



T.C.

Ardahan Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı

Spor Yöneticiliği Bilim Dalı

**E-SPOR OYUNCULARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI  
İLE KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ ÖZELLİKLERİNİN  
İNCELENMESİ**

Volkan YILMAZ

Doç. Dr. Murat AYGÜN

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2024

E-SPOR OYUNCULARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE  
KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ

Volkan YILMAZ

Doç. Dr. Murat AYGÜN

Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı

Spor Yöneticiliği Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2024

## KABUL VE ONAY

Volkan YILMAZ tarafından hazırlanan “E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor Tüketimi Özelliklerinin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 03.07.2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

---

Doç. Dr. Yunus Sinan BİRİCİK (Başkan)

---

Doç. Dr. Murat AYGÜN (Danışman)

---

Dr.Öğr.Üyesi Ali Burak TOY

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa ŞENEL  
Enstitü Müdürü

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Ardahan Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / Ardahan Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... ay ertelenmiştir.
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.

03/07/2024

**Volkan YILMAZ**

*“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”*

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir \*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

\* **Tez danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** tarafından karar verilir.

## ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklarda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilmiş olan durumlar dışında özgün olduğunu ve Tez Danışmanının **Doç. Dr. Murat AYGÜN** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

**Volkan YILMAZ**

## ÖZET

YILMAZ, Volkan. *E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor Tüketimi Özelliklerinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan, 2024.

Bu çalışmada “E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Kompulsif Spor Tüketimi Özelliklerinin” incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 18 yaş üzerinde olan 356’sı (%70,6) erkek ve 148’i(29,4) kadın toplam 504 kişi oluşturmuştur. Araştırmada, betimsel araştırma yöntemlerinden olan tarama (survey) modeli kullanılmıştır. Verilerinin toplanmasında, araştırmacı tarafından oluşturulmuş “Kişisel Bilgi Formu”, Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Türkçe uyarlama çalışması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve Aiken ve diğerleri (2018) tarafından geliştirilen, Türkçe uyarlama çalışması Aygün ve Çüm (2023) tarafından yapılan “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” kullanılmıştır.

İstatistiksel analizler için SPSS 22 paket programı kullanılmıştır. Veriler ortalama (ort) ve standart sapma (sd) olarak sunulmuştur. Verilerin normal dağılımı için Kolmogorov-Smirnov testi kullanılmış ve verilerin normal dağıldığı görülmüştür. Cinsiyet, medeni durum, çalışma durumu, aktif spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkenlerinde Independent Samples T (ikili karşılaştırmalar için) testi, yaş, eğitim durumu, meslek, bölge ve oyun saati karşılaştırmaları ise One Way ANOVA (ikinden fazla karşılaştırmalar için) testi kullanılmıştır. Gruplar arasındaki anlamlı farkın belirlenmesinde ise Post hoc testlerinden LSD testi uygulanmıştır.

Anlamlı çıkanlar için “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” arasındaki korelasyonu belirlemek için ise Pearsan Chi-Square testi kullanılmıştır. Araştırmanın “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Cronbach’s Alpha değeri 0,87, “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” Cronbach’s Alpha değeri 0,94 olarak tespit edilmiştir. Çalışmada istatistiksel anlamlılık düzeyi  $p<0.05$  olarak kabul edilmiştir.

Araştırma sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Independent Samples T testi analizinde; cinsiyet ( $p=0,00$ ), çalışma durumun ( $p=0,03$ ) ve dijital oyun oynama durumuna göre ( $p=0,00$ ) anlamlı farklılık görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı

ölçeğinin One Way ANOVA testi ile analizinde ise; sadece oyun saati değişkenin de anlamlı fark görülmüştür ( $p=0.00$ ). Kompulsif spor tüketimi ölçeğinin Independent Samples T testi analizinde; medeni durum ( $p=0,00$ ), çalışma durumunu ( $p=0,00$ ), aktif spor yapma durumuna göre orta düzey ( $p=0,00$ ), dijital oyun oynama durumu ( $p=0,01$ ) ve dijital oyun oynama durumuna göre anlamlı farklılık görülmüştür. Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeğinin One Way ANOVA testi ile analizinde ise; yaş ( $p=0,00$ ), meslek ( $p=0,02$ ), yaşadığı bölge ( $p=0,00$ ) değişkenine göre anlamlı fark görülmüştür.

**Anahtar Sözcükler:**

E-spor, Spor tüketimi, Kompulsif spor tüketimi, Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı



## ABSTRACT

YILMAZ, Volkan. *Investigation of Digital Game Addiction and Compulsive Sports Consumption Characteristics of E-Sports Players*, Master Thesis, Ardahan, 2024.

This study aimed to examine “Digital Game Addictions and Compulsive Sports Consumption Characteristics of E-Sports Players”. The study group of the research consisted of a total of 504 people over the age of 18, 356 (70.6%) of whom were men and 148 (29.4%) of whom were women. In the research, survey model, which is one of the descriptive research methods, was used. In collecting data, the “Personal Information Form” created by the researcher, the Turkish adaptation study developed by Lemmens et al. (2009), the “Digital Game Addiction Scale” developed by Irmak and Erdoğan (2015) and the Turkish adaptation study developed by Aiken et al. (2018) were used. “Compulsive Sports Consumption Scale” made by Aygün and Çüm (2023) was used.

SPSS version 22 package program was used for statistical analysis. Data are presented as mean (mean) and standard deviation (sd). Kolmogorov-Smirnov test was used for normal distribution of the data and it was seen that the data was normally distributed. Independent Samples T test (for pairwise comparisons) was used for the variables of gender, marital status, employment status, active sports playing status and digital game playing status, and One Way ANOVA (for more than two comparisons) was used for comparisons of age, educational status, profession, region and game time. test was used. LSD test, one of the post hoc tests, was applied to determine the significant difference between the groups.

Pearson Chi-Square test was used to determine the correlation between the “Digital Game Addiction Scale” and the “Compulsive Sports Consumption Scale” for those that were significant. The Cronbach's Alpha value of the “Digital Game Addiction Scale” of the research was determined as 0.87, and the Cronbach's Alpha value of the “Compulsive Sports Consumption Scale” was determined as 0.94. In the study, the statistical significance level was accepted as  $p < 0.05$ .

As a result of the research, in the Independent Samples T test analysis of the Digital Game Addiction Scale; There is a significant difference according to gender ( $p=0.00$ ), working status ( $p=0.03$ ) and digital game playing status ( $p=0.00$ ). In the analysis of the

digital game addiction scale with One Way ANOVA test; A significant difference was observed only in the game hour variable ( $p = 0.00$ ). In the Independent Samples T test analysis of the compulsive sports consumption scale; marital status ( $p = 0.00$ ), working status ( $p = 0.00$ ), intermediate level according to active sports ( $p = 0.00$ ), digital game playing status ( $p = 0.01$ ) and digital game playing status. A significant difference was observed depending on the condition. In the analysis of the Compulsive Sports Consumption Scale with One Way ANOVA test; A significant difference was observed according to age ( $p=0.00$ ), profession ( $p=0.02$ ), and region of residence ( $p=0.00$ ).

**Keywords:**

E-sports, Sports Consumption, Compulsive Sports Consumption, Digital game, Digital game addiction

## İÇİNDEKİLER

|                                                                     |      |
|---------------------------------------------------------------------|------|
| KABUL VE ONAY .....                                                 | i    |
| YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....                     | ii   |
| ETİK BEYAN.....                                                     | iv   |
| ÖZET.....                                                           | v    |
| ABSTRACT.....                                                       | vii  |
| İÇİNDEKİLER.....                                                    | ix   |
| SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....                                 | xi   |
| TABLolar DİZİNİ.....                                                | xii  |
| ÖN SÖZ.....                                                         | xiii |
| GİRİŞ .....                                                         | 1    |
| 1.BÖLÜM.....                                                        | 5    |
| GENEL BİLGİLER.....                                                 | 5    |
| 1.1. SPOR KAVRAMI.....                                              | 5    |
| 1.1.1. Sporun Bireysel ve Toplumsal Yararları .....                 | 6    |
| 1.2. OYUN KAVRAMI VE TANIMI.....                                    | 8    |
| 1.2.1. Dijital Oyun.....                                            | 10   |
| 1.2.2. Dijital Oyun Türleri .....                                   | 11   |
| 1.3. E-SPOR KAVRAMI.....                                            | 12   |
| 1.3.1. E-Sporun Tarihsel Gelişimi.....                              | 14   |
| 1.3.2. E-Spor Oyuncusunun Özellikleri .....                         | 15   |
| 1.3.3. E-Spor ve Geleneksel Spor Türlerinin Karşılaştırılması ..... | 16   |
| 1.4. DİJİTAL BAĞIMLILIK .....                                       | 18   |
| 1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....                                | 19   |
| 1.5. SPOR TÜKETİMİ .....                                            | 21   |
| 1.6. OBSESİF KOMPULSİF BOZUKLUK DAVRANIŞ .....                      | 22   |
| 1.7. KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ .....                                  | 23   |
| 2. BÖLÜM .....                                                      | 25   |
| YÖNTEM.....                                                         | 25   |
| 2.1. ARAŞTIRMA MODELİ .....                                         | 25   |

|                                                                 |           |
|-----------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>2.2. ARAŞTIRMA GRUBU.....</b>                                | <b>25</b> |
| <b>2.2. VERİLERİN TOPLANMASI .....</b>                          | <b>26</b> |
| 2.2.1. Veri Toplama Araçları.....                               | 26        |
| 2.2.2. Verilerin Analizi .....                                  | 27        |
| <b>3. BÖLÜM .....</b>                                           | <b>28</b> |
| <b>BULGULAR .....</b>                                           | <b>28</b> |
| <b>SONUÇ.....</b>                                               | <b>36</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>                                            | <b>40</b> |
| <b>EKLER.....</b>                                               | <b>50</b> |
| <b>EK 1. ORJİNALLİK RAPORU FORMU .....</b>                      | <b>50</b> |
| <b>EK 2. ETİK KURUL İZNİ .....</b>                              | <b>51</b> |
| <b>EK 3. KİŞİSEL BİLGİ FORMU.....</b>                           | <b>52</b> |
| <b>EK 4. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ.....</b>               | <b>53</b> |
| <b>EK 5. KOMPULSİF SPOR TÜKETİM ÖLÇEĞİ .....</b>                | <b>54</b> |
| <b>EK 6. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ KULLANIM İZNİ.....</b> | <b>55</b> |
| <b>ÖZ GEÇMİŞ .....</b>                                          | <b>56</b> |

## KISALTMALAR DİZİNİ

|                 |                                          |
|-----------------|------------------------------------------|
| <b>DOBÖ</b>     | Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği          |
| <b>KSTÖ</b>     | Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği           |
| <b>Covid-19</b> | Corona Virüs Salgını                     |
| <b>E-Spor</b>   | Elektronik Spor                          |
| <b>LAN</b>      | Local Area Network (Yerel Ağ Bağlantısı) |
| <b>CPL</b>      | Cyberathlete Profesyonel Ligi            |
| <b>IeSF</b>     | International e-Sports Federation        |
| <b>KeSPA</b>    | Kore e-Spor Birliği                      |
| <b>ESL</b>      | Elektornik Spor Ligi                     |
| <b>OKB</b>      | Obsesif Kompulsif Bozukluk               |
| <b>TESFED</b>   | Türkiye ESpor Federasyonu                |

## TABLÖLAR DİZİNİ

|                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 1. Elektronik spor ve geleneksel spor arasındaki farklar.....                                               | 16 |
| Tablo 2. Lemans 7 (yedi) kriteri.....                                                                             | 21 |
| Tablo 3. Katılımcıların demografik özelliklerine ait tamamlayıcı bilgileri .....                                  | 28 |
| Tablo 4. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine göre T testi sonuçları.....                             | 30 |
| Tablo 5. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine göre One Way Anova<br>testi sonuçları .....             | 31 |
| Tablo 6. Katılımcıların kompulsif spor tüketim ölçeğine göre T testi sonuçları.....                               | 32 |
| Tablo 7. Katılımcıların kompulsif spor tüketim ölçeğine göre One Way Anova<br>testi sonuçları .....               | 33 |
| Tablo 8. dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve kompulsif spor tüketimi ölçeği arasındaki<br>korelasyon tablosu ..... | 35 |

## ÖN SÖZ

Bilimsel çalışmaların bireylere kazandırdığı en önemli yetiler arasında sorgulayabilme davranışı gelmektedir. Son dönemlerde dijital dünyanın hızla yükselen bir eğilim, insanların dijital oyunları etkin bir eğlence aracı olarak görmesi, Covid-19 pandemisi sonrası evlerde bulunması zorunlu olan zaman dilimlerinde teknoloji kullanımının artması gibi sebepler sporun da elektronik spor dalına evrilmesinde sürece hız kazandırmıştır. Ekonomik boyut devreye girdiğinde tüketim pazarlaması da incelenmesi gereken bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle e-spor, dijital oyun, spor tüketim süreci ile bağımlılık boyutu spor bilimciler ve tarafından dikkat çekmektedir.

Tez konumuzun araştırılma sürecinde tez konusunun belirlenmesi araştırmanın yürütülmesi ve sonuçlandırılmasına kadar tüm aşamalarında büyük bir özveri ile bilgi ve tecrübelerini paylaşarak bana yön veren, destek olan, samimiyetini her daim hissettiğim değerli danışmanım Doç. Dr. Murat Aygün'e, tez yazım aşamasında desteğini esirgemeyen değerli dostum Dr. Yavuz YASUL'a, askeri hayatıma ek olarak akademik sürecimin başlamasında ilerlemesinde sabırla yanımda olan, her dönemimde sonsuz sevgisini hissettiğim, yan yana yürüdüğüm ve yürüyeceğim kıymetli eşim Doktorant Büşra YILMAZ'a, bugünü tamamlamamı dört gözle bekleyen ve beni örnek alan kızlarım Masal Ela YILMAZ ve Esila YILMAZ'a, teşekkürü bir borç bilirim.

6 Şubat 2023 tarihinde gerçekleşen depremde kaybettiğim, kıymetlim, beni büyüten ve bugünümde yanımda olsa gözleri dolu dolu gurur duyacak olan ablam Tülin ALOĞLU, yiyenlerim Berkay Aloğlu ve Atakan Aloğlu'nu, depremde kaybettiğimiz tüm şehitlerimizi sevgi ve rahmetle anıyorum. Bu çalışma sizlere ithafen gerçekleşmiştir...

Volkan YILMAZ

Ardahan-2024

## GİRİŞ

Günümüzde dünyanın gelişimi ve değişimi ile toplum gereksinimleri, ihtiyaç ve istekleri farklılık göstermekte ve bu değişim nedeniyle birçok sektör bilimsel dayanaklarla süreç takip etmektedir. Spor sadece bir tüketim ve eğlence ürünü olarak görülmesinin dışında, alana endüstriyel bir ürün olarak da giriş yapmış, tek düze bakış açısından sıyrılarak gün geçtikçe büyüyen bir kapsam olarak ele alınmaktadır. Katılımcıları, izleyicileri ve aynı zamanda takip eden kitle bakımından önemli bir üretim ve tüketim aracı olarak dikkat çekmektedir. Ayrıca spor kavramı, bilgi, haberler, yan ürün ve hizmetler gibi birçok alt başlığı içermektedir (Or, 2009). Amatör ya da profesyonel olarak sportif faaliyetlerin içerisinde bulunanlar, sporla ilgili seçkin organizasyonların takiplerini yapanlar, spor sektörü içerisinde çalışanlar ya da medyadan takip edenler, spor sektöründe faaliyet gösteren tüm çalışanlar spor tüketicisi kavramına dahil olmaktadır (Ekmekçi ve Ekmekçi, 2010).

Tüketim kavramı doğrudan toplumla ilgili bir olgudur ve üzerinde düşünülmesi gereken önemli bir durumdur (Ceylan, 2010). Literatürde spor tüketimi ile gerçekleştirilen çalışmaların zorluk ve sorunlarını doğru tespit edebilmek, bazı kriterlerin ortaya konulması açısından önem arz etmektedir (Wells, 1993). Daha geniş bir bakış açısı ile değerlendirme yapabilmek, çeşitli yeteneklerin harmanlanmasını sağlamak, samimiyetin artması, tüketicisi istek ve ihtiyaçlarına odaklanarak daha fazla vurgu teması üzerinde durabilmek, keşif odaklı ve bilimsel yaklaşımlar ile tüketici davranışına yaklaşmak yeni düzenlemeler için önemlidir. Bu düzenlemelere doğru yaklaşım açısından 5 (beş) temel kuraldan bahsetmek gerekmektedir. Yöntem arayışını terk etmek, evden uzak kalmak, farkına varabilmek, gerçekte kalabilmek ve küçükten başlayarak geriye doğru bakabilmek maddeleri göz önünde bulundurularak planlamalara dahil edilmelidir (Wells, 1993).

Hayatımıza giren internet ile tüketim kavramı ile eş değer nitelik taşıyan ve tüketim boyutunu arttıran bir diğer konuda dijital oyunlar ile ilgili sektörde yaşanan gelişmelerdir. Tüketimin yüksek eğrilerde gerçekleştiği dijital oyunlar sosyal ve kültürel çerçevede şekillenmeye başlamıştır. Klavye, konsol, joystick gibi yardımcı ekipmanlar eşliğinde uzun zamanlar harcanarak oynanan dijital oyunlar, toplumun

birçok bireyi tarafından bağımlılık haline gelmiş ve hayata yansıyan tercihlerdeki bu değişimler ilgi odağı olmuştur. “We Are Social” dergisinde 2020 yılında elde edilen veriler yayınlanmış ve istatistiklere göre dünya genelinde internet kullanıcılarının oranı %50 olarak verilmiştir. Verilerdeki diğer bilgilere göre; sosyal medya kullanım oranlarının %37, akıllı telefon kullanım değerleri ise %66 olarak belirtilmiştir. Türkiye genelinde bu oranların daha yüksek seviyelerde olduğu düşünülmekte ve dijital poyuna başlama ve oynayabilme yaşı oldukça küçük yaş gruplarında dağılım göstermektedir (Ektiricioğlu ve diğerleri, 2020).

Dijital oyunlar kapsamında spor ile ilişkili yeni bir dal olarak karşımıza çıkan elektronik spor (e-spor) süreci, dünyamızda yaşanan covid-19 pandemisi sonrası hızlıca büyüme gerçekleştirmiştir. Bilgisayar oyunlarının dünyamıza girmesiyle birlikte yeni bir dal olarak karşımıza çıkan e-spor kavramı kitleleri peşinden sürükleyen bir branş haline gelmiştir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Profesyonel organizasyonlar, büyük sponsorlar, sanal platformlar, profesyonel oyuncular ve benzeri birçok içerik ile kapsamlı dijital dünyanın da etkisiyle büyüleyici hale gelen e-spor organizasyonları, profesyonel sporcular eşliğinde de gerçekleşmektedir (The New Yorker, 2014). Hızlı bir büyüme olgusu içerisinde giren bu kavram, kişilerde hem tüketim hem de bağımlılık düzleminde ortak incelenerek ele alınması gereken önemli bir olgudur.

Oyun oynamadığı zamanlarda kendini psikolojik olarak eksik ve rahatsız hisseden, yaşamındaki diğer etkinliklerine karşı ilgi azalması yaşayan, olumsuz sonuçlar da bile oyun oynama isteğinde azalması olmayan, oyun oynama sürelerinde kısaltma isteği olmasına rağmen bu durumu kontrol edemeyen bireylerin dijital oyun bağımlısı olduğunu söylemek mümkündür. Hatta dijital oyun bağımlılığı sürecinde yaşananlar duygu durum değişimlerinin gerçek hayat ile karıştırıldığı bireylerinde olduğu yadsınamaz bir gerçektir (Doron ve diğerleri, 2016). Bu bilgiler doğrultusunda tez konumuzun kapsamına değerlendirilen kompulsif spor tüketimi kavramını, bireylerin kontrolsüz bir şekilde spor ürünlerini tüketme ihtiyacı hissetmesi olarak tanımlayabiliriz (Aygün ve Çüm, 2023).

Değişen ve gelişen dünya düzenini bilimsel veriler düzeyinde takip edebilmek her alanda olduğu gibi spor alanında da önem arz ettiği görülmektedir. Bireylerin, teknolojinin ilerlemesi ile dijital dünyada karşılaştığı olumlu süreçler kadar olumsuz durumlarda söz konusudur. Bireylerin toplumların oluşmasında en küçük birim olarak

karşımıza çıkar ve her hal bakımından sağlıklı olabilmeleri toplumlarında her hal bakımından sağlıklı kılınmasına sebebiyet verir. Literatür ışığında dünya genelinde yükselen bir eğri gösteren e-spor kavramı ve dijital oyunlar ile ilgili sürecin hem spor tüketimi hem de kompulsif düzeyde en bağımlı kılan durumların değerlendirildiği çalışmaların güncel bir konu olduğundan dolayı sayıca yetersiz olduğu düşünülmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları süreci ve kompulsif spor tüketimi arasındaki ilişkinin incelendiği herhangi başka bir çalışmaya rastlanılmaması, çalışmamızın bilimsel veriler ile ortaya konulması durumunda önem arz etmekte ve bu durum araştırmamızın gereksinimini ortaya koymaktadır. Bu araştırmanın amacı e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları ile kompulsif spor tüketimleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmacılar online anket yöntemi ile verilerin toplanmasını sağlayacaktır. Bu bireylerin dijital spor yapman ve yapmayanların arasındaki kompulsif spor tüketimi farkı değerlendirmeye alınması planlanmaktadır. Dolayısı ile online anket yöntemi ile veri topladığımız bireylerden demografik bilgilerin yanı sıra kompulsif spor tüketimi ölçeği ile ilgili sorular yer alacaktır. Çalışmamızda aşağıdaki sorulara cevap aramayı hedeflemekteyiz;

1. Cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Yaş grupları ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Medeni durum ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Meslek grupları ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Araştırmaya katılan bireylerin yaşadıkları bölge ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
7. Aktif spor yapan bireyler ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
8. Dijital oyun oynama durumu ile dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor

tüketimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Bu araştırmanın sınırlılıkları;

1. Araştırma 2024 yılı içerisinde Türkiye’de ikamet eden 18 yaş üstü olan ve iletişim sorunu bulunmayan bireyler ile sınırlandırılmıştır.
2. Araştırmada belirlenen bilimsel araştırma amaçlı kullanacağımız ölçeklerimizin kompulsif spor tüketimi ve dijital bağımlılık ölçeklerinin ölçtüğü nitelikler doğrultusunda sınırlıdır.
3. Araştırma bulguları ile ilgili veriler nicel analiz yöntemleri ile sınırlıdır.
4. Araştırma konusuna ilişkin elde edilen bulgular, araştırma kaynaklarımız ile sınırlıdır.
5. Araştırma verilerinin geçerlilik süresi, anketin uygulanma süresi ile sınırlandırılmıştır.

Bu araştırmanın varsayımları;

1. Araştırmada kullandığımız istatistiksel yöntemler ve ölçme araçlarının araştırmanın amacına uygun olduğunu varsayılmaktadır.
2. Gerçekleştirilen literatür taraması sonucunda elde edilen bilgilerin araştırmanın geçerli olması bakımından yeterli olduğu varsayılmaktadır.
3. Araştırma için önceden belirlenen örneklemin evreni yansıttığı varsayılmaktadır.
4. Araştırmaya katılan bireylerin araştırma sorularını doğru cevapladığı varsayılmaktadır.

## 1.BÖLÜM

### GENEL BİLGİLER

#### 1.1. SPOR KAVRAMI

Spor terimi kelime anlamı olarak ingilizce olmasına rağmen, köken özellikleri bakımından ingilizce bir kelime değildir. Latince karşılığı dağıtmak ya da ayırmak anlamına gelen “disportere” ya da “deportere” kelimelerinde türemiş olan spor kavramı, daha sonralarında değişime uğrayarak “disport” olarak şekillenmiş ve 17.yüzyıl zamanlarında “sport” olarak son halini almıştır (Gökmen, 2013).

Spor kavramının tanımı; bireysel veya takım sporu ile ilgilenen bireylerden oluşan daha önceden planlanmış bir zaman dilimi ve mekâna bağlı kalan, belirlenmiş hareket ve plana uyum sağlayan ve aynı zamanda belirli bir amaç uğruna gerçekleşen bireysel ya da grup halinde yapılan insan hareketleri olarak düşünülebilir (Dever, 2010). Spor yapan bireyin gruplarının amaçları arasında sağlıklı kalmak, boş zaman değerlendirmek, birbirleri ile sosyalleşmek gibi maddeler sıralanabilir. Bu amaçlar psikomotor beceri kazanımı, zihinsel ve bedensel efor gerektiren bir takım alt beceri kavramları ile de bağdaştırılmaktadır. Spor kavramı bu bağdaşlar ışında belirli kurallar ile organize edilen faaliyet bütünü olarak da tanımlanabilir (Vaziri, 2015). Farklı bir tanımda ise spor; müsabaka güdüsüyle önceden belirlenen kural ve koşullara bağlı olarak gerçekleşen performans, başarı ve aynı zamanda organizasyon kelimelerinin birleşimi ile ortaya çıkan, psikomotor beceri ile şekillenen bir etkinliktir. Kişisel veya takım halinde gerçekleştirilen müsabakalar ile de uygulama yapılırken, bazı kuralların gerekçesiyle de gerçekleşen hareketlerin bütünüdür (Ersoy, 2013).

Gençlerin, çocukların ve yetişkinlerin toplumun her anlamda iyi hal olarak tanımlanan sağlık kavramına uygun bireyler olarak spora katılım sağlamaları ve süreklilik arz etmeleri açısından sporun faydaları çoktur (Çeviker ve diğerleri, 2018). İlk çağlarda sporu ele aldığımızda savunma ve hayatta kalabilme yetisi ile ortaya çıkmıştır (Elik, 2017). Günümüz koşulları ile alındığında daha kompleks bir yapıya büründüğünü söylemek mümkündür. Uluslararası bir nitelik kazanmasının yanı sıra kendine özgü bir ekonomik yapıya sahip olması, hem bireysel yaklaşım açısından

hemde kültürel ve toplumsal kazanımları açısından sporun çok farklı alt boyutlara ayrılmasına öncülük etmiştir (Can, 2008).

### 1.1.1. Sporun Bireysel ve Toplumsal Yararları

Sporun yararlarını fizyolojik, psikolojik, anatomik ve sosyolojik yararları olarak 4 ana başlık altında toplayabiliriz (Zorba, 1999).

Spor kavramı birçok alanın dahil olduğu ve başta kültürel, ekonomik ve toplumsal süreçlerde bireyler üzerinde büyük katkılar sunmaktadır. Gerçekleşen her müsabaka, bireylerde farklı hedef ve amaçlar sunmaktadır. Her farklılık doğrultusunda değişen yön ve koşullar, hazırlık süreçlerine kadar indirgenen dönemleri kapsamaktadır. Bireyler spor etkinliklerine katılım sağlarken iyi hal durumunda olabilmek, bilgi ve yeteneklerinde gelişim sağlama ve aynı zamanda karakter gelişimini destekleme gibi becerileri kazanmanın yanında zihinsel dayanıklılık da kazanarak müsabakalarda üstünlük etkisi elde etmeye yönelik gelişimi destekleyen güdüler elde etmektedir (Aytan, 2010). Bireylerin müsabakaya dahil olma amaçları her ne olursa olsun bu tür organizasyonlar belirli bir mücadele ruhu ve önceden belirlenmiş kurallar dahilinde gerçekleşmektedir. Bu gibi özelliklerden dolayı spor etkinlikleri, sadece fiziksel anlamda değil ruhsal olarak da bireye hitap eden kavramlar olarak belirtilmektedir (Ramazanoğlu ve diğerleri, 2005).

Yapılan araştırmalar fiziksel sağlığın korunmasında spora katılımın destekleyici ve aynı zamanda koruyucu potansiyele sahip bir role büründüğünü ortaya koymuştur (Hekim, 2015). Literatür ışığında spora katılım, fiziksel, ruhsal ve zihinsel yönden tam bir iyi olma hali ve aynı zamanda toplumsal iyilik yönünden teşvik edici bir yapıda olduğunu ortaya çıkmıştır. Spor faaliyetlerdeki en kritik nokta bireylerin kazanma isteklerinden kaynaklı ortaya çıkan zihinsel odaklanma halinin fiziksel efora dönüşümü kısmıdır. Bu amaçlar doğrultusunda da mücadele etme ve aynı zamanda zihinsel gelişime katkı sağlama sonuçları ortaya çıktığı söylenebilir (Tanrıverdi, 2012). Bu nedenle spor kavramı, bireylerin psikolojik yapısını etkileyen ayrı bir alt başlık olarak değerlendirilmeye alınmalıdır. Bireylerin psikolojik yatkınlıkları, spor ekonomisi içerisinde önemli bir değere sahiptir. Ekonomik olarak kar elde edebilmek açısından ele alınırsa spor tesisleri ve spor malzeme ve üreticileri ülke turizm katkısı ve profesyonel spor kulüpleri açısından değerlendirilmeli ve ayrı bir kavram olarak

düşünülmelidir (Durusoy, 2000). Dünya genelinde ekonomik açıdan gelişim gösteremeyen bazı bölgelerde bile spor müsabakaları ile ilgili mal ve hizmet alışverişlerinde artış olduğu tespit edilerek, ekonomik açıdan kazanımı yadsınamaz bir gerçek olduğunu ortaya koymaktadır (Aydemir ve Kaya, 2007).

İsen ve Batmaz (2002), bireylerin birbirleriyle ve toplumsal bazda iletişim kurma sürecini, sosyalleşme ve sosyal olma kavramları ile ilişkilendirmektedir. Sosyalleşmek kavramından söz edebilmek için öncelikle bireylerin birbirleriyle olan etkili iletişimi ele alınmalı ve bunun yanında psiko-sosyal öğrenmenin de gerçekleşmesi gerektiği bilinmektedir. Bu süreçlerde bireyler sosyal yaşam içinde uyum içinde yaşamayı öğrenirler. Bu öğrenim sürecinin en etkili olduğu ortamlardan birisi de spor organizasyonları ortamıdır. Spor kavramı aynı zamanda teknolojik anlamda sağladığı kolaylıklar sebebiyle ortaya çıkan monoton yaşamlara alternatif bir süreç sunmakta ve insan bedenine yönelik ilişkileri sınırlayan faaliyetlerde topluma entegre olmasını destekleyerek, topluma fiziksel anlamda da uyum sağlamasını destekleyen bir mekanizma olarak da değerlendirilmelidir (Biçer, 1987).

Sosyal bir olgu olarak karşımıza çıkan spor kavramı, bireylerin içsel olarak kendilerini tanımlama ve bulma süreçlerinde, sağlıklı olma ve bu sağlıklı hali sürdürebilme yetilerinde, önemli bir aracı olarak görülmektedir. Özellikle sosyalleşme ile ilgili olumlu sonuçları, bireylerin ve bağlı oldukları gruplar arasındaki dostluk ve kardeşlik kavramlarını da destekleyerek dünya barışına da katkı sağlamaktadır (Chandler ve diğerleri, 2002).

## 1.2. OYUNUN KAVRAMI VE TANIMI

Oyun, psikolojiden fizyolojiye, sosyolojiye kadar uzanan ve birçok alanı içerisinde barındıran multidisipliner incelemelere konu olan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Fizyolojik açıdan incelediğimizde bu kavram, yaşamın ilk zamanlarından güncel zamana kadar fizyolojik enerjinin kullanımını ele almaktadır. İnsanların aktivite esnasında, keşfedebilme, taklit edebilme veya rahatlayabilme isteklerine karşılık gelmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde, fizyolojik tepkilemelere cevap vermenin yanı sıra, psikolojik rahatlama da sunduğu söylenebilmektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Oyun kavramı ontolojik bakımdan incelendiğinde birçok çeşidi ile karşılaşılmaktadır. Fink (2015), oyunun varoluşsal açıdan temel de olup olmadığı ve bunun biçimlendirilmesi ile ilgili uygulama çalışmalarının bütünü olduğunu öne sürmüştür. Oyun kavramını “oyun” laştıran bazı benzer özellikler olduğu düşünülmektedir. Bu benzer özellikler Wittgenstein’in da belirttiği gibi başından sonuna kadar tamamıyla bir benzerlik olmayabilir, fakat bu tanımı gerçekleştirebilmek adına benzer özelliklere ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Ontolojik kavramların ikilemli düşünce yapısından yola çıkarak Schiller’ e göre; akıl ve duyusal güdünün birleşiminden ortaya çıkan bir ögedir. Platon ise oyun kavramına taklit ve kukla benzetmeleri ile yaklaşır. Nietzsche ise; Apollon ve Dionysos arasında gerçekleşen fikir çatışmasından yola çıkarak, oyun kavramının çatışma ve mücadele ile ilgili yönüne karşı hassasiyet gösterir. Heidegger, “spielraum” kavramı ile nitekim oyuna dair mücadelenin gerçekleştiği alan olarak kabul edilen “oyun alanı” kavramının üzerinde durur. Oyun alanı aydınlığın ve gizlemenin mücadelesinin yapıldığı alandır. Oyun mekân anlamıyla ele alındığında bir mekâna dahil olma veya içinde bulunmayla özdeşleşebilecek bir kavram değildir. Oyun alanı biçimsel olarak önceden hazırlanmış ve döşenmiş eşyasal ve malzemesel bir bütünlüğe sahip olmalıdır. Varlıksal bilince ait oyun hareketlerinin bir zamansal bütünlüğü vardır ve bu bütünlük oyunun zaman kavramı ile ilgili alanına işaret eder. Oyun dinleme-düşünme, duyma, sıçrama ve kuluçka gibi kavramları bünyesinde barındırır (Dursun,2014).

Oyun kavramı Huizinga (2018)’a göre ; belirli bir zaman ve aynı zamanda alan içerisinde özgür düşünce sistemiyle kabul edilen, bağlayıcılığı mutlak olan kurallar içerisinde gerçekleşebilen, kendi başına değerlendirildiğinde de amaçları bulunan, neşe

ve gerilim gibi duyguları bireylere hatırlatan, sıradan hayatlardan farklı olabilme bilincini bireylere anımsatan ve bünyesinde bulunduran bir meşguliyet ya da gönüllü gerçekleşen bir etkinlik faaliyetidir.

Oyunun daha anlamlı kılınabilmesi adına bazı ölçütler belirlenmiştir:

- Davranış kendiliğinden gelişir ve kişi için ödüllendirici niteliktedir.
- Bireyde içsel güdülenme ihtiyacı hissettirerek oyun kendine hedef olarak kendini koyar.
- Sürdürülebilir bir kavramdır (Bateson ve Martin, 2014).

Oyun kavramının farklı alanlarda değerlendirme süreçlerine karşı gerçekleşen nörolojik boyuttaki çalışmalar, oyun oynama davranışının adrenalin ve dopamin üretiminde artışa sebebiyet verdiğini açıklamaktadır (Bateson ve Martin, 2014). Günümüzde dikkat eksiliği ya da Alzheimer gibi nörodejeneratif hastalıkların alternatif tedavi yöntemleri olarak değerlendirilmekte ve kelime oyunları ya da su doku gibi oyunların faydaları birçok çalışma ile ortaya konulmaktadır. Winnicott (2010), oyun kavramını sağlıklı, evrensel ve doğal bir olgu olarak düşündüğünü açıklamıştır. Oyun oynamak büyümeye yardımcı olmanın yanısıra sağlığı da dolaylı yünden olumlu etkiler nitelikte olduğu yönünde görüşlerde mevcuttur. Psikoterapi açısından herhangi bir gruba dahil olabilmek ve çevreyle bağ kurabilme yetisi kazanabilmek bu tarz gelişim aşamaları için son derece önem arz etmektedir (Bateson ve Martin, 2014).

Oyunun cazip olmasını sağlayan olgu, fantastik bir kavram oluşudur. Zorluk, baskı, stres ve benzeri olumsuz duygu içeren kaynaklardan uzaklaşarak bireylerin hoşuna gidebilecek bir soyut halin ortaya konularak ona uygun davranış gösterilmesi oyun kavramını sihirli ve büyüleyici hale getirmektedir (Fink, 2015)

### 1.2.1. Dijital Oyun

Teknolojinin hızlı bir şekilde ilerleyerek hem ulaşılması kolay hem de uygun kullanım özellikleri sebebiyle ona kolay şekilde ulaşabilen grupların büyümesi ve ortak paydada buluşması sürecini kaçınılmaz hale getirmiştir. Yaşamın tüm alanlarında hakimiyet gösteren tüm dijital platformlar oyun alanında da aktif şekilde gelişmekte ve gelişmeye devam etmektedir. Bergeron (2006), bir betimlemesinde dijital oyun konsepti alanını ciddi oyun alanı olarak tanımlamaktadır. Önemli araçların birleşimi olan ve etkileşim içerikli bilgisayar oyunu uygulaması ciddi oyun olarak adlandırılmaktadır. Bu tanıma göre ciddi oyun kavramında;

- Hedefin zorlu olması gerekmektedir,
- İlgi çekmek ya da oynamak eğlenceli olmalıdır,
- Puanlama tanımı içeriği olmalıdır,
- Oynayan bireylere gerçek dünyaya katkı sağlayacak bilgi ve beceri ortamı sunabilmelidir (Bergeron,2006).

Calleja'ya (2011) göre; dijital oyunun alt bileşenleri oyunu icra edebilecek bir insan faktörü olan “oyuncu”, oyunu oynayan oyuncunun anlayabileceği standarda sahip olan ses ve görüntü kavramlarını içinde barındıran “temsil işareti”, oyunun örgütsel kısmında ortak bir dil ile kullanılan ve önceden planlanmış kurallar bütünü olan “önceden kodlanmış kurallar”, oyunun fiziksel özellikleri ile kısmın inşa edilmesi süreci olan “simüle edilmiş çevresel özellikler”, fare, konsol, ekran ve benzeri bilgisayar ekipmanları gibi malzemeler ortam için gerekli olan alet ve erdavat şeklinde sıralanmıştır. Video oyunları, dijital oyunlar, elektronik oyunlar veya mobil oyunlar gibi birçok tanıma karşılık gelmektedir (Doğan, 2016). Bu kavramların dışında dijital oyunlar ile ilgili tarihsel süreç süzgeçten geçirildiğinde, bu platformda kullanılan aygıtların cinslerinin yanında oyun teması ile ilgili içerikler, grafik ve tasarım, yazılım gibi birçok hususiyet barındıran durum da ciddi önem arz etmektedir (Bergeron, 2006).

Smed ve Hakonen (2003)'e, göre oyunun bazı temel amaçları vardır. Oyunlar fantastik bir tema ile gerçek dünyaya benzer ortamlar icra edebilmeli, oyun içerisindeki simülatif yapı bu konuya hassasiyet ile yaklaşabilmelidir. Bilgisayar oyunlarının simülasyonlar ve sanal ortamlar olmak üzere ikiye ayrıldığı görüşü fakat bunun net bir sınıflama yapabilmek adına yetersiz olduğu, çünkü simülasyona sahip olmayan birçok bilgisayar oyunu olabileceği düşüncesi sonucu ortaya çıkmıştır. Bu anlamda bir tür

sınıflaması yapabilmek adına, kullanıcıyı içinde net bir şekilde barındıran unsurların belirlenmesi, satın alma ya da kullanıma amacına uygunluk koşulu ile yardımcı olmak fikrini desteklemek amaçlı kullanılabileceği düşünülmektedir. Bu oyun pazarının gün geçtikçe büyüyen bir platform haline gelmesi de geleneksel sınıflandırmayı etkisiz hale getirmekte ve kesin bir sınır çizilmesini güçleştirmektedir.

### **1.2.2. Dijital Oyun Türleri**

Dijital oyunların başlangıç evresi ilk zamanlar tenis benzeri bir topun karşıya geçirilebilmesi gibi temel düzeyde hareket bilgi ve becerisi gerektiren şekilde planlama ile başlamıştır. Yani kompleks bir yapıdan söz etmek mümkün değildir. Zaman içerisinde dijital oyunlara karşı talebin artması ve talep doğrultusunda ekonomik kazanç sağlayan bir pazar haline gelmesi ile oyun ortamlarının farklılaşmasına ve gelişmesine olanak sunmuştur. Bu nedenlerden dolayı teknolojik gelişmelere de uyum sağlayan dijital oyun platformları da gelişme göstermiştir. Çeşitlilikler toplum, savaş, ekonomi gibi alanlarda değişimler göstermiş ve sınıflara ayrılmıştır. Basit bir düzeyde başlangıç yapan dijital oyun tarihi, güncel haliyle çok daha çeşitli ve kompleks bir mekanizma haline dönüşmüştür (Demirbaş, 2015).

Dijital oyunları içerisinde yer alan konulara temalara ve oyun ortamlarına göre sınıflandırabilmek mümkündür. En kolay sınıflandırma yöntemi oyun aracına göre sınıflandırma şeklidir. Çünkü oyun oynanabilecek platform araçları oyun konsolları, bilgisayarlar gibi sınırlı sayıdadır. Dijital oyunlar konu, tema ve aynı zamanda içerik bakımından sınıflandırılmış olsalarda, bazı türler de kendi içlerinde konuları yönünden tekrar bölümlere ayrılabilir niteliktedir (Tırnovalı, 2019).

### 1.3. E-SPOR KAVRAMI

Teknolojik alanda gerçekleşen birçok yenilik her alanı etkilediği gibi spor alanında da etkilemiştir (Argan ve diğerleri, 2007). Teknolojik gelişmeler dijital kapsamda oyunları da birleştirerek dijital oyun kavramına yenilikçi bir bakış açısı kazandırmıştır. Bu şekilde bilgisayar oyunları dünyamıza girerek, elektronik spor (e-spor) kavramı yeni bir dal olarak karşımıza çıkmaktadır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Literatür ışığında e-spor kavramına birçok anlam verilmiştir. En çok kullanılanları elektronik oyun (electronic game), bilgisayar oyunu (computer game), siber oyun (cyber game), video oyunu (video game), çevrim içi oyun (online game), sanal oyun (virtual game), elektronik spor (elektronik sport), oyun sporları (game sports) gibi kavramlar olsa da, e-Spor (elektronik spor) kavramı en çok tercih edilen ve yaygın kavramdır (Argan ve diğerleri, 2006).

Elektronik spor kısaltma olarak ise yaygın olarak e-Spor, e-spor veya eSpor şeklinde karşımıza çıkmaktadır. İngilizce kısaltma şeklinde ise resmi APA yazım kılavuzunda belirtildiği üzere “Elektronik Spor” kavramının (e) ile (spor) arasında çizgi olmaması ile (spor) sözcüğünün küçük (s) harfi ile “esports” şeklindeki kullanımını öngörmüş olduğunu bilmekteyiz (Taylor, 2015). Dilimizdeki Türkçe karşılığı “Elektronik Spor” tümcesinin kısaltılmış şekli ile oluşan aynı zamanda Türk Dil Derneği ve Türk Dil Kurumu’nun öngördüğü kullanım biçimi olmadan haneye yerleşmiş şekilleri e-Spor, e-spor veya eSpor şeklindedir. Bu kavramı Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı (e) ile (spor) arasında (-) kullanarak şekillendirmiştir (TESFED,2024). Literatür karşılığında ise bu tanımın değeri, yarışma şeklinde rekabete dayalı olarak gerçekleşen bilgisayar oyunları şeklinde karşılık bulmaktadır. Siber spor, sanal spor, elektronik spor gibi müsabaka değeri olan dijital platformdaki oyunların e-spor kavramına eş anlamlı olarak kullanıldığı da görülmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Bağımsız bir oyun dergisi olarak kabul gören Eorogamer adlı dergi 1999 senesinde Çevrim İçi Oyuncular Birliğini (Online Gamers Association-OGA) kurmuş ve aynı zamana tekabül eden yıllarda medyaya verdiği demeçlerinde ilk defa “e-sports” ve “elektronik spor” kavramlarından bahsetmiştir (Medium, 2017).

E-spor ile ilgili en genel tanım; “Tüm dünyadaki bireylerin, aralarındaki mesafeyi göz ardı ederek ve interneti aracı bir araç olarak kullanarak oyun oynaması ya da büyük

aptaki elektronik spor organizasyonlarının aracılık yaptığı msabakalarda, dnyanın farklı her blgesinden bireylerin buluřarak oyun oynaması ve aynı zamanda hem mental zorlanma hem de emek isteyen bir spor branřıdır” (Argan ve Akın, 2007). Bu tanıma benzer řekilde e-spor kavramı profesyonel organizasyonlar tarafından, sanal platformlarda profesyonel oyuncular tarafından gerekleřtirilen dijital ya da bilgisayar ortamındaki spor branřıdır (The New Yorker, 2014). Elektronik sporu bu kavramlar dıřında beysboldaki refleks hareketler ve satranta olduđu gibi dřnebilme ya da okulukta reaksiyon zamanı oluřturabilme gibi fiziksel ve aynı zamanda dřnsel yani mental abanın birleřenleri olarak da deđerlendirebiliriz (Argan ve Akın, 2007).

E-sporda kullanılan araç gereler, mouse, klavye, mousepad, kulaklık, takım forması veya zel forma gibi belirli malzemeler řeklinde sıralanabilir. Fiziksel olduđu kadar mental iyilik ve aba isteyen e-sporun yapısal geliřimini byk oranda tamamladığını dřnen spor bilimciler bulunmaktadır (Mustafaođlu ve diđerleri, 2018).

### 1.3.1. E-Sporun Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar oyunları ile ilgili tanımlar ve kavramların başlama tarihleri 1980’li yıllardan beri kabul görmektedir ve arcade (atari) salonlarında kullanıma başlanması ile yaygınlaşmıştır. Teknolojide yaşanan ucuzlama sebebiyle, oyunlara ulaşım artmış ve 8 bitlik konsollar evleri bir atari salonu görünümüne kavuşturmuştur. Teknolojik gelişmeler ile oyun konsolları ilgili sürecinde eş değer gelişimi çoklu oyunlar ve fazla seçeneği bulunan oyunlara karşı ilgi artmıştır (Deen ve diğerleri, 2006). Kişisel anlamda gelişen bilgisayarların yaygınlaşması ve oyun üretimine karşı olan ilginin doğrudan artış göstermesi sebebiyle, özel ihtiyaca binaen üretilen ve gelişen bilgisayarların sayısında da artış gözlemlenmiştir (Laird ve diğerleri, 2000).

Elektronik sporun gelişim sürecinde LAN adı verilen yerel ağ bağlantıları ve internetin sürekli gelişen bir eğri göstermesi gibi sebepler, rekabet bağlantılı oyunların gelişmesinde en önemli etkenler arasında gösterilmektedir (Argan ve Akın, 2007).

Özellikle üretici firmaların performans oyunları ile ilgili süreçte ilginin farkında olarak üretimde çeşitliliğe yer vermesi sponsorluk düzenini devreye sokarak organizasyonlar düzenlemesi ve bu organizasyonların ekonomik maliyetlerini karşılaması, rekabete dayalı oyun süreçlerin de oyun içerisine kişiye ödül ve oyun içerisinde unvan verilmesi ile ilgili süreçleri doğru ve düzenli yöneterek geliştirmesi, bu durumun bir konsept halinde gelişmesini sağlamıştır (ÇHGM, 2017).

Çift taraflı mücadeleye bağlı ilk oyunun meydana çıkışının 1970’li yıllara denk geldiği görülmektedir. E-sporun başlangıç tarihi ise 1993 yılında internet ortamında karşılıklı rekabet olarak adlandırılan birinci şahıs nişancı Doom oyunu ile piyasa sürülmesi 1996 yılına tekabül eden, Amerika ve Avrupa’da ciddi ses getiren oyunun adı Quake oyunu olarak kabul edilmektedir. 1997 yılında ise birçok araştırmacının yarı profesyonel olarak kabul ettiği çevrimiçi olarak görülen oyun organizasyonları süreci başlamıştır. Angel Monez tarafından kurulan ve Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) tarafından gerçekleştirilen “The Frag” spor organizasyonu ilk defa canlı izleyiciler tarafından gerçekleştirilmiştir. Valve isimli oyun üretici firması, 1999 yılında nişancı oyunu olarak kabul edilen “Counter Strike” oyunu piyasa sürmüştür (Wagner, 2006; ÇHGM, 2017). 1990’lı yıllardan itibaren ise geniş ağ ve internet alt yapısı ile bu durumu önemseyerek uzun zamanlar harcayan Güney Kore hem televizyon hem de internet

üzerinden yayınlarak medya açısından da önem kazanmıştır (Wagner, 2006).

Güney Kore, ABD ve birçok batı ülkelerinde oluşan bu gelişimsel hareket 2000 yılında “Elektronik Spor Ligi” (ESL) kurulmasını sağlamış ve 2002 yılında da “Majör League Gaming” oyunları düzenlenerek bu durum resmiyete adım atmıştır. Uluslararası E-spor Federasyonunun (International E-sports Federation-IeSF) Güney Kore merkezli kurulması ve bu ülke tarafından çok desteklenmesi sebebiyle, E-spor kavramının bir spor dalı olarak kabul edilme süreci değer kazanmış ve kurumsallaşma süreci tamamlanmıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Son olarak, Güney Kore hükümeti hem e-spor gelişim ve değişim sürecine katkı sağlayabilmek, hem de kontrolü tek elden yürütebilmek adına ülkesinde Kore e-Spor Birliği (KeSPA) adı altında özerk bir oluşum başlatmıştır (Seo, 2013).

### 1.3.2. E-Spor Oyuncusunun Özellikleri

Elektronik spor oyuncularının fiziksel ve zihinsel olarak müsabakada ve hazırlık aşamasında gayret içerisinde oldukları, spor ile ilgili sürecin kendilerine kazandırdıkları beceriler bakımından farklı özellikler bulunmaktadır (Argan ve Akın, 2007). Bu özellikleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Konsantrasyon yetisine sahip olmak,
- Bireysel ya da takım halinde hedef ya da hedefleri belirleyebilmek,
- Oyunu kontrol edebilmek,
- Müsabakadaki oyuncuyu kontrol edebilmek,
- Oyuna ait malzemeleri doğru bir şekilde kullanabilmek,
- Yeni öğrendiği teknik ve taktik gibi becerileri geliştirerek oyuna entegre edebilmek,
- Oyunun kendisine kazandırdığı bilgi ve becerinin farkında olarak davranış sergilemesi.

Sporcuya ait bu özellikler, stratejik düşünme yapısı kazandıran oyunlar karşısında anlık refleks geliştirerek tepki verebilmenin gelişmesi olarak eş değer olarak ilerlemektedir (Mustafaoğlu ve diğerleri, 2018). Bu yetilerinde sürekli olması açısından da e-spor oyuncularının düzenli aralıklarla antrenman periyotlarına tabi tutulması gerekmektedir. Bu sporcuların antrenman yaptıkları ortamlar bilgisayar ortamlarıdır. Bu

antrenmanlar yerel ağ bağlantıları ile (offline) olarak ya da internet aracılığı ile (online) olarak takım ya da bireysel olarak antrenman yapmaktadırlar.

İnternet ortamında gerçekleşen bu olgu aracılığı ile tanışan elektronik spor oyuncularını ile gerçek hayatta tanıştıkları arkadaşları ile antrenman yapmaya devam etmektedirler (Argan ve Akın, 2007).

### 1.3.3. E-Spor ve Geleneksel Spor Türlerinin Karşılaştırılması

Beden Eğitimi ve Spor branşı, diğer branşlarda da olduğu gibi yaygınlık seviyesini arttırmak adına hem göze hem kulağa hitap etme gücüne sahip olması gerekir. Yaygınlığını arttırıcı diğer özellikleri arasında ise sağlık kazandırması ve sağlık koruyucu etkisi, mutluluk vermesi, stresten uzak tutan psikolojik faktörlerinin yanında maddi gelir elde edici hazlarının da bulunması gibi birçok faktör bulunabilir (Karaküçük, 1997). İnal (2000)'ın tanımlamasına göre, spor kavramını motorik beceri geliştiren, fiziksel etkinliği arttırıcı, ruhsal ve aynı zamanda sosyal iyilik halini destekleyen ve aynı zamanda bu benzer olguları belirli kurallar eşliğinde gerçekleşen ve gerçekleşmesine hazırlanmak için geçirilen hazırlık sürecinde destekleyen pedagojik aynı zamanda sosyal bir uğraştır.

Tablo 1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar

| Elektronik Spor                       | Geleneksel Spor                              |
|---------------------------------------|----------------------------------------------|
| -Bilgisayar ve Sanal Ortam            | -Gerçek Ortam                                |
| -Finansal Kaynağın çok büyük olmaması | -Branşa has finansal kaynak gerektirmesi     |
| -Takım ve bireysel olarak gerçekleşir | -Takım ve bireysel olarak gerçekleşir        |
| -Zihinsel çabanın ön planda olması    | -Hem zihinsel hem fiziksel çaba gerektirmesi |
| Araç ve gerecin kendisine has olması  | Araç gerecin branşa özgü belirlenmesi        |

Kaynak: Argan ve Akın, 2007

Tablo 1. incelendiğinde, elektronik spor ve geleneksel spor arasındaki en önemli farkın, sporun gerçekleşmesi olgusu bakımından elektronik sporun sanal ortamda gerçekleşmesi ve geleneksel sporun gerçek ortamda gerçekleşmesi ile süreçtir. Ayrıca elektronik spor alanında gereken gücün zihinsel anlamda olduğu fakat geleneksel sporda bu durumun hem fiziksel efor hem de zihinsel efor gerektirdiği konusuna

değinilmiştir. Her iki sporunda benzer yönler olarak da takım ve bireysel halinde gerçekleşmesi farklılıklarını görebiliriz.

E-spor kavramında dijital oyunlar temelinde gerçekleşmiş bir müsabaka süreci bulunmaktadır. Bu sebepten dolayı yazılım kullanım hakkı başta olmak üzere birçok alanda geleneksel spor branşlarından ayırım göstermektedir (Akgöl, 2019). Toplumsal görüş açısından basketbol ya da futbol gibi branşlar insanlığın ortak paydasıymış algısı uyandırmaktadır. Fakat e-spor; spor branşında daha çok ticari bir sektör gözüyle bakılmamaktadır. Bu anlamda hem ulusal hem de uluslararası düzeyde birçok e-spor turnuvası düzenlenmektedir.

Profesyonel ve amatör anlamda gerçekleşen e-spor müsabakaları ödül verme ve kişiye tanınma olanağı sunma gibi özelliklerinden dolayı hem sporcuları hem de kulüpleri bakımından geniş kitlelerin dahil olabileceği spor organizasyonlarının gerçekleşmesini sağlamıştır (Argan ve Akın, 2007). Bunun dışında sponsorlar aracılığı ile gerçekleşen ve milyon dolarlık bütçeleri bulan ticari boyutu ile e-spor, potansiyel gelişim sürecini de bu şekilde gözler önüne sermektedir (Argan ve Katırcı, 2004).

E-sporun kendisiyle ilgili bir takım ayırt edici nitelikleri bulunmaktadır. Bunlar;

- Bilgisayar ortamında veya sanal ortamda uygulanabilir olması,
- Takım olarak veya bireysel spor müsabakalarının gerçekleştirilebilmesi,
- Büyük finansal kaynak gerektirmemesi (tesis ve organizasyon bakımından),
- Dünyanın herhangi bir yerinde oynanabilir nitelikte olması,
- Düşünsel çaba ön planda olarak kendi doğası gereği gereken araç ve gereç ihtiyacına sahip olması,
- Son olarak da kazanma duygusu ve rekabet ortamı içerisinde gerçekleşmesi (Argan, 2007; Purplepan, 2018).

#### 1.4. DİJİTAL BAĞIMLILIK

Günümüz koşullarında teknolojinin hızlı gelişimi ile cep telefonu, bilgisayar ve internetin yaygınlaşması da aynı uyum içerisinde günlük hayat koşullarına eklenmiştir. Dijital gelişim eşliğinde yeni iletişim teknolojileri kapsamında da kolay ve hızlı bir bilgiye ulaşım ağı sağlanmış olmaktadır. 2019 yılında gerçekleşen ve dünya genelinde yaşanan Covid-19 salgını ile dijital medya uygulamaları da hayatımızda önemli bir yer kaplamaya başlamıştır. Bu uygulama kullanımları hayat koşullarımızı daha kolay bir hale getirmekte ve insanlığa faydalı sonuçlarının dışında olumsuz etkilerde doğurabilmektedir. Bu seviyede hayatın parçası haline gelen internet tabanlı bu uygulamalar, bireylerin bağımlılık gibi alışkanlıklarına karşı daha savunmasız bir hal almalarını sağlamıştır. Bu anlamda bireylerin bu durumun bir bağımlılık olduğunu kabul ederek gerekli tedbirleri almaları, zaman bakımından tasarruf ederek kısıtlama yollarına gitmeleri ve bu bağımlılığın diğer bağımlılıklar gibi kişi fizyolojik ve psikolojik sağlıklarını önemli ölçüde etkilediğini bilerek hareket etmeleri gerekmektedir.

Dijital uygulamalar, oyunlar ve cihazlar hayatımızda önem arz eden ettiğinden dolayı, çok küçük yaşlardan itibaren kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Samaha ve Hawi, 2017; Hawi ve diğerleri, 2019). Dijital platformların ve uygulamaların kullanım açısından kolay, ulaşılabilir ve zamandan tasarruf ettirir nitelikte olması, son dönemlerde uzmanlarında dikkatini çekmiş ve konu ile ilgili yapılan çalışma sayısında literatür genelinde artışa sebebiyet vermiştir (Cho, 2015; Clayton ve diğerleri, 2015).

Dijital medya uygulamalarının kontrol dışı ve aşırı kullanılmasından kaynaklı bir bağımlılık türü olan dijital bağımlılık kavramı, sosyal medya, dijital oyunlar, internet, video oyunları ve teknoloji gibi geniş kapsamlı bir olgudur. Teknoloji ile etkileşimin yoğun ve karşı konulamaz etkisi de olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Arısoy, 2009). Dijital bağımlılık, günümüzde teknolojinin her alana sirayet etmesi ile büyük oranda bir gelişim göstermiş, belli başlı faydalarından dolayı da bireyler negatif yönlerini göz ardı etmektedirler (Arslan ve diğerleri, 2015). Dijital sürecin bu denli hızlı yaygınlaşması ve bir bağımlılık haline gelmesi toplumların sosyal gelişimi ve genel psikolojileri açısından olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (Taş ve Ayas, 2015). Dijital bağımlılık davranışı, bireylerin ruhsal sağlıklarını olumsuz etkileyecek bir davranış modellemesi olduğu için

psikolojide dürtüsel davranış kapsamı içerisinde ele alınan bir davranış biçimidir (Greenfield, 1999). Dijital bağımlı bireyler, dijital araç ve gereçlere ulaşmada sorun yaşadığında hayat doyumlarında eksiklik hissetmektedirler. Bu davranış bozukluğunun bireylerin çevrelerine karşı da olumsuz davranışlar yansıttığı görülmektedir (Arslan, 2020). Tekrardan ulaştıklarında ise kendilerine zaman konusunda sınırlama koymadan bağımlılık süreçleri devam etmektedir (Griffiths ve Davies, 2005). Dijital mecralarda kullanım süresinin artması, eş değer ilerleyen sosyal medya kullanım süresinin de artmasına sebep olmaktadır. Bu anlamda dijital ortamlarda kullanım süresi arttıkça bireylerin sosyal ortamlarındaki psikolojik durumlarında olumsuzluk, fiziksel aktivite düzeylerinde azalma, akademik başarılarında düşüş (Young, 1996), yemek alışkanlıkları ve uyku düzensizlikleri ile ilgili süreçte olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Esen, 2012).

#### **1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Bağımlılık dendiği zaman ilk akla gelen sigara, sentetik maddeler, kumar bağımlılığı gibi durumlardır. Dönemin şartları gereği, teknolojinin gelişim göstermesi ile bu kavrama karşı bağımlılık süreci gelişmekte ve son dönemlerde uzmanlar tarafından üzerinde durulan bir konu haline gelmektedir. Bağımlılık kavramı kişinin sosyal çevresini, davranışlarını ve psikolojik yönden iyi olma halini etkileyen bir davranış biçimi olarak tanımlanmaktadır. Fark edilmesi bir o kadar zor olan bu davranış biçimi, bireylerde istediklerini durumu gerçekleştirmek adına müthiş bir haz hissettirmektedir (Shaffer, 2000).

Teknolojik gelişimlere uyum sağlama konusunda zorlanmayan bireyler, teknolojik gelişmeler ile ortaya çıkan cihazları günlük yaşantısını kolaylaştırması açısından bağımlı hale gelmişlerdir. Özellikle internet kullanımı, iş amaçlı, eğlence amaçlı ve boş zaman değerlendirme amaçlı gibi sebeplerden dolayı hayatımızın bir parçasıdır. Teknolojik gelişimin bir parçası olarak hayatın her alanında etkisi olan internet kullanımının başlıca kullanım araçları bilgisayar ve oyunlardır. Serbest zamanlardaki bilgisayar kullanımları genel de genel de oyun bazlı ilerlemekte ve oynanan bu oyunların kişisel gelişimde önemli etkisi olduğu belirtilmektedir (Horzum ve diğerleri, 2008).

Teknolojik gelişmeler ışığında dijital oyunlar ile ilgili gelişim süreci bireyler

üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler geliştirebilmektedir. Dünyanın her yerinde hızlı bir gelişim eğrisine ulaşan dijital oyun pazarı, ticari açıdan da büyük değişimlere uğramış ve önemli katkılar sunmuştur. Bireylerin dijital oyunlara karşı olan ilgisinin nedenlerini tespit edebilmek adına, bireylerin bu tutuma karşı gösterdikleri sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik açıdan incelenmesi gereken alt yapılar olmalıdır (Erboy ve Vural, 2010) Bireyleri bu seviyede etkileyen dijital oyun sürecinin bu anlamda bir bağımlılık olduğunu söylemek mümkündür.

Literatür ışığında gerçekleştirilen tarama sonucunda, dijital oyun bağımlılığı tanımları şu şekildedir:

- Bireylerin sosyal yaşamlarını olumsuz etkileyerek duygusal zararlara sebebiyet veren, oyun dışında sosyal etkinliklere karşı katılım ve ilgi durumunu azaltan ve bireylerde psikolojik açıdan eksiklik hissettiren bir durumdur (Lemmens ve diğerleri, 2009),
- Olumsuz etkilerinin farkında ve bilincinde olmasına rağmen, bireyin bu duruma karşı ayırdığı vakti kontrol edememesi, dijital oyun oynamadığı zamanlarda psikolojik eksiklik hissetmesi halidir (Yalçın ve diğerleri, 2021),
- Bilgisayarın fazla kullanımından kaynaklı yanlış bir davranış biçimi geliştirerek bağımlı olma hali (Thaleman, 2010),
- Bireylerde sağlık sorunlarına sebebiyet vererek aşırı bilgisayar kullanımından kaynaklı iyi olmama hali ve durumu (Jeong ve Kim 2011).

Dijital oyun bağımlılığı, bu davranışlarının yanlış olmalarına rağmen bireylerin terk etmeme davranışı olarak tanımlanmaktadır.

Lemmans ve diğerleri (2009) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada kişilerin dijital oyun bağımlısı olup olmadıklarını tespit etmek amacı ile 7 (yedi) kriter belirlemişlerdir.

Tablo 2. Lemans 7 (yedi) Kriteri

| Kriter                  | Açıklama                                                                                                         |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Belirginlik             | Bireylerin oyunu hayatlarının merkezi haline getirmeleri ve zihinlerinin bu konu ile sürekli meşgul olma hali    |
| Tölerans                | Bireylerin oyun oynama için ayırdığı vakitlerin eğrisinde sürekli artış görülmesi                                |
| Duygu-Durum Değişikliği | Bireylerin oyun oynamak için geçirdikleri vakitleri eğlence için gördükleri vakitten daha değerli görmeleri      |
| Geri çekilme            | Bireylerin oyun esnasında hızlı gelişen sorunlar ve mahrum kalma esnasında yaşamış oldukları huzursuzluk duygusu |
| Nüksetme                | Bireylerin oyun oynama duygusu kontrol etme aşamasından sonra aşırı yoğun kazanma istekleri                      |
| Çatışma                 | Bireylerin oyun esnasında çevresindeki kişiler ile çatışma haline olması durumu                                  |
| Sorunlar                | Bireylerin oyun oynama isteklerinden kaynaklı çevresiyle sorun yaşaması                                          |

Kaynak: Lemans ve diğerleri, 2009

### 1.5. SPOR TÜKETİMİ

İnsanlık tarihinden bugüne kadar spor kavramı ile ilgili yapılan tanımlar herkesin uzlaştığı net bir tanıma ulaşamamıştır. Fakat herkesin kabul ettiği ve genel olarak belli başlı kuralları olan durumlar söz konusudur. Bu şekilde genel kavramlar düşünüldüğünde sporun eğlence ve zevk veren, insanların iyi hal ile ilgili süreçlerini her alanda destekleyen, boş zaman değerlendirme aracı olarak da değerlendirilen, önceden belirlenmiş kurallar bütünü olan ve rekabet kavramı içerisinde olan tüm faaliyetler bu kavramı destekler niteliktedir (Zorba ve Gönültaş, 2016).

Spor tüketimi kavramı ise, bireylerin ihtiyaçlarını karşılayan, spor ile ilgili verilen hizmetlerin kullanımı ve aynı zamanda tüketilmesi olarak düşünülmektedir (Cokpartal, 2015). Spor tüketiminin konusunun alt başlıkları olarak spor hizmetleri, organizasyonları ve aynı zamanda spor komplekslerinin kullanımı gibi mevcut kavramlar sayılabilmektedir (Balcı, 2005).

Spor tüketimi kavramının içerisinde toplumların kültürel değerleri ve yapıları da

düşünülmeli ve önemsenmelidir. Tüketilen spor, izleyici varlığı ve izlemesi ile ilgili bir kavram olarak düşünülse de, bireyler kültürel bir etki sonucu tüketici olarak değerlendirilmeyebilir ancak kültürel yapının spor tüketimine yönlendiren bir aracı olarak söylemek mümkündür (Cottingham ve diğerleri, 2014).

Spor tüketimi kavramını amaçları bakımından değerlendirmeye aldığımızda birçok sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Ekmekçi (2010), bu sınıflandırmaları, spor yapmak amaçlı fiziksel etkinliklere katılanlar ve uzaktan izleyici olarak katılım sağlayanlar olarak alt sınıflandırmalara ayırmıştır (Ekmekçi ve Ekmekçi, 2010).

## 1.6. OBSESİF KOMPULSİF BOZUKLUK DAVRANIŞI

Obsesif kompulsif bozukluğu tanımlayabilmek adına, obsesif ve kompulsif tanımlarını anlamak gerekmektedir. Obsesyon yani takıntı tanımı, kişide kaygı düzeyinin artmasına neden olan ve tekrarlayan düşünce yapısı olarak ifade edilmektedir. Kompulsiyon yani zorlantı kavramı ise obsesyon sonucunda oluşan kaygı düzeyini zihinsel olarak düzenlemek adına verilen tepkiler bütünüdür ve zorunluluk içermektedir (Hing ve arkadaşları, 2015).

Obsesyon ve kompulsiyon davranışlarının zihinsel ve davranışsal olarak bir arada sergilenmesi, ruhsal bir problem olarak elen alınan obsesif kompulsiyon kavramını oluşturur (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2015).

Obsesif kompulsif bozukluk (OKB) bireylerde istemediği halde aklına gelen, bilinçli halde düşünmek istememesine rağmen kontrol edilemeyen, kişilerde psikolojik sıkıntılara yol açan, tekrarlayan ve zihinde gerçekleşen düşünce ve imgeleme olarak tanımlanabilir. Yineleyen bir tarzda davranışsal ve zihinsel eylemler ile eş değer ilerleyen psikolojik bir problemdir (Rachman ve Shafran, 1998, 1999). Kompulsiyonlar ise, obsesyon davranışa bir tepki olarak ortaya çıkmış olan problemin giderilmesi, azaltılması ya da tekrar ortaya çıkmaması adına gerçekleşen zihinsel eylemlerdir (American Psychiatric Association [APA], 2013). Obsesif davranış şekilleri, kişilerin kompulsiyon davranış üzerindeki etki ve davranışlarını azaltmaktadır (Rachman ve Shafran, 1998, 1999).

Obsesif davranış şekilleri, bireylerde görülme sıklığı en yüksek olan ve yine kişilerde kaygı düzeyini en yüksek eğrilere ulaştıran bir davranış ve düşünme

bozukluğudur (Doron ve diğerleri, 2009). Ayrıca Watson (1998), obsesif kompulsif davranış bozukluğunun merkezinde olan aktif değişkenlerden en önemlisinin kişinin benlik saygısı ile ilgili olduğunu düşünmektedir. Obsesif davranış bozukluğu tedaviye ihtiyaç duyulan psikolojik bir problemdir ve eğer bu davranış şekli görülen bireyler tedavi edilmez ise sosyal çevresinden, arkadaş ilişkilerinden ve ayrıca mesleki hayatından soğumaya ve uzaklaşmaya başlar. İnsan ilişkileri düzleminde sorun yaşayan birey, obsesif davranış gösterme eğilimini daha çok gösterebilir ve kompulsif davranışlar kronik seyrinde devam edebilir (Kaplan ve diğerleri, 1994). Obsesif davranış modellemesi etiyolojik olarak tam olarak açıklanamamaktadır (American Psychiatric Association, 2013).

### **1.7. KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ**

Psikolojik olarak bağımlılık kavramı, bir dürtü bozukluğu olarak düşünülmekte ve görülmektedir (Huang ve Leung, 2009). Bağımlılık haline gelebilen bu düşünce ve davranış bozukluğu şekli, duygusal tepkilerin işlevsiz olması ve istekler boyutu, öz kontrol davranış eksikliğine sebebiyet vererek bu davranışsal boyutun zararlarını idrak edememek olarak gelişim gösterir (Hirschman, 1992). Bu davranış şekillerinde çoğunlukla davranış gücü olarak görülen durumlarda zayıflama ve acil isteği yerine getirme arzusunda artma (Hoch ve Loewenstein, 1991) ve aynı zamanda bu duruma ek olarak kompulsif şekilde ödül elde etme durumu (Martin ve diğerleri, 2013) ortaya çıkarmaktadır.

Genel anlamda 3 ana gücün spor tüketimini aşırıya iten davranış biçimi olduğunu söylemek mümkündür. Bunlardan ilki içsel olarak değerlendirilen psikolojik faktörlerdir. Bu faktör sporun taraftar değerleri, tutum ve hatta kimlikleri ile şekillenen kısımdır (Bee ve Kahle, 2006; Branscombe ve Wann, 1991). Birçok insan kendisini en basit şekliyle bir spor tüketicisi olarak tanımlayabilmektedir. Bu durumda özsaygı ve sadakat ile eş değer ilerler ve olumlu duygu gelişimini destekler niteliktedir (Wann ve diğerleri, 2000). İkincisi ise psikolojik olarak davranış geliştirmenin yanında “itilme” ile eş bir duygu durumu yaratabilir. Gerçekleştirilen araştırmalar spor tüketimi duygusunun sosyal bir uyum süreci oluşturduğunu, aidiyet duygusunun tatmin edici düzeyde sağlandığını ve kendisinden daha büyük bir grupta hem fikir olmanın, aynı duyguları

paylaşmanın kişilerde olumlu sonuçlar doğurabileceğini destekler niteliktedir (Branscombe ve Wann, 1991; Campbell ve diğerleri, 2004).

Aşırı spor tüketimi toplumlar tarafından övülme davranışı olarak görülebilir. Çünkü bağımlı bir spor taraftarı olunması aynı zamanda sadakatli bir yaklaşım gibi düşünülmektedir (Aiken ve diğerleri, 2018).

Bahsedilen üçüncü temel davranış biçimi de medya ve pazarlama düzeyinde kompulsif tüketim kavramını destekleyici davranış geliştirmede büyük rol oynamaktadır (Fullerton ve Punj, 2004; Hing ve diğerleri, 2015; Martin ve diğerleri, 2013; Prentice ve Cotte, 2015). Pazarlamacılar tarafından tüketici istekleri ve yaklaşımları göz önünde gerçekleştirilen eylemler, alternatiflerde artışın olması, e-spor da takip için kullanılan medya ve internet aracılığı ile bu durum ilgi ve alaka anlamında yoğun bir içerik oluşturur. Günümüzde taraftarların, taraftarları olduğu takımlara farklı iletişim araçları ile rahat bir ulaşım sağlayabilmeleri, spor tüketicilerinin ve taraftarların bağlanmalarını çok daha üst seviyeye taşımakta ve kişisel sorumlulukları ve kendi hayatları ile ilgili süreçlerini ötelemelerine sebebiyet vermektedir (Aiken ve diğerleri, 2018).

Bu nedenle bireylerin kontrolsüz bir şekilde spor ürün ve hizmetlerini tüketme ihtiyacı hissetmesi durumuna kompulsif spor tüketimi tanımı olarak değerlendirilmektedir (Aygün ve Çüm, 2023).

Çevrim içi alışverişin kolay ve rahat idame ettirebilir düzeyde olması, tüketimi kompulsif seviyeye getirecek faktörler arasında yer alabilir (Huang ve diğerleri, 2022). Spor endüstrisi ve spor ile ilgilenen uzmanlar için, kompulsif spor tüketimi ölçülebilir bir boyutta olması önemlidir. Literatür incelendiğinde farklı zaman dilimlerinde spor tüketimi motivasyonu ile ilgili sürecin ölçülmeye çalışıldığı fakat (Cottingham ve diğerleri, 2014; Seo ve Green, 2008; Trail ve James, 2001) sadece Aiken ve diğerleri (2018) tarafından kompulsif spor tüketimi ölçeğinin ele alındığını söyleyebiliriz (Aygün ve Çüm, 2023).

## 2.BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, araştırma grubu, verilerin toplanması, veri toplama araçları ve verilerin analizi sürecinde yapılan işlemler hakkında bilgiler yer almaktadır.

#### 2.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Bu çalışmada Türkiye’de 18 yaş üstü bireylerin çeşitli demografik değişkenler ile dijital oyun bağımlılıkları ve kompulsif spor tüketimi durumları arasındaki ilişkinin incelemesi amaçlanmıştır. Araştırmada nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama (survey) modeli kullanılmıştır (Frankfort ve diğerleri, 1996).

#### 2.2. ARAŞTIRMA GRUBU

Çalışmanın evrenini 18 yaş üstü, 356 erkek, 148 kadın olmak üzere toplamda 504 katılımcı oluşturmaktadır. Yaşa göre dağılım ise 18-25 aralığında 121 katılımcı, 26-40 aralığında 277 katılımcı, 41-65 aralığında ise 106 katılımcı vardır. Medeni durumuna göre olan istatistiksel dağılımda katılımcıların 306’sı evli, 198’i bekârdır. Eğitim durumuna göre; ilköğretim mezunu 13 katılımcı, lise mezunu 44 katılımcı, üniversite mezunu 377 katılımcı ve lisansüstü mezunu 70 katılımcı vardır. Meslek durumuna göre özel sektör çalışanı 56 katılımcı, devlet memuru çalışanı 245 katılımcı, serbest meslek çalışanı 36 katılımcı, çalışmayan 167 katılımcı vardır. Yaşadığı bölgeye göre Karadeniz Bölgesi 10 katılımcı, Marmara Bölgesi 100 katılımcı, Ege Bölgesi 45 katılımcı, İç Anadolu Bölgesi 153 katılımcı, Akdeniz Bölgesi 49 katılımcı, Doğu Anadolu Bölgesi 104 katılımcı, Güneydoğu Anadolu Bölgesi 43 katılımcı vardır. Aktif spor yapan durumuna göre 194 katılımcı aktif spor yaparken, 310 katılımcı spor yapmamaktadır. Dijital oyun oynama durumu göre 236 katılımcı dijital oyun oynamakta, 268 katılımcı ise dijital oyun oynamamaktadır. Dijital oyun oynama zamanına göre 46 katılımcı gündüz, 213 katılımcı gece dijital oyun oynamakta, 245 katılımcının hiçbir zaman oyun oynamadığı görülmektedir.

## 2. 3. VERİLERİN TOPLANMASI

Ölçme araçları uygulamadan önce Ardahan Üniversitesi Bilimsel Yayın ve Etik Kurulu'ndan E-67796128-000-2300041424 sayılı yasal izin alınmış (EK-2), katılımcılara gönüllülük esasına dayanarak araştırma gerçekleştirilmiştir.

### 2. 3. 1. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu”, Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Türkçe uyarlama çalışması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve Aiken ve diğerleri (2018) tarafından geliştirilen, Türkçe uyarlama çalışması Aygün ve Çüm (2023) tarafından yapılan “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” kullanılmıştır.

#### 2. 3. 1. 1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formunda yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim düzeyi, meslek durumu, yaşadığı şehir, aktif spor yapıp yapmadıkları, dijital oyun oynayıp oynamadıkları, “Evet” ise haftada kaç saat olduğunu, en çok günün hangi bölümünde dijital oyun oynamayı tercih ettiği ile ilgili yönelik sorular bulunmaktadır.

#### 2. 3. 1. 2. Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği

Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Türkçe uyarlama çalışması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek tek (1) alt boyutlu, 7’li likert (1: Hiçbir zaman, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Sık sık, 5: Her zaman şeklinde) tipinden oluşmaktadır. Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılan dijital oyun bağımlılığı ölçeği’nin kapsam geçerlik indeksi  $r=0.92$ , Cronbach alfa katsayısı 0.72, madde toplam puan korelasyonları 0.52-0.76 arasında bulunmuştur. Üç haftalık test-tekrar test korelasyonu 0.80’dir. Açıklayıcı faktör analizinde tek boyuttan oluşan ölçek toplam varyansın %56.96’sını açıklamakta ve faktör yükleri ise 0.52-0.77 arasında olduğu görülmektedir.

### 3.1.3. Kompulsif Spor Tüketim Ölçeği

Aiken ve diğerleri tarafından 2018 yılında geliştirilen, Türkçe uyarlama çalışması Aygün ve Çüm (2023) tarafından yapılan “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçme aracı tek (1) alt boyutlu, 7’li likert (1: Kesinlikle katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Zannederim katılmıyorum, 4: Kararsızım, 5: Zannederim katılıyorum, 6: Katılıyorum, 7: Kesinlikle katılıyorum) tipinden oluşmaktadır. Aygün ve Çüm (2023) tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılan kompulsif spor tüketimi ölçeği ’ne göre tek boyutlu uyarlanmış ölçek (CSCS-T) toplam varyansın yaklaşık %83’ünü açıklamıştır. Ayrıca ölçümün güvenilirliğini belirlemek için iç tutarlılık, bileşik güvenilirlik ve test-tekrar test güvenilirliği incelenmiştir. Cronbach’ın Alpha değeri 0.958, omega değeri 0.958 ve Pearson’ın ürün yan korelasyon katsayısı test uygulamasının ardından 0.923 olduğu görülmektedir.

### 3. 1. 4. Verilerin Analizi

Veriler ortalama ve standart sapma olarak sunulmuştur. İstatistiksel analizler için SPSS 22 paket programı kullanılmıştır. İstatistiksel analize başlamadan önce verilerin normal dağılımı için Kolmogorov-Smirnov testi kullanılmış ve verilerin normal dağıldığı görülmüştür. Cinsiyet, medeni durum, çalışma durumu, aktif spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu Independent Samples T testi ile analiz edilmiştir. Yaş, eğitim durumu, meslek, bölge ve oyun saati karşılaştırmaları ise One Way ANOVA tekniği ile analiz edilmiştir. Gruplar arasındaki anlamlı farkın belirlenmesinde ise Post hoc testlerinden LSD testi uygulanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği arasındaki korelasyonu belirlemek için ise Pearsan Chi-Square testi kullanılmıştır. Çalışmada istatistiksel anlamlılık düzeyi  $p < 0.05$  olarak kabul edilmiştir.

### 3.BÖLÜM

#### BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacı doğrultusunda belirlenen problem ve alt problemlere ilişkin elde edilen sonuçlar sırasıyla tablolştırılmış ve araştırma grubu ile ilgili tanımlayıcı bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların Demografik Özelliklerine Ait Tamamlayıcı Bilgileri

| Tanımlayıcı bilgi          | Değişkenler                | N   | Yüzde (%) |
|----------------------------|----------------------------|-----|-----------|
| Cinsiyet                   | Erkek                      | 356 | 70,6      |
|                            | Kadın                      | 148 | 29,4      |
| Yaş                        | 18-25 yaş                  | 121 | 24,0      |
|                            | 26-40 yaş                  | 277 | 55,0      |
|                            | 41-65 yaş                  | 106 | 21,0      |
| Medeni Durum               | Evli                       | 306 | 60,7      |
|                            | Bekâr                      | 198 | 39,3      |
| Eğitim Durumu              | İlköğretim                 | 13  | 2,6       |
|                            | Lise                       | 44  | 8,7       |
|                            | Üniversite                 | 377 | 74,8      |
|                            | Lisansüstü                 | 70  | 13,9      |
| Meslek                     | Özel Sektör                | 56  | 11,1      |
|                            | Devlet Memuru              | 245 | 48,6      |
|                            | Serbest Meslek             | 36  | 7,2       |
|                            | Çalışmıyor                 | 167 | 33,1      |
| Yaşadığı Bölge             | Karadeniz Bölgesi          | 10  | 2,0       |
|                            | Marmara bölgesi            | 100 | 19,8      |
|                            | Ege Bölgesi                | 45  | 8,9       |
|                            | İç Anadolu Bölgesi         | 153 | 30,4      |
|                            | Akdeniz Bölgesi            | 49  | 9,8       |
|                            | Doğu Anadolu Bölgesi       | 104 | 20,6      |
|                            | Güney Doğu Anadolu Bölgesi | 43  | 8,5       |
| Aktif Spor Yapma Durumu    | Evet                       | 194 | 38,5      |
|                            | Hayır                      | 310 | 61,5      |
| Dijital Oyun Oynama Durumu | Evet                       | 236 | 46,8      |
|                            | Hayır                      | 268 | 53,2      |

|                  |              |     |      |
|------------------|--------------|-----|------|
| Dijital          | Gündüz       | 46  | 9,1  |
| Oyun             | Gece         | 213 | 42,3 |
| Oynama<br>Zamanı | Hiçbir Zaman | 245 | 48,6 |

Tablo 3'e göre katılımcıların %70,6'sı erkek, %29,4'si ise kadındır. Yaşa göre ise 18-25 aralığında %24,0 katılımcı, 26-40 aralığında %55,0 katılımcı, 41-65 aralığında ise %21,6 katılımcı vardır. Medeni durumuna göre %60,7 katılımcı evli, %39,3 katılımcı bekârdır. Eğitim durumuna göre %2,6 katılımcı ilköğretim mezunu, %8,7 katılımcı lise mezunu, %74,8 katılımcı üniversite mezunu ve %13,9 lisansüstü katılımcı vardır. Meslek durumuna göre %11,1 özel sektör çalışanı, %48,6 devlet memuru çalışanı, %7,2 serbest meslek çalışanı, %33,1 çalışmayan katılımcı vardır. Yaşadığı bölgeye göre %2,0 Karadeniz Bölgesi, %19,8 Marmara Bölgesi, %8,9 Ege Bölgesi, %30,4 İç Anadolu Bölgesi, %9,7 Akdeniz Bölgesi, %20,6 Doğu Anadolu Bölgesi, %8,5 Güneydoğu Anadolu Bölgesi katılımcı bulunmaktadır. Aktif spor yapan durumuna göre %38,5 katılımcı aktif spor yaparken, %61,5 katılımcı spor yapmamaktadır. Dijital oyun oynama durumu göre katılımcıların %46,8'i dijital oyun oynamakta, %53,2 katılımcı dijital oyun oynamamaktadır. Dijital oyun oynama zamanına göre %9,1 katılımcı gündüz, %42,3 katılımcı gece dijital oyun oynamakta, %48,6 katılımcının hiçbir zaman oyun oynamadığı görülmektedir.

Tablo 4. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Göre T Testi Sonuçları

| Tanımlayıcı Bilgi          | Değişkenler | N   | Ort±Sd     | t      | p      |
|----------------------------|-------------|-----|------------|--------|--------|
| Cinsiyet                   | Erkek       | 356 | 12,68±5,68 | 6,274  | 0,00** |
|                            | Kadın       | 148 | 9,52±3,52  |        |        |
| Medeni Durum               | Evli        | 306 | 11,57±5,44 | -,972  | 0,33   |
|                            | Bekâr       | 198 | 12,04±5,16 |        |        |
| Çalışma Durumu             | Evet        | 360 | 12,07±5,40 | 2,134  | 0,03*  |
|                            | Hayır       | 144 | 10,95±5,10 |        |        |
| Aktif Spor Yapma Durumu    | Evet        | 194 | 12,18±5,32 | 1,407  | 0,16   |
|                            | Hayır       | 310 | 11,49±5,34 |        |        |
| Dijital Oyun Oynama Durumu | Evet        | 236 | 14,52±5,72 | 12,514 | 0,00** |
|                            | Hayır       | 268 | 9,31±3,47  |        |        |

\*, p<0,05, \*\*, p<0,00, Ort; ortalama, Sd; standart sapma sonucunu göstermektedir.

Tablo 4'e göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği cinsiyete göre (p=0,00), çalışma durumuna göre (p=0,03), dijital oyun oynama durumuna göre (p=0,00) ise anlamlı farklılıklar görülmektedir. Ancak dijital oyun bağımlılığı ölçeği medeni durum ve aktif spor yapma değişkenlerinde kıyaslandığında anlamlı bir fark görülmemektedir (p>0.05).

Tablo 5. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Göre One Way Anova Testi Sonuçları

| Tanımlayıcı Bilgi | Değişken                  | N   | Ort±Sd                        | F      | p      | LSD           |
|-------------------|---------------------------|-----|-------------------------------|--------|--------|---------------|
| Yaş               | 18-25 yaş                 | 121 | 12,38±6,03                    | 1,717  | 0,181  |               |
|                   | 26-40 yaş                 | 277 | 11,75±5,02                    |        |        |               |
|                   | 41-65 yaş                 | 106 | 11,03±5,26                    |        |        |               |
| Eğitim Durumu     | İlköğretim                | 13  | 11,46±6,86                    | 1,065  | 0,364  |               |
|                   | Lise                      | 44  | 11,54±5,05                    |        |        |               |
|                   | Üniversite                | 377 | 11,59±5,29                    |        |        |               |
|                   | Lisansüstü                | 70  | 12,81±5,42                    |        |        |               |
| Meslek            | Özel Sektör               | 56  | 13,25±5,30                    | 1,825  | 0,142  |               |
|                   | Devlet Memuru             | 245 | 11,73±5,27                    |        |        |               |
|                   | Serbest Meslek            | 36  | 11,55±6,09                    |        |        |               |
|                   | Çalışmıyor                | 167 | 11,34±5,22                    |        |        |               |
| Bölge             | Karadeniz Bölgesi         | 10  | 13,40±4,08                    | 1,320  | 0,246  |               |
|                   | Marmara Bölgesi           | 100 | 11,98±4,78                    |        |        |               |
|                   | Ege Bölgesi               | 45  | 13,15±4,97                    |        |        |               |
|                   | İç Anadolu Bölgesi        | 153 | 11,93±5,79                    |        |        |               |
|                   | Akdeniz Bölgesi           | 49  | 11,59±5,99                    |        |        |               |
|                   | Doğu Anadolu Bölgesi      | 104 | 10,97±5,01                    |        |        |               |
|                   | Güneydoğu Anadolu Bölgesi | 43  | 10,86±5,29                    |        |        |               |
| Oyun Saati        | Gündüz                    | 46  | <b>14,67±4,78<sup>a</sup></b> | 90,773 | 0,000* | <b>a&gt;b</b> |
|                   | Gece                      | 213 | <b>14,38±5,76<sup>a</sup></b> |        |        |               |
|                   | Hiçbir Zaman              | 245 | <b>8,93±3,16<sup>b</sup></b>  |        |        |               |

\*;  $p < 0,00$ , Ort; ortalama, Sd; standart sapma, LSD; farklı harfler ise (a,b,c) gruplar arasındaki anlamlı farkı göstermektedir.

Tablo 5'e göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği yaş, eğitim durumu, meslek ve bölge değişkeni ile kıyaslandığında anlamlı fark görülmemektedir. ( $p > 0.005$ ). Ancak oyun saati değişkeninin de anlamlı fark görülmektedir ( $p = 0.00$ ). Oyun saati tanımlayıcı bilgisine göre, en yüksek anlamlı fark "Gündüz" değişkeninde görülmüştür. Anlamlı farklılık sırasıyla "Gece" değişkeni ve "Hiçbir Zaman" değişkeni takip etmektedir.

Tablo 6 . Katılımcıların Kompulsif Spor Tüketim Ölçeğine Göre T Testi Sonuçları

| Tanımlayıcı Bilgi | Değişken | N   | Ort±Sd      | t     | p       |
|-------------------|----------|-----|-------------|-------|---------|
| Cinsiyet          | Erkek    | 356 | 20,93±10,93 | ,852  | 0,395   |
|                   | Kadın    | 148 | 21,82±10,12 |       |         |
| Medeni Durum      | Evli     | 306 | 19,94±10,07 | 3,28  | 0,001** |
|                   | Bekâr    | 198 | 23,12±11,37 |       |         |
| Çalışma Durumu    | Evet     | 360 | 20,18±10,23 | 3,36  | 0,001*  |
|                   | Hayır    | 144 | 23,70±11,46 |       |         |
| Aktif Spor        | Evet     | 194 | 25,79±11,05 | 8,107 | 0,000*  |
| Yapma Durumu      | Hayır    | 310 | 18,31±9,41  |       |         |
| Dijital Oyun      | Evet     | 236 | 22,49±10,52 | 2,567 | 0,011*  |
| Oynama Durumu     | Hayır    | 268 | 20,05±10,74 |       |         |

\*;  $p < 0,01$ , \*\*;  $p < 0,00$ , Ort; ortalama, Sd; standart sapma sonucunu göstermektedir.

Tablo 6'ya göre kompulsif spor tüketimi ölçeği medeni duruma göre ( $p=0,00$ ), çalışma durumuna göre ( $p=0,00$ ), aktif spor yapma durumuna göre ( $p=0,00$ ) ve dijital oyun oynama durumuna göre ( $p=0,01$ ) anlamlı farklılıklar görülmektedir. Ancak kompulsif spor tüketimi ölçeğine göre cinsiyet değişkeninde anlamlı bir fark görülmemektedir ( $p>0,05$ ).

Tablo 7. Katılımcıların Kompulsif Spor Tüketim Ölçeğine Göre One Way Anova Testi Sonuçları

| Tanımlayıcı Bilgi | Değişken                  | N   | Ort±Sd                          | F      | p       | LSD            |
|-------------------|---------------------------|-----|---------------------------------|--------|---------|----------------|
| Yaş               | 18-25 yaş                 | 121 | <b>24,71±10,91<sup>a</sup></b>  | 10,440 | 0,000** | <b>a&gt;b</b>  |
|                   | 26-40 yaş                 | 277 | <b>20,65±10,68<sup>b</sup></b>  |        |         | <b>b&gt;c</b>  |
|                   | 41-65 yaş                 | 106 | <b>18,58±9,51<sup>c</sup></b>   |        |         |                |
| Eğitim Durumu     | İlköğretim                | 13  | 16,0±10,93                      | 1,543  | 0,202   |                |
|                   | Lise                      | 44  | 19,79±12,15                     |        |         |                |
|                   | Üniversite                | 377 | 21,63±10,51                     |        |         |                |
|                   | Lisansüstü                | 70  | 21,19±10,70                     |        |         |                |
| Meslek            | Özel Sektör               | 56  | <b>19,83±10,47<sup>b</sup></b>  | 3,104  | 0,026*  | <b>a&gt;ab</b> |
|                   | Devlet Memuru             | 245 | <b>20,15±10,0<sup>b</sup></b>   |        |         | <b>ab&gt;b</b> |
|                   | Serbest Meslek            | 36  | <b>20,94±11,47<sup>ab</sup></b> |        |         |                |
|                   | Çalışmıyor                | 167 | <b>23,22±10,70<sup>a</sup></b>  |        |         |                |
| Bölge             | Karadeniz bölgesi         | 10  | <b>27,30±12,24<sup>a</sup></b>  | 5,214  | 0,000** |                |
|                   | Marmara bölgesi           | 100 | <b>18,15±10,31<sup>c</sup></b>  |        |         |                |
|                   | Ege bölgesi               | 45  | <b>19,13±8,47<sup>b</sup></b>   |        |         | <b>a&gt;b</b>  |
|                   | İç Anadolu bölgesi        | 153 | <b>21,39±11,12<sup>b</sup></b>  |        |         | <b>b&gt;bc</b> |
|                   | Akdeniz bölgesi           | 49  | <b>20,04±8,38<sup>b</sup></b>   |        |         | <b>bc&gt;c</b> |
|                   | Doğu Anadolu bölgesi      | 104 | <b>25,29±10,76<sup>a</sup></b>  |        |         |                |
|                   | Güneydoğu Anadolu bölgesi | 43  | <b>19,67±10,99<sup>bc</sup></b> |        |         |                |
| Oyun Saati        | Gündüz                    | 46  | 20,52±10,20                     | 1,548  | 0,214   |                |
|                   | Gece                      | 213 | 22,17±10,66                     |        |         |                |
|                   | Hiçbir Zaman              | 245 | 20,46±10,80                     |        |         |                |

\*;  $p<0,05$ , \*\*;  $p<0,00$ , Ort; ortalama, Sd; standart sapma, LSD; farklı harfler ise (a,b,c) gruplar arasındaki anlamlı farkı göstermektedir.

Tablo 7'ye göre kompulsif spor tüketimi ölçeği yaş ( $p=0,00$ ), meslek ( $p=0,02$ ), yaşadığı bölge ( $p=0,00$ ) değişkenine göre anlamlı farklılıklar görülmüştür.

Yaş tamamlayıcı bilgisine göre en yüksek anlamlı fark “18-25 yaş” değişkeninde görülmüştür. Anlamlı farklılık sırasıyla “26-40 yaş” ve “41-65 yaş” değişkeni takip etmektedir.

Meslek tamamlayıcı bilgisine göre en yüksek anlamlı fark “Çalışmıyor” değişkeninde görülmüştür. Anlamlı farklılık sırasıyla “Serbest Meslek” değişkeni, “Devlet Memuru” değişkeni ve “Özel Sektör” değişkeni takip etmektedir.

Bölge tamamlayıcı bilgisine göre en yüksek anlamlı fark “Karadeniz Bölgesi” değişkeninde görülmüştür. Anlamlı farklılık sırasıyla “Doğu Anadolu Bölgesi”

değişkeni, “İç Anadolu Bölgesi” değişkeni, “Akdeniz Bölgesi” değişkeni, “Ege Bölgesi” değişkeni, “Güneydoğu Anadolu Bölgesi” değişkeni ve “Marmara Bölgesi” değişkeni takip etmektedir.

Eğitim durumu ve oyun saati değişkenleri kıyaslandığında ise kompulsif spor tüketimi ölçeğine göre anlamlı fark görülmemiştir ( $p>0.05$ ).



Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği Arasındaki Korelasyon Tablosu

|                                 |                     | DOBÖ | KSTÖ |
|---------------------------------|---------------------|------|------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği | Pearson Correlation | 1    |      |
|                                 | Sig. (2-tailed)     |      |      |
| Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği  | Pearson Correlation | ,036 | 1    |
|                                 | Sig. (2-tailed)     | ,415 |      |

Tablo 8'e göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve kompulsif spor tüketimi ölçeği arasında herhangi bir korelasyon bulunmamaktadır ( $p=0,415$ ;  $r=0,036$ ).



## SONUÇ

Çalışmanın bu bölümünde araştırmamız kapsamında elde edilen bulgular literatür temelli tartışılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği cinsiyete göre ( $p=0,00$ ), çalışma durumuna göre ( $p=0,03$ ) ve dijital oyun oynama durumuna göre ( $p=0,00$ ) anlamlı farklılıklar görülmüştür. Ancak dijital oyun bağımlılığı ölçeği medeni durum ve aktif spor yapma değişkenlerinde kıyaslandığında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. ( $p>0,05$ ).

Sezer (2023)'ün, “Erken Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran İlişkileri ve Serbest Zaman Aktivite Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı çalışmasında, ergenlik dönemindeki akran ilişkileri ile ilgili değerlendirmeler sunmuştur. Bulgular kapsamında cinsiyet değişkeninde erkekler lehine sonuçların daha anlamlı olduğu görülmektedir. Gerçekleşen bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı erkeklerde daha yüksek orana sahipken, kadınlarda bu oran daha düşük seviyelerdedir. Dursun ve Çapan'ın 2018 yılında gerçekleştirdiği “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar” başlıklı çalışması, Eni'nin 2017 yılında gerçekleştirdiği “Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi” ve Uslu'nun 2019 yılında gerçekleştirdiği “Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tez çalışmaları da bu çalışmayı destekler niteliktedir. Ancak bizim çalışmamızda cinsiyet değişkenine göre, orta düzey bir anlamlılık oranı görülmektedir. Bu da oyun tasarılarının erkeklerin mizacına daha uygun olması, oyun ortamındaki rekabet duygusunu ve çekişmeyi erkeklerin daha çok beğenmesi gibi sebepler düşünülebilir. Son dönemlerde bunun kadınların tarafına doğru kayma eğilimi de kadınların da ilgisini çekebilecek yeni dijital oyun serilerinin geliştirilmesi ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin yaş ile ilgili değerlendirmesinde 18-25, 26-40, 41-65 yaş aralıkları arasında herhangi anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Ergenlik döneminden itibaren uygulanan dijital bağımlılık ölçeklerinde yaş arttıkça boş zamanın artması ve daha küçük yaş gruplarında hatta ergenlik döneminde bu durum değişkenlik gösteren bir parametre iken, Vollmer ve arkadaşları 2014 yılında gerçekleştirdikleri “Ergenlerde Bilgisayar Oyunun Bağımlılığı Ve Bunun Kronotip ve Kişilikle İlişkisi” adlı

çalışmalarında, Altun ve Atasoy'un 2018 yılında gerçekleştirdiği "9-11 Yaş Grubundaki Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığının Araştırılması" başlıklı çalışmalarında, Çakılcı 'nın 2013 yılında gerçekleştirdiği "Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasında ve Yiğit'in 2017 yılında gerçekleştirdiği "Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi" başlıklı tez çalışmasında bu durumu destekleyen veriler elde etmişlerdir. Kılıç (2020) tarafından gerçekleştirilen "15-18 Yaş Arası Okul Sporlarına Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal ve Duygusal Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması ve Bilgin (20)15 tarafından gerçekleştirilen "Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki" başlıklı yüksek lisans tezinde ise yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Literatürdeki bu çalışmaların bizim çalışmamızla paralellik gösterdiği görülmektedir.

Demir ve Cicioğlu 2019 yılında yayınladıkları "Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı çalışmada, ortalama olarak bireylerin günlük oyuna katılım süreleri ve spor yapma süreleri arasında anlamlı farka sahip istatistiksel değer tespit etmişlerdir. Bazı bireylerin dijital oyun oynamayı serbest zaman değerlendirme olarak görmekte, bazı bireyler ise bu konuya daha farklı açılardan bakarak değerlendirme yapmaktadır. Bu durum da çalışmamızda spor yapma durumuna göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır, elde edilen bulgular çalışmamızı destekler niteliktedir.

Tablo 3'e göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği yaş, eğitim durumu, meslek ve bölge değişkeni ile kıyaslandığında anlamlı fark görülmemektedir. ( $p>0.005$ ). Ancak oyun saati değişkeninin de anlamlı fark görülmektedir ( $p=0.00$ ). Oyun saati gündüz ve gece oyun oynayanların, hiçbir zaman oyun oynayanlara kıyasla ortalama sayı değerleri daha yüksek çıkmıştır. Çalışmamızda dijital oyun oynama süresi ile ilgili değerlendirme yapıldığında gündüz 46 gece ise 213 kişinin dijital oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Gerçekleştirilen farklı bir çalışmada en fazla oyun oynandığı tespit edilen zaman dilimi ortalama %50,7 değere sahip olan gece zaman dilimine, %49,3 oran ile gündüz zaman dilimine sahip oynandığı tespit edilmiştir. Bu nedenle katılımcıların hem gece hem de gündüz oyun oynamayı seven öğrencilerden oluştuğu yorumuna ulaşılmaktadır (Sezer, 2023). Bu durumun gerçekleştirilen çalışmanın öğrenci baz alınarak

gerçekleşmesinden kaynaklı bir analiz değeri olduğu düşünülebilir. Çalışmamızın 18 yaş üstü bireyler ile gerçekleştirilmiş olmasından dolayı oranları gündüz dijital oyun oynayanlar gece oynayanlardan daha düşük bir seviyeye sahiptir. Çalışmamızın bu çalışma ile çelişen istatistiksel analiz değerine sahiptir.

Tablo 4'e göre Kompulsif spor tüketimi ölçeği medeni duruma göre ( $p=0,00$ ) anlamlı fark görülmüştür. Bu durumda hem evli hem bekar olan kişilerin kompulsif biçimde spor tüketimine eğilimleri açısından düşük düzeylerde farklılıklar olduğu hem evli bireylerin hem de bekar bireylerin düşük düzeyde fark ile kompulsif spor tüketimi gerçekleştirdiğini söyleyebiliriz.

Ölçeğimiz çalışma durumuna göre ( $p=0,00$ ) anlamlı fark görülmüştür. Bu durumun 360 çalışan, 144 çalışmayan katılımcı ile gerçekleşen çalışmamızda hem çalışan hem çalışmayan bireyler bazında düşük düzeyde anlamlı bir farka sahip olduğunu söylemek mümkündür. Aktif spor yapma durumuna göre ( $p=0,00$ ) anlamlı farklılık görülmüştür.

Kompulsif spor tüketimi ölçeğinin, dijital oyun oynama durumuna ( $p=0,011$ ) göre gerçekleştirilen değerlendirmede ise anlamlı fark tespit edilmiştir. 356 erkek, 148 kadın katılımcı ile gerçekleşen kompulsif spor tüketimi ölçeği değerlendirmemizde, cinsiyet değişkeninde anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p>0.05$ ).

Tablo 5'e göre Kompulsif spor tüketimi ölçeği yaş ( $p=0,00$ ), meslek ( $p=0,02$ ), yaşadığı bölge ( $p=0,00$ ) değişkenine göre anlamlı farklılıklar görülmüştür.

Eğitim durumu ve oyun saati değişkenleri kıyaslandığında ise kompulsif spor tüketimi ölçeğine göre anlamlı fark görülmemiştir ( $p>0.05$ ).

Tablo 6'e göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve kompulsif spor tüketimi ölçeği arasında herhangi bir korelasyon bulunmamıştır. Bunun sebebi çalışmamızın farklı bir örneğinin bulunmaması, Kompulsif spor tüketimi ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirliği alındıktan sonra ve bu anlamda örnek çalışma niteliği taşımasından kaynaklı olabileceği ve spor bilimleri alanına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Günümüz dünyasının gelişmesi, toplumların dijital sistemle olan bağının gün geçtikçe artması ve spor kavramının hayatın içerisinde ayrılmaz bir parça olarak kabul görmesi ile birlikte, ülkeler ve ekonomik boyutlarının olumlu etkilenmelerinin yanı sıra, olumsuz olarak tüketim ve bu boyutun kompulsif şekilde psikolojik bir sorun haline gelmiştir. Gerçekleştirdiğimiz tez çalışmamızın ülkemiz ve spor bilimleri adına öncülük etmesi ve bu konunun daha çok bilimsel araştırmaya alt yapı oluşturması

düşünülmektedir. Çalışmamızın bütününden elde edilen bulgulara bağlı şekilde bazı öneriler sunulmuştur;

- Çalışmaya konu olan dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi ilişkisini baz alan çalışmaların sayısını arttırmak gerekmektedir. Bu sayede konuyla alakalı daha geniş ve tutarlı değerlendirmeler ortaya çıkarılabilir.
- Dijital bağımlılık, oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi konularına farklı örneklem ve uygulama yöntemleri kullanılarak geniş örneklemeler üzerinden veriler elde edilmesi sağlanabilir.
- Dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi önleyici bir unsur şeklinde değerlendirilmelidir. Gerçek hayattan kopacak ve klinik tedavi alınmasını gerekli kılacak büyük bir sorun olan bu davranışların erken dönemde fark edilmesi, önlemler alınmasını sağlayabilir.
- Kompulsif spor tüketiminin farklı branşlara da uygulanması sağlanarak örneklem grubunun olumlu ve olumsuz davranışlarının geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Aiken, K. D., Bee, C., ve Walker, N. (2018). From Passion to Obsession: Development And Validation of a Scale to Measure Compulsive Sport Consumption. *Journal of Business Research*, 87, 69-79.
- Altun M, ve Atasoy M, (2018). Investgation of Digital Game Addicton of Children Between 9-11 Age Groups: Kırşehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- Argan, M. (2007). *Eğlence pazarlaması*. Detay Yayıncılık.
- Argan, M., ve Akın, E. (2007). Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram Ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve. *Akdeniz*, 4, 9-11.
- Argan, M. ve Katırcı, H. (2004). *Spor sponsorluğu yönetimi*. Ankara: Detay Yayıncılık, 112-124.
- Argan, M., Özer, A., ve Akın, E. (2006). Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum Ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1(2), 1-11.
- Argan, M., Süher, H. K., Özer, A., Akın, E. ve Tokay A. M. (2007). *Game quality: A study on Turkish game players*. 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, Bosnia Herzegovina, Sarajevo.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride güncel yaklaşımlar*, 1(1), 55-67.
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.
- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'deki E-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *Trt Akademi*, 4(8), 206-224.
- American Psikiyatri Birliği. (2013). Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders (DSM-5). Washington, DC: American Psychiatric Pub.

- Amerikan Psikiyatri Birliđi (2015). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5), Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı (E. Körođlu, Çev. Ed.). Ankara: Hekimler Yayın Birliđi. (Orijinal çalışma basım tarihi 2013).
- Aydemir, C., ve Kaya, M. (2007). Küreselleşme Kavramı ve Ekonomik Yönü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(20), 260-282.
- Aygün, M., ve Çüm, S. (2023). Adaptation Of Compulsive Sport Consumption Scale Into Turkish Culture: CSCS-T. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 10(3), 482-495.
- Aytan, G. K. (2010). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Sosyalleşmelerinde Sporun Etkileri*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara,
- Balcı, V. (2005). Spor pazarlaması kavramlar-yöntemler-örnekler. *Ankara: Bağırğan Yayınevi*.
- Bergeron, B. P. (2006). Developing Serious Games. Massachusetts: Thomson Delmar Learning/Charles River Media. Inc: New York.
- Bateson, P. P. G., ve Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*. Ayrıntı Yayınları.
- Bee, C. C., ve Kahie, L. R. (2006). Relationship Marketing İn Sports: A Functional Approach. *Sport marketing quarterly*, 15(2).
- Biçer, T. (1987). *Spor Ve Turizm*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 45-49.
- Bilgin, HC. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*.Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Branscombe, N. R., ve Wann, D. L. (1991). The Positive Social And Self Concept Consequences Of Sports Team İdentification. *Journal of Sport and Social Issues*, 15(2), 115-127.
- Calleja, G. (2011). *In game: From immersion to incorporation*. London: MIT Press, 172-211.
- Campbell Jr, R. M., Aiken, D., ve Kent, A. (2004). Beyond Birging And Corfing: Continuing The Exploration Of Fan Behavior. *Sport Marketing Quarterly*, 13(3).

- Can, B. (2008). *Bayan Voleybolcularda Denge Antrenmanlarının Yorgunluk Ortamında Proprioepsiyon Duygusuna Etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara,
- Ceylan NM. (2010). *Tüketim Toplumunun Yeni Kentsel Mekanı: Alışveriş Merkezleri*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya
- Chandler, T., Cronin, M., & Vamplew, W. (2007). Sport and physical education: The key concepts (2nd ed). London and New York: Routledge.
- Cho, J. (2015). Roles Of Smartphone App Use İn Improving Social Capital And Reducing Social İsolation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6), 350-355.
- Clayton, R.B., Leshner, G. ve Almond, A., (2015). The Extended İself: The İmpact Of İphone Separation On Cognition, Emotion, And Physiology. *J. Comput.-Mediat. Commun.* 20.
- Çokpartal C. (2015). *Futbol Taraftarlarının Spor Tüketimine Yönelik Güdülenmelerinin İncelenmesi: Beşiktaş J.K.- Kardemir Karabükspor Taraftarları Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Cottingham, M. (2014). Development and Validation of the Motivation Scale For Disability Sport Consumption. *Sport Management Review* 17 (1): 49-64.
- Çakılcı, EF. (2013). *Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık*. Yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Çeviker, A., Mumcu, H. E., Şekeroğlu, M. Ö. ve Bayrak, M. (2018) Unicef'e Göre Türkiye'de Dezavantajlı Kabul Edilen Grupların Sportif Etkinliklerle Sosyal Uyumun Sağlanması. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(12), 221-238.
- ÇHGM (2017). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. Web: <http://cocukvebiligiuvenligihaftasi.com/bilimselprogram/calistaylar/>, Son Erişim Tarihi: 24/05/2024.
- Demir G.T. ve Cicioğlu H.İ. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.

- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital Oyunlara Oyun Türü Yaklaşımlarının Sorunları: Platform Oyunları Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Deen, G., Hammer, M. ve Bethencourt, E. I. (2006). Running Ouake II on A Grid. *IBM System Journal*, 45(1), 21-44.
- Dever, A. (2010). *Spor sosyolojisi: Tarihsel ve güncel boyutlarıyla spor ve toplum*. İstanbul: Başlık Yayın Grubu, , 135-175.
- Durusoy, E. A. (2000). *Spor Pazarlamasının Kitle İletişim Araçları Yoluyla Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adana, 33- 44.
- Dursun, A., ve Çapan, B.E. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19(2), 128-140.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu-Batı Yayınevi, 88-149.
- Doğan, D. (2016). *Sınırsız olasılıklar dünyası: Dijital oyunların dünü ve bugünü*. Öcal, D. (Ed.). Yaşam pratikleriyle dönüşen oyun. Ankara: Ütopya, 45-78.
- Doron, G., Derby, D., Szepsenwol, O., Nahaloni, E. ve Moulding, R. (2016). Relationship Obsessive–Compulsive Disorder: Interference, symptoms, and maladaptive beliefs. *Frontiers in Psychiatry*, 7(12). <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2016.00058>
- Ekmekci, R., ve Ekmekci, Y.D. (2010) Spor Pazarlaması. *Pamukkale Journal of Sport Sciences* ;1(1):23-30.
- Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H., ve Yüksel, R. (2020). Ergenlerde Çağın Hastalığı: Teknoloji Bağımlılığı. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 29(1), 51-64.
- Elik, T. (2017). *Güneydoğu Anadolu Bölgesi Futbol Takımlarında Amatör Olarak Futbol Oynayan Sporcuların Sportmenlik Yönelimleri ve Empatik Eğilim Düzeyleri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 27-35.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Erboy, E., ve Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.

- Ersoy, G. (2013). *Fiziksel uygunluk (fitnes) spor ve beslenme ile ilgili temel öğretiler*. Ankara: Ata Kitabevi/Yayın Dağıtım, 365-392.
- Esen, C. A. (2012). *Spor Yapan Ve Yapmayan Üniversite Öğrencilerinin Benlik Saygısı Ve Atılganlık Düzeylerinin İncelenmesi (Muğla Üniversitesi Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Muğla, 30-39.
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya sembolü olarak oyun*. Ankara: Dost, 265-311.
- Frankfort-Nachmias, C., ve Nachmias, D. (2007). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri için çalışma kılavuzu*.
- Fullerton, R. A., ve Punj, G. (2004). Repercussions Of Promoting An İdeology Of Consumption: Consumer Misbehavior. *Journal of Business Research*, 57(11), 1239-1249.
- Gökmen, B. (2013). *Denge Geliştirici Özel Antrenman Uygulamalarının 11 Yaş Erkek Öğrencilerin Statik ve Dinamik Denge Performanslarına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, On dokuz Mayıs Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Samsun.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological Characteristics Of Compulsive Internet Use: A Preliminary Analysis. *Cyber Psychology and Behavior*, 2(5), 403-412.
- Griffiths, M. D. ve Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of Computer Game Studies*, 359-368.
- Hawi, N. S., Samaha, M. ve Griffiths, M. D. (2019). The Digital Addiction Scale For Children: Development And Validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771-778.
- Hekim, M. (2015). Orta ve İleri Yaş Bireylerde Osteoporoz Riskinin Azaltılmasında Fiziksel Aktivitenin Önemi. *Uluslararası Hakemli Ortopedi Travmatoloji ve Spor Hekimliği Dergisi*, 2(3), 54-68.
- Hing, N., Lamont, M., Vitartas, P., ve Fink, E. (2015). Sports Bettors' Responses To Sports-Embedded Gambling Promotions: Implications For Compulsive Consumption. *Journal of Business Research*, 68(10), 2057-2066.
- Hirschman, E. C. (1992). The consciousness of addiction: Toward a general theory of compulsive consumption. *Journal of Consumer Research*, 19(2), 155-179.
- Hoch, S. J. ve Loewenstein, G. F. (1991). Zamanla Tutarsız Tercihler ve Tüketicinin Kendi Kendini Kontrol Etmesi. *Tüketici Araştırmaları Dergisi*, 17(4), 492-507.

- Huang, H., ve Leung, L. (2009). Instant Messaging Addiction Among Teenagers İn China: Shyness, Alienation, And Academic Performance Decrement. *CyberPsychology ve Behavior*, 12(6), 675-679.
- Huang, H. L., Chen, Y. Y., ve Sun, S. C. (2022). Conceptualizing The İnternet Compulsive-Buying Tendency: What We Know And Need To Know İn The Context Of The COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 14(3), 1549.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: Oyunun kltr iindeki yeri zerine bir inceleme*. İstanbul: Alfa, 175-253.
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve akır, Ö. B. (2008). *Çocuklar iin bilgisayar oyun bağımlılığı öleėi*.
- İnal, A. N. (2000). *Beden eėitimi ve spor bilimine giriş*. Konya: Desen Ofset, 45-52.
- İsen, G. ve Batmaz, V. (2002). *Ben ve toplum*. Ankara: Om Yayınları, 153-200.
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011). Sosyal Aktiviteler, Öz Yeterlik, Oyun Tutumları Ve Oyun Bağımlılığı. *Siber Psikoloji, Davranış ve Sosyal Ağ*, 14(4), 213-221.
- Jin, S. A. (2012). Toward Integrative Models of Flow: Effects of Performance, Skill, Challenge, Playfulness, and Presence on Flow in Video Games. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 56, 169–186.
- Karakk, S. (1997). *Rekreasyon: Boş zamanları deėerlendirme kavram kapsam ve bir araştırma*. Ankara: Seren, 117-253.
- Kılı M.A, (2020). *15-18 Yaş Arası Okul Sporlarına Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal ve Duygusal Yalnızlık Dzeylerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Kırıkkale niversitesi, Saėlık Bilimleri Enstits, Edirne.
- Koyiėit, S., Tuėluk, M. N. ve Kk, M. (2007). Çocuėun Gelişim Srecinde Eėitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kazım Karabekir Eėitim Fakltesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Laird, J. E., Lend, B. M., Mazin, A., Alex, K. ve Devvan, S. (2000). Al Characters And Directors For Interactive Computer Games. *The Journal of Materials Chemistry A*, 2(2), 5-7.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

- Martin, I. M., Kamins, M. A., Pirouz, D. M., Davis, S. W., Haws, K. L., Mirabito, A. M., ... ve Grover, A. (2013). On the road to addiction: The Facilitative And Preventive Roles Of Marketing Cues. *Journal of Business Research*, 66(8), 1219-1226.
- Medium (2017). *Esports is dead! Long live sports!*. Web: <https://medium.com/@willpartin/esports-is-dead-long-live-esports-319e850d713b>, Son Erişim Tarihi: 24/05/2024.
- Montgomery, P.L. (1981). *For Funs of Video Games, Fast Fin Gers Are Big Hel P*. The New York Times.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018). E-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri Ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Or E. (2009). *Taraftar memnuniyeti*. 1. Baskı, İstanbul: TFF Futbol Eğitim Yayınları
- Purplepan (2018). Türkiye’de e-spor. <https://www.purplepan.com/turkiyedeespor-ve-dunyada-espor/>, Son Erişim Tarihi:11/05/2024.
- Prentice, C., ve Cotte, J. (2015). Multiple Ps’ effects on gambling, drinking and smoking: Advancing theory and evidence. *Journal of Business Research*, 68(10), 2045-2048.
- Rachman, S., ve Shafran, R. (1998). Cognitive And Behavioral Features Of Obsessive–Compulsive Disorder. *Obsessive-Compulsive Disorder: Theory, research, and treatment*, 51-78.
- Rachman, S., ve Shafran, R. (1999). Bilişsel Çarpıtmalar: Düşünce-Eylem Füzyonu. *Klinik Psikoloji ve Psikoterapi: Uluslararası Teori ve Uygulama Dergisi*, 6(2), 80-85.
- Ramazanoğlu, F., Karahüseyinoğlu M. F., Demirel E. T., Ramazanoğlu, M. O. ve Altungül, O. (2005). Sporun Toplumsal Boyutlarının Değerlendirilmesi. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 153-157.

- Samaha, M. ve Hawi, N. S. (2017). Associations Between Screen Media Parenting Practices And Children's Screen Time In Lebanon. *Telematics and Informatics*, 34(1), 351-358.
- Seo, W.J., ve Green, B.C. (2008). Development of the motivation scale for sport online consumption. *Journal of Sport Management*, 22, 82-109. <https://doi.org/10.1123/jsm.22.1.82>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1542-1560.
- Serarslan, M.Z. (2009). *Futbol Pazarlaması*. Türkiye Futbol Federasyonu Futbol Eğitim Yayınları, İstanbul, 10.
- Sezer,M.(2023), *Erken Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran İlişkileri Ve Serbest Zaman Aktivite Düzeyi Arasındaki İlişkisinin İncelenmesi*,Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Siirt Üniversitesi
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., ve Bilt, J. V. (2000). Computer Addiction: A Critical Consideration. *American journal of Orthopsychiatry*, 70(2), 162-168.
- Smed, J. ve Hakonen, H. (2003). *Towards a definition of a computer game*. TUCS Technical Report No 553. Web:Son Erişim Tarihi:19/05/2024.
- Taş, İ. ve Ayas, T. (2015). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeyinin Kişilik Özellikleriyle İlişkisi. *International Journal of Human Sciences*, 12(2), 150-162.
- Tanrıverdi, H. (2012). Spor Ahlakı Ve Şiddet. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(8), 1071-1093.
- Taylor, T. L. (2015). *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization*. Cambridge: MIT Press, 196-253.
- TESFED, (2024). *Hakkımızda*. Türkiye e-Spor Federasyonu. Web: <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%B1zda.aspx>, Son Erişim Tarihi:17/04/2024.
- Thalemann, C. N., ve Thalemann, R. (2010). Computerspielsucht. 2010): *Orte der Wirklichkeit: über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher*. Berlin: Springer, 121-136.
- The New Yorker (2014). *Good game: The rise of the professional cyber athlete*. Web: <https://www.newyorker.com/magazine/2014/11/24/good-game>, Son Erişim Tarihi:09/05/2024

- Tırnovalı, S. (2019). *Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama Ve Bilgi Edinme: Assassin's Creed Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 38-46.
- Trail, G. T., ve James, J. D. (2001). *The motivation scale for sport consumption: Assessment of the scale's psychometric properties*. Journal of sport behavior, 24(1).
- Uslu, Ş. (2019). *Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Ege Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Vaziri, Y. (2015). *Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Beslenme Durumu Ve Antropometrik Ölçümlerinin İncelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 35-46.
- Vollmer C, Randler C, Horzum M.B, Ayas T, (2014). Ergenlerde Bilgisayar Oyunun Bağımlılığı Ve Bunun Kronotip Ve Kişilikle İlişkisi. Bilge Açık , 4 (1).
- Wagner, M. G. (2006). *On the scientific relevance of esports*. Conference on Internet Computing ve Conference on Computer Games Development. Web: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports), Son Erişim Tarihi:08/05/2024.
- Wann, D. L., Royalty, J., ve Roberts, A. (2000). The Self-Presentation Of Sport Fans: Investigating The Importance Of Team İdenification And Self-Esteem. *Journal of Sport Behavior*, 23(2), 198.
- Wells, W. D. (1993). Discovery-Oriented Consumer Research. *Journal of consumer research*, 19(4), 489-504.
- Winnicott, D. W. (2010). *Oyun ve gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınevi, 135-166.
- Yalçın, Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği Ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*.
- Yalçın, H., Obalı, İ., ve Öztüren, A. (2021). Özel Yetenekli Çocukların Mizah Duyguları Ve Arkadaşlık İlişkileri. *KTO Karatay Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(3), 119-134.

- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17(UİK Özel Sayısı), 533-550.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Zorba, E. (1999). *Herkes için spor*. Ankara: Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 278-366. Gazi kitabevi.
- Zorba, E. ve Gönülateş, S. (2016). *Herkes için spor, sağlıklı yaşam ve wellness*. Ankara: Gazi kitap evi.

## EKLER

### EK 1. ORJİNALLİK RAPORU FORMU



#### ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

#### ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 11/06/2024

E-SPOR OYUNCULARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 72 sayfalık kısmına ilişkin, 11/06/2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %6 'dır.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- ☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- 2- ☒ Kaynakça hariç
- 3- ☒ Alıntılar hariç/dâhil
- 4- ☒ 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nde belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı: Volkan YILMAZ  
Öğrenci No: 2202200003  
Ana Bilim Dalı: BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR  
Programı: SPOR YÖNETİCİLİĞİ  
Statüsü: ☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora

#### DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Dr. Murat AYGÜN

## EK 2. ETİK KURUL İZNİ



T.C.  
ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Rektörlük



Sayı : E-67796128-000-2300041424  
Konu : Bilimsel Yayın ve Etik Kurul Kararı  
(Doç.Dr. Murat AYGÜN)

27.12.2023

Sayın Doç. Dr. Murat AYGÜN

Danışmanı olduğunuz Yüksek Lisans Öğrencisi Volkan YILMAZ'ın 'E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor Tüketim Özelliklerinin İncelenmesi' başlıklı tez çalışması ve bu tez çalışması kapsamında yapılacak araştırmalarda uygulayacağı ölçek ve anket soruları Üniversitemiz Etik Kurulu tarafından değerlendirilmiş olup, yapılan değerlendirme sonucu söz konusu çalışmanın Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kriterlerine uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Mustafa YILDIZ  
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Başkanı

Belge Doğrulama Kodu: U39HE7A

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Takip Adresi:

<https://ubys.ardahan.edu.tr/ERMS/Record/ConfirmationPage/Index>

Adres: Ardahan Üniversitesi Yenisey Kampüsü Rektörlük Hizmet Binası , Çamlıçatak Mevkii, Ardahan 75002  
Telefon No: (0 478) 2117575  
e-Posta: [bayek@ardahan.edu.tr](mailto:bayek@ardahan.edu.tr)  
Kep Adresi: [ardahanunisi@hs01.kep.tr](mailto:ardahanunisi@hs01.kep.tr)

Faks No: (0 478) 2117509  
İnternet Adresi: [www.ardahan.edu.tr](http://www.ardahan.edu.tr)

Bilgi için : Kubilay Aras  
Etik Kurul Raportörü  
Telefon No: (0 478) 2117575  
Direkt Hat:



### EK.3 KİŞİSEL BİLGİ FORMU

**Değerli Katılımcılar,**

Bu çalışmada, “E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Kompulsif Spor Tüketimi Özelliklerinin İncelenmesi” amaçlanmaktadır. Araştırmanın amaçlarına ulaşması, soruları içtenlikle, doğru ve eksiksiz cevaplamanıza bağlıdır. Katılımınız gönüllük esasına dayanmakta olup vereceğiniz cevaplar bu araştırma dışında herhangi bir amaçla kullanılmayacaktır.

Katkılarınız ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Volkan YILMAZ

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Yaşınız:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Aktif spor yapıyor musunuz?</b><br>Evet <input type="checkbox"/><br>Hayır <input type="checkbox"/>                                                                                        |
| <b>Cinsiyetiniz:</b><br>Erkek: <input type="checkbox"/><br>Kadın: <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>Dijital oyunları oynuyor musunuz?</b><br>Evet <input type="checkbox"/><br>Hayır <input type="checkbox"/>                                                                                  |
| <b>Medeni Durumunuz</b><br>Evli <input type="checkbox"/><br>Bekar <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>En çok günün hangi bölümünde dijital oyun oynamayı tercih ediyorsunuz?</b><br>Gündüz <input type="checkbox"/><br>Gece <input type="checkbox"/><br>Hiçbirci zaman <input type="checkbox"/> |
| <b>Eğitim Durumunuz</b><br>İlköğretim <input type="checkbox"/><br>Lise <input type="checkbox"/><br>Üniversite <input type="checkbox"/><br>Lisansüstü <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                              |
| <b>Çalışıyor musunuz? “Evet” ise mesleğiniz nedir?</b><br>Evet <input type="checkbox"/><br>Hayır <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                              |
| <b>Yaşadığınız şehrin bulunduğu bölge?</b><br><input type="checkbox"/> Karadeniz bölgesi <input type="checkbox"/> Marmara bölgesi <input type="checkbox"/> Ege bölgesi<br><input type="checkbox"/> İç Anadolu bölgesi <input type="checkbox"/> Akdeniz bölgesi <input type="checkbox"/> Doğu Anadolu bölgesi<br><input type="checkbox"/> Güneydoğu Anadolu bölgesi |                                                                                                                                                                                              |

#### EK.4 DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?  
☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

### EK.5 KOMPULSİF SPOR TÜKETİMİ ÖLÇEĞİ

| Aşağıdaki ifadelere ne derece katılıp/katılmadığınızı belirtiniz.                               | Kesinlikle Katılmıyorum | Katılmıyorum | Zannedirim Katılmıyorum | Kararsızım | Zannedirim Katılıyorum | Katılıyorum | Kesinlikle Katılıyorum |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|-------------------------|------------|------------------------|-------------|------------------------|
| 1. Spor tüketimi hayatımda çok önemli bir yer tutar.                                            |                         |              |                         |            |                        |             |                        |
| 2. Spor aklımdan hiç çıkmaz.                                                                    |                         |              |                         |            |                        |             |                        |
| 3. Sporla ilgili bir şeyler izlemekten, okumaktan veya konuşmaktan kendimi alıkoyamıyorum.      |                         |              |                         |            |                        |             |                        |
| 4. İçimde spora dair şeyler tüketmeye yönelik çok güçlü bir istek var ve buna engel olamıyorum. |                         |              |                         |            |                        |             |                        |
| 5. Hayatımda spor ve spora dair şeyler olmadan yaşayamam.                                       |                         |              |                         |            |                        |             |                        |
| 6. Kendimi tamamen spor tüketimine kaptırmış durumdayım.                                        |                         |              |                         |            |                        |             |                        |

## EK.6 DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ KULLANIM İZNİ



Volkan Yılmaz <

### Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanım izni

3 ileti

Volkan Yılmaz <

12 Ocak 2024 12:37

Alici: .tr

Hocam merhaba,  
İsmim Volkan YILMAZ, Ardahan Üniversitesi Beden Eğitimi Spor Bölümünde Yüksek Lisans öğrencisiyim. Tez çalışmamda "**E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor Tüketim Özelliklerinin İncelenmesi**" başlıklı tez konusunu çalışacağım.  
Müsadeniz olursa "**Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği**" nizi tez çalışmam da kullanmak istiyorum. Saygılarımla.. İyi çalışmalar hocam.

AYLİN YALÇIN IRMAK <

13 Ocak 2024 19:02

Alici: Volkan Yılmaz <

Volkan Bey, ölçeği kullanmanızdan memnuniyet duyar çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim.

**Doç. Dr. Aylin YALÇIN IRMAK**

Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi  
Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü

## ÖZ GEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Volkan YILMAZ  
Doğum Yeri ve Tarihi :

### Eğitim Durumu

Ön Lisans Öğrenimi : Milli Savunma Üniversitesi- Hava Astsubay  
Meslek Yüksek Okulu  
Lisans Öğrenimi : Anadolu Üniversitesi – İşletme Fakültesi  
Yüksek Lisans Öğrenimi : Ardahan Üniversitesi - Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Ana Bilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller : -  
Bilimsel Faaliyetleri : -

### İş Deneyimi

Stajlar :  
Projeler :  
Çalıştığı Kurumlar : Milli Savunma Bakanlığı – Hava Kuvvetleri  
Komutanlığı

### İletişim

E-Posta Adresi

### Tarih

Jüri Tarihi :