen yemek” şeklinde toplam 6 farklı metafor oluşturmuşlardır. Toplam metaforların %7,6’sı bu kategoridedir. Bu kategoride oluşturulan metaforlar incelendiğinde araştırmaya katılan sporcuların teknoloji bağımlılığını çeşitli gıda maddelerinin yarattığı bağımlılıklar ve verdiği zararlar ile benzer gördükleri söylenebilir. İnsanların hayatta kalmak için yemek yemesi gerektiği gibi mevcut bilgi toplumlarına katılmak için de belirli bir düzeyde teknoloji kullanımı gereklidir (Sutton, 2017). Ancak bu kategoride oluşturulan

metaforlar olumsuz durumları anlatmaktadır. Yiyeceklerin yarattığı tekrar tüketim arzusu ile teknolojinin yarattığı insanı kendine çekme durumu birbirine benzetilmiştir.

Sonuç olarak katılımcıların teknoloji bağımlılığı ile ilgili oluşturduğu 47 metafordan yalnızca 3 tanesinin olumlu yönde olduğu görülmüştür. Katılımcıların genel itibarıyla olumsuz metaforlar ürettiği görülmüştür. Olumsuz metaforlar incelendiğinde katılımcıların teknoloji bağımlılığını insan hayatına zarar veren bir bağımlılık türü olarak gördüklerini söylemek mümkündür. Sonraki çalışmalar için daha kalabalık bir örneklem grubuna ulaşarak farklı branşlardan sporcuların ürettiği metaforları birbirleriyle karşılaştırması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Akkaş, İ. (2019). Teknoloji Bağımlılığı, Eğitim Yayınevi, Konya.

Başaran, Y. (2017). “Sosyal Bilimlerde Örnekleme Kuramı”, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5(47): 480-495.

Batur, Z. & Uygun, K. (2012). “İki Neslin Bir Kavram Algısı: Teknoloji”, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 5(1): 74-88.

Chayko, M. (2014). “Techno-Social Life: The Internet, Digital Technology, and Social Connectedness”, Sociology Compass, 8(7): 976-991.

Dinç, M. (2015). “Teknoloji Bağımlılığı ve Gençlik”, Gençlik Araştırmaları Dergisi, 3(3): 31-65.

Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H. & Yüksel, R. (2020). “Ergenlerde Çağın Hastalığı: Teknoloji Bağımlılığı”, Arşiv Kaynak Tarama Dergisi, 29(1): 51-64.

Ertemel, A. V. & Aydın, G. (2018). “Dijital Ekonomide Teknoloji Bağımlılığı ve Çözüm Önerileri”, Addicta: The Turkish Journal on Addictions, 5(4): 665-690.

Eyal, N. (2014). Hooked: How to Build Habit-Forming Products, Penguin, New York.

Gök, B. & Erdoğan, T. (2010). “Investigation of Pre-service Teachers’ Perceptions About Concept of Technology Through Metaphor Analysis”, Tojet: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 9(2): 145-160.

Karadağ, E. & Kılıç, B. (2019). “Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerdeki Teknoloji Bağımlılığı”, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 11(Suppl 1): 101-117.

Küçük, M. & Yalçın, Y. (2014). “Turkish Elementary School Teacher Candidates’ Technology Metaphors”, Turkish Journal of Teacher Education, 3(1): 53-63.

Küçükvardar, M. & Tıngöy, Ö. (2018). “Teknoloji Bağımlılığının Semptomlar Temelinde İncelenmesi”, AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi, 9(35): 111-123.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2019). Nitel Veri Analizi, (Çev.: Sadegül Akbaba Altun & Ali Ersoy), 3. Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Özyurt, M. & Badur, M. (2020). “İlkokul Öğrencilerinin Teknoloji Kavramına İlişkin Metaforik Algıları ve Öğrenme Süreçlerinde Teknoloji Kullanımları”, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2): 1161-1177.

Savcı, M. & Aysan, F. (2017). “Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi”, Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences, 30(3): 202-216.

Sutton, T. (2017). Disconnect or Reconnect: The Food/Technology Metaphor in Digital Detoxing, First Monday, 22(6): <https://doi.org/10.5210/fm.v22i6.7561>

Tang, T. & Cooper, R. (2022). “Olympics During the Pandemic: Predictors of Olympics Viewing Across Platforms During the Tokyo Games”, Communication & Sport. 0(0): 1-18.

Yetim, A. A. & Kalfa, M. (2019). “Üniversite Öğrencilerinin Sporla İlgili Metaforik Algıları ve Spor Etkinliği Dersi”, Spormetre, 17(1): 41-54.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, 11. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.

Yılmaz, Y., Altunçekiç, A. & Üstündağ, M. T. (2016). “Pedagojik Formasyon Sertifika Öğrencilerinin Teknoloji Kavramına İlişkin Algıları: Metafor Analizi Örneği”, 10. International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), 409-420, Rize.