

VIDEO OYUNU OYNAYAN, SPORCU VE MÜZİSYEN ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN KOGNİTİF FONKSİYON VE BOYUN OMUZ POSTÜR DEĞERLENDİRMESİ

Muhammed Can ŞAHİN

0000-0003-2348-1604

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ANTRENÖRLÜK ANABİLİM DALI YÜKSEKLİSANS PROGRAMI**

MEZUNİYET TARİHİ: 02.02.2023

DANIŞMAN

Prof. Dr. Şenay ŞAHİN
ORCID-NO 0000-0002-9221-0616
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK BİLİMLERİ
ENSTİTÜSÜ ANTRENÖRLÜK ANABİLİM DALI BURSA
– TÜRKİYE



TEZ ÖZETİ

Bu tez çalışmasının amacı video oyunu oynayan, sporcu, müzisyen ve herhangi bir aktivitede bulunmayan üniversite öğrencilerinin kognitif fonksiyonlarını ve postürel farklılıklarını araştırmaktır. Çalışmaya 18-22 yaş aralığında 200 video oyunu oynayan, sporcu, müzisyen ve herhangi bir aktivitede bulunmayan gönüllü üniversite öğrencisi katılmıştır. Kognitif performanslarını analizinde; Stroop Testi, İz Sürme A ve B ile Sözel Akıcılık Testi; postürel analiz için vücut kitle indeksi ölçümü, Y Denge Testi, duvar mesafe ölçümü ve sırt kaşıma testi kullanılmıştır. Fiziksel aktivite düzeyini belirlemek için Uluslararası Fiziksel Aktivite Anketi kısa formu uygulanmıştır. Stroop testindeki uyumlu ve uyumsuz uyarılara yanıt verme hızı ile İz sürme A ve B Testi ortalama değerleri video oyunu oynayan grubun lehine anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0,05$). Ayrıca İz sürme B testi aktivite yapmayanlar, müzisyenler ve sporcular arasında karşılaştırıldığında müzisyenlerin lehine anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Y Denge testi ve Sırt Kaşıma test sonuçları sporcu grubun lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Oksiput-duvar mesafe ölçümü aktivite yapmayanlar ve müzisyenler arasında aktivite yapmayanlar lehine; sporcular ile müzisyenler arasında sporcuların lehine anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Sonuç olarak; üniversite öğrencilerinin yaptıkları aktivitelerin kognitif performanslarını ve postürlerini farklı boyutlarda etkileyebileceğini gösteren sonuçlar bulunmuştur.

TEZ SONUÇLARININ UYGULAMA ALANLARI

Bu çalışma genç bireylerin seçtikleri faaliyetlerin postürlerine ve kognitif fonksiyonlarına olan katkılarını ışık tutmaktadır. Çalışma sonuçları genç bireylerin aktivite seçimleri konusunda bilgilendirici sonuçlar içermektedir. Ayrıca bu çalışma aktiviteye özgü postürel problemler belirlenmesi ve bu problemlerin giderilmesi için uygun rehabilitasyon yöntemlerinin geliştirilmesinde bir ön basamak olarak kullanılabilir.

AKADEMİK FAALİYETLER

20. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Sözel Bildiri no: 319



ANAHTAR KELİMELER

- ✓ Video Oyunu Oyuncusu
- ✓ Sporcu
- ✓ Müzisyen
- ✓ Postür
- ✓ Kognitif

İLETİŞİM

E-POSTA:
fztmcansahin@hotmail.com

TEZ DANIŞMANI

TELEFON:
0224 2940694
E-POSTA:
sksahin@uludag.edu.tr

