



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DOKTORA
TEZİ**

**TÜRKİYE' DE E-SPOR: E-SPOR SPORCULARININ DİJİTAL
BAĞIMLILIK VE SALDIRGANLIK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YUNUS EMRE GÜLER

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

HAZİRAN 2021



**TÜRKİYE’ DE E-SPOR: E-SPOR SPORCULARININ DİJİTAL
BAĞIMLILIK VE SALDIRGANLIK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Yunus Emre GÜLER

**DOKTORA TEZİ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

HAZİRAN 2021

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
 - Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
 - Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
 - Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
 - Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,
- bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Yunus Emre GÜLER
22.06.2021

TÜRKİYE’ DE E-SPOR: E-SPOR SPORCULARININ DİJİTAL BAĞIMLILIK VE SALDIRGANLIK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

(Doktora Tezi)

Yunus Emre GÜLER

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran 2021

ÖZET

Bu araştırmanın amacı E-sporcuların dijital bağımlılıkları ve saldırganlık düzeylerinin bireysel değişkenler açısından incelenerek, iki değişkenin arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modelinde gerçekleştirilmiş olup, araştırmaya Türkiye E-spor Federasyonu tarafından düzenlenen en az 1 turnuvaya katılan 397 E-sporcu ($X_{yaş} = 22.50 \pm 5.72$) katılmıştır. Araştırmada veriler araştırmacılar tarafından oluşturulan kişisel bilgi formunun yanı sıra Çelik ve Otrar (2009) tarafından Türkçe’ ye uyarlanan Saldırganlık Envanteri ile Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilen Dijital Bağımlılık Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin değerlendirilmesi için SPSS 26.0 İstatistik programı kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan istatistik testlerde ilk olarak verilerin parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığını anlamak için Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılmıştır. Yapılan testler sonucunda çoklu varyans analizi (MANOVA) ve Pearson korelasyon testlerinin kullanılmasına karar verilmiştir. Araştırma bulguları incelendiğinde araştırmada yer alan E-sporcuların dijital bağımlılık ve saldırganlık düzeylerinin bireysel değişkenlere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği, lise öğrenimi gören E-sporcuların üniversite mezunu olanlardan daha yüksek, E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenen katılımcıların başka bir spor dalı ile ilgilenmeyenlerden daha düşük dijital bağımlılık ve saldırganlık tutumuna sahip olduğu gibi sonuçlar elde edilmiştir. Ayrıca E-sporcuların dijital bağımlılıkları arttıkça saldırganlıkları da artmaktadır. Sonuç olarak mevcut araştırma, e-sporcuların bireysel özellikleri ile dijital bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığını ve iki değişken arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Bilim Kodu : 1301
Anahtar Kelimeler : E-spor, Dijital Bağımlılık, Saldırganlık, Dijital Oyun
Sayfa Adedi : 102
Danışman : Prof. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU

E-SPORTS IN TURKEY: ANALYZING THE CORRELATION BETWEEN DIGITAL
ADDICTION AND AGGRESSION OF E-SPORTS ATHLETES

(Ph. D. Thesis)

Yunus Emre GÜLER

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF HEALTH SCIENCES

JUNE 2021

ABSTRACT

The aim of this study was to analyze digital addiction and aggression of e-sports athletes according to various variables, and analyze the correlations between the variables. The study was designed as a quantitative correlational survey research, and 379 E-sports athletes ($X_{age} = 22.50 \pm 5.72$), who participated in at least one E-sports competition, participated in the study. The data were collected with personal information form, Aggression Scale (Çelik and Otrar, 2009), and Digital Addiction Scale (Kesici and Tunç, 2018). The data were analyzed with SPSS 26. In the statistical tests used in the study, firstly, Skewness and Kurtosis values were examined in order to understand whether the data met the prerequisites of the parametric tests. As a result of the tests, it was decided to use multiple variance analysis (MANOVA) and Pearson correlation tests. According findings of the research, significant differences were found in the variables digital addiction and aggression of E-sports athletes according to individual features, high school student E-sports athletes scoring higher in digital addiction and aggression as well as participants who are acting a different sport scoring lower in digital addiction and aggression. Besides positive significant correlations were found between the variables. As a result, this study showed that individual features make difference in E-sports athletes' digital addiction and aggression levels. Besides digital addiction and aggression positively correlates each other.

Science Code : 1301
Keywords : E-sports, Digital Addiction, Aggression, Digital Game
Number of Pages : 102
Supervisor : Prof. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU

TEŞEKKÜR

Tezimde bana danışmanlık yapan, tez sürecimin başından sonuna kadar ilgi ve sabırla zaman ayıran, öğreten, emek veren, tezimi kendi teziymiş gibi sahiplenen, güçlük yaşadığım her durumda moral veren, çözümler bulan hocam Prof. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU'na teşekkürlerimi sunarım.

Tezimle ilgili konularda bana zengin görüş ve bilgilerini sunan, farklı önerilerle tez sürecimi kolaylaştıran Prof. Dr. Mustafa Yaşar ŞAHİN hocama teşekkürlerimi sunarım.

Tez savunma jürime katılan ve süreç boyunca bana destek olan Doç.Dr.Yakup Akyel'e ve bu noktaya ulaşmamda katkısı olan Dr.Yusuf Akyel'e teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	xi
GRAFİKLERİN LİSTESİ	xiii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xiv
1. GİRİŞ.....	1
2. GENEL BİLGİLER	7
2.1. Spor	7
2.2. Sporun Faydaları	8
2.3. Oyun Kavramı.....	10
2.4. Dijital Oyun Kavramı.....	13
2.5. Dijital Oyun Türleri.....	14
2.6. E-Spor Kavramı	14
2.7. E-Sporun Tarihsel Gelişimi.....	16
2.8. Elektronik Spor ve Geleneksel Sporun Farklı ve Ortak Yönleri.....	17
2.9. Bilgisayar/Dijital Oyunların E-Spor Sayılma Şartları.....	19
2.10. E-Spor Ekonomisi	19
2.10.1. E-spor oyun pazarı.....	20
2.11. E-spor Ödülleri.....	22
2.12. E-spor Sponsorluğu.....	22
2.13. Elektronik Sporcu Tanımı	23
2.13.1. Profesyonel oyuncu	24

	Sayfa
2.13.2. Amatör oyuncu	24
2.14. Elektronik Sporcunun Özellikleri	24
2.15. Bireylerin Dijital Oyun Oynama Nedenleri	25
2.16. Saldırganlık	28
2.16.1. Saldırganlığın nedenleri	30
2.17. Sporda Saldırganlık.....	32
2.17.1. Sporda saldırgan davranışların ortaya çıkma zamanı.....	33
2.18. Dijital Bağımlılık	33
2.18.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	35
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	37
3.1. Araştırma Deseni.....	37
3.2. Araştırma Grubu.....	37
3.3. Araştırma Tekniği ve Protokolü.....	37
3.4. Veri Toplama Araçları	38
3.4.1. Kişisel bilgi formu.....	38
3.4.2. Saldırganlık envanteri.....	38
3.4.3. Dijital bağımlılık ölçeği.....	39
3.5. Verilerin değerlendirilmesi ve analizi	39
4. BULGULAR	41
4.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri	41
4.1.1. Katılımcıların eğitim düzeylerine göre dağılımı	41
4.1.2. Katılımcıların bölüm durumlarına göre dağılımı	42
4.1.3. Katılımcıların cinsiyet durumlarına göre dağılımları	42
4.1.4. Katılımcıların E-Spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumuna göre dağılımı	43
4.1.5. Katılımcıların E-Sporla en çok ilgilendikleri zaman dilimine göre dağılımları	44

Sayfa

4.1.6. Katılımcıların E-Spora harcama yapma durumlarına göre dağılımı	44
4.1.7. Katılımcıların E-Spordan para kazanma durumlarına göre dağılımı	45
4.1.8. Katılımcıların günde ortalama kaç saat e-spor ile ilgilenme ve kaç yıldır e-spor ile ilgilenme durumları.....	45
4.2. Ölçek Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı Analiz Sonuçları.....	46
4.3. Hipotez 1: Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır.....	46
4.4. Hipotez 2: Bölüm Değişkenine Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	47
4.5. Hipotez 3: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır.....	48
4.6. Hipotez 4: Katılımcıların Yaşları ile Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir İlişki Vardır.....	48
4.7. Hipotez 5: Katılımcıların E-Spora Katılım Yılları İle Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir İlişki Vardır	48
4.8. Hipotez 6: Katılımcıların E-Spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme Durumuna Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık vardır	49
4.9. Hipotez 7: Katılımcıların Günde Ortalama E-Spora Katılım Sağladıkları Saat İle Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Anlamlı Bir İlişki Vardır	50
4.10. Hipotez 8: Katılımcıların En Çok Hangi Zaman Diliminde E-Spor ile İlgilenme Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	50
4.11. Hipotez 9: Katılımcıların E-Spora Para Harcama Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır.....	51
4.12. Hipotez 10: Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır.....	52
4.13. Hipotez 11: Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı bir Farklılık Vardır	53
4.14. Hipotez 12: Katılımcıların Bölüm Değişkenine Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	53
4.15. Hipotez 13: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	54
4.16. Hipotez 14: Katılımcıların Yaşları ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır	55

Sayfa

4.17. Hipotez 15: Katılımcıların E-Spora Katılım Yılları ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır	55
4.18. Hipotez 16: Katılımcıların E-Spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme Durumuna Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır.....	55
4.19. Hipotez 17: Katılımcıların Günde Ortalama E-Spora Katılım Sağladıkları Saat ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır	57
4.20. Hipotez 18: Katılımcıların En Çok Hangi Zaman Diliminde E-Spor ile İlgilenme Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	57
4.21. Hipotez 19: Katılımcıların E-Spora Para Harcama Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	58
4.22. Hipotez 20: Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır	59
4.23. Hipotez 21: Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır	60
5. TARTIŞMA.....	61
6. SONUÇ.....	73
KAYNAKLAR	79
EKLER.....	93
EK-1. Etik Komisyon İzni	94
EK-2. Sporcu İletişim Bilgileri İsteme Yazısı	97
EK-3. Federasyon İzin Yazısı	98
EK-4. Saldırganlık Ölçeği.....	99
EK-5. Dijital Bağımlılık Ölçeği	100
ÖZGEÇMİŞ	101

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 2.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar.....	17
Çizelge 2.2. 2017 Yılında En Fazla Oyun Kazancı Elde Edilen İlk 15 Ülke	21
Çizelge 2.3. Dijital Oyun Mekanizmaları	26
Çizelge 2.4. Dijital Oyun Birleşenleri (Sağlam ve Topsümer, 2019).	27
Çizelge 3.1. Veri Toplama Araçları İçin Hesaplanan Çarpıklık ve Basıklık Değerleri...	40
Çizelge 4.1. Ölçek Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı Analiz Sonuçları	46
Çizelge 4.2. Eğitim Düzeyi Açısından Saldırganlık Eğilimi	46
Çizelge 4.3. Bölüm Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	47
Çizelge 4.4. Cinsiyet Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	48
Çizelge 4.5. Katılımcıların yaşları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki	48
Çizelge 4.6. Katılımcıların e-spora katılım yılları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki.....	49
Çizelge 4.7. Spor Dalı Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	49
Çizelge 4.8. Katılımcıların günde ortalama ilgilenme saatleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki.....	50
Çizelge 4.9. Gün Dilimi Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	51
Çizelge 4.10. Para Harcama Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	51
Çizelge 4.11. Para Kazanma Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi	52
Çizelge 4.12. Eğitim Düzeyi Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	53
Çizelge 4.13. Bölüm Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık.....	53
Çizelge 4.14. Cinsiyet Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	54
Çizelge 4.15. Katılımcıların Yaşları ile Dijital Bağımlılık Alt Boyutları Arasındaki İlişki.....	55
Çizelge 4.16. Katılımcıların E-spora Katılım Yılları ile Dijital Bağımlılık Arasındaki İlişki.....	55
Çizelge 4.17. Spor Dalı Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	56

Çizelge	Sayfa
Çizelge 4.18. Katılımcıların Günde Ortalama E-sporla İlgilenme Düzeyleri ile Dijital Bağımlılık Arasındaki İlişki	57
Çizelge 4.19. Gün Dilimi Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	58
Çizelge 4.20. Para Harcama Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	58
Çizelge 4.21. Para Kazanma Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık	59
Çizelge 4.22. Katılımcıların Saldırganlık ve Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişki.....	60



GRAFİKLERİN LİSTESİ

Grafik	Sayfa
Grafik 2.1. 2012-2019 yılları dünya oyun pazarı gelirleri	20
Grafik 4.1. Katılımcıların Eğitim Durumlarına Göre Dağılımı	41
Grafik 4.2. Katılımcıların Bölüm Durumlarına Göre Dağılımı	42
Grafik 4.3. Katılımcıların Cinsiyet Durumları Göre Dağılımı	42
Grafik 4.4. E-spordan Başka Bir Spor Dalı ile İlgilenme Durumuna Göre Dağılım.....	43
Grafik 4.5. Katılımcıların E-sporla İlgilendikleri Zaman Dilimine Göre Dağılımı.....	44
Grafik 4.6. Katılımcıların E-spora Harcama Yapma Durumlarına Göre Dağılımı.....	44
Grafik 4.7. Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Dağılımı.....	45

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler	Açıklamalar
%	Yüzde
DİB	Dijital Bağımlılık
E-spor	Elektronik Spor
f	Frekans
n	Birim
P	Manidarlık Derecesi
r	Korelasyon Katsayısı
Sd	Serbestlik Derecesi
Ss	Standart Sapma
X	Aritmetik Ortalama

1. GİRİŞ

Yaşam koşullarındaki hızlı değişim ve gelişim her alanda olduğu gibi teknoloji alanında da birçok etki yaratmıştır. Bu etkinin neticesi olarak artık her bireyin teknolojik araç gereçlere ulaşmasının kolaylaştığı düşünülebilir (Korkmaz ve Korkmaz, 2019). Dolayısıyla günümüzün en önemli sorunlarının başında çevrimiçi platformlarda çok fazla zaman geçirmenin geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bireyler yaş, cinsiyet, meslek grubu fark etmeksizin sahip oldukları boş zamanları bu platformlarda geçirmektedirler. İnternetin yaygın olarak kullanılması da bu durumu tetiklemektedir. Başka bir ifade ile internet ağlarının milyarlarca bilgisayarı birbirine bağlayabilecek bir alt yapıya sahip olması, bireylere dünyaya açılma ve dünyayı tanıma konusunda neredeyse sınırsız olanaklar sağlamaktadır (Arslan ve Bardakçı, 2020). Bu olanaklar doğru kullanıldığında bireylerin gelişimine doğrudan veya dolaylı şekilde katkı sağlamakla birlikte bu imkânların yanlış kullanımı bireylere çeşitli psikolojik ve fiziksel zararlar verebilmektedir. Bu zararların başında da dijital bağımlılık gelmektedir (Sparrow ve Griffiths, 1997). En genel anlamda dijital bağımlılık “saplantılı, aşırı uçlarda, zorlayıcı, düşünmeden yapılan ve aceleci davranışsal bağımlılık belirtilerini içeren problemli teknoloji kullanım stili” olarak tanımlanmaktadır (Özyirmidokuz ve Karakaş, 2018). Başka bir tanıma göre ise DİB “dijital bağımlı olma durumu, eksik hissetme duygusuyla körüklenen davranışsal bir teknoloji bağımlılığıdır” (Yengin, 2019, s.131).

Dijital bağımlılık literatürde farklı şekillerde tanımlanmış ve araştırılmıştır. Dolayısıyla dijital bağımlılığın karakteristik özellikleri net olarak ortaya koyulamamıştır denilebilir. Literatürde araştırmacıların dijital bağımlılığı, problemli internet kullanımı, internet bağımlılığı veya aşırı bilgisayar kullanımı gibi başlıklar altında inceledikleri görülmektedir (Poli, 2017). Bu doğrultuda Almourad ve ark. (2020) yaptıkları araştırmada dijital bağımlılığın özelliklerini literatür doğrultusunda tanımlamaya çalışmış ve 47 makaleyi incelemişlerdir. İncelenen makaleler neticesinde dijital bağımlılığın, “neden olduğu zararı açıklamaya yönelik” ve “dijital bağımlının davranışlarını açıklamaya yönelik” olmak üzere iki temel özelliğini tespit etmişlerdir. Ayrıca dijital bağımlılığı açıklayan çekirdek kavramların olduğunu ifade etmişlerdir. Hamilton-Ekeke ve Rugai (2016) ise dijital bağımlılığın diğer bağımlılıklara benzediğini ve bu durumdan muzdarip olanların, aşırı kullanım ve nüks etme gibi zorlayıcı davranışlar sergileyebildiklerini ifade etmiştir.

DİB günümüzde davranışsal bağımlılığın alt türlerinden birisidir ve her ne kadar ilk başta internet bağımlılığı olarak adlandırılırsa da günümüzde internetle bağlantısı olan araç ve gereçlerin, sosyal platformların çoğalmasından dolayı akıllı telefon, tablet, sosyal medya, oyun bağımlılığı gibi farklı kategorilere ayrılmaktadır (Arslan, 2020). Bu süreçte ortaya çıkabilecek sorunlar bir sonraki gelişim dönemlerini etkileyebileceği gibi erişkinliğe ulaşan bireylerde tedavisi zor sağlık sorunlarına da neden olabilir (Özlü ve ark., 2017).

Dijital bağımlılık tüm dünyayı etkisi altına almış bir fenomen durumundadır. Araştırmacılara göre dijital bağımlılık prevalansı ülkelere göre farklılık göstermekle birlikte bu prevalans Kuzey ve Batı Avrupa’da ortalama %2.6 iken, Orta Doğu’da %10 civarındadır (Cheng ve Li, 2014). Yalçın Irmak ve Erdoğan (2016) ülkemizde dijital bağımlılık prevalansını ortaya koyabilecek düzeyde çalışmaların henüz yapılmadığını buna rağmen 2014 tarihinde 865 ergen üzerine yapılan bir çalışma da dijital oyun bağımlılığı prevalansının %28.8 olarak hesaplandığını ifade etmiştir.

COVID-19, 12 Mart 2020 itibarıyla Dünya Sağlık Örgütü tarafından, küresel bir salgın olarak duyurulmuş ve Haziran 2021 tarihi itibarıyla dünyada ve ülkemizde etkisini sürdürmektedir. Bu doğrultuda bireylerin çevrimiçi platformlarda daha fazla zaman geçirdiği söylenebilir. Araştırmacılar Pandeminin dijital bağımlılığı pozitif etkilediğini ifade etmişlerdir (Aktaş ve Bostancı Daştan, 2021). Özellikle sosyal izolasyon kısıtlamaları, çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya olmak üzere dijital eğlence tüketiminde de artışa yol açmıştır (Öztürk, 2021). Araştırmacılar bu artışa bağlı olarak genç yetişkinlerin dijital bağımlılığında artış göstermiş olabileceğini düşünmektedirler (Güleryüz ve ark., 2020).

Bir önceki başlıkta belirtildiği üzere dijital bağımlılık davranışsal bağımlılığın bir alt türü olmakla birlikte günümüzün başlıca sorunları arasında gelmektedir. Davranışsal bağımlılık madde bağımlılığından (fizyolojik bağımlılık) genel hatları itibarıyla ayrılmaktadır. Bağımlılık “bireyin tek başına bir şey yapamaması, başka bir varlığın, maddenin ya da kendi iradesi dışında başka bir gücün etkisiyle hareket etmesi veya düşünmesi” şeklinde tanımlanmaktadır (Yıldırım, 2008, s.2) ve genellikle bireylerin sigara, alkol, uyuşturucu gibi maddeleri kullanmaya yönelik olan aşırı isteklilik durumuyla ilişkili olarak düşünülmektedir (Ögel, 2001). Davranışsal bağımlılık ise bireyin herhangi bir madde kullanmamasına karşın madde kullananlarda gözlenen olumsuz davranışlara sahip olma

durumudur (Sevindik, 2011, s.10). Marks (1990)' a göre davranışsal bağımlılık yaşayan bireylerin zihinleri devamlı olarak yapmak istedikleri şeyle meşgul olmaktadır ve bu meşguliyet onları tek bir olay veya duruma yönelik olarak duygularının yoğunlaştırmakta ve takıntılı davranışlar göstermelerine sebep olmaktadır. Bu bilgilerden de anlaşılabileceği üzere dijital bağımlı bireylerde çeşitli psikolojik, fiziksel veya bunların her ikisi şeklinde davranış bozuklukları görülebilmektedir. Araştırmacılara göre DİB oyalanma, uyku eksikliği, kaygı, sosyal becerilerin ve üretkenliğin azalması gibi olumsuz hayat tecrübelerine sebep olabilmektedir (Özyirmidokuz ve Karakaş, 2018). Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)' ya göre de dijital bağımlılığın bir alt türü olarak dijital oyun oynama, çocuklarda kaygı ve depresyon gibi mental, kas iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ve uyku kalitesinde bozukluk gibi fiziksel sağlık sorunlarına neden olabilmektedir.

Dijital bağımlılığın sebep olduğu mental ve fiziksel sorunların yanı sıra dijital bağımlılığın meydana getirdiği davranış bozukluklarının başında saldırgan tutum ve davranışlar gelmektedir. Güncel araştırmacılar dijital bağımlılığın ve alt türlerinin ortaokul öğrencilerinde saldırganlığa (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019), lise öğrencilerinde şiddet eğilimine (Karabulut, 2019) sebebiyet verdiğini göstermektedir. Jeong ve ark. (2016)' nın 789 katılımcı ile yaptıkları araştırmada saldırganlık eğilimi, yalnızlık ve depresyon tarafından tetiklenmektedir. Ayrıca saldırganlık eğiliminin dijital oyun bağımlılığında etkisi yalnızlık ve depresyondan fazla bulunmuştur. Yani saldırganlık eğilimi ve dijital bağımlılık birbiri ile ilişkilidir ve birbirini etkilemektedir denilebilir. Bu durum normal bireylerin yanı sıra dijital oyunculara da benzerdir. Örneğin, Mehroof ve Griffiths (2010) tarafından dijital oyuncularla yapılan bir araştırmada nevroz, heyecan arayışı, durumluluk ve sürekli kaygı ile saldırganlığın dijital bağımlılıkta etkin rol oynadığını belirtmiştir.

Tüm bu literatüre rağmen E-sporcular üzerinde yapılan çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Halbuki E-sporcularda ilgilendikleri spor dalı gereği potansiyel dijital bağımlıdırlar. Nitekim araştırmacılar, özellikle E-spor üzerinden para kazanılmaya başladıktan sonra 18-24 yaş arası gençlerin, dijital oyunlarda daha fazla vakit geçirdiğini belirtmiştir. Gençler ustalaşabilmek ve profesyonel oyuncu olabilmek için oyun üzerinde daha çok vakit geçirmektedirler. Profesyonel E-spor oyuncuları 24 saatlik dilimin 8-9 saatini oyun oynayarak veya antrenman yaparak geçirmektedirler. Bu durum sonucunda ise

gençlerin sosyal hayat, okul, aile, arkadaşlarından feragat edip daha fazla dijital oyunlara yöneldiği gözlenmektedir (Sözbilir, 2019, s.47).

Araştırmanın amacı

Tüm bu bilgiler ışığında mevcut araştırmanın amacı E-sporcuların dijital bağımlılıkları ve saldırganlık düzeylerinin bireysel değişkenler açısından incelenerek, iki değişkenin arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bu doğrultuda araştırma için oluşturulan araştırma soruları aşağıda yer almaktadır.

- E-sporcuların saldırganlık düzeyleri ve dijital oyun bağımlılıkları demografik değişkenlere göre anlamlı farklılıklar göstermekte midir?
- E-sporcuların saldırganlık düzeyleri ve dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Araştırma sorularına ilişkin daha ayrıntılı bilgi edinebilmek adına oluşturulan hipotezler aşağıda belirtilmiştir.

Hipotezler

- H1. Katılımcıların eğitim düzeylerine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H2. Katılımcıların öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H3. Katılımcıların cinsiyetlerine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H4. Katılımcıların yaşları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- H5. Katılımcıların E-sporla ilgilenme yılları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- H6. Katılımcıların E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H7. Katılımcıların günlük ortalama e-spora katılım sağladıkları süre değişkeni ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.

- H8. Katılımcıların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H9. Katılımcıların E-spora para harcama durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H10. Katılımcıların E-spordan para kazanma durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.
- H11. Katılımcıların eğitim düzeylerine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H12. Katılımcıların öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H13. Katılımcıların cinsiyetlerine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H14. Katılımcıların yaşları ile dijital bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- H15. Katılımcıların E-sporla ilgilenme yılları ile dijital bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- H16. Katılımcıların E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H17. Katılımcıların günlük ortalama e-spora katılım sağladıkları süre ile dijital bağımlılıklarında anlamlı bir ilişki vardır.
- H18. Katılımcıların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H19. Katılımcıların E-spora para harcama durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H20. Katılımcıların E-spordan para kazanma durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.
- H21. Katılımcıların saldırganlık eğilimleri ile dijital bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki vardır.

Sayıtlılar

- Bu çalışmada uygulanan yöntemin amaca uygun olduğu varsayılmıştır.
- Seçilen örneklem grubunun araştırmanın evrenini temsil eder nitelikte olduğu varsayılmıştır. Bu çalışmada yer alan katılımcıların veri toplama araçlarına verdikleri cevapların çalışmanın ciddiyeti dâhilinde, samimi ve gerçeklere uygun olarak verildiği varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

- Çalışma E-sporcular ile sınırlandırılmıştır.
- Çalışma katılımcıların ölçek maddelerine verdikleri cevaplar ile sınırlıdır.
- Çalışma kullanılan ölçeklerin öz bildirim temeline dayanması bakımından sınırlıdır.
- Çalışma, araştırma deseninin deneysel bir yapıda olmaması bakımından sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Spor

Spor, kelime anlamı İngilizce olmasına rağmen köken olarak İngilizce bir ifade değildir. Latince olarak dağıtmak ya da ayırmak manasına gelen “disportere” veya “deportere” kelimesinden türemiştir. Daha sonra değişime uğrayarak “disport” şeklini almış ve 17. yy’dan sonra “sport” şeklinde değişmiştir (Gökmen, 2013).

Spor, bireysel veya takım sporu yapan kişilerden oluşan önceden belirlenen zaman ve mekânda belirli bir alanda, belli hareketlerin görüldüğü değişikliklerde ve seri olarak bir amaç için yapılan gruplu insan hareketleridir (Dever, 2010). Kişi veya kişilerin; sağlıklı yaşam, boş zamanlarını değerlendirme veya gösteri etkinlikleri gayesiyle yapılan, psiko-motor, zihinsel etkinlik gerektiren, belirli kurallar ışığında organize edilen oyuna verilen isim olarak da tanımlanmaktadır (Vaziri, 2015). Başka bir tanıma göre ise spor, yarışma amacıyla önceden belirlenen kurallara bağlı olarak yapılan ve performans, organizasyon ve başarı kelimelerinin birleşiminden oluşan psikomotor becerilerle yapılan etkinliklerdir. Spor, kişisel veya takım yarışmalar biçiminde yapılan, bazı kurallara göre uygulanan bedensel hareketlerin tamamıdır (Ersoy, 2013).

Çocukların ve gençlerin fiziksel, zihinsel gelişimlerinin yanı sıra güvenli bir toplumda büyümelerinde fiziksel aktivite ve spor oldukça önemlidir (Çeviker ve ark., 2018). Bireylerin sağlıklı bir hayat sürmesine ve beden ve ruh sağlığını korumasına yardımcı olan bir etkinlik olarak spor, insanlığın dünyaya geldiği zamandan günümüze kadar çeşitli aşamalardan geçmiştir. Spor, tarihin ilk çağlarında savunma ve saldırı gayesiyle ortaya çıkmıştır (Elik, 2017). Günümüzde ise geçmişte olduğunun aksine çok daha kompleks bir yapıdadır. Uluslararası bir nitelik kazanmış ve kendine özgü bir ekonomi geliştirmiştir. Sporun bütün olarak temel amacı, bireysel açıdan; insan sağlığını, moral, motivasyon ve karakter gelişimi verimliliğini arttırması, ulusal açıdan; sağlam, kuvvetli ve müşterek duygu ve davranışları etkili insan gücü potansiyeli oluşturmaktır (Can, 2008).

2.2. Sporun Faydaları

Sporun faydalarını 4 grup altında toplayabiliriz. Bunlar;

- a) Anatomik faydalar,
- b) Fizyolojik faydalar
- c) Psikolojik faydalar ve
- d) Sosyolojik faydalar (Zorba, 1999).

Spor, kültürel, ekonomik ve sosyal bakımdan bireylerin gelişiminde etkin bir rol oynamaktadır. Spor müsabakalarına her birey farklı hedef ve beklenti ile katılmaktadır. İnsanlar spor etkinliklerine beden ve ruh sağlıklarını geliştirme, kişilik gelişimlerini destekleme, bilgi, yetenek ve becerilerini geliştirerek çevreye uyum sağlama, sağlam bir karakter yapısına sahip olma, başarma ve toplumla kaynaşma, yarışma, heyecan duyma ve katıldığı yarışmalarda üstün gelme, bunun yanında mücadele gücünü artırma hedefleriyle katılmaktadırlar (Aytan, 2010). İnsanların katılım gayeleri ne olursa olsun spor organizasyonları belirli bir mücadele ruhu ve belirlenen kurallar çerçevesinde gerçekleştirmektedirler. Bu nitelikleri sebebiyle spor etkinliklerinin sadece bedensel değil, aynı zamanda zihinsel ve ruhsal bir kavram olduğu belirtilmektedir (Ramazanoğlu ve ark., 2005).

Spor temelli hareketler insanların gerek içsel gerekse de dışsal gelişimleri üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. Spor karşılaşmalarına katılım ile kabullenme, yardımlaşma, paylaşım ve görüş alış verişi gibi beceriler gelişmektedir. Böylece spor etkinliklerine katılan kişilerin toplumla etkileşim haline gelmesi mümkün olmaktadır. Bunun yanında sporsal organizasyonlara katılım ile toplumsal iletişim gelişmektedir (Yıldız ve Çetin, 2018). Dolayısıyla spor organizasyonlarına katılım insanların sosyal çevreleri ile etkileşim içine girmelerine katkı sağlamakta, böylece sosyal gelişimi desteklemektedir (Aytan, 2010). Genel sağlık seviyesi üzerine etkileri ele alındığı zaman literatürde yer alan araştırmalarda sporun sağlığı birçok açıdan desteklediği, birçok kronik sağlık sorununun önlenmesinde, tedavi süreçlerinde ya da hastalık etkilerinin en aza indirilmesinde spora katılımın koruyucu ve destekleyici bir rolü olduğu görülmüştür (Hekim, 2015a; Hekim, 2015b).

Bunun yanında yapılan arařtırmalarda fiziksel saėlıėın korunmasında da spora katılımın koruyucu ve destekleyici bir role sahip olduėu belirlenmiřtir (Hekim, 2015c). Literatürde yer alan bilgilere bakıldıėı zaman, spora katılımın genel saėlık düzeyi ile fiziksel, zihinsel, ruhsal ve sosyal yapı üzerinde birçok olumlu etkisi olduėu görölmektedir. Sportif faaliyetlerin en mühim amacı belirlenen hedefe ulaşma ve kazanma isteėinden oluşmaktadır.

Spor bu amaçları neticesinde kişilerde yalnızca fiziksel ve zihinsel gelişime katkı sağlamakla kalmayarak, mücadele etme, heyecan, yarışma ve kazanma hırsını da içerdėi söylenebilir (Tanrıverdi, 2012). Bu nitelikleri nedeniyle spor insanların psikolojik yapılarını etkileyen bir eleman olarak deėerlendirilmektedir. Ekonomik kar elde etme ve çalıřtırma bakımından ele alınırsa, bu zamanda spor tesisleri ve spor malzemeleri üreten firmaları, turizmi ve profesyonel kulüpleri beraber ticaretin yan dalı olduėunu diyebiliriz (Durusoy, 2000). Dünyanın ekonomik bakımdan fazla gelişim göstermeyen bölgelerinde bile spor müsabakaları ve kullanılan mal ve hizmetler alışveriři artarak ekonomide çok önemli bir yer edinmiřtir (Aydemir ve Kaya, 2007).

Spor, sponsorlar, toplumlar ve ölkeler tarafından da mühimdir. Zira spor bir propaganda ve reklam aracı, bir güç gösterme aracı, bir itibar elde etme ve maddi kazanç aracı olarak büyük bir endüstri olmuřtur (Doėan, 2004, s.1). Stadyumlarda seyircileri; diėer iletiřim araçların da okuyucuları miktarı az olmaması nedeniyle çok diėer ürünün tanıtımı için spor alanları tercih edilmektedir. Sporla iliřkili endüstriler artarak toplumların sıradan tüketim kalemleri haline gelmiřtir (Aydemir ve Kaya, 2007). Bu endüstriler, üretim ve tüketim bakımından birçok kiři için araç olmuřtur (Doėan, 2004, s1). Ayrıca, büyük tüketici örgütlerinin oluşmasını ve onların bir araya gelmesini saėlayan spor, birçok kurumun dikkatini çekmiř ve pek çok alanda bir pazarlama aracı olarak kullanılmaya bařlayarak; hızla büyüyen tüketim toplumunun etkisi ile ticari bir biçim kazanmıřtır (Durusoy, 2000).

Kiřilerin toplumsal iliřkiler kurmayı öğrenme sürecini İsen ve Batmaz (2002) sosyalleřme olarak adlandırmaktadır. Sosyalleřmeden söz edebilmek için kiřinin diėer insanlarla etkileřimi sonucu ortaya çıkan psiko-sosyal öğrenmenin de meydana gelmesi gerekmektedir. Kiři bu süreçte sosyal yařama uyumu etkili bir řekilde öğrenir. Bu öğrenimlerin gerçekteřiėi ortamlardan biri de spor ortamlarıdır. Spor, teknolojik kolaylıklar sebebiyle ortaya çıkan monotonluėa bir alternatif, insan bedeninin sınırlarını

zorlayan bir faaliyet ve “kişinin toplumsal kültürle entegre olmasını ve içinde yaşadığı toplumla uyum sağlamasını mümkün kılan bir mekanizmadır”. Günümüzde sporun sosyal yaşam içerisindeki yeri ve değeri giderek artmış ve spor tercih edilen meslekler arasında girmeyi başarmıştır. Bu durum, sporun toplum hayatındaki konumunun bilinmesini kaçınılmaz kılmaktadır (Biçer, 1987).

Sosyal bir olgu olan spor insanın kendini bulmasında, yenilemesinde ve sağlıklı olmasında mühim bir rol oynamaktadır. Sporun özellikle sosyalleşme sürecindeki etkileri, kişiler ve gruplar arasında dostluk ve kardeşlik sağlayarak dünya barışına olumlu etkiler sağlamaktadır (Chandler, Cronin ve Vampley, 2002, s.185).

2.3. Oyun Kavramı

Oyun, fizyolojiden psikolojiye, sosyal-psikolojiye, sosyolojiye, iletişime dek birçok alanı bünyesinde barındıran multidisipliner bir olgudur. Fizyolojik açıdan bakıldığında oyun, ilk yaşamdan bu zamana dek fiziksel enerjinin kullanımı veya az olmaması bakımından ele almaktadır. Birey, aktivite halinde iken rahatlatma, keşfetme, taklit etme gibi isteklerini de yapmaktadır. Bu bakımdan bedensel olarak sunulan oyun, psikolojik olarak da gelişmeyi yanında getirmektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Ontolojik bakımdan incelendiğinde oyun, yaşamın birçok bölümünde çeşitli oyun biçimleriyle karşılaştıldığı görülmektedir. Fink (2015), oyunun varlığımızın temel görüngülerinden biri olup olmadığını oyunu varoluşsal açıdan biçimlendirmeye çalışır. Oyunu “oyun” yapan bazı benzerliklerin olduğu görülmektedir. Bu benzerlikler Wittgenstein’in belirttiği gibi başlangıcından sonuna kadar geçen bir benzerlik olmayabilir fakat oyun açıklamasını yapabilmek için bazı ortaklıklara ihtiyaç vardır (Dursun, 2014). Ontolojik ikilemlerden yola çıkarak, Platon’a göre oyun kavramı, taklit ve kukla kavramlarıyla değerlendirilir. Ona göre insan, Tanrı’nın kuklasıdır ve oyunbaz biçimde “ideali” taklit ederek kendine egemen olur ve bu, erdemli yurttaş olmanın yoludur. Schiller’e göre oyun, insanın duygusal ve akıl güdüsünü birleştiren bir öğedir. Nietzsche ise Apollon ve Dionysos arasındaki çatışmadan hareketle oyunun çatışmacı ve mücadeleci yönüne dikkat çekmektedir (Dursun, 2014). Heidegger, “spielraum” kavramı ile nitekim mücadelesinin yapıldığı yer olarak “oyun alanı”na dikkat çeker. Oyun alanı aydınlığın ve gizlemenin mücadelesinin yapıldığı alandır. Oyun, mekân bakımından sıradan anlamıyla

bir mekânın içinde bulunma değildir. Oyun alanı, döşenmiş, biçimlendirilmiş ve eşya sal bir bütünlüğe sahiptir. Varlığın oyun hareketlerinin bir tarihi vardır, bu da oyunun zamansal alanına işaret eder. Nasıl oyun oynadığımıza dair oyun tepkilerine bakıldığında şu kavramlara işaret eder: Dinleme-duyma, düşünme, kuluçka, sıçrama ve aşma (Dursun, 2014).

Gadamer, oyunun şekli üzerinde dururken, oyunun hareketlerinin düzenlendiği ve sınırlandığı bir alan olarak “oyunun kapalı dünyası” na işaret eder. Oyun, oynayanın aklından bağımsızdır. Seyirci katılımcı olarak oyuna dâhil olabilir. “Bir şey oynayan biri, nasıl oynaması gerektiğini önce keşfeder, öğrenir sonra başlar. Oyuncu burada koşulların ve prensiplerin farkındadır. Bir biçimde bu spor oyunlarına benzer, kişi istediği zaman oyuna girer ya da kendisini oynamaktan geri tutar” (Dursun, 2014). İzleyici olmak, oyunun atmosferine katılımın yolunu açar. Oynamıyor olsa bile, oyunun manasını beraber icra etmek ve karşısında büyülenmek söz konusudur (Fink, 2015).

Huizinga’ya (2018) göre oyun: “Belirli bir zaman ve yer alanları içerisinde özgürce kabul gören ama mutlak bağlayıcılığı olan kurallar içerisinde oynanan, kendi başına bir hedefi olan, gerilim ve neşe gibi duygular hatırlatan ve ‘sıradan hayattan farklı olduğu’ bilincini uhdesinde barındıran gönüllü bir etkinlik veya meşguliyettir”.

Huizinga (2018) özel bir sosyal fonksiyon olarak oyunun şu özelliklerinden söz eder:

- Oyun özgürlüktür, özgürce oynanır.
- Oyun gerçek yaşam değildir, gerçek yaşamın dışına çıkılarak ona özgü doğaya dâhil olunur.
- Oyun ‘ciddiyet olmayandır’, bu oyunun ciddi bir iş olmadığı manasına gelmez, bilinçli olarak olağan yaşamın dışarısında durur.
- Oyun doğası gereği değişkendir, herhangi bir nedenle durdurulmasıyla büyüğü bozulabilir, kurallar ihlal edilebilir, sona erebilir.
- Oyun fonksiyoneldir, birey ve toplum için ihtiyaçtır.
- Kendi akışına sahip yalıtılmıştır ve sınırları vardır.
- Tekrarlatılabilir.
- Oyundaki gerilim unsuru belirsizliğe yol açar, rekabet oyunu kızıştırır.
- Kuralları bağlayıcı ve kendine içkindir.

Oyunun genel geçer tasarrufuna bakıldığında boş zaman olarak değer biçildiği ve aynı zamanda fuzuli bir iş, adeta bir angarya olduğu düşünülmektedir. Fink (2015), oyunun, ağırbaşlılıkla bağdaşmayan planlı amaç ve hareketlerle taban tabana zıt, gerçekçilikten uzak, bir sevinç coşkunuğu olarak görür. Bu anlamda oyun ve felsefe arasındaki zıtlık; öz ile yüzey, düşünce ile eğlence, gerçek ile fantezi, oyuncu ile düşünür dikotomileri şeklide ele alınmaktadır.

Oyunun daha belirgin olarak anlamlandırılmasında bazı ölçütler ön plana gelmektedir:

- Davranışın kendiliğindendir ve kişi için ödüllendiricidir.
- İçsel güdülenme gerektirir ve oyunun hedefi oyundur.
- Süreklidir (Bateson ve Martin, 2014).

Oyunun fuzuli olarak değerlendirilmesine karşın gerçekleştirilen nörolojik çalışmalar, oyun oynama davranışı için adrenalin, dopamin üretiminin kaçınılmazlığını ortaya çıkarmaktadır (Bateson ve Martin, 2014). Günümüzde Alzheimer, dikkat eksikliği gibi bozuklukların çözülmesinde psikolojik bir aktivite olarak bulmaca, su doku, kelime oyunları vb. yararları bilinmektedir. Bateson ve Martin (2014)'e göre oyun fiziksel olarak beden üzerinde tesirlidir, hareketi arttırarak kas yapısını güçlendirmektedir.

Psikolojik olarak ise, çeşitli alternatifler içerisinde “en iyi alternatifi bulmak” psikolojik yetenekleri arttırmaktadır. Bireyi beklenmedik boyutlara hazırlıklı hale getirerek “baş etme” becerilerini güçlendirmektedir. Böylece bireyin kendini aşan durumlarla karşılaştığında üstesinden gelerek güçlülere karşı kuvvet kazanmasını sağlamaktadır. Winnicott (2010), oyunu doğal, evrensel ve sağlıklı bulmaktadır. Oyun oynamak büyümeye yardımcı olarak dolaylı olarak sağlığa da etki sağlamış olur. Psiko-analitik ve psikoterapi açısından da gruba dâhil olarak bireyin kendisiyle ve çevresiyle bağ kurmasını sağlayarak gelişimine dayanak olmuş olur.

Oyunu cazip kılan şey oyun evreninin fantastik oluşudur. Baskı, zorluk, kontrol, stres kaynaklarından uzaklaşarak hoş giden soyut hâlin üretilip ona göre davranılması oyunu sihirli ve büyüleyici yapmaktadır. Her şey reel olabilir, farklı biçimler mümkün hale gelebilir (Fink, 2015).

2.4. Dijital Oyun Kavramı

Teknolojinin süratle gelişim göstermesi ve pahalı olmamasıyla beraber ona basitçe hakim olan grupların büyümesini de yanında getirmektedir. Yaşamın tüm dallarında hâkim olan dijital kültür, oyun macerasını da etkiler. Bergeron (2006), dijital-video oyunları konseptini ciddi oyun olarak betimler. Ciddi oyun, önemli bir araç bileşeni olan ve etkileşimli bir bilgisayar uygulamasıdır. Buna göre ciddi oyunun

- Zorlu bir hedefi vardır,
- Oynamak ya da ilgi çekmek eğlencelidir,
- Birtakım puanlama tanımlarını içerir,
- Bireye gerçek dünyada yapılacak beceri, bilgi veya tutum kazandırır (Bergeron, 2006).

Calleja' ya (2011) göre, dijital oyunun elemanları; oyunu oynayan bir insan faktörü “oyuncu”, oyuncuların anlayabileceği görüntü, ses, metin özelliklerini barındıran “temsil işareti”, tüm oyun örgütlerinde ortak olan, uyulması gereken ve dijital oyunlarda değiştirilmesi çok zor olan “önceden kodlanmış kurallar”, oyunun fiziksel özelliklerini inşa eden “simüle edilmiş çevresel özellikler” ve oyunu oynamaya imkan kılan bilgisayar, fare, ekran, konsol gibi “ortam malzemeleridir”. Dijital oyunlar; video oyunları, elektronik oyunlar, etkileşimli oyunlar, video oyunlar, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar terimleriyle ifade edilmektedir (Doğan, 2016).

Tüm bu terimlerde ortak nokta, kişinin oyun oynarken bir ekran aracılığıyla oyuna giriyor olmasıdır. Dijital-çevrimiçi oyunlarda genel sınıflandırma bilgisayar ve konsol oyunları biçimindedir (OECD, 2005). Bununla beraber dijital oyunların tarihine bakıldığında kullanılan donanımsal aygıtların cinslerinin yanı sıra yazılım, grafik tasarımı, oyunun teması gibi birçok hususiyet oyun içerisinde yer (Bergeron, 2006).

Smed ve Hakonen (2003), göre oyunun bir amacı vardır. Bilgisayar oyunlarının fantastik bir dokunuşla reel dünyaya dair benzerliği simülatif yapıya işaret eder bu anlamda bilgisayar oyunlarının, simülasyonlar ve sanal ortamlar olarak tanımlandığını fakat bunun net bir sınıflandırma olmayacağını ifade ederler; “sanal ortamlar (muhtemelen gerçek dünyadaki) ortamları simüle ederken, mutlaka simülasyonlarla alâkalı olmayan bilgisayar oyunları vardır.” Tür sınıflandırması yapmak, kullanıcıların unsurları tanımlaması,

bulması, satın alması ya da kullanmasına yardımcı olmak için vardır fakat dijital oyunlara ilerleyen teknolojilerle beraber her gün yeni düzenlemeler yapılması, geleneksel gruplandırma anlayışına meydan okumakta, kesin bir sınır çizilememektedir.

2.5. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar başlangıçta tek tip tarzda tenis gibi denilebilecek topun diğer tarafa geçmesini önlemek adına asgari amaçlı geliştirilmiştir. Yani karışık bir yapıda değildiler. Zamanla dijital oyunların toplum tarafından aşırı düzeyde benimsenmesi ve oyunları üretenlerin bunu ticari olarak kullanmaya başlaması oyunların ve oyun oynama ortamlarının çeşitlenmesini ve gelişmesini sağlamıştır. Bu sebeple, teknolojik gelişme ile birlikte dijital oyunlarda çeşitlenmeler başlamış ve spor, savaş, macera gibi sınıflar oluşmuştur. Böylece oyun sektörünün gelişmesiyle, oyun türleri ve oyun platformları çoğalmış ve karışık bir hale gelmiştir (Demirbaş, 2015).

Bu bakımdan açık şekilde olarak dijital oyun kategorilerini ayırmak ve yorumlamak mümkün değildir. Lakin oyunlar içerisinde yer alan konulara, temalara ve oynandıkları ortamlara göre sınıflandırılabilir. En kolay oyun ayırmada ayrımı oynandıkları araca göredir. Çünkü oyun oynanabilecek platformlar; konsol, bilgisayar ve mobil cihazlardır. Konu veya tema içerik bakımından oyunlar belli bir sınıflandırmaya ayrılmış olsa da, bazı türler kendi içerisinde de konuları yönünden ayrılabilir (Tırnovalı, 2019, s.26).

2.6. E-Spor Kavramı

Teknoloji alanında yapılan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelere sebep olmuştur (Argan ve ark., 2007). Teknolojik gelişim, oyunları dijital koşullara aktararak oyunlara yeni bir şekil kazandırmıştır. Böylelikle bilgisayar oyunları spor dallarına yenilerinin eklenmesini de sağlayarak elektronik spor (e-Spor) kavramını literatüre dahil etmiştir (Yükçü ve Kaplanoglu, 2018).

E-Spor kavramı, literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), çevrim içi oyun (online game), video oyunu (video game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik spor (electronic

sports) şekillerinde adlandırılrsa da e-Spor (elektronik spor) kavramı daha yaygın kullanımdan dolayı tercih edilmektedir (Argan, Özer ve Akın, 2006).

“Elektronik spor” kısaltması; e-Spor, e-Spor veya eSpor şeklinde kullanılmaktadır. İngilizce kısaltma biçimi ile ilgili olarak Resmi APA Yazım Kılavuzu’nda belirtildiği şekli ile *Elektronik spor*, (e) ile (spor) arasında çizgi olmadan ve (spor) kelimesi de küçük "s" harfi ile "esports" şeklinde kullanılması öngörülmüştür (Taylor, 2015). Türkçede *Elektronik spor* kavramının kısaltılma biçimi ile ilgili Türk Dil Kurumu ve Dil Derneği tarafından önerilen belirli bir kısaltma olmadığından kullanıcı tercihleri doğrultusunda e-Spor, espor, eSpor şekli kullanılmaktadır. Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı ise (E) ile (spor) arasında (-) kullanmaktadır (www.tesfed.gov.tr). Akademik literatürde ise yarışma biçiminde rekabete dayalı olarak oynanan bilgisayar oyunları için E-spor kavramı genel bir ifade olarak yer alır. Elektronik spor, siber spor, sanal spor, müsabakaya bağlı dijital oyun tanımlarının de E-spor teriminin eş anlamlısı olarak kullanıldığı görülmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Bağımsız oyun dergisi Eurogamer, 1999 yılında Çevrimiçi Oyuncular Birliğini (Online Gamers Association-OGA) kurmuş, aynı yıl medyaya verdiği demeçte, “esports” ve “elektronik spor” terimlerini ilk kez kullanmıştır (Medium, 2017).

E-spor, tüm evrendeki bireylerin mesafe fark etmeksizin internet aracılığıyla etkileşim içerisinde oyun oynayabileceği veya büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla evrenin değişik yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de mental emek isteyen bir spor olarak tanımlanmaktadır. E-spor, bedensel ve zihinsel olarak pek çok sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, sürekli güncellenen, örgütlenen bir spor dalını ifade etmektedir (Argan ve ark., 2006; Argan ve Akın, 2007). Benzer olarak E-spor, profesyonel organizasyonlarca sanal alanlarda profesyonel oyuncular ile yapılan bilgisayar/dijital karşılaşmalarına verilen isim olmuş olmaktadır (The New Yorker, 2014).

Elektronik spor; okçulukta gerekli reaksiyon zamanı, beysboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi ihtiyaç olan bedensel ve mental çabaların bileşimi olarak da değerlendirilebilir (Argan ve Akın, 2007). Elektronik sporlar takımlar şeklinde veya insan olarak, çeşitli tür dallarda, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal mücadele platformlarıdır (ÇHGM, 2017, s.2).

E-sporunda; klavye, mouse, mouse pad, kulaklık, özel forma, takım forması, milli takım forması şeklinde bir takım belli araç ve gereçler kullanılmaktadır. Fiziksel olduğu kadar zihinsel olarak da pek çok sporun gerekli kıldığı çabaları içeren, e-Sporun yapısal gelişimini büyük ölçüde tamamladığı söylenebilir (Mustafaoğlu, 2018).

2.7. E-Sporun Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar oyunları 70'li ve 80'li yıllardan beri eğlence mekânları olarak görülen arcade (atari) salonlarının kullanıma başlaması ile yaygınlaşmaya başlamıştır. Teknolojik ucuzlama akıbetinde bilgisayar oyunlarına erişimi arttırmış, 8 bitlik oyun konsolları atari salonlarını tabiri caizse evlere taşımıştır. Gelişimini sürekli yenileyen oyun konsolları ile bireysel, çoklu ve daha seçenekli oyunlara adım atma sağlamıştır (Deen, Hammer ve Bethencourt, 2006). Kişisel bilgisayarların gelişmesi ve yaygınlaşması sektörel alanda birçok oyunun üretimine doğrudan etki sağladığı gibi oyunların özel ihtiyaçlarını da bilgisayar donanımsal olarak geliştirmiştir (Laird ve ark., 2000).

Elektronik sporların gelişiminde internetin yaygınlaşması, lan denilen yerel ağlara sahip internet kafelerin ortaya çıkması ve rekabetçi oyunların üretilmesi en önemli etki olarak görülmektedir (Argan ve Akın, 2007). Bilhassa bireysel bilgisayarlar ile oyunların daha performanslı olarak verim sağlamsını elde eden donanım üreticisi firmaların ürünlerini pazarlamak hedefiyle oyuncularla sponsorluk anlaşmaları yapmaları ve organizasyon ücretlerini üstlenmeleriyle birlikte, video oyunlarının rekabete dayalı olarak bir ödül ve unvan hedefi ile oynanmasını bir konsept haline gelmiştir (ÇHGM, 2017, s.2).

Bilgisayar/dijital oyunların çift taraflı olarak mücadeleye bağlı bir şekilde oynanması ilk olarak 1970'li senelerde meydana çıkan, atari ve ev konsolları ile yaygınlaşmaya başlamıştır. E-sporların başlangıcı olarak, Amerika ve Avrupa'da 1993'te internet ortamında oynanmaya başlayan karşılaşmaya dayalı olarak oynanan birinci şahıs nişancı Doom oyunu ile 1996'da piyasaya sürülen Quake oyunun olduğu kabul edilmektedir. 1997'de yarı profesyonel sayılabilecek çevrimiçi oyun organizasyonlarının yapılmaya başlandığı, bu anlamda Amerika'da elektornik spor karşılaşmaları için Angel Monez tarafından kurulan Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) tarafından yapılan "The Frag" organizasyonu canlı olarak izleyiciler önünde yapılmaya başlanmıştır. 1999 yılına gelindiğinde ise, oyun üreticisi Valve, birinci şahıs nişancı oyunu olan "Counter Strike"

piyasaya sürmüştür (Wagner, 2006; ÇHGM, 2017, s2). Uzak doğuda ise Güney Kore, 1990'lı yıllardan beridir geniş bant altyapısında yaptığı düzenleme çalışmaları ile internete ulaşımı kolaylaştırmış, elektronik oyunları hem internet üzerinden oynama hem de TV'den yayınlama olanağı sunmuştur (Wagner, 2006).

ABD, Batı ve Güney Kore'de E-sporla alakalı yaşanan gelişimler, 2000 yılında "Elektronik Spor Ligi" (ESL) karşılaşmalarının gerçekleştirilmesini sağlamış, 2002 yılında da "Major League Gaming" karşılaşmaları düzenlemiştir. Güney Kore merkezli, Uluslararası E-spor Federasyonunun (International E-sports Federation-IeSF) 2008 yılında kurulması E-sporun bir spor dalı olarak tescillenmesinde önemli bir adım olmuş ve E-sporun uluslararası kurumsallaşma oluşumu tamamlanmıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Güney Kore hükümeti 2013'te hem E-sporun gelişimine katkıda bulunmak hem de kontrolünü sağlamak için Kore e-Spor Birliği (KeSPA)'yı kurmuştur (Seo, 2013).

2.8. Elektronik Spor ve Geleneksel Sporun Farklı ve Ortak Yönleri

Spor; bir müzik, resim veya herhangi bir güzel sanat dalı gibi beğenilerek yani göze hoş gelerek ve duygulara seslenerek yaygınlığını arttırabilir. Şüphesiz sporun sağlık kazandırıcı, mutluluk verici, sosyalleştirici ve stresten uzaklaştırıcı değerleri yanında şöhret olmak ve maddi gelir elde edici özellikleri de yaygınlığı arttırıcı diğer hayati faktörler arasında görülmektedir (Karaküçük, 1997). İnal'a (2000) göre spor, kişinin belli düzenlemeler içinde fiziksel aktivitesini, motorik becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal hareketlerini geliştiren ve bu niteliklerini belirli kurallar çerçevesinde yarıştırmasını hedefleyen biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraştır.

Çizelge 2.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar (Argan ve Akın, 2007)

Elektronik Spor	Geleneksel Spor
Sanal ve bilgisayar ortamı	Gerçek ortam
Büyük finansal kaynak gerektirmemesi	Branşa özgü finansal kaynak
Bireysel ve takım olarak	Bireysel ve takım olarak
Düşünsel çaba gerektirme	Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme
Kendisine ait araç ve gereç	Branşa özgü araç ve gereç

Geleneksel spor ile elektronik spor içerisindeki benzer ve farklı yönleri baktığımızda en önemli farkın sanal ortam olduğu meydana çıkmıştır. Lakin geleneksel sporların araç ve gereç kullanımı ve finansal kaynak spor dalı farklılık göstermektedir. Elektronik sporların bedensel emekten çok zihinsel emeği ön plana çıkarmaktadır. Geleneksel sporlar ise zihinsel emek ile bedensel emeği da ön plana çıkarmaktadır. Her iki sporun bireysel ve takım olarak yapılabilmesi benzer taraflarının bir göstergesi olarak önümüze çıkmaktadır.

E-spor, dijital oyunların temele alınarak yapıldığı karşılaşmalardan oluşmaktadır. Dolayısı ile dijital oyunlar, yazılım, kullanım hakkı, yayım ve pazarlama bakımından futbol ve basketbol gibi spor dallarından telif hakkı bakımından ayrılmaktadır (Akgöl, 2019). Sözgelimi futbol, voleybol veya basketbol insanlığın ortak paydaşı olarak görülmektedir. E-spor oyunları daha çok ticari bir sektör aracı olarak görülmektedir. Dolayısıyla ulusal ve uluslararası seviyede resmi ve özel birçok elektronik spor organizasyonları düzenlenmektedir.

Amatör ve profesyonel E-spor müsabakaları, sunduğu finansman destekleri, ödül ve tanınırlık gibi katkıları ile hem E-sporcular hem de kulüpler bakımından geniş katılımlı karşılaşmaları E-spor içerisine katmıştır (Argan ve Akın, 2007). Aynı zamanda sponsorların milyon dolarları bulan yardımları E-spor müsabakalarına katılan e-Sporculara hem bireysel ve hem de takım kategorisinde ve e-Sporun potansiyel gelişiminde en önemli etkenlerinden biri olarak görülmektedir (Argan ve Katırcı, 2004).

E-sporun kendine has bir takım ayırt edici özellikleri bulunmaktadır. Bunlar:

- Sanal veya bilgisayar ortamında oynanabilirler.
- E-Sporlar bireysel ve takım olarak oynanabilmektedir
- Yeni tesis ve donanım bakımından büyük finansal kaynak gerektirmemektedir.
- Evrenin her yerinde oynayabilme olanağı vardır.
- Sanal ortamda oynandıklarından büyük finansal kaynağa ihtiyaç duyulmamaktadır.
- Düşünsel ve fiziksel çabaları gerektirme ve doğasına özgü araç ve gereçlere sahip olması,
- Rekabet ve kazanma arzusu içermektedir (Argan, 2007; Purplepan, 2018).

2.9. Bilgisayar/Dijital Oyunların E-Spor Sayılma Şartları

Bilgisayar/dijital oyunların E-spor sınıfında sayılabilmesi için aşağıdaki özelliklerin tümünü taşıması gerekmektedir. Bu özelliklerden birinin olmaması halinde bahsi geçen dijital oyun E-spor oyunu olarak sayılmamaktadır. Bu özellikler:

- “Kazanmak için Öde” (Pay to Win-P2W) modeli olarak adlandırılan oyuncunun diğer oyuncudan daha başarılı olabilmesi için fazla para vermeye teşvik etme modelinde olmaması,
- Oyunun karşılaşmaya uygun formatta hazırlanması,
- Oyuncu sayısının fazla olması,
- Oyun geliştiricisi tarafından oyunun desteklenmesi gerekmektedir.

Bununla beraber e-Spor kategorisinde olan oyunların;

- Oyunun şartlarını öğrenmenin kolay olması,
- Oyunda ustalaşmanın zor olması da diğer ayırt edici özelliklerindendir.
- Değişik spor dallarında örneğin, motor sporlarında malzeme olarak kullanılan motorlar dikkate alındığında bilgisayar oyunlarında da malzeme olarak kullanılan bilgisayarlar, kullanılan araç ve yapılan karşılaşmalar açısından benzerdirler. Aynı durum satranç oyunu için de muteber olup, fiziksel bir aktivite gerektirmese de bir satranç nasıl bir spor dalı ise e-Spor da bir spor dalı olarak görülmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

2.10. E-Spor Ekonomisi

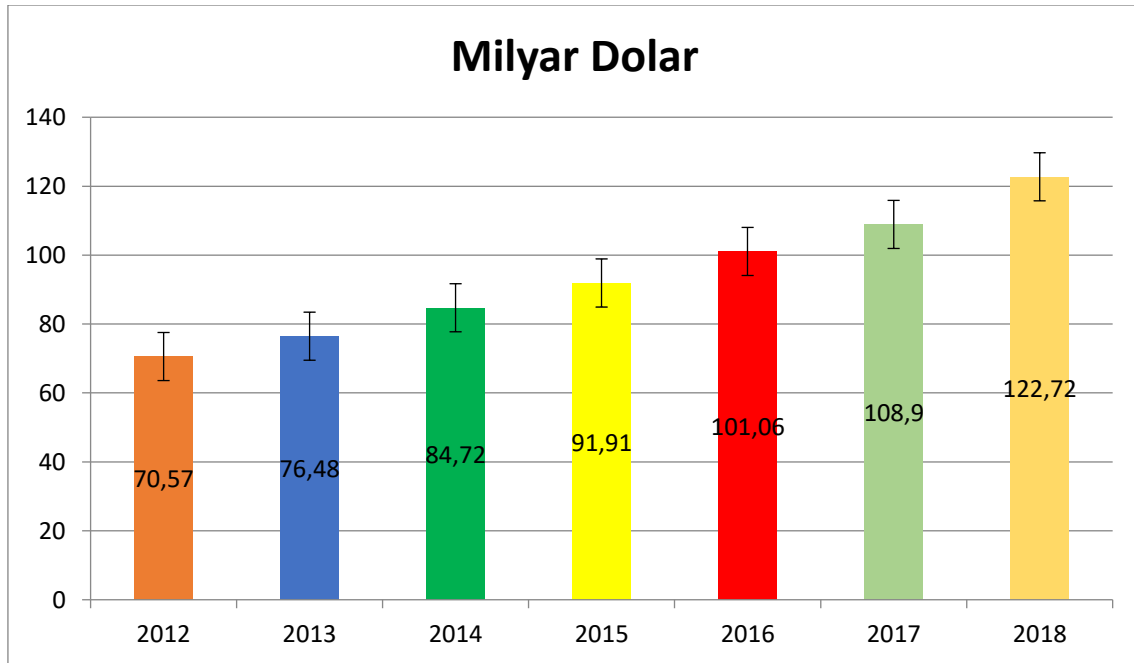
E-Sporun yükselen gelirleri E-spor karşılaşmalarında ödül havuzlarına yansımaktadır. Sözgelimi, 2017 yılında Dota 2 ödül havuzundan 25 milyon doların E-spor takımları ve oyuncularına dağıtıldığı görülmektedir. Ödüller rekabetçi alanı büyüterek daha nitelikli oyunların, arenaların ve oyuncuların varlığını sürdüren önemli bir gerekçe olmuştur. Bugün, ulusal e-Spor karşılaşmalarının ötesinde uluslararası e-Spor müsabakalarının farklı ortamlarda internet üzerinden yayınlanması küresel ölçekli rekabetçi bir kitlenin oluşmasına zemin hazırlamıştır (Borowy, 2012, s.95-103).

2.10.1. E-spor oyun pazarı

İnternet ve yerel ağ bağlantıların ulaşılabilir hale gelmesinin sayesinde internet kafe olarak bilinen işletmeler çevrimiçi platformlarda gerçekleşen büyük organizasyonları ulaşılabilir hale getirmiş ve böylelikle bu oyunlar küresel boyutlara ulaşmıştır. Dolayısıyla E-spor olarak adlandırılan olgu bir endüstri devrimi içerisinde yer bulmuş ve bulmaya devam etmektedir (Argan ve Akın, 2007).

Dijital oyunların yazılımcıları, oyunları oyuncularla buluşturan üçüncü parti firmaların düzenlediği organizasyonlar, turnuvaların neredeyse geleneksel spor izleyicilerini geçen izleyici miktarları ve oyun endüstrisi dışından firmaların da pazarlama bütçelerini bu alana yönlendirmesi E-spor endüstrisini son 5 yılda ciddi oranda büyötmüştür (ÇHGM, 2017).

Oyun geliştiricileri pazar paylarını sadece oyun üreterek değil de oyunlarını izletme, oyuncu ile izleyiciler arasında iletişim kurma ve oyunlarını pazarlama sureti ile genişletmektedirler (Ankara Kalkınma Ajansı, 2020). Bu anlamda elde ettikleri gelirler ve 2018-2019 tahminleri Grafik 2.1’de verilmiştir.



Grafik 2.1. 2012-2019 yılları dünya oyun pazarı gelirleri (Milyar Dolar) Kaynak: Ankara Kalkınma Ajansı (2020)

Dijital oyunların 2015 yılı itibarı ile bölgesel pazar payı bakımından incelendiğinde Kore ve Çin 380 milyon dolar, Amerika 143 milyon dolar ve Avrupa 72 milyon dolar kazanç elde etmişlerdir. 2016 yılında ise Kore ve Çin 275 milyon dolar, Amerika 225 milyon dolar, Avrupa ise 226 milyon dolar kazanca ulaşmıştır. Dijital oyun şirketleri Avrupa ve Amerika'ya yaptıkları yatırımlar sebebi ile Avrupa ve Amerika dijital oyun pazarında bir önceki yıla göre ciddi seviyede gelir elde etmiştir (Purplepan, 2018). Oyun kazançları bakımından 2017 yılında en fazla kazanç elde eden ülkeler Çizelge 2.2'de verilmiştir. Türkiye oyun kazancı bakımından 774 milyon dolar kazanç elde etmiştir (Newzoo, 2017; Ankara Kalkınma Ajansı, 2020).

Çizelge 2.2. 2017 Yılında En Fazla Oyun Kazancı Elde Edilen İlk 15 Ülke

Sıra	Ülke	Nüfus (Milyon)	Çevrimiçi Nüfus (Milyon)	Gelir (Milyon \$)
1	Çin	1.388	802	25.757
2	Amerika	326	261	25.060
3	Japonya	126	120	12.546
4	Almanya	81	73	4.378
5	İngiltere	66	62	4.218
6	Güney Kore	51	47	4.188
7	Fransa	65	57	2.967
8	Kanada	37	33	1.947
9	İspanya	46	38	1.913
10	İtalya	60	43	1.875
11	Rusya	143	113	1.485
12	Meksika	130	84	1.428
13	Brezilya	211	140	1.334
14	Avusturalya	25	22	1.234
15	Tayvan	23	21	1.029

E-spor oyunlarının da dâhil olduğu dünya çapında dijital oyun pazarı 2016 girdilerine göre 62 milyar dolar civarındadır. E-spor oyunlarının dijital oyun bölümü içindeki verileri dikkate alındığında 2015'de E-spor oyunları 600-650 milyon dolarlık bir pazar payına sahip olduğu görülmektedir. 2017 yılı itibarı ile küresel dijital oyun sektörün elde ettiği 99,6 Milyar Dolarlık pazarın %10'luk payı e-Spor gelirlerinden gerçekleşmiştir. E-Spor gelirlerinin 2018 yılında 1.9 milyar dolara ulaşması beklenmektedir (Purplepan, 2018; Ankara Kalkınma Ajansı, 2020, s.24). Dijital oyunların tanınmış olmalarında ve gelirlerinin yükselmesindeki ana etmen, markaların bu alana yaptıkları dolaylı pazarlama ve reklam faaliyetleridir (Purplepan, 2018).

2.11. E-spor Ödülleri

E-spor organizasyonlarında ödüller, genel olarak oyun geliştiricileri tarafından verilmekle beraber bilgisayar donanımı, enerji içecekleri veya bilgisayar yazılımı satan şirketlerin sponsorluğunda da sağlanmaktadır. E-spor organizasyonlarında ev sahipliğinin kazançlı olmadığı söylenmektedir (Prescott, 2017).

E-Spor organizasyonlarının ödül havuzları her geçen sene katlanarak artmaya devam etmektedir. Valve'nin düzenlediği Dota 2 Dünya finallerinde verilen toplam ödül miktarı 17 milyon dolar civarındadır. 2015 yılında verilen toplam ödül miktarı bir önceki yıla göre %214 yükselerek 75 milyon dolar olmuştur (Purplepan, 2018). Dota 2, 2016 yılında e-Spor organizasyonlarında 23 oyuncuya 1 milyon dolar, takımlarına ise toplamda 86 milyon dolar ödül verilmiştir. League of Legends 2016 yılında E-spor karşılaşmalarında 30 milyon dolar ödül dağıtılmıştır (Esportsearnings.com, 2018). Oyun geliştirici Valve, The International 2017 müsabakalarında, Dota 2 kategorisinde 24 milyon ABD doları ödül vermiştir (Prescott, 2017). Newzoo, “2017 Küresel E-spor Piyasa Raporu”na göre 2016'da E-sporlar için 50 milyon dolar yayın hakkı olarak ödenmiş, bu rakamın 2020 yılında 340 milyon dolara artması beklenmektedir (Newzoo, 2017; Ankara Kalkınma Ajansı, 2020).

2.12. E-spor Sponsorluğu

Destekleyen, kefil olan ve koruyan manasına gelen sponsor, bu işin bir faaliyet olarak yapılması ile sponsorluk olarak ifade edilmektedir. Sponsorluk, hayırseverlik maksadıyla yapılabileceği gibi ticari amaç doğrultusunda da yapılabilmektedir. Ticari sponsorluk bir yatırım olarak görülmekte olup, hem sponsor hem de sponsorluğu üstlenilen firma arasında karşılıklı ticari alış veriş olarak görülmektedir (Aydemir, 2005).

Sponsorluk, sponsor olan ve sponsorluk yapılarak desteklenen iki firma arasında yapılan bir nevi ticari iştir. Spor sponsorluğunda anlatılmak istenen; ücretler, iskontolar, ürün hibeleri, performans teşvikleri, medya primleri, giriş ücretleri, seyahat masrafları ve servis hizmetlerini kapsayabilmektedir. Geleneksel spor dallarının hemen hemen hepsinin bir sponsoru olduğu görülmektedir (Argan ve Katırcı, 2004; Argan ve ark., 2006).

E-spor takımlarına sponsorlar genel olarak bilişim sektörlerinden çıkmaktadır. E-spor sponsorları, sponsoru oldukları takımlara edindirdikleri birçok destekle beraber müsabakalarda dereceye giren takımlara, E-sporculara hediyeler ve para ödülleri ile de destek vermektedirler. Öyle ki, milyon dolarları bulan sponsorlukların yapıldığı görülmektedir. Bilişim sektörü sponsor olarak E-spor müsabakalarında kendi ürünlerini tanıtmaya fırsatı bulmakta ve organizasyonun tüm donanımı yaparak pazar paylarını da genişletmiş olmaktadır. E-Spor takımları, sponsorlarını web sitelerinde, takım formalarında ve sosyal medyada temsil etmektedirler (Esportsearnings.com, 2018).

Başta bilişim sektörü olmak üzere dünya pazarına sahip birçok uluslararası firma E-spor takımlarına sponsor olmaktadır. Bilişim sektöründen E-spor sponsorları olarak Intel, T-Mobile, Mobil 1, ASUS, HTC, Samsung, Logitech, Razer, X BOX 360, Circuit City, SyncMaster, Philips, Kingston, ATI, Sapphre, MP3 player P2, firmaları sayılabilir. Bununla beraber bilişim sektörü dışından da e-Spor sponsoru olan Coca-Cola, Red Bull, Mountain, Dew, Audi, Airbus, ve Türk Hava Yolları gibi işletmeler bulunmaktadır (Ruiz, 2013).

E-spor ekonomisinin temel dinamiği olan sponsorlar veya sponsorluklar sundukları destekle hem E-sporcuları hem de E-spor takımları ve organizasyon düzenleyicileri niteliksel olarak geliştirirken yapılan reklamlar ve yayınlar seyirci kitlesini niceliksel olarak arttırmaktadır. Bu kapsamda E-sporu hem ulusal hem de uluslararası arenada şanlı kılan belli başlı sponsorlar bulunmaktadır.

2.13. Elektronik Sporcu Tanımı

Günümüzde, internet dalında fark yaratacak seviyede meydana gelen olaylar bilgisayar alanında yaratılan ve oynanan oyunların yükselişine neden olmuştur. Bu olaylar ile birlikte resmi ve özel organizasyonlarda ki artış, gerçek anlamda büyük ödüllü ve geniş çaplı yarışmalar ile oyuncular elektronik spor içerisine katmış ve böylece elektronik sporcu kelimesinin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Kılınç Özölmez, 2019). Elektronik sporcu kavramı, profesyonel ve amatör sporcu olmak üzere iki biçimde ayrılmaktadır. Bunlar;

2.13.1. Profesyonel oyuncu

Resmi ve özel müsabakalara katılan profesyonel elektronik spor karşılaşmalarında ülkelerini milli takım seviyesinde temsil eden sporculardır (Argan ve Akın, 2007). Ülkemizde de başta takım oyunu oynayıp ülkeyi temsil etmek üzere pek çok resmi ve özel organizasyona katılmış olan E-sporcu bulunmaktadır. Türkiye’de profesyonel olarak nitelendirilecek e-sporcular ile yapılan bir araştırmada; oyunları spor olarak değerlendiren oyuncuların % 11.7’si e-spor ilgili resmi müsabakaya, %62.9’u ulusal resmi müsabakaya, % 71.9’u ulusal veya uluslararası özel müsabakaya katılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerden % 10.6’sı ulusal veya uluslararası resmi ve özel ödül kazanmıştır (Argan ve ark., 2006).

2.13.2. Amatör oyuncu

Amatör elektronik spor müsabakalarında yer alan, hem de internet ya da birrey özel bilgisayarlarından ağ bağlantısı kurarak arkadaşları ile boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynayan kişiler olarak değerlendirilmektedir (Argan ve Akın, 2007). Elektronik sporcular elektronik spor organizasyonlarına sınıf olarak iki biçimde katılmaktadırlar. Bunlar;

- a) **Bireysel kategori sporcuları:** Elektronik spor müsabakalarına bireysel olarak katılan sporculardır. Bu sporcular ülkelerini ya da adına yarıştıkları takımın lehine bireysel olarak mücadele gösterirler.
- b) **Takım kategorisi sporcuları:** Elektronik spor müsabakalarına takım sporcusu olarak katılan sporculardır. Organizasyonlarda takımın her elemanının kendine ait oyun içerisinde işleri vardır. Türkiye’de 2006 yılında elektronik sporcular üzerinde yapılan çalışmada elektronik sporcuların % 85.4’ü müsabakalarda takım kategorisinde yarıştıkları ortaya çıkmıştır (Argan ve ark., 2006).

2.14. Elektronik Sporcunun Özellikleri

Elektronik sporcuların hem fiziksel hem de zihinsel olarak yarışma gösterdikleri elektronik spor da başarılı olabilmeleri ve sporun kendilerine kazandırdıklarını elde etmeleri

bakımından sahip olduğu birbirlerinden farklı bazı özellikleri bulunmaktadır (Argan ve Akın, 2007). Bunlar:

- Oyunu kontrol etmek
- Hedef ya da hedefleri belirlemek
- Oyuncuyu kontrol etme
- Oyun malzemelerinin kullanımı
- Konsantrasyon
- Yeni öğrendiği taktik ve becerileri oyuna uyarlamak
- Oyunun oyuncuya kazandırdığı özelliklerin oyuncu tarafından farkında olunması

Bütün bu nitelikler elektronik sporcuya oyun içinde stratejik düşünce gerektiren oyunlar dizisine karşı anında müdahale yetisi kazandırmaktadır (Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı, 2018). Bu kazanılan niteliklerin sporcuda süreklilik sağlaması bakımından elektronik sporcular belli periyotlarda antrenman yapmaktadırlar.

Elektronik sporcuların antrenman yaptıkları ortam bilgisayar ortamıdır. Elektronik sporcular antrenmanlarını evde veya internet kafede yerel ağ bağlantısı kurarak (offline) yada internete erişerek (online) bireysel veya takım halinde antrenmanlarını yapmaktadırlar. İnternete erişerek antrenman yapan elektronik sporcular antrenmanlarını elektronik spor oyun sitelerinde tanıştığı arkadaşları ile ya da gerçek hayatta tanıştığı arkadaşları ile antrenman yapmaktadırlar (Argan ve Akın, 2007).

2.15. Bireylerin Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Kişilerin oyun oynama sebepleri oyun oynama mekaniklerinin, bireyin mutluluğunu sağlayan temel etkenler ile örtüşmesi olarak nitelendirilebilir. Tran ve Strutton (2013)'a göre kişilerin dijital oyun oynama sebepleri “diğer oyuncularla iletişim kurmak, boş zaman değerlendirmek/zaman geçirmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını karşılayarak” mutlu olmaktır. Misal, oyun oynama içerisinde istediğin müziği dinlemek, oyun içerisinde mesaj yazmak, hatta müzik dinlerken birden fazla oyun oynamak, mesaj yazmak gibi (Cardoso-Leite ve ark., 2016).

Tu ve ark. (2015)’e göre kişilerin dijital oyun oynama sebeplerine neden olan oyun mekaniğini aktif etmek için, oyundaki “veya herhangi bir oyun etkinliğini” daha ilgi çekici biçime getirmek önemlidir. Oyunun ve oyuncuların değişimi ve kalıpların temeli olan etkili oyun dinamikleri, oyun mekaniği içinde hangi teşvikleri verilmesi gerektiğini organize ederek, oyun dinamikleri “ne zaman ve nasıl” teşvikler sunulması gerektiğini tanımlar. Bu neden ile oyun mekaniği ve oyun dinamikleri birbirlerini tamamlamak ve geliştirmek için iç içe girmiş durumdadır.

Oyun oynama mekaniklerinin, oyuncuları kendilerine bağlamasının arkasında yatan sebepler ise kişilerin motivasyon ve istek öğelerinin bulunmasıyla ilişkilidir. Bu bakımdan dikkate alındığında dijital oyunların “yapısal, içeriksel ve sosyalleşme” gibi güçlü motivasyon faktörleri faaliyet olarak ele alındığında dijital oyunların 4 ana belirleyicileri bulunmaktadır. Bunlar;

- a) Oyunlarda, oyuncuların erişmek için emek gösterdiği bir hedefi bulunmaktadır.
- b) Oyunlarda, oyuncuların bütünlük göstermek zorunda oldukları kuralları vardır.
- c) Oyuncular, oyun oynama sürecinde karşılıklarına çıkan engellerle başa çıkmayı kendileri istemektedir.
- d) Oyuncular, oyun oynama sürecine ilişkin devamlı olumlu ya da olumsuz olarak geri bildirim vermektedirler. Bu işlemler Çizelge 2.3’ de dijital oyun mekanizmaları başlığı altında incelenmiştir (Tran ve Strutton, 2013; Sayın, 2016).

Çizelge 2.3. Dijital Oyun Mekanizmaları

Meydan okuma	Oyun sisteminin oyuncuya seviye geçebilmesi veya oyunu kazanabilmesi için başarması gereken bazı amaçlar koymasısıdır.
Şans	Oyunda her şey beceriye bağlı değildir. Şans rastlantısallık unsurudur.
Yarışma	Oyuncular kazanmak için mücadele eder ve bir grup kazanırken diğeri yenilir.
İşbirliği	Oyuncular ortak bir amaca ulaşmak için birlikte çalışırlar.
Geri bildirim	Oyun oynayan bireylerin oyun içerisindeki durumunu gösterir.
Kaynak edinimi	Oyuncuların amaçlarına ulaşabilmek için yararlı ve toplanabilir öğeleri temin etmelerini ifade eder.
Ödüller	Bazı eylemler ve başarılar karşılığında verilir. Bu ödüller oyunun türüne göre değişiklik gösterir.
İşlemler	Oyuncular arası direkt veya arabulucularla yapılan alışveriş, takas.
Sıra	Değişken oyuncuların oyuna ardışık katılımını ifade eder.
Kazanma	Oyunu kazanma durumunu ifade eder.

Cook' a (2006) göre oyun mekanizmaları, “bir kullanıcıyı geri bildirim mekaniği aracılığıyla keşfedebilir ve olasılık alanlarının niteliklerini öğrenmesini kolaylaştıran ve teşvik eden kural tabanlı sistem/simülasyonlar” tamamıdır. Sicart (2008) oyun mekanizmalarının resmi doğası içerisinde biraz daha detay sağlar. Oyun mekanizmalarının, oyunun belirli birleşenlerini, veri tasvirleri ve algoritmaları düzeyinde tanımlaması, oyun mekaniğini davranışlar ve oyuncuya bir oyun bağlamında tanınan kontrol mekanizmalarıdır. Yani oyunların resmi, algoritmik öğeleri ile oyuncular tarafından nasıl sunulduğu ve oynandığı ile ilişkileri hakkında bilgi sağlar.

Elson, Breuer, Ivory ve Quandt (2014)'e göre oyun mekaniği aynı zamanda tüm “oyun kurallarını” içermekte olup oyunda ve oyunla etkileşim seçeneklerini tanımlar. Oyun mekanizması oyunun sınıfına göre bazı teknik özelliklerini, örneğin kullanıcı girdisine tepki olarak görsel, işitsel ve haptik ipuçlarıyla dönütü nasıl verildiğini içerir (Sağlam ve Topsümer, 2019).

Çizelge 2.4. Dijital Oyun Birleşenleri (Sağlam ve Topsümer, 2019).

Kazanımlar	Oyunda tanımlanmış hedefleri ifade eder.
Avatar	Oyuncunun oyun içerisindeki gösterimleridir.
Rozetler	Oyunun türüne göre elde edilen başarı durumunu gösteren sertifika görsel belgeler.
Hedefler	Bir sonraki seviyeye ulaşmak için aşılması gereken zorlu mücadelelerdir
Koleksiyonlar	Oyun içerisinde toplanıp biriktirilen rozetler gibi bir takım öğelerdir.
Savaş/Mücadele	Oyun içerisinde tanımlanmış kısa ömürlü mücadeleyi ifade eder.
Hediye Verme	Diğer oyuncularla sanal para gibi bazı kaynakları paylaşabilme imkânıdır.
Lider Cetveli	Oyuncuların skorlarına göre yerleştikleri listedir.
Düzey	Puanların birikimi için ödüllendirme sistemidir.
Puan	Tek bir eylem ya da eylem kombinasyonu karşılığında verilen sayısal değer.
Arayış	Oyuncunun üstesinden gelmesi için konmuş olan önceden tanımlı engellerdir.
Takımlar	Ortak bir hedefe yönelik olarak birlikte çalışan oyuncu grubuna verilen isimdir.
Sanal Eşyalar	Oyun içerisinde toplanan, kullanılan, değiş tokuş edilen sanal nesnelerdir.

Dijital oyun bileşenleri oyun oynamanın itici güçlerinden olup, oyun benzeri angajmanları ve hareketleri sürdürmek için oyun mekaniğinin kullanılmasıdır (Wuu, 2011). Oyunun özellikleri; oyun mekaniği, oyun dinamikleri, oyun tasarım ilkeleri, oyun psikolojisi, oyuncu yolculuğu, oyun komut dizisi ve hikâye anlatımı ve oyunların diğer taraflarını ifade eder. Oyun bileşenleri kendi içerisinde teşvik sistemleri, geri bildirimler ve makul savların sonuçların oyuncunun davranışı, oyun sırasında nişan, etkileşim, rekabet, işbirliği, farkındalık üzerinde hükmü bulunmaktadır (Codish ve Ravid, 2014, s.132-135).

Oyun dinamikleri, dışsal etkiler olarak, olumlu ve istenen öğrenme hareketlerini teşvik etmek, kişiyi istenen davranışa motive etmek ve teşvik etmek için oyun içerisinde kritik tasarım stratejileri ve uyaranlar bulundurarak oyun dinamiğini hızlandırmaktadır (Attali ve Arielli-Attali, 2015).

Oyun içerisindeki ödülleri toplamak ve paylaşmak için, örgütler birlikte hareket eder ve ortak çalışırlar. Kişiler, bireysel ve grup olarak ödülleri kazanabilmek için bireysel ve işbirliğine bağlı amaçlara ulaşmak için aktif olarak katılmaya teşvik edildiğinde daha anlamlı olur ve ortak bir şeyler kazanmak kendilerine mutluluk verir (Tu, Yen, Sujo-Montes ve Roberts, 2015).

2.16. Saldırganlık

Saldırganlık üzerinde yapılan çalışmalar incelendiğinde birden fazla saldırganlık türü olduğu görülmektedir (Taşdemir, 2020). Bu doğrultuda Freedman ve arkadaşlarının, saldırganlığı üç temel başlık altında sınıfladığı görülmektedir:

- a) Özgeci (prosocial) saldırganlık; grubun moral hâli içerisinde kabul edilebilir hedefler çizgisinde, sosyal olarak kabul gören saldırganlık,
- b) Düşmanca (antisocial) saldırganlık; toplum tarafından kabul görmeyen, topluma karşı doldurulmamış ya da tahrik edilmemiş suç eylemleri olarak saldırganlık,
- c) İzin verilmiş saldırganlık; toplum kurallarının dışını aştığı ve kabul edilmiş etiksel standartlara ters düşmeyen saldırganlıktır. Gole gitmekte olan ileri kanat sporcu karşı rakip oyuncusundan topu almak isteyen savunma oyuncusunun rakibin ayağına temas etmesi örnek gösterilebilir (Dönmez, 1988).

Araştırma konusu olan diğer bir sınıflandırmada ise saldırganlık reaktif, proaktif ve ilişkisel olmak üzere üç grupta incelenmiştir. Reaktif saldırganlık algılanan bir tehdide veya kışkırtılmaya karşı verilen tepkidir; duygusal yüklü, pek kontrol edilemeyen, dürtüsel bir yapısı vardır. Proaktif saldırganlık ise, duygusallıktan uzak, büyük ölçüde kontrollü ve önceden tasarlanmış, bir ödül beklentisi olan davranıştır. İlişkisel saldırganlık ise, sosyal ilişkilerin manipülasyonu ya da dedikodu vs. üzerinden yıkıcı eylemlerde bulunma tarzıdır (Yamasaki ve Nishida, 2009).

Başka bir sınıflama da ise saldırganlığın biçimi üzerine yoğunlaşmıştır: fiziksel, sözel ve postural (sözel olmayan) saldırganlık. Buna göre, fiziksel saldırganlık mücadeleler arasında bedensel veya alet yoluyla, sözel saldırganlık ise dil aracılığı ile yaratılır (dedikodu yapmak, alay etmek, söylenti yaymak, taklidini yapmak gibi). Postural saldırganlık ise sözel olmayan bazı ifade biçimleri ve beden duruşu aracılığı ile gerçekleştirilir (jestler, saçını havaya savurma, gözlerini devirme, görmezden gelme, sosyal dışlama gibi) (Berkowitz, 1993).

Araştırmacıların saldırganlığı savunucu/yıkıcı ve yapıcı/yıkıcı saldırganlık olmak üzere iki farklı şekilde sınıflandırdığı araştırmalarda mevcuttur (Fromm, 1993). Biyolojik olarak uyarlanabilir savunucu saldırganlık, yaşamsal çıkarlara yönelik tehditlere verilen bir karşılıktır; kalıtsal olarak programlanmıştır; bütün insanlarda ve hayvanlarda ortak olarak görülür, kendiliğinden ya da kendini arttırıcı değil, tepkisel ve savunucudur; ya yok ederek ya da kaynağını kurutarak tehdidi ortadan kaldırmayı amaçlar. Biyolojik olarak uyarlanmayan yıkıcı saldırganlık, tehdide karşı bir savunma değildir; kalıtsal olarak programlanmamıştır; yalnızca insana özgüdür; toplumsal bakımdan yıkıcı olduğu için biyolojik yönden zarar vericidir; başlıca dışa vurumlar-öldürme ve zalimlik-başka herhangi bir amaca ihtiyaç duymaksızın haz vericidir; yalnızca saldırıya uğrayan kişiye değil saldırana da zarar verir. Yıkıcı saldırganlık bir içgüdü olmamakla birlikte kökeni insani var oluşun somut koşullarında bulunan bir insan gizli gücüdür. Yapıcı saldırganlık da ise “Ben varım, varlığımın farkındayım ve düşüncelerim şudur” tutumunun yansımasıdır. Saldırganlığın yapıcı boyutuna atılganlık denir (Aydos ve Oral, 2002).

2.16.1. Saldırganlığın nedenleri

Saldırganlığın insanların biyolojik yapısında var olduğunu savunan bakış açısı ve en mühim savunucuları içerisinde Freud gelir. Freud, ilk başta saldırganlığın engelli olduğu duygudan kaynaklı olduğunu savunmuştur. Tutku peşinde devam eden dürtümüz ve arzularımız engellendiğinde, o engeli ortadan kaldırmak, saldırmak için “ilk tepkiyi oluştururuz. Freud’un ilk çalışmaları arasında Araştırmacıları engellenmeye ve saldırganlık arasında bir bağ kurmaya yönelten eleman vardır diyebiliriz (Yavuzer, 2013).

Psikolojik nedenler

Spor sadece içerisinde bulunan grubun değil, içinde bulunduğu dünyanın da sürtüşmelerini, ikilemelerini, problemlerini bilerek veya bilmeyerek içinde tutmaya çalışan, yansıtıcı bir niteliği olan aynadır (Beşkat, 2016). Saldırganların sebeplerinden biriside ırk ayrılığı faktörüdür. Bu olay sonucunda siyahlar, beyazlara karşı daha acımasız davranış sergilemekten kendilerini alamamaktadır. Zamanla birtakım toplumsal sebeplerden dolayı siyahlarla beyazlar arasında münakaşa devam etmektedir. Ekonomik yönden rahatlık siyah tenli insanlar yönünden gelişebilirken, bu koşulun son bulabileceği düşünülebilmektedir. Ama kötü durumdaki beyaz tenli insanların ve siyah tenli insanların ortam buldukça birbirlerine karşı saldırıya geçmeyi sürdürecekleri de bir gerçektir (Beşkat, 2016).

Cinsel kimlik; fiziksel, biyolojik, cinsel yapının bilincinde olmak ve buna göre kendini erkek ya da kadın hislerini kendinde hissederek kabul etmekle kazanılır (Vatandaş, 2007). Erken yaş dönemlerinde toplumun, genç kişilere düzgün bir zamanda tanımlanmış bir cinsel kimlik kazanmasını bekler ve ona bunun için bir fayda ortamı sağlar. Gençlik dönemindeki bu gelişme, cinsiyet yoğunlaşması olarak isimlendirilir. Gençliğin ilk döneminde meydana gelen bedensel değişimleri gözlemleyerek erkeksi veya kadınsı görünümün daha da belirginleşmesine, erkeksi veya kadınsı toplumsal rollerin alınmasına etki sağlar (Özsungur, 2010).

Yapılan çalışmalarda erkeklerin, kadınlara oranla daha saldırganlık bir davranış içerisinde oldukları aynı zamanda saldırılara daha fazla amaç gösterildiği ortaya çıkmıştır (Çakır ve Baş, 2018). Spor müsabakalarında kadınların yeterince yer almamaları erkeklere daha fazla serbest hareket etme olanağı vermiştir. Taraftarların karşı takım oyuncularına,

tarafklarlarına ve hakeme karşı yaptıkları gösterilerde yapılan küfürler, kitleye yakışmayacak el kol hareketleri, çeşitli cisimleri atmaları, taşlı sopalı saldırılar, taraftara yakışamayan simgelerin cinsel içerikli yansımasıdır. Bu sebeple cinsel ve eşcinsel küfürler, çirkin el kol hareketleri saldırganlığın cinsel içgüdüden geldiğini destekleyen temel bulgular arasında görülebilir (Beşkat, 2016).

Organize sporlarda birçok taraftarlar grubu takımlarına uzun bir zamanda gelen inanca bağı olan kişilerdir. Takımlarının maçlarını izleyebilmek için saatlerce bilet gişelerinde bilet alma sıralarında beklemeyi göze alan bu kişiler rakibi yenmek için elinden gelen heyecan verici hareketler sergilerler ve zafere ulaştıklarında ise da önemli bir gururu yaşarlar. Bunca inanç ve sahip çıkma duygusuyla bir spor takımına gereken inancın sağlanması kişilerin hayatında değerli psikolojik bir rol oynadığını öne sermektedir (Çakmak ve Çelik, 2016).

Buna rağmen taraftarın, ihtiyaçlarıyla ve doğal yargılarıyla birlikte algıladığı organizasyonlarda tuttuğu takımın, karşılaşmayı mutlaka kazanmasını istemesi, hakemin dışarıda kararı verdiği topun içeride olduğu kanısına varmasına sebep olabilir. Bu tür bir algılama, olumsuz duygular içerdiğinden saldırganca hareketlere sebep olabilir (Yetim, 2019).

Sosyolojik nedenler

Çevresel etkenler genelde tek bir saldırganlık için bir etken olamaz. Bununla beraber farklı nedenleri de göz önünde bulundurma önemi gerekebilir. Bu çevresel etkenlerin bir araya toplanmasıyla birlikte, birkaçının insanın bir anda meydana gelebilecek saldırganlık hareketlerinin patlamasına yol açar (Yalçın ve Erdoğan, 2013).

Çevresel faktörler birden fazladır. Bu faktörlerin birleşimi de insanlarda saldırgan hareketler görülmesini sağlayabilmektedir. Kötü kokulu ortamlar, bireyleri rahatsız etmekte ve bu rahatsızlık durumu da saldırgan hareketler meydana gelmektedir. Yapılan çalışmalara göre, çalıştıkları ortamlarda rahatsız edici seviyede gürültüye maruz kalan insanların, bu tür gürültüye maruz kalmayan insanlardan daha fazla şiddet eğiliminde bulundukları kanıtlanmıştır. Aynı zamanda aşırı kalabalık da saldırgan davranışların görülmesine olanak sağlamaktadır (Beşkat, 2016).

Kültür, insanın doğal çevre ile ilişkisi ve kendi zihinsel kişiliğine bağlı olarak oluşturduğu, insanlar tarafından bulunmuş ve eski nesilden şimdiki yaşadığımız zamana aktarılmış, kullanılmış ve geliştirilmiş olup, davranış semalarının oluştuğu duygu, düşünce, tamamıdır (Baylan, 2009).

Kültür, bir kişinin içinde beslendiği ve geliştiği en ehemmiyetli öğelerdendir. İnsan içerisinde bulunduğu kültür ile şekillenmekte ve yaşamını bu kültürel yapıya göre sürdürmektedir. Eğer bağlı bulunulan kültür sapkın ve saldırgan hareketleri diğer kültürlerle göre daha fazla hoş görmek, kendi kültüründe yadırganmayan bir hareket başka kültürlerde problem haline dönüşebilir. Toplumsal sosyo-kültürel yapı, birey davranışlarını ve yaşam tarzını etkilemekte ve kişilerin yaşamlarını ilgili davranış düzlemine göre düzenlemektedir (Sağlam, 2001).

2.17. Sporda Saldırganlık

Spor karşılaşma ya da müsabaka esnasında dile getirilen olaya dâhil olan cümlelerden bir veya birçoğunun psikolojik, biyolojik veya toplum öğelerinden etkilenerek, spor dalına özgü konulmuş kurallarının dışına çıkarak, karşıdaki kişiye zarar vermek yâda bir amaca ulaşmak sebebiyle gerçekleştirdiği sözel eylem yâda fiziksel eylemler olarak ifade edilir (Beşkat, 2016).

Çoğunlukla engellenmeden kaynaklı olduğu söyleyebiliriz. Engellenen başarılı olma, tanınma, saygınlık, üstünlük, güç kazanma ve egemenlik sağlama gibi beklentilerinin önlenmesi sonucu oluşur. Saldırgan enerjiyi hedefe yönelik kullanmaması sporcunun, enerjisini boşa harcaması demektir (Beşkat, 2016).

Sportif bakımdan iki unsur mühimdir: birinci madde; saldırının hangi sebeple ve hangi kasıtlı yapıldığıyla ilgili olduğu; İkincisi madde saldırının yöneldiği amaçtır. Rekabetin yaşandığı ve seyircisinin izleyici olarak bulunduğu karşılaşma gerektiren spor karşılaşmalarında, saldırganlık ve şiddetin oluşabilmesi için uygun ortam hazır duruma gelmiş demektir. Fakat her rakibe zarar veren davranışı da saldırganlık olarak nitelendirmez (Yetim, 2019). Sporda saldırganlık günümüzde yaygın bir biçimde meydana gelen unsurlardandır.

Sporda saldırganlık bir deşarj olma aracıdır. Bir başka tanımlamayla spor, saldırgan dürtülerin yok olmasına olanak sağlamaktadır. Birey, toplumun normal hallerde örmek istemediği saldırgan davranışları spor ile sönmesine sebep olabilir. Bireylerde saldırganlık isteklerinin spor ile deşarj olmadığı, tersine spor ile bu isteklerinin daha çok artış gösterdiğini savunmaktadırlar. Sporda saldırganlık, alışkanlık ve biyolojik bir oluşum olarak incelenebilir (Beşkat, 2016).

2.17.1. Sporda saldırgan davranışların ortaya çıkma zamanı

Spor ortamında sporcuların gösterdiği saldırgan davranışların sebepleri türlü olmakla birlikte bunlar 5 madde altında incelenebilir:

- a) Sporcu veya takımı mağlup olursa,
- b) Hakem veya hakemlerin iyi bir mücadele yönetmedikleri ile ilgili bir algıları varsa,
- c) Şaşırmış bir durumdaysalar,
- d) Herhangi bir fiziki temas ya da sakatlık geçirme riski sonucunda fiziksel olarak acı hissediyorlarsa,
- e) Sporcu kendi becerisinin altında oynuyorsa daha saldırgan olmaktadır. Bununla birlikte mücadeleye ilişkin bazı koşullar da saldırganlık hareketine etki etmektedir. Örneğin; ısı, skor, oynanan saha yarışma sonucu, takımın genel puan durumu ve müsabakanın bölümleri bunlardan bazılarıdır (Kuru ve Var, 2009).

2.18. Dijital Bağımlılık

Günümüzde teknolojinin ve internetin gelişmesi birlikte bilgisayar, cep telefonu ve internet kullanımı insanların hayatının vazgeçilmez araçları haline gelmiştir. Dijital değişim, gelişen yeni iletişim teknolojileri ekseninde bilginin çok kolay ve hızlı bir şekilde dağıtılabildiğini sağlamaktadır. Covid-19 salgını ile beraber dijital medya araçları ve uygulamaları insan hayatında fazla sayıda ve sürede yer kaplamaktadır. Bu araçlar ve uygulamalar doğru kullanıldıklarında hayatımızı kolaylaştırmakta, insanlara fayda sağlamakta fakat yanlış kullanımlarda insanlar üzerinde olumsuz etkileri görülmektedir. Olumsuz kullanım insanoğlunu bağımlılık yapıcı doğalarına karşı çok daha savunmasız hale getirmiştir. Dijital medya araç kullanımımızı kontrol etmek ve kendimizi dijital

bağımlılığından ve dijital oyun bağımlılığından korumak için hangi önlemleri alabileceğimizi anlamak çok önemlidir.

Dijital cihazlar (bilgisayar, tabletler, akıllı telefonlar ve oyun konsolları vb.) hanelerin ayrılmaz bir parçası haline gelmiş ve kullanımları çok küçük yaşlarda başlayabilmektedir (Samaha ve Hawi, 2017; Hawi, Samaha ve Griffiths, 2019). Dijital platformların dijital cihazların kullanımından kaynaklanan avantaj ve üretkenlik artışlarına rağmen, artan literatür, birçok insanın günlük yaşamlarına müdahale edecek şekilde dijital olarak bağlanan cihazlarını aşırı kullandığını göstermektedir (Cho, 2015; Clayton ve ark., 2015).

Dijital medya araçlarının aşırı kullanımı sonucunda ortaya çıkan “dijital bağımlılık” kavramı önemli bir bağımlılık türüdür. Dijital bağımlılık, internet, sosyal medya, teknoloji, video oyunlarına bağımlılık gibi oldukça geniş kapsamlı bir kavramdır. Teknolojiyle devamlı etkileşim içinde bulunulmasının bir neticesi ve bu etkileşimin negatif tesirlerinden zarar görmeye başlanması şeklinde ifade edilebilmektedir (Arısoy, 2009). Dijital bağımlılık, teknolojinin günümüzde büyük yükseliş göstermesi ve yığınsal haberleşme araçlarının dijital teknolojiler ile bütünlük kazanması neticesinde meydana gelmiştir ve gün geçtikçe yaygınlık kazanmaktadır. Dijital bağımlılığın dünya genelinde çok hızlı bir şekilde yaygınlaştığı, bireyin günlük yaşantısı ve sağlığı üzerinde pek çok olumsuz sonuç doğurduğu belirtilmektedir (Arslan ve ark., 2015). Dijital araçların kullanımının bu denli yaygınlaşması sonucunda başlangıçta tahmin edilemeyen bazı sorunların ortaya çıkması bireyleri ve toplumları endişelendirmektedir (Taş ve Ayas, 2015). Dijital bağımlılık bireyi hem fiziksel hem de davranışsal olarak olumsuz etkilediği için dürtü bozuklukları içinde ele alınmaktadır (Greenfield, 1999). Dijital bağımlılık yaşayan birey, dijital araç-gereç veya ortamlara erişemediğinde yoksunluk yaşamakta, kendine ve çevresine yönelik olumsuz tutum ve davranışlar sergilemektedir (Arslan, 2020). Erişimi sağladığında ise süre ve ilgi konusunda sınırlama yapamamaktadır (Griffiths ve Davies, 2005). Dijital araçların kullanım süresi arttıkça sosyal medyada geçirilen zaman da artmaktadır. Bireylerin zamanlarının büyük bir kısmını dijital ortamlarda geçirmeleri psikolojik durumlarını, sosyal ilişkilerini, fiziksel aktivitelerini, akademik başarılarını (Young, 1996), yemek yeme alışkanlıklarını ve uyku düzenlerini olumsuz olarak etkilemektedir (Esen, 2012).

2.18.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital bağımlılığın içerisinde yer alan dijital oyun bağımlılığı hemen hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır (Gentile 2009, Rideout ve ark., 2010). Dijital oyunları; bir çok platformda (mobil, bilgisayar, konsol) çevrimiçi (online) yada çevrimdışı (offline) olarak tek başına yada birden fazla oyuncu ile oynanabilen video oyun türüdür. Kısaca dijital oyun; çevrimiçi, çevrimdışı bilgisayar ya da diğer elektronik araçlar ile oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Şimşek ve Yılmaz, 2020). Kaymak ve Erşan (2006)' a göre X ve Z kuşağı ev, okul vb. yerlerde zaman geçirmek yerine mobil, bilgisayar, konsol vb. platformlarda arkadaşları ile online oyun oynayarak zaman geçirmek istemektedir (Akt. Sözbilir, 2019).

Dijital oyunların aşırı ve kontrolsüz olarak kullanılması ruh sağlığı bozulmaları ve bağımlılık gibi olumsuz kavramları ortaya çıkarabilmektedir. Aşırı ve kontrolsüz kullanımların ortaya çıkardığı olumsuz kavramların yanı sıra dijital oyunların kontrollü şekilde kullanılması bireylerin duygusal, bilişsel, sosyal gelişimlerine ve rahatlama, duygusal boşalma, ruh sağlığının korunması gibi durumlarına olumlu katkılar sağlayabilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Prot ve ark., 2014). Bireylerin dijital oyun oynamasında temel psikolojik ihtiyaçlar olan sosyalleşme, öz güven, yeterlik gibi bir çok farklı motivasyon içeren faktör söz konusudur (Westwood ve Griffiths, 2010; Ferguson ve Olson, 2013). Söz konusu ihtiyaçların varlığı ile oluşan oyun oynama güdüsünün elektronik ya da dijital ortamda karşılanmaya çalışılması ve kontrolsüz şekilde oyun oynanması oyun bağımlılığını sorununu ortaya çıkarmaktadır (Ayas ve Horzum, 2017).

Dijital oyun bağımlılığı; bireyin dijital oyunları oynama isteğini kontrol edemediği, duygu, düşünce, davranışlarında ve günlük yaşamında dijital oyun oynama kaynaklı çeşitli değişim ve bozulmaların olduğu bir durumdur (Irmak ve Erdoğan, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Lemmens ve ark. (2009) ise, dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında değerlendirmişlerdir. Bu kriterler şöyledir; 1- Dikkat çekme (Önem atfetme): Oyun oynama kişinin hayatındaki en önemli aktivite olur. Oyuncunun duygu, düşünce ve davranışlarını bastırır. 2- Tolerans: Bu kişinin oyunu daha sık oynamasına karşılık gelir. Böylece oyuna harcanan zaman her geçen gün artar. 3- Duygu Durum Değişikliği: Kişinin

oyunlara katılması sonucunda rapor ettiđi subjektif deneyimleridir. Bu durum sakinleşme ve/veya kaçılan durumla ilgili rahatlama hislerini içerebilir. 4- Geri çekilme: Oyun aniden azaltıldığında ya da kesildiğinde olan istenmeyen duygu ve fiziksel etkilerdir. İçine kapanma, sinirlilik yanında titreme gibi psikolojik belirtileri içerir. 5. Nüksetme: Oyun oynamanın ilk tarzlarına dönüş eğilimidir. Aşırı oyun tarzları kontrol ve uzaklaşma döneminden sonra hemen geri döner. 6. Çatışma: Bu aşırı oyun oynamadan kaynaklanan kişilerarası çatışmalara karşılık gelir. Bu çatışmalar sözlü olabilir bununla birlikte yalan ve aldatmayı da içerebilir. 7. Problemler: Bu aşırı oyun oynamadan kaynaklanan problemlere karşılık gelir. Bu temelde bağımlılık nesnesi okul, iş ve sosyalleşme gibi aktiviteler üzerine tercih yaptıkça yer değışim problemlerini içerir. Kişi içi problemlerde ortaya çıkabilir; kişinin kendi içinde dürtülere karşı bir çatışma, kontrol kaybı gibi (akt. Göldağ, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı her geçen gün daha da ciddi bir sorun haline geldiğinden bu konudaki çalışmalar da günden güne artmakta, bağımlılığı anlamak, nedenlerini ve sonuçlarını ortaya koymak için çalışmalar yapılmaktadır (Bhagat, Jeong ve Kim, 2020). Bağımlı bireylerin uzunca bir süre hareket etmemeleri ve gergin olmaları bedensel sağlık problemlerine yol açmaktadır. Meydana gelen bedensel problemler içinde bağımlıların uzun süre aynı noktaya bakmaları neticesinde gözlerde yorgunluk, yanma ve kaşıntı meydana gelmektedir (Horzum, 2011). Bağımlı oyuncuların hareket etmemesi neticesinde bel ve sırt bölgelerinde ağrılar baş göstermektedir. Aynı zamanda dijital oyunların devamlılık öne sürmesi sabit kalmayı gerekli kıldığı için aşırı şişmanlığın ortaya çıkmasına da yol açmaktadır (Akçayır, 2013). Literatürde dijital oyunların olumsuz etkileri üzerinde yapılmış olmasına karşın, dijital oyunların yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirdiğı, insanları karmaşık kent hayatından, yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırarak eğlenmesine, rahatlmasına olanak sağladığı, problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğı, öz güveni yükselttiğı, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiğı (Green ve Bavelier 2003, Griffiths 2005) ve özellikle eğitsel içeriğı olan oyunların ders başarısını arttırdığı (Green ve Bavelier 2003; Prot ve ark. 2014) da belirtilmiştir.

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırma Deseni

Bu araştırmada, genel tarama modellerinden biri olan ilişkisel (correlational) yöntem ve nedensel karşılaştırma (causal comparative) yöntemi kullanılmıştır. İki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin, değişkenleri etkileme çabası olmadan incelenmesine ilişkisel araştırma denmektedir. Basit haliyle iki değişken arasındaki ilişkinin incelendiği ilişkisel araştırmalarda daha çok sayıdaki değişken arasındaki ilişkiler de incelenebilmektedir.

3.2. Araştırma Grubu

Çalışmanın araştırma grubunu; Türkiye E-spor Federasyonunun düzenlemiş olduğu en az bir müsabakaya katılan; yaşları 15 ila 46 arasında değişen ($X_{yaş} = 22.50 \pm 5.72$) ve çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden toplam 397 E-spor katılımcısı oluşturmuştur.

3.3. Araştırma Tekniği ve Protokolü

Çalışma kapsamında hazırlanan veri formu iki kısımdan oluşmaktadır. İlk kısımda katılımcıların eğitim durumları, yaşları, cinsiyetleri, hangi bölümlerde okudukları gibi sosyo-demografik bilgileri öğrenmeye ilişkin kişisel bilgi formu; ikinci bölümde ise araştırmanın amacı doğrultusunda Olweus tarafından geliştirilen ve Gladue (1993) tarafından düzenlenen, uyarlamasını Çelik ve Otrar'ın (2009) yaptığı “Saldırganlık Envanteri” ve Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilen 5’li likert “Dijital Bağımlılık Ölçeği” kullanılmıştır.

Uygulama araştırmacının kişisel çabası ve Türkiye E-spor Federasyonu il temsilcilerinin yönlendirmeleri ile Türkiye E-spor Federasyonunun düzenlemiş olduğu müsabakaların en az birine katılan e-spor katılımcılarına ulaşılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı tarafından ölçeklerin amacı ve içeriği hakkında bilgi verilmiş ve sadece bir şık işaretlemeleri ve mümkün olduğunca soruları boş bırakmamaları istenmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

3.4.1. Kişisel bilgi formu

Çalışma kapsamında hazırlanan kişisel bilgi formunda eğitim durumları, yaşları, cinsiyetleri, hangi bölümlerde okudukları, e-spor alanında lisanslarının olup olmadığı, e-spor dan başka bir spor dalı ile ilgilenip ilgilenmedikleri, ilgilendikleri, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri, e-spor dan para kazanma durumları, e-sporculuk yılları, kaç saat e-spora vakit harcadıkları ve e-spor için harcama yapma durumları gibi bilgilere yönelik bilgi toplanmıştır. Kişisel bilgi formuyla birlikte çalışmada iki adet ölçek kullanılmıştır.

3.4.2. Saldırganlık envanteri

Orijinal envanter Olweus tarafından 30 madde olarak geliştirilmiştir. Gladue (1993) tarafından revize edilerek geçerlik ve güvenilirliği tekrar yapılan envanter 20 maddelik nihai halini almıştır. 10 maddenin madde faktör yükleri düşük bulunduğu için Gladue (1993) tarafından envanterden çıkartılmıştır. Envanterin Türkçe uyarlamasını Çelik ve Otrar (2009) yapmıştır. Beşli derecelmeli Likert tipi olan bu ölçek, “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “dürtüsel saldırganlık”, ve “saldırganlıktan kaçınma” olmak üzere toplam 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Puanlama, alt boyutlara dâhil olan tüm maddelerin toplanması ve çıkan sonucun ilgili alt boyut kapsamına giren madde sayısına bölünmesiyle elde edilmektedir (Çelik ve Otrar, 2009). Gladue tarafından yapılan faktör analizleri neticesinde, katılımcı erkeklerin bulunduğu örneklem grubunda fiziksel saldırganlık için Cronbach alfa değeri 0.82, sözel saldırganlık için 0.81, dürtüsel saldırganlık 0.80 ve saldırganlıktan kaçınma alt boyutu için ise 0.65 olarak bulunmuştur. Kadın örneklem grubunda Cronbach alfa değeri 0.70, sözel saldırganlık için 0.76, dürtüsel saldırganlık 0.76 ve saldırganlıktan kaçınma alt boyutu için ise 0.70 bulunmuştur (Gladue, 1993’ den aktaran Çelik ve Otrar, 2009). Bu çalışmada ise, Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı kadınlarda .917 erkeklerde ise .898 olmak üzere; ölçeğin geneli için .902 olarak hesaplanmıştır.

3.4.3. Dijital bağımlılık ölçeği

Orijinal ölçek Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, “Aşırı kullanım” (5 madde), “Nüks etme” (3 madde), “Hayatın akışını engelleme” (4 madde), “Duygu durumu” (4 madde) ve “Bırakamama” (3 madde) olmak üzere 19 maddeden ve 5 faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı ölçeğin geneli için .874 olarak hesaplanmıştır (Kesici ve Tunç, 2018). Bu çalışmada ise, Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı ölçeğin geneli için .810 olarak hesaplanmıştır.

3.5. Verilerin değerlendirilmesi ve analizi

Tez yazımında MS Word programı, verilerin düzenlenmesi ve grafiklerin çizilmesinde Windows MS Excel tablolama programı, istatistik testlerin yapılmasında Windows SPSS 26.0 İstatistik programı kullanılmıştır.

İstatistik testlerde ilk olarak dataların parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığına Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılarak -1.0 +1.0 aralığında yer aldığından verilerin normal dağıldığı gözlemlenmiştir (Hair ve ark., 2009). Veriler normal dağılım gösterdiğinden verilere istatistiki analiz olarak Çoklu varyans analizi (MANOVA) ve Pearson korelasyon analizi testleri uygulanmıştır. Manova analizleri aslında birden fazla yapılmış Anova analizi olduğundan, bulgular kısmında Manova analizi değerleri gösterildikten sonra, değişkenler arasındaki farkları göstermek için Anova tablolarından faydalanılmıştır (Büyüköztürk, 2018). Manova ve Anova analizler için etki büyüklüklerine ve etkinin gücüne de ayrıca bakılmıştır. Etki büyüklükleri eta kare (η^2 ; Lakens, 2013) kullanılarak hesaplanmıştır ve .01 küçük, .06 orta ve .14 büyük etkiler olarak kabul edilmiştir (Cohen ve Wills, 1985).

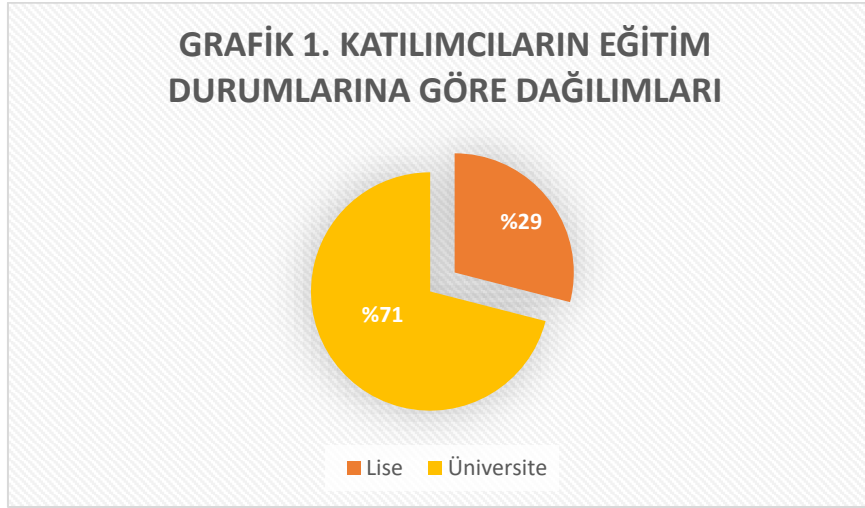
Çizelge 3.1. Veri Toplama Araçları İçin Hesaplanan Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

	N	Çarpıklık	Basıklık
Fiziksel Saldırganlık	397	,503	-,538
Sözel Saldırganlık	397	,081	-,304
Dürtüsel Saldırganlık	397	,353	-,308
Saldırganlıktan Kaçınma	397	,380	-,799
Aşırı Kullanım	397	,104	-,606
Nüks Etme	397	,190	-,959
Hayatın Akışını Engelleme	397	,409	-,208
Duygu Durumu	397	,389	-,595
Bırakamama	397	-,675	,134

4. BULGULAR

4.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

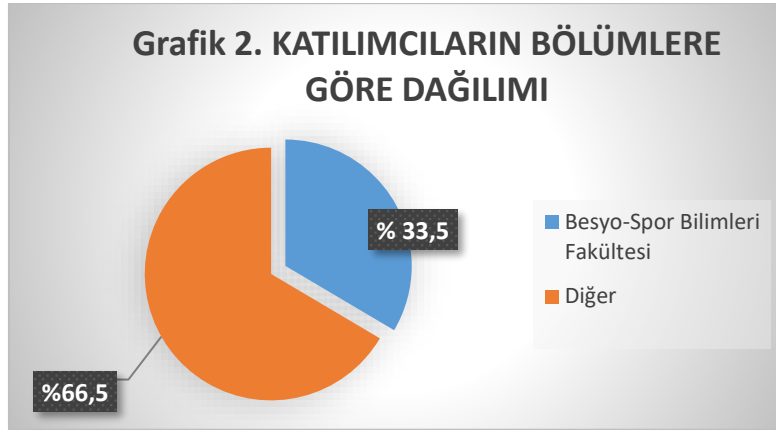
4.1.1. Katılımcıların eğitim düzeylerine göre dağılımı



Grafik 4.1. Katılımcıların Eğitim Durumlarına Göre Dağılımı

Grafik 4.1’de çalışmadaki katılımcıların Eğitim Düzeylerine göre dağılımı bulunmaktadır. Analiz neticesine göre bu çalışmaya katılanların % 29,0’ı (N=115) Lise, % 71,0’ı ise (N=282) üniversite öğrenimine devam etmekte veya tamamlamıştır.

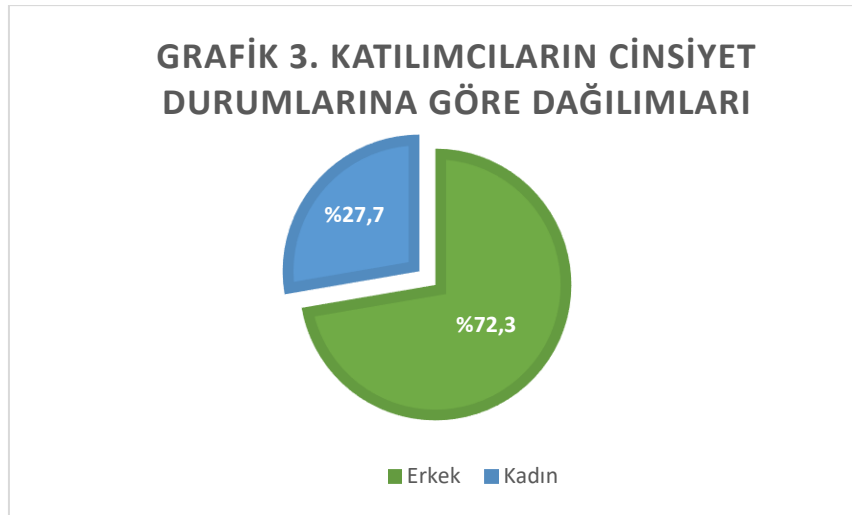
4.1.2. Katılımcıların bölüm durumlarına göre dağılımı



Grafik 4.2. Katılımcıların Bölüm Durumlarına Göre Dağılımı

Grafik 4.2.'de çalışmaya katılanların okumuş oldukları bölümlere göre dağılım verilmektedir. Analiz neticesinde çalışmaya katılanların % 33,5'i (N=133) Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Spor Bilimleri Fakültesi ve Spor Lisesindeki ilgili bölümlerde okumuş veya okumakta iken; %66,5'i (N=264) diğer fakülteler ve liselerin diğer ilgili bölümlerinde okumuş ve okumaktadır.

4.1.3. Katılımcıların cinsiyet durumlarına göre dağılımları



Grafik 4.3. Katılımcıların Cinsiyet Durumları Göre Dağılımı

Grafik 4.3.'te çalışmaya katılanların cinsiyet durumlarına göre dağılımı gösterilmektedir. Analiz neticesinde çalışmaya katılanların % 72,3'ü (N=287) erkek, % 27,7'si (N=110) kadın katılımcılardan oluşmaktadır .

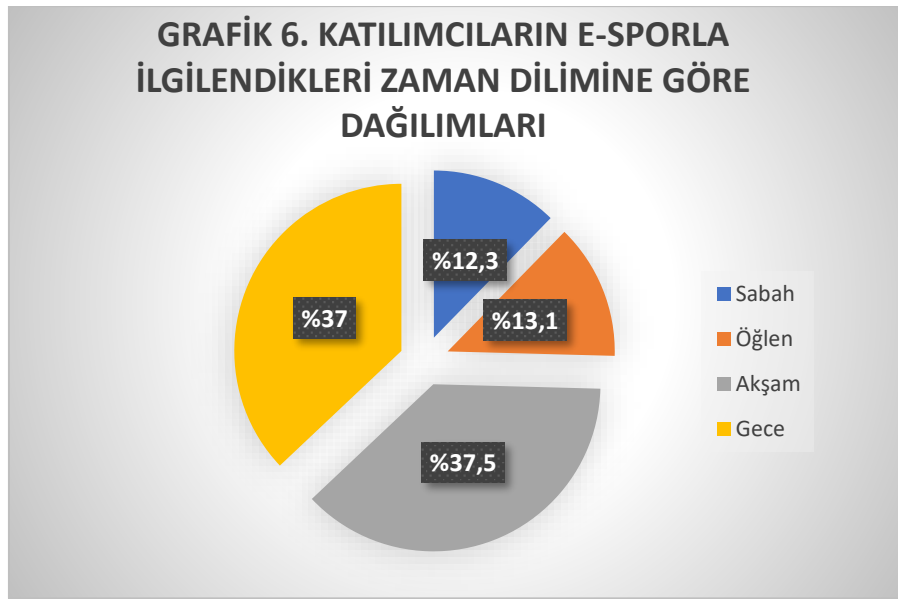
4.1.4. Katılımcıların E-Spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumuna göre dağılımı



Grafik 4.4. E-spordan Başka Bir Spor Dalı ile İlgilenme Durumuna Göre Dağılım

Grafik 4.4'de çalışmadaki katılımcıların e-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumuna göre dağılımlarına yer almıştır. Analiz neticesinde, çalışmaya katılanların % 58,4'ü (N=232) e-spordan farklı bir spor dalı ile ilgilenirken; % 41,6'sı (N=165) ilgilenmemektedir (Bkz. Grafik 4.4).

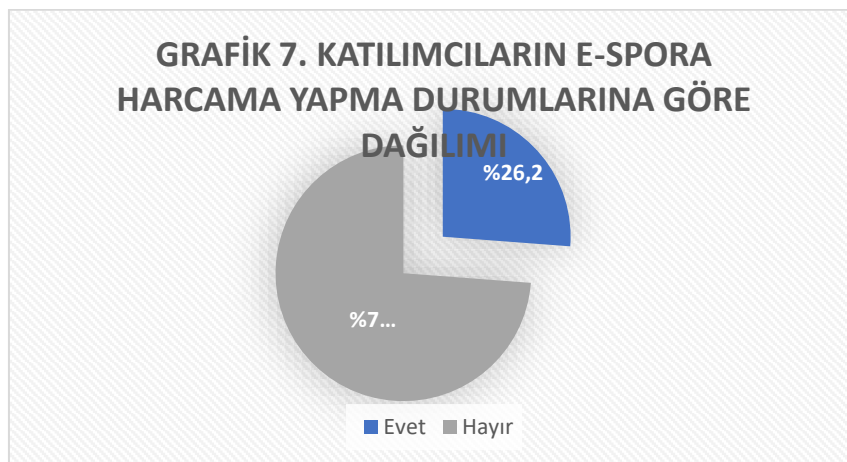
4.1.5. Katılımcıların E-Sporla en çok ilgilendikleri zaman dilimine göre dağılımları



Grafik 4.5. Katılımcıların E-sporla ilgilendikleri Zaman Dilimine Göre Dağılımı

Grafik 4.5.'te çalışmaya katılanların e-sporla en çok ilgilendikleri zaman dilimine göre dağılımları yer almaktadır. Analiz sonucunda katılımcıların % 12,3'ü (N=49) sabah, % 13,1'i (N=52) öğlen, % 37,5'i (N=149) akşam, % 37,0'si (N=147) ise gece ilgilenmektedir.

4.1.6. Katılımcıların E-Spora harcama yapma durumlarına göre dağılımı



Grafik 4.6. Katılımcıların E-spora Harcama Yapma Durumlarına Göre Dağılımı

Grafik 4.6’da çalışmadaki katılımcıların e-spora harcama yapma durumlarına göre dağılımı bulunmaktadır. Analiz neticesine göre bu çalışmaya katılanların % 73,8’i (N=293) e-spora herhangi bir harcama yapmazken, % 26,2’si ise (N=104) e-spor için harcama yapmaktadırlar.

4.1.7. Katılımcıların E-Spordan para kazanma durumlarına göre dağılımı



Grafik 4.7. Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Dağılımı

Grafik 4.7.’de çalışmaya katılanların e-spordan para kazanma durumlarında göre dağılımları verilmektedir. Analiz neticesinde çalışmaya katılanların % 15,9’u (N=63) e-spordan para kazanırlarken; %84,10’u ise (N=334) e-spordan herhangi bir para kazanmamaktadırlar.

4.1.8. Katılımcıların günde ortalama kaç saat e-spor ile ilgilenme ve kaç yıldır e-spor ile ilgilenme durumları

Yapılan analizlere göre katılımcılar günde ortalama 3.41 saat e-spor ile ilgilenmektedirler. Ayrıca katılımcılar ortalama 3.90 yıldır e-spor faaliyetlerine katılım sağlamaktadırlar.

4.2. Ölçek Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı Analiz Sonuçları

Çizelge 4.1. Ölçek Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı Analiz Sonuçları

	N	Ortalama	Std. Sapma
Fiziksel Saldırganlık	397	2,362	1,007
Sözel Saldırganlık	397	2,909	,751
Dürtüsel Saldırganlık	397	2,426	,751
Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,651	1,203
Aşırı Kullanım	397	2,825	,894
Nüks Etme	397	2,728	1,115
Hayatın Akışını Engelleme	397	2,430	,915
Duygu Durumu	397	2,733	1,023
Bırakamama	397	3,712	,960

Tanımlayıcı analiz sonuçlarına göre katılımcıların Saldırganlık Eğilimleri ölçek alt boyut puanları dikkate alındığında en yüksek Sözel Saldırganlık ($X=2.909$) alt boyutunda, en düşük ise Fiziksel Saldırganlık ($X=2.362$) alt boyutundadır. Katılımcıların Dijital Bağımlılıkları ise Bırakamama ($X=3.712$) alt boyutunda en yüksek iken, Hayatın Akışını Engelleme ($X=2.430$) alt boyutunda en düşüktür.

4.3. Hipotez 1: Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.2. Eğitim Düzeyi Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Lise		Üniversite		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,676	1,127	2,234	0,926	16,348	0,000	0,040	0,981
Sözel Saldırganlık	3,093	0,852	2,834	0,695	9,935	0,002	0,025	0,882
Dürtüsel Saldırganlık	2,559	0,811	2,372	0,720	5,093	0,025	0,013	0,615
Saldırganlıktan Kaçınma	2,474	1,194	2,723	1,202	3,534	0,061	0,009	0,466

MANOVA sonuçlarına göre, “Eğitim Durumu” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,957$, $F(4, 392)=4,389$; $p=.002$; $\eta^2p=0.043$; $\text{power}=.934$]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın eğitim durumu değişkeni üzerinde anlamlı bir fark

yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.2.'de eğitim durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre fiziksel saldırganlık ($X=2.676$) Sözel Saldırganlık ($X=3.093$), Dürtüsel saldırganlık ($X=2.559$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmektedir. Anlamlı farklılık görülen tüm alt boyutlarda lise mezunları üniversite mezunlarına göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiştir.

4.4. Hipotez 2: Bölüm Değişkenine Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.3. Bölüm Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Besyo-SBF		Diğer		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,235	0,876	2,426	1,063	3,205	0,074	0,008	0,431
Sözel Saldırganlık	2,764	0,689	2,982	0,773	7,588	0,006	0,019	0,785
Dürtüsel Saldırganlık	2,459	0,691	2,410	0,781	0,367	0,545	0,001	0,093
Saldırganlıktan Kaçınma	2,887	1,314	2,532	1,128	7,831	0,005	0,019	0,797

MANOVA sonuçlarına göre, “Bölüm” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,962$, $F_{(4, 392)}=3,389$; $p=.004$; $\eta^2_p=0.038$; $\text{power}=.900$]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın bölüm durumu değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.3.'de bölüm durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Sözel Saldırganlık ($X=2.764$) Saldırganlıktan Kaçınma ($X=2.887$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü. Diğer alt boyutlarda anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. Sözel saldırganlık alt boyutunda diğer fakülte öğrencilerinin BESYO-SBF öğrencilerine göre; saldırganlıktan kaçınma alt boyutunda ise BESYO-SBF öğrencilerinin diğer fakülte öğrencilerine göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiş oldukları tespit edilmiştir.

4.5. Hipotez 3: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.4. Cinsiyet Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Erkek		Kadın		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,452	0,955	2,127	1,102	8,427	0,004	0,021	0,825
Sözel Saldırganlık	2,963	0,723	2,769	0,809	5,342	0,021	0,013	0,635
Dürtüsel Saldırganlık	2,374	0,735	2,562	0,779	5,03	0,025	0,013	0,609
Saldırganlıktan Kaçınma	2,613	1,156	2,750	1,320	1,027	0,311	0,003	0,173

MANOVA sonuçlarına göre, “Cinsiyet” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,926$, $F_{(4, 392)}=7,858$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.074$; power=.998]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın cinsiyet değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.4.’de cinsiyet durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Fiziksel Saldırganlık ($X=2.452$), Sözel Saldırganlık ($X=2.963$), Dürtüsel Saldırganlık ($X=2.374$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü. Anlamlı farklılık görülen Fiziksel Saldırganlık ve Sözel saldırganlık alt boyutunda erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre Dürtüsel saldırganlık alt boyutunda ise kadın katılımcılar erkek katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.6. Hipotez 4: Katılımcıların Yaşları ile Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.5. Katılımcıların yaşları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki

	n	M	SD	1	2	3	4
1.Yaş	397	22,51	5,72	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.03	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.06	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	.05	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.11*	-.27**	-.26**	.06

Katılımcıların yaş değişkenleri ile saldırganlık ölçeği alt boyutların arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların yaşları ile saldırganlıktan kaçınma alt

boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($r = .11$; $p < 0.05$). Başka bir ifade ile katılımcıların yaşları arttıkça saldırganlıktan kaçınma alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir.

4.7. Hipotez 5: Katılımcıların E-Spora Katılım Yılları İle Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.6. Katılımcıların e-spora katılım yılları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki

	n	M	SD	1	2	3	4
1.E-Spor ilgilenme Yılı	397	3,91	4,48	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.01	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.12**	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	-.02	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.04	-.27**	-.26**	.06

Katılımcıların e-spora katılım yılları ile saldırganlık ölçeği alt boyutların arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların e-spora katılım yılları ile sözel saldırganlık alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($r = .12$; $p < 0.05$). Başka bir ifade ile katılımcıların katılım yılları arttıkça sözel saldırganlık alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir.

4.8. Hipotez 6: Katılımcıların E-Spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme Durumuna Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık vardır

Çizelge 4.7. Spor Dalı Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,433	0,892	2,262	1,145	2,795	0,095	0,007	0,385
Sözel Saldırganlık	2,987	0,680	2,800	0,833	6,003	0,015	0,015	0,686
Dürtüsel Saldırganlık	2,413	0,702	2,446	0,818	0,189	0,664	0,000	0,072
Saldırganlıktan Kaçınma	2,582	1,159	2,749	1,260	1,852	0,174	0,005	0,274

MANOVA sonuçlarına göre, “E-spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,976$, $F_{(4, 392)}=2,454$; $p=.045$; $\eta^2_p=0.024$; power=.701]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.7.’de E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Sözel Saldırganlık ($X=2.987$), alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görüldü. E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenen bireyler ilgilenmeyen bireylere oranla anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.9. Hipotez 7: Katılımcıların Günde Ortalama E-Spora Katılım Sağladıkları Saat İle Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.8. Katılımcıların günde ortalama ilgilenme saatleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki

	n	M	SD	1	2	3	4
1.Günde Ort. İlgilenme	397	3,42	3,14	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.09	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.07	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	-.04	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.07	-.27**	-.26**	.06

Katılımcıların günde ortalama e-spora katılım sağladıkları saat ile saldırganlık ölçeği alt boyutların arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların e-spora günlük ortalama harcadıkları zaman ile saldırganlık ölçeği alt boyutları arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır.

4.10. Hipotez 8: Katılımcıların En Çok Hangi Zaman Diliminde E-Spor ile İlgilenme Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.9. Gün Dilimi Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Sabah		Öğlen		Akşam		Gece		$F_{(3,393)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	1,796	0,901	2,423	0,998	2,403	1,020	2,488	0,978	6,318	0,000	0,046	0,966
Sözel Saldırganlık	2,691	0,690	2,948	0,848	2,963	0,716	2,914	0,766	1,682	0,170	0,013	0,440
Dürtüsel Saldırganlık	2,140	0,749	2,563	0,637	2,416	0,812	2,484	0,706	3,302	0,020	0,025	0,752
Saldırganlıktan Kaçınma	2,837	1,352	2,904	1,057	2,671	1,212	2,480	1,176	2,182	0,090	0,016	0,553

MANOVA sonuçlarına göre, “Gün Dilimi” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,926$, $F_{(12, 1032)}=2,530$; $p=.003$; $\eta^2_p=0.025$; power=.955]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın gün dilimi değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.9.’da gün dilimi durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Fiziksel Saldırganlık ($X=1.796$), ve Dürtüsel Saldırganlık ($X=2.140$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Her iki alt boyutta da daha çok sabah saatlerinde e-spor ile ilgilenen bireyler günün diğer dilimlerinde e-sporla ilgilenenlere oranla anlamlı şekilde daha düşük ortalamalar elde etmişlerdir.

4.11. Hipotez 9: Katılımcıların E-Spora Para Harcama Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.10. Para Harcama Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,377	1,126	2,357	0,963	0,033	0,857	0,000	0,054
Sözel Saldırganlık	2,802	0,810	2,947	0,728	2,854	0,092	0,007	0,392
Dürtüsel Saldırganlık	2,309	0,721	2,468	0,759	3,458	0,064	0,009	0,458
Saldırganlıktan Kaçınma	2,803	1,336	2,597	1,150	2,248	0,135	0,006	0,322

MANOVA sonuçlarına göre, “Para Harcama” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,970$, $F_{(4, 392)}=3,075$; $p=.016$; $\eta^2_p=0.030$; power=.808]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği

üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın para harcama değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.10.'da para harcama durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Alt boyutlar tek tek incelendiğinde para harcama değişkeni açısından saldırganlık alt boyutlarında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

4.12. Hipotez 10: Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Saldırganlık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.11. Para Kazanma Değişkeni Açısından Saldırganlık Eğilimi

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>				
Fiziksel Saldırganlık	2,448	1,012	2,346	1,007	0,550	0,459	0,001	0,115
Sözel Saldırganlık	2,962	0,739	2,899	0,755	0,364	0,546	0,001	0,092
Dürtüsel Saldırganlık	2,361	0,820	2,439	0,738	0,575	0,449	0,001	0,118
Saldırganlıktan Kaçınma	2,571	1,362	2,666	1,173	0,328	0,567	0,001	0,088

MANOVA sonuçlarına göre, “Para Kazanma” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olmadığını göstermektedir [$\lambda=0,994$, $F_{(4,392)}=,609$; $p=.657$; $\eta^2_p=0.006$; power=.200]. Farklı bir ifade ile saldırganlık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Para Kazanma değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yaratmadığı söylenebilir. Çizelge 4.11.'de Para Kazanma durumuna göre saldırganlık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir.

4.13. Hipotez 11: Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.12. Eğitim Düzeyi Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Lise		Üniversite		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	3,009	0,964	2,750	0,855	6,920	0,009	0,017	0,747
Nüks Etme	3,090	1,034	2,580	1,116	17,758	0,000	0,043	0,988
Hayatın Akışını Engelleme	2,646	0,891	2,342	0,912	9,164	0,003	0,023	0,855
Duygu Durumu	3,007	1,100	2,622	0,971	11,826	0,001	0,029	0,929
Bırakamama	3,800	0,959	3,676	0,960	1,361	0,244	0,003	0,214

MANOVA sonuçlarına göre, “Eğitim Düzeyi” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,951$, $F_{(5, 391)}=4,048$; $p=.001$; $\eta^2_p=.049$; power=.952]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Eğitim Düzeyi değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.12.’de Eğitim Düzeyi durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Aşırı Kullanım ($X=3.009$), Nüks Etme ($X=3.090$), Hayatın Akışını Engelleme ($X=2.646$) ve Duygu Durumu ($X=3.007$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmektedir. Anlamlı farklılık görülen tüm alt boyutlarda lise mezunları üniversite mezunlarına göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.14. Hipotez 12: Katılımcıların Bölüm Değişkenine Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.13. Bölüm Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Besyo-Spor Bilimleri Fakültesi		Diğer		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,581	0,841	2,949	0,896	15,532	0,000	0,038	0,976
Nüks Etme	2,554	1,040	2,816	1,144	4,918	0,027	0,012	0,600
Hayatın Akışını Engelleme	2,421	0,887	2,435	0,931	0,019	0,889	0,000	0,052
Duygu Durumu	2,538	0,970	2,832	1,037	7,458	0,007	0,019	0,778
Bırakamama	3,464	0,998	3,837	0,917	13,818	0,000	0,034	0,960

MANOVA sonuçlarına göre, “Bölüm” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,946$, $F_{(5, 391)}=4,467$; $p=.001$; $\eta^2_p=0.054$; power=.970]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden

oluşturulmuş doğrusal puanın bölüm değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.13.'de bölüm durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Aşırı Kullanım ($X=2.58$.) Nüks Etme ($X=2.554$), Duygu Durumu ($X=2.538$) ve Bırakamama ($X=3.464$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Anlamlı farklılık görülen tüm alt boyutlarda diğer bölümdeki katılımcılar besyo – spor bilimleri fakültesine göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.15. Hipotez 13: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.14. Cinsiyet Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Erkek		Kadın		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,783	0,879	2,936	0,927	2,360	0,125	0,006	0,335
Nüks Etme	2,630	1,070	2,985	1,193	8,215	0,004	0,020	0,816
Hayatın Akışını Engelleme	2,420	0,924	2,457	0,895	0,129	0,719	0,000	0,065
Duygu Durumu	2,783	1,020	2,605	1,027	2,429	0,120	0,006	0,343
Bırakamama	3,749	0,929	3,615	1,034	1,551	0,214	0,004	0,237

MANOVA sonuçlarına göre, “Cinsiyet” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,928$, $F_{(5, 391)}=6,030$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.072$; power=.995]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Cinsiyet değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.14.'de Cinsiyet durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Nüks Etme ($X=2.630$) boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görülmüştür. Anlamlı farklılık görülen Nüks Etme alt boyutunda kadın katılımcılar erkeklere göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.16. Hipotez 14: Katılımcıların Yaşları ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.15. Katılımcıların Yaşları ile Dijital Bağımlılık Alt Boyutları Arasındaki İlişki

	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.Yaş	397	22,51	5,72	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	.02	1			
3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	-.09	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	-.06	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	-.03	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.08	.49**	.38**	.19**	.48**

Katılımcıların yaş değişkenleri ile dijital bağımlılık ölçeği alt boyutların arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların yaşları ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır

4.17. Hipotez 15: Katılımcıların E-Spora Katılım Yılları ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.16. Katılımcıların E-spora Katılım Yılları ile Dijital Bağımlılık Arasındaki İlişki

	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.E-Spor İlgilenme Yılı	397	3,91	4,48	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	-.11*	1			
3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	-.15**	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	-.03	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	.16**	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.01	.49**	.38**	.19**	.48**

Katılımcıların e-spora katılım yılları ile dijital bağımlılık ölçeği alt boyutları arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların e-spora katılım yılları ile aşırı kullanım

alt boyutu arasında negatif yönde ve düşük oranda ($r = -0.11$; $p < 0.05$); nüks etme ile negatif yönde ve düşük oranda ($r = -0.15$; $p < 0.05$) ve duygu durumu ile pozitif yönde ve düşük oranda bir ilişkiye rastlanmıştır ($r = 0.16$; $p < 0.05$). Nitekim araştırmacılar 0.1' den 0.3' e kadar korelasyon katsayısının zayıf veya düşük korelasyonu ifade ettiğini ifade etmişlerdir (Gratton ve Jones, 2010, s.229). Yani katılımcıların e-sporla ilgilenme yılları arttıkça aşırı kullanım ve nüks etme alt boyutları ortalamalarında azalmalar meydana gelirken; e-sporla ilgilenme yılları arttıkça duygu durumu alt boyutlarında anlamlı artışlar gözlenmiştir.

4.18. Hipotez 16: Katılımcıların E-Spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme Durumuna Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.17. Spor Dalı Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,785	0,841	2,882	0,964	1,157	0,283	0,003	0,189
Nüks Etme	2,743	1,131	2,707	1,097	0,099	0,753	0,000	0,061
Hayatın Akışını Engelleme	2,329	0,884	2,573	0,942	6,959	0,009	0,017	0,749
Duygu Durumu	2,775	0,984	2,676	1,076	0,903	0,343	0,002	0,158
Bırakamama	3,774	0,918	3,624	1,013	2,368	0,125	0,006	0,336

MANOVA sonuçlarına göre, “Spor Dalı” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda = 0,939$, $F_{(5, 391)} = 5,088$; $p = .000$; $\eta^2_p = 0.061$; power = .985]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın spor dalı değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.17.’de spor dalı durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Hayatın Akışını Engelleme ($X = 2.329$) alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görülmüştür. Anlamlı farklılık görülen hayatın akışını engelleme alt boyutunda e-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenmeyen katılımcılar ilgilenen katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.19. Hipotez 17: Katılımcıların Günde Ortalama E-Spora Katılım Sağladıkları Saat ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.18. Katılımcıların Günde Ortalama E-sporla İlgilenme Düzeyleri ile Dijital Bağımlılık Arasındaki İlişki

	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.Günde Ort. İlgilenme	397	3,42	3,14	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	.05	1			
3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	.07	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	.07	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	.24**	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.15**	.49**	.38**	.19**	.48**

Katılımcıların e-spora günlük ayırmış oldukları saat ile dijital bağımlılık alt boyutları arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların günde e-spora katılım saatleri ile duygu durumu alt boyutları arasında pozitif yönde ve düşük oranda ($r = 0.24$; $p < 0.05$) ve bırakamama alt boyutu ile pozitif yönde ve düşük oranda ($r = 0.15$; $p < 0.05$) anlamlı ilişkilere rastlanmıştır. Farklı bir ifade ile katılımcıların günde e-sporla ilgilenme saatleri arttıkça hem duygu durum hem de bırakamama alt boyutunda almış oldukları ortalamalarda artışlar meydana gelmiştir.

4.20. Hipotez 18: Katılımcıların En Çok Hangi Zaman Diliminde E-Spor ile İlgilenme Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.19. Gün Dilimi Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Sabah		Öğlen		Akşam		Gece		$F_{(3,393)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,404	0,835	2,950	1,026	2,834	0,824	2,913	0,900	4,556	0,004	0,034	0,885
Nüks Etme	2,592	0,916	3,141	1,103	2,696	1,140	2,660	1,134	2,884	0,036	0,022	0,687
Hayatın Akışını Engelleme	2,485	0,585	2,649	0,940	2,386	0,908	2,379	0,996	1,320	0,267	0,010	0,352
Duygu Durumu	2,327	0,722	2,707	1,057	2,847	0,938	2,764	1,148	3,308	0,020	0,025	0,753
Bırakamama	3,204	1,043	3,635	1,004	3,772	0,896	3,848	0,930	6,088	0,000	0,044	0,960

MANOVA sonuçlarına göre, “Gün Dilimi” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,883$, $F_{(15, 1074)}=3,309$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.041$; power=.998]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Gün Dilimi değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.19.’da Gün Dilimi durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Aşırı Kullanım ($X=2.404$), Nüks Etme ($X=2.592$), Duygu Durumu ($X=2.327$) ve Bırakamama ($X=3.204$) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü. Anlamlı farklılık çıkan alt boyutlarda, sabah saatlerinde e-spor ile ilgilenen bireylerin ortalamaları diğer zaman dilimlerinde e-sporla ilgilenen katılımcılara oranla anlamlı şekilde daha düşüktür.

4.21. Hipotez 19: Katılımcıların E-Spora Para Harcama Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.20. Para Harcama Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,787	1,009	2,839	0,851	0,263	0,608	0,001	0,080
Nüks Etme	2,696	1,158	2,740	1,102	0,119	0,730	0,000	0,064
Hayatın Akışını Engelleme	2,471	1,015	2,416	0,879	0,283	0,595	0,001	0,083
Duygu Durumu	2,945	1,080	2,659	0,994	6,071	0,014	0,015	0,691
Bırakamama	3,699	1,044	3,717	0,930	0,027	0,870	0,000	0,053

MANOVA sonuçlarına göre, “Para Harcama” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,966$, $F_{(5, 391)}=2,753$; $p=.019$; $\eta^2_p=.034$; power=.825]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Para harcama değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Çizelge 4.20.’de Para harcama durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre Duygu Durumu ($X=2.945$) alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görülmüştür. E-spora para harcayan katılımcılar, e-spora para harcamayan sporculara oranla anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir.

4.22. Hipotez 20: Katılımcıların E-Spordan Para Kazanma Durumlarına Göre Dijital Bağımlılık Düzeylerinde Anlamlı Bir Farklılık Vardır

Çizelge 4.21. Para Kazanma Değişkeni Açısından Dijital Bağımlılık

Alt Boyut	Evet		Hayır		$F_{(1,395)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,946	1,093	2,802	0,852	1,369	0,243	0,003	0,215
Nüks Etme	2,656	1,301	2,742	1,079	0,310	0,578	0,001	0,086
Hayatın Akışını Engelleme	2,353	0,977	2,445	0,904	0,528	0,468	0,001	0,112
Duygu Durumu	2,921	1,101	2,698	1,006	2,510	0,114	0,006	0,352
Bırakamama	3,884	1,051	3,680	0,940	2,401	0,122	0,006	0,340

MANOVA sonuçlarına göre, “Para Kazanma” değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olmadığını göstermektedir [$\lambda=0,978$, $F_{(5, 391)}=1,737$; $p=.125$; $\eta^2_p=.022$; power=.598]. Farklı bir ifade ile Dijital Bağımlılık ölçeği üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın Para Kazanma değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yaratmadığı söylenebilir. Çizelge 4.21.’de Para Kazanma durumuna göre Dijital Bağımlılık ölçeği alt boyutlarının ortalamaları gösterilmektedir.

4.23. Hipotez 21: Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri ile Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Vardır

Çizelge 4.22. Katılımcıların Saldırganlık ve Dijital Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişki

	Fiziksel Saldırganlık	Sözel Saldırganlık	Dürtüsel saldırganlık	Saldırganlıktan Kaçınma
Aşırı Kullanım	.18**	.27**	.38**	-.02
Nüks Etme	.13**	.25**	.39**	-.01
Hayatın Akışını Engelleme	.08	.08	.37**	.11*
Duygu Durumu	.38**	.33**	.35**	.03
Bırakamama	.26**	.34**	.43**	.06

*N=397 *p<0.05 **p<0.01*

Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile dijital bağımlılık ölçeği alt boyutların arasında herhangi anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson korelasyon analizinden faydalanıldı. Yapılan analizlere göre katılımcıların saldırganlık düzeyi alt boyutları ile dijital bağımlılık alt boyutları arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişkiler tespit edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda dijital bağımlılık arttıkça saldırganlık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir. Fiziksel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r= 0.18$; $p<0.05$); nüks etme ($r= 0.13$; $p<0.05$); duygu durumu ($r= 0.38$; $p<0.05$); bırakamama ($r= 0.26$; $p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Sözel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r= 0.27$; $p<0.05$); nüks etme ($r= 0.25$; $p<0.05$); duygu durumu ($r= 0.33$; $p<0.05$); bırakamama ($r= 0.34$; $p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Dürtüsel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r= 0.38$; $p<0.05$); nüks etme ($r= 0.39$; $p<0.05$); hayatın akışını engelleme ($r= 0.37$; $p<0.05$); duygu durumu ($r= 0.35$; $p<0.05$); bırakamama ($r= 0.43$; $p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Son olarak saldırganlıktan kaçınma ve hayatın akışını engelleme alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ($r= 0.37$; $p<0.05$).

5. TARTIŞMA

Bu araştırmanın amacı e-spor katılımcısı olan bireylerin saldırganlık ve dijital bağımlılık düzeylerini farklı demografik bilgiler çerçevesinde inceleyerek, iki değişken arasındaki ilişkileri tespit etmektir. Çalışmada saldırganlık ve dijital bağımlılık ölçeğinin alt boyutları katılımcıların farklı demografik özellikleri açısından incelenmiş; ayrıca iki ölçek arasındaki ilişkiler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Analiz sonuçları incelendiğinde katılımcıların saldırganlık eğilimi alt boyut puanlarının en yüksek Sözel Saldırganlık alt boyutunda, en düşük ise Fiziksel Saldırganlık alt boyutunda olduğu tespit edilmiştir (Çizelge 4.1). Dolayısıyla katılımcıların en yoğun şekilde sözel saldırganlığa başvurdukları en az ise fiziksel saldırganlığa başvurdukları düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde sporcuların ve spor ile uğraşanların saldırganlık eğilimleri alt boyut puanlarının farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. Örneğin Işık ve ark. (2017) çalışmalarında işitme engelli sporcuların sözel saldırganlık puanlarını fiziksel saldırganlık puanlarından yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Benzer şekilde Sözeren ve Kelecek (2019)' de sporla uğraşan üniversite öğrencilerinin sözel saldırganlık eğilimlerinin daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Buna rağmen, Çavdar (2018) ise araştırmasında spor ile uğraşan lise öğrencilerinin fiziksel saldırganlık eğilimlerinin sözel saldırganlık eğilimlerinden yüksek olduğunu ifade etmiştir. Araştırmacılara göre spor ortamında performansı artıracağı düşüncesi nedeniyle hem fiziksel hem de sözel saldırganlık sıklıkla görülebilmektedir. Bu nedenle önemli olan sporculara bu davranış biçimini nasıl kontrol altına alacağının öğretilmesidir (Gencheva, 2015).

Tanımlayıcı analiz sonuçlarına göre çalışmaya katılan E-sporcuların Dijital Bağımlılık puanları en yüksek Bırakamama alt boyutunda iken, Hayatın Akışını Engelleme alt boyutunda en düşüktür (Çizelge 4.1). Dolayısıyla katılımcıların dijital bağımlılıklarını bırakamadıkları ama bu durumun onların hayatının akışını engellemediğini düşündükleri söylenebilir. Mevcut çalışmanın bulgusu ile paralellik gösterecek şekilde güncel çalışmalarda bireylerin dijital bağımlılıklarının en yüksek Bırakamama alt boyutunda olduğunu göstermektedir. Örneğin Arslan (2020) araştırmasında üniversite öğrencilerinin bırakamama alt boyut puanını 3.44 olarak hesaplamıştır. Bağcı (2019) ise bırakamama alt boyut puanını 3.58 olarak hesaplarken, hayatın akışını engelleme puanını 2.16 olarak

hesaplamıştır. Kaymal (2020) ise bırakama puanını en yüksek olmamakla birlikte hayatın akışını engelleme puanından yüksek olduğunu belirtmiştir.

Yapılan analizlere göre katılımcıların saldırganlık düzeyleri açısından eğitim durumları, okudukları veya mezun oldukları bölüm, cinsiyet, e-spordan başka bir sporla ilgilenme durumları, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri ve katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca katılımcıların saldırganlık alt boyutları ile yaş ve e-spora katılım yılları açısından da anlamlı ilişkiler gözlenmiştir. Katılımcıların dijital bağımlılık düzeyleri açısından eğitim durumları, okudukları veya mezun oldukları bölüm, cinsiyet, e-spordan başka bir sporla ilgilenme durumları, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri ve katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca katılımcıların dijital bağımlılık alt boyutları ile e-spora katılım yılları ve günde ortalama kaç saat e-sporla ilgilenme durumları açısından da anlamlı ilişkiler gözlenmiştir. Katılımcıların saldırganlık puanları ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında da anlamlı ilişkilere rastlanmıştır. Çalışma kapsamında oluşturulan hipotezler bu bölümde ilgili literatür kapsamında tartışılmıştır.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın eğitim durumu değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir (Çizelge 4.2). Anlamlı farklılık çıkan tüm alt boyutlarda lise mezunu ve lise öğrenimi gören katılımcılar üniversite mezunu ve üniversite öğrenimi gören katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek puanlar elde etmişlerdir. Eğitim-öğretime daha fazla katılmanın bireylerin kendi kendilerine daha fazla oto-kontrol geliştirmesine neden olduğu görülmektedir. Üniversite ve lise eğitim ortamı bireylerin saldırganlık davranışları üzerinde etki yaratmakta, üniversite ortamında birey saldırgan davranışlara daha fazla kontrol altına almayı öğrenmektedir. Nitekim Eroğlu (2009)'un lise ve üniversite mezunu bireylerin saldırganlık davranışlarını karşılaştırdığı çalışmada da benzer sonuçlar ortaya çıkmış ve lise mezunları üniversite mezunlarına oranla anlamlı düzeyde daha yüksek saldırganlık davranışları sergilemişlerdir. Ayrıca ortaya çıkan bu bulgular Ersoy (2001)'un çocuk yuvasında kalan öğrencilerle yaptığı ve Edmonson ve Bullock (1998)'un ilkökul ve lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmalarla benzerlik göstermektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların öğrenim gördükleri veya mezun oldukları bölüm değişkeni üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir (Çizelge 4.3). Sözel saldırganlık alt boyutunda spor ile ilgili bölümlerde eğitim gören veya görmüş olan katılımcıların ortalamaları diğer bölümlere oranla anlamlı şekilde düşük ortalamalar elde ederken; saldırganlıktan kaçınma alt boyutunda daha yüksek ortalamalar elde edilmiştir. Düzenli spora katılım bireyin saldırganlık düzeyi üzerinde anlamlı bir fark yarattığı literatürde yapılan daha önceki çalışmalarla defalarca kanıtlanmıştır (Shokoufeh, 2014; Çobanoğlu, 1993; Yıldız, 2009; Arslan, 2018). Spor yapanlar ve yapmayanlar arasında yapılan çalışmalarda spor yapanların spor yapmayanlara göre daha canlı, dışa dönük, daha çalışkan, daha sabırlı, toplumsal ilişki kurmaya daha hazır, yeni bir duruma uyum sağlamalarının daha kolay, duygusal yönden daha dengeli oldukları bulunmuştur (Tiryaki ve ark., 1991). Spor ile ilgili bölümlerde okuyan veya mezun olan öğrencilerin spor ile ilgili olmayan bölümlerde okuyan ve mezun olan öğrencilere oranla saldırganlık düzeylerinde çıkan bu farklılıklar öğrencilerin spor ortamında daha fazla bulunmalarından kaynaklanıyor olabilir. Nitekim düzenli yapılan sporun bireylerde uyumu geliştirdiği araştırmalar ile ortaya konulmuştur (Akgül ve ark., 2012).

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların cinsiyet değişkenleri üzerinde anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Anlamlı farklılık görülen Fiziksel Saldırganlık ve Sözel saldırganlık alt boyutunda erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre Dürtüsel saldırganlık alt boyutunda ise kadın katılımcılar erkek katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir (Çizelge 4.4). Barrett'in (1979) doğal oyun ortamlarında çocukların gözlemlendiği araştırmasında, erkek çocukların kız çocuklara oranla hem fiziksel, hem de sözel saldırganlık açısından daha yüksek puan aldıklarını tespit etmiştir. Benzer şekilde Balcı (2019)'nın yaptığı farklı bir çalışmada da erkek katılımcılar kadın katılımcılara oranla fiziksel saldırganlık ortalamalarında anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Ayrıca Güven (2015)'nin yapmış olduğu bir başka çalışma da benzer sonuçlar ortaya çıktığı görülmektedir. Kadınların erkeklere yönelik dürtüsel saldırganlık türünde daha yüksek ortalamalara sahip olması bastırılmış saldırganlık özelliklerinden kaynaklanıyor olabilir. Toplum yapımızdan dolayı kadınlara biçilen rol nedeni ile kadınların saldırganlık davranışları bastırılmış, bastırılmış bu saldırganlık davranışları ise dürtüsel bir şekilde çok daha belirgin ortaya çıkmış olabilir. Erkeklerin

fiziksel ve sözel olarak zaten ortaya çıkan saldırganlıkları kadınlarda dürtüsel olarak kendini göstermektedir.

Yapılan analizlere göre katılımcıların yaşları ile saldırganlıktan kaçınma alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (Çizelge 4.5). Başka bir ifade ile E-sporcularda yaş ile saldırganlıktan kaçınma doğru orantılıdır. Yurttaş (2016) ve Ece (2014)'nin yapmış oldukları çalışma bulguları ile bizim çalışmamızın mevcut bulgusu farklılık gösterse de, çalışmamızın yaş aralıklarının daha geniş ranj aralığında olmasının bu sonuca etkisi olmuş olabilir. Çocukluktan ergenliğe kadar saldırganlık düzeyinde belirli artışlar olsa da belirli bir yaş geçtikten sonra bireyler saldırgan davranışlardan kaçınmaktadır. Birey belirli bir yaşı geçtikten sonra çok daha sağduyulu olmaya başlamakta ve olaylar karşısında daha sakin kalabilmektedirler (Ulus ve Yalçıntaş Sezgin, 2019). Daha uyumlu olmaktadırlar (Akgül ve ark., 2012). Ortaya çıkan sonuçlar bu görüşü destekler niteliktedir. Fakat mevcut çalışmada ortaya çıkan ilişkiyi ifade eden korelasyon katsayısının düşük olmasından dolayı, sonucun genele yordaması konusunda daha özenli olunmalıdır.

Yapılan analizlere göre katılımcıların e-spora katılım yılları ile sözel saldırganlık alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır (Çizelge 4.6). Başka bir ifade ile katılımcıların E-spora katılım yılları arttıkça sözel saldırganlık alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir. Gümüş ve ark. (2013) güreş ve muay thai sporcuları ile gerçekleştirdikleri araştırma sonucunda spor yaşı ile saldırganlık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yıldırım Araz ve Toksöz'ün (2017) spor bilimleri fakültesi öğrencileri ile gerçekleştirdiği araştırma sonucunda spor yapma yılının saldırganlık düzeyini etkilediği yönünde sonuç elde etmişlerdir. Ayrıca Öztürk (2019) aktif olmayan sporcuların spor yaşının artışı ile saldırganlık düzeylerinin arasında ters yönlü bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. E-sporu diğer spor dallarından ayırmamız çokta doğru değildir. E-sporda tıpkı diğer spor dallarında olduğu gibi strateji geliştirilmesi gereken; zihinsel ve fiziksel sağlamlığın tam olması gereken bir alandır. Bu anlamda e-spor katılımcılarının saldırganlık davranışlarını diğer spor dalları ile birlikte değerlendirmemiz çokta yanlış olmayacaktır. Fakat bir önceki bulguda olduğu gibi çalışmanın bu bulguda ortaya çıkan korelasyon katsayısının düşük olmasından dolayı mevcut sonucun genele yordanması konusunda daha özenli davranılmalıdır.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spordan başka bir spora katılım sağlayıp sağlamama durumları açısından anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir (Çizelge 4.7). E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenen bireyler ilgilenmeyen bireylere oranla anlamlı şekilde daha yüksek saldırganlık puanlarına sahip oldukları tespit edilmiştir. Sporda saldırganlık katılım gösterilen branş açısından farklılık gösterebilmektedir. Örneğin dövüş sporlarına katılan bireyler arasında spor ortamı dışında saldırganlıktan kaçınma davranışları çok daha sık görülürken; spor ortamında saldırgan davranış gösterildiğinde ceza alınan spor dalı (Futbol, Basketbol vb.) katılımcıları, spor ortamı dışında saldırgan davranışlar gösterebilmektedirler. Dever ve Bulut (2016) araştırmalarında bu görüşü destekler nitelikte dövüş sporları izleyen öğrencilerde fiziksel ve sözel saldırganlığın arttığını ifade etmiştir. E-sporun oynanan oyunlar açısından (savaş, dövüş oyunları) tıpkı dövüş sporlarına benzer bir karakter gösterdiği düşünüldüğünde katılımcılarının saldırgan davranışlardan kaçınması beklenen bir durumdur. Nitekim çalışmada belirlenen hipotezimizin sonuçları ile bu düşünce desteklenebilir. Ancak e-spor dışında farklı bir spor dalı ilgilenme ile saldırganlık davranışları katılım sağlanan o sporun karakterinden etkileniyor olabilir. Bu durumun farklı araştırmalar ile incelenmesinin faydalı olacağı kanaatindeyiz.

Yapılan analizlere göre katılımcıların günlük ortalama e-spora harcadıkları zaman ile saldırganlık ölçeği alt boyutları arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır (Çizelge 4.8). Evgin ve ark. (2019)'nin ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirdikleri çalışmada; katılımcıların günlük bilgisayarda geçirdikleri süreler 2-3 saatin üzerine çıktığında daha çok saldırganlık davranışları ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Ayrıca Güvendi ve ark. (2019)' da ortaokul öğrencileri ile birlikte gerçekleştirdikleri farklı bir çalışmada da oyun oynama süresi arttıkça saldırganlık ortalamalarında anlamlı artışlar meydana geldiğini tespit etmişlerdir. Yapılan bu çalışmaları bizim çalışmamızdan ayıran en önemli noktalardan birisi örneklem grubunun e-sporcular tarafından oluşturuyor olmasıdır. Ayrıca yaş grubu da daha yetişkin bireylerden oluşmaktadır. Nitekim daha küçük yaş gruplarından bilgisayar başında geçirilen süre arttıkça saldırganlık davranışlarında olumsuz yönde bir değişim söz konusu olabilirken; ilerleyen yaşlarda ve özellikle e-sporcular arasında bu durum gözlenmeyebilir. E-sporcular yaşamlarının belirli bir kısmını kaplayan bilgisayar oyunlarına diğer katılımcılarla karşılaştırıldığında çok daha profesyonel ve temkinli yaklaşıtlarından saldırganlık davranışları ile herhangi bir ilişki

ortaya çıkmamış olabilir. Yine de ortaya çıkan bu sonucun farklı çalışmalarla desteklenmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların en çok e-spora katılım sağladıkları saat dilimi durumları açısından anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir (Çizelge 4.9). Sabah saatlerinde e-spora katılım sağlayan katılımcıların daha az saldırgan davranışlar sergilediği tespit edilmiştir. Akşam ve gece saatlerinde uzun süreli katılım sağlanan e-spor aktiviteleri bireylerin uykusuz kalmalarına sebep olmakta ve belirli düzeyde uyku sorunu yaşamalarına neden olabilmektedir. Uykusuzluğun bireylerin saldırganlık davranışları üzerinde etkili olduğu yapılmış olan çalışmalarla da kanıtlanmıştır (Semiz ve ark., 2008; Fuat, 2013).

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir (Çizelge 4.10). Para harcayan bireylerin saldırganlık alt boyut ortalamaları daha yüksek para harcamayanların ise saldırganlıktan kaçınma alt boyut puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. E-spora para harcama durumu e-sporda profesyonelleşme ile ilişkili olabilir. Bireyler oyunlarda kendilerini daha iyi hissettikçe oyunlara para harcama eğilimi gösterebilirler. Nitekim mevcut çalışmamızın bir başka bulgusu olan lisanslı olan sporcuların olmayanlara oranla saldırgan davranışlardan kaçınma ortalamalarının daha yüksek olması bu görüşümüzü ve bu bulgumuzu destekler niteliktedir. Literatürde e-spordan para kazanma ve e-spora para harcama değişkenlerinin konu edinme oranlarının azlığı düşünüldüğünde mevcut bulgunun farklı çalışmalar ile desteklenmesinin gerekli olduğu kanaatindeyiz.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spordan para kazanma durumları açısından anlamlı bir fark yaratmadığı ortaya çıkmıştır (Çizelge 4.11). E-spordan para kazanma durumu özellikle ülkemizde oldukça yaygın bir hale gelen bir durum söz konusu değildir. Nitekim katılımcılarımızın sadece %15,9'u e-spordan para kazanmaktadırlar. Para kazanmak profesyonelleşmenin de bir özelliğidir. Her ne kadar e-spor faaliyetleri ülkemizde hızla profesyonel bir boyuta doğru ilerlese de, tam anlamıyla profesyonellikten bahsetmemiz şu an için pek mümkün gözükmemektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların eğitim durumları (seviyeleri) açısından anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.12). Buna göre lise öğrencilerinin dijital bağımlılıkları aşırı kullanım, nüks etme, hayatın akışını engelleme ve duygu durumu alt boyutlarında üniversite öğrencilerinden daha yüksektir. Yani lise öğrencileri üniversite öğrencilerine göre duygusal olarak daha çok dijital bağımlılığa sahiptir ve bu bağımlılık onları dijital oyunları hayatlarının akışını engelleyecek şekilde tekrar tekrar aşırı oynamaya sevk etmektedir. Bu sonuç literatürde yapılmış çalışmalarla paralellik göstermektedir. Nitekim literatürde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Ekinci, Üstün ve Özer, 2016; Ekinci ve ark., 2017a).

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların öğrenime devam ettikleri bölüm açısından anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.13). Buna göre BESYO veya spor bilimleri fakültelerinde öğrenime devam eden katılımcıların dijital bağımlılık puanları Aşırı Kullanım, Nüks Etme, Duygu Durumu ve Bırakamama alt boyutlarında diğer bölümlerde öğrenim gören katılımcılardan daha düşüktür. Namlı ve Tekkurşun Demir (2020) araştırmalarında dijital bağımlılık ile spor katılımının birbirini zıt yönde etkilediğini belirtmiştir. Buna göre spor arttıkça dijital bağımlılık azalmaktadır veya dijital bağımlılık arttıkça spora katılım azalmaktadır. Spor bilimleri fakültelerinde öğrenim gören öğrencilerin aktif sporcu oldukları veya spor geçmişine sahip oldukları düşünüldüğünde bu katılımcıların dijital bağımlılıklarının daha düşük çıkmasının nedeni anlaşılabilecektir. Nitekim Mutlu Bozkurt, Dursun ve Arı (2019) 141 spor bilimleri fakültesi öğrencisi ile gerçekleştirdikleri çalışmalarında katılımcıların 53,2%' sinin 30-60 dakika arasında dijital oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Buna rağmen katılımcıların sadece 9,2%' si 120 dakikadan fazla dijital oyun oynamaktadırlar. Bu bulgu mevcut çalışmanın bulgusunu desteklemektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların cinsiyetleri açısından anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.14). Buna göre nüks etme alt boyutunda kadın katılımcılar erkeklere göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiştir. Ortaya çıkan bu sonuç literatür ile zıtlık göstermektedir

denilebilir. Literatürde erkeklerin kadınlardan daha yüksek dijital bağımlılığa sahip olduğunu belirten çalışmalar incelendiğinde Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) erkek üniversite öğrencilerinin yaklaşık üçte ikisinin bağımlı olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Griffiths ve Davies (2005) ile Ko ve ark. (2005)' de çalışmalarında cinsiyet farklılıklarının erkeklerin lehine olduğunu ifade etmişlerdir. Yapılmış güncel çalışmalarda yine erkeklerin dijital bağımlılıklarının kadınlardan fazla olduğunu göstermektedir (Göldağ, 2018; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018).

Yapılan analizlere göre katılımcıların yaşları ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır (Çizelge 4.15). Çalışmanın bu bulgusu literatürdeki bazı çalışmalarla paralellik gösterirken, bazı çalışmalar ise farklı bulgulara sahiptir. Örneğin Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) çalışmalarında lise öğrencilerinin yaşlarına göre dijital bağımlılıkları arasında bir ilişki tespit edememiştir. Benzer şekilde Hazar' da (2016), fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11- 14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisini incelediği araştırmasında, deney grubunda bulunan çocukların yaşlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde anlamlı farklılık tespit edememiştir. Buna rağmen, Aydoğdu (2018) ise çalışmasında dijital oyun oynayan çocukların dijital bağımlılık düzeylerinde yaşa göre farklılıklar tespit etmiştir. Hazar ve ark. (2017a)'da 14 yaş grubunda bulunan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, 13 yaş grubunda bulunan çocukların bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğunu saptamıştır.

Katılımcıların e-sporla ilgilenme yıllarına göre dijital bağımlılık alt boyutlarında pozitif ve negatif ilişkiler tespit edilmiştir (Çizelge 4.16). Buna göre e-spora katılım yılı arttıkça aşırı kullanım ve nüks etme alt boyutları ortalamalarında azalmalar meydana gelirken; e-sporla ilgilenme yılları arttıkça duygu durumu alt boyutlarında anlamlı artışlar gözlenmiştir. Bu durum uzun yıllar e-spora katılanların duygu durum değişiklikleri yaşadıkları ve yavaş yavaş bağımlılıktan kurtulduklarını göstermektedir. Bu durumu araştırmacılar kısmen internet temelli akış teorisi ile açıklamaktadırlar. Teoriye göre bireyler optimal duygu durum geliştirmek için bilgisayar ve internet tabanlı oyun ve benzeri uygulamaları kullanırlar. Bu sayede bireyler dijital oyunlarla eğlenebilir ve özgür hissedebilirler. Fakat oyunun cazibesini yitirmesi gibi nedenlerden ötürü bireyler artık optimal duygu durumlarını geliştiremez ve oyuna devam etmeyi bırakırlar (Zhi ve Liu, 2011). Çalışmamızda ortaya çıkan mevcut bulgunun nedeninin uzun süre e-spora katılan

bireylerin optimal duygu durum yaşayamamalarından kaynaklandığını düşünmekteyiz. Fakat ortaya çıkan ilişkiyi belirten korelasyon katsayılarının düşük seviyede olması bulgunun genele yordanması konusunda daha özenli olunması gerektiğini düşündürmektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenmeleri açısından anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.17). Buna göre anlamlı farklılık görülen hayatın akışını engelleme alt boyutunda e-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenmeyen katılımcılar ilgilenen katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiştir. Yani başka bir spor dalı ile ilgilenmeyen, sadece e-spor ile ilgilenen katılımcıların dijital bağımlılıkları hayatlarının akışını daha fazla etkilemektedir. Çalışmanın bu bulgusu dolaylıda olsa sporun dijital oyun bağımlılığının önünde bir engel teşkil ettiğinin bir göstergesidir. Nitekim Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2019) fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif bir korelasyon tespit etmiştir. Buna göre fiziksel aktiviteye katılımda motivasyon arttıkça dijital oyun oynama azalmaktadır. Ayrıca araştırmacılara göre spora katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları katılmayanlara göre daha azdır (Ekinci ve ark., 2017b).

Yapılan analizlere göre katılımcıların günde e-spora katılım saatleri ile dijital bağımlılıkları arasında pozitif fakat düşük oranlı ilişkiler tespit edilmiştir (Çizelge 4.18). Buna göre katılımcıların günlük e-sporla ilgilenme saatleri arttıkça hem duygu durum hem de bırakamama alt boyutunda almış oldukları ortalamalarda artışlar meydana gelmiştir. Chou (2001) çalışmasında öğrencilerin neden internet bağımlısı olduklarını araştırmış ve aşırı internet kullanan öğrencilerin ödev ve eğlence dışında dijital oyunlara da zaman harcadıklarını ifade etmiştir. Wan ve Chiou (2006)' ya göre de öğrenciler şayet uzun süreler dijital oyunlarla uğraşmazlarsa günlerinin sıkıcı ve karanlık geçeceğini düşünmektedirler. Ayrıca bu oyunlar neticesinde gerçekten kaçma, bireysel ve kişilerarası istekleri gerçekleştirme gibi çeşitli duygu durumlarını doyurma yoluna gitmektedirler. Benzer şekilde Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016)' da çalışmalarında, katılımcıların oyunda süre kontrolü konusunda zorlandıklarını belirtmiştir. Ayrıca erkekler, dijital oyunlar vasıtasıyla sanal kimlikler inşa etmektedirler. Bu durum onların uzun süreler dijital oyun oynamalarına neden olmakta ve bağımlı hale getirmektedir. Çalışmamızın mevcut bulgusu bahsi geçen çalışmaları desteklemektedir. Fakat ortaya çıkan korelasyon katsayısının düşük

olması ilgili sonucun genele yordanması konusunda daha özenli davranmayı gerektirmektedir. Ayrıca farklı çalışmalarla da bulgunun desteklenmesinin faydası olacağı düşünülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.19). Buna göre sabah saatlerinde e-spor ile ilgilenen bireylerin ortalamaları diğer zaman dilimlerinde e-sporla ilgilenen katılımcılara oranla anlamlı şekilde daha düşüktür. Yapılan inceleme neticesinde literatürde çalışmanın bu bulgusunu destekler veya zıtlık gösterir bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla ileride yapılacak çalışmaların mevcut bulgumuzu kapsayacak şekilde tekrarlanmasının problemin daha iyi anlaşılabilmesine olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spora para harcama durumlarına göre anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.20). Buna göre E-spora para harcayan katılımcılar duygu durumu alt boyutunda e-spora para harcamayan sporculara oranla anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Çalışmanın bul bulgusu Çavuş ve ark. (2016)'nın bulgusu ile paralellik göstermektedir. Çavuş ve ark. (2016) çalışmalarında her beş üniversite öğrencisinden birinin bağımlılık tehdidi altında olduğunu ve dijital oyunlar için para harcamanın bağımlılığı tetiklediğini ifade etmiştir. Gürkan ve ark. (2018)'da yaptıkları çalışmalarında katılımcıların 15%'sinin dijital oyunlara para harcadığını belirtmiştir. Mevcut çalışmada da katılımcıların 26%'sinin e-spor için para harcadığı tespit edilmiştir. Bu bakımdan da çalışmamız literatür ile uyumludur denilebilir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spordan para kazanma durumlarına göre anlamlı bir farklılık yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Çizelge 4.21). Analiz sonuçları ayrıca katılımcıların sadece 15.9%'sinin e-spordan para kazandığını göstermiştir. Katılımcıların e-spordan para kazanma durumlarına göre dijital bağımlılıklarında bir farklılık olmamasının nedeninin katılımcıların büyük çoğunluğunun e-spor kavramını net olarak kavrayamamış olmalarından kaynaklanıyor olabileceği

düşünülmektedir. Nitekim Yılmaz ve Karaoğlu Yılmaz (2019) Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dahi büyük çoğunluğunun e-spor kavramı hakkında kavram karmaşası yaşadıklarını ifade etmiştir. Çavuş ve ark. (2016)' da kadınların dijital oyunları bir boş zaman etkinliği olarak gördüğünü belirtmiştir. Esentaş ve ark. (2018)' nin da gerçekleştirdikleri çalışmada katılımcıların yarısı dijital sporları rekreatif bir etkinlik olarak görürken, yarısı profesyonelleşmenin gerektiğini belirtmiştir. Yukarıda da belirtildiği üzere çalışmamızın bu bulgusunun katılımcıların e-sporlara dair kavram karmaşası yaşamalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yapılan analizlere göre katılımcıların saldırganlık düzeyi alt boyutları ile dijital bağımlılık alt boyutları arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişkiler tespit edilmiştir (Çizelge 4.22). Tüm anlamlı ilişkiler pozitif yöndedir. Yani dijital bağımlılık arttıkça saldırganlıkta artmaktadır. Literatürde yapılan benzer çalışmalar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının bireylerde çeşitli psikolojik fiziksel rahatsızlıklara sebebiyet verdiği anlaşılmaktadır. Örneğin Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) dijital oyun oynamanın çocuklarda, kaygı, depresyon ve saldırgan tutum gibi ruhsal, ayrıca kas iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ve uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık sorunlarına neden olabileceğini ifade etmiştir. Kutner ve ark. (2008)' da özellikle çocukların oyunlardaki aşırı hayal kırıklığı neticesinde saldırgan davranış gösterdiklerini rapor etmiştir. Benzer şekilde Ferguson ve ark (2008), çalışmalarında şiddet oyunu içeren dijital oyunlar oynama ile saldırgan davranışlar sergileme arasında bir ilişki olduğu, çocuklar ne kadar çok şiddet içeren dijital oyunları oynarsa, o kadar saldırgan olup, agresif davranışlarda bulunduğunu rapor etmiştir. Nitekim güncel araştırmalarda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif bir korelasyon olduğunu belirtmiştir (Hazar ve ark, 2017b; Güvendi ve ark., 2019). Fakat iki kavram arasındaki ilişkiyi ifade eden korelasyon katsayılarının düşük çıkması, sonucun genele yordanması konusunda daha özenli davranılması gerektiğini ortaya çıkartmaktadır.



6. SONUÇ

Araştırma bulguları doğrultusunda E-sporcuların saldırganlık ve dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin sonuçlar sistematik olarak aşağıda sunulmuştur.

Lise öğrenimi gören E-sporcular üniversite mezunu ve üniversite öğrenimi gören E-sporculara göre anlamlı şekilde daha yüksek saldırganlık puanına sahiptir. Bu doğrultuda hipotez 1 kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların eğitim düzeylerine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.

Spor ile ilgili bölümlerde eğitim gören veya görmüş olan E-sporcuların sözel saldırganlık ortalamaları diğer bölümlere oranla anlamlı şekilde düşüktür. Saldırganlıktan kaçınma alt boyutundan ise daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Dolayısıyla çalışma hipotezi 2 kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.

Erkek E-sporcular kadınlara göre daha yüksek fiziksel ve sözel saldırganlığa sahiptir. Buna rağmen kadın E-sporcular daha yüksek dürtüsel saldırganlığa sahiptir. Bu doğrultuda çalışma kapsamında oluşturulan E-sporcuların cinsiyetlerine göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır hipotezimiz kabul edilmiştir.

Çalışmada yer alan E-sporcuların yaşları arttıkça saldırganlıktan kaçınma alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir. Dolayısıyla E-sporcuların yaşları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki vardır şeklinde oluşturulan hipotezimiz kabul edilmiştir. Yine de ortaya çıkan korelasyon katsayısının düşük olması bu sonucun farklı araştırmalarla desteklenmesi gerekliliğini düşündürmektedir.

Katılımcıların E-spora katılım yılları arttıkça sözel saldırganlık alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir. Dolayısıyla çalışma hipotezimiz kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların E-sporla ilgilenme yılları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.

E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenen katılımcılar başka bir spor dalı ile ilgilenmeyenlere oranla anlamlı şekilde daha yüksek saldırganlık puanlarına sahiptirler.

Ortaya çıkan bu sonuç doğrultusunda çalışma hipotezimiz 6 kabul edilmiştir. Yani E-spor dan başka bir spor dalı ile ilgilenme durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.

Katılımcıların e-spora harcadıkları zaman değişkeni saldırganlık puanlarında anlamlı bir farklılık yaratmamıştır. Dolayısıyla araştırma kapsamında oluşturduğumuz Hipotez 7 reddedilmiş yerine alternatif hipotez kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların günlük ortalama e-spora katılım sağladıkları süre değişkeni ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

Sabah saatlerinde e-spora katılım sağlayan katılımcıların diğer saatlerde katılım sağlayanlara oranla daha az saldırgan davranışlar sergiledikleri tespit edilmiştir. Dolayısıyla çalışma kapsamında “katılımcıların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır” şeklinde oluşturulan Hipotez 8 kabul edilmiştir.

E-spor için maddi harcama yapan katılımcıların daha fazla saldırganlık gösterirken, harcama yapmayanlar daha fazla saldırganlıktan kaçınmaktadırlar. Ortaya çıkan bu sonuç neticesinde Hipotez 9 kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların E-spora para harcama durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık vardır.

E-spor dan para kazanma durumu katılımcıların saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık yaratmamıştır. Bu doğrultuda çalışmanın 10. Hipotezi reddedilmiş yerine alternatif hipotez kabul edilmiştir. Yani E-sporcuların E-spor dan para kazanma durumlarına göre saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir farklılık yoktur.

Lise öğrenimine devam eden E-sporcular üniversiteye gidenlere göre daha fazla dijital bağımlılığa sahiptirler. Ortaya çıkan bu sonuç neticesinde Hipotez 11 kabul edilmiştir. Dolayısıyla E-sporcuların eğitim düzeylerine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır denilebilir.

BESYO veya spor bilimleri fakültelerinde öğrenime devam eden katılımcılar diğer katılımcılara göre daha az dijital bağımlılığa sahiptir. Dolayısıyla Hipotez 12 kabul

edilmiştir. Yani E-sporcuların öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.

Kadın katılımcılar erkeklere göre anlamlı şekilde daha yüksek dijital bağımlılığa sahiptir. Ortaya çıkan bu sonuç neticesinde çalışma kapsamında “E-sporcuların cinsiyetlerine göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır” şeklinde oluşturulan Hipotez 13 kabul edilmiştir.

Çalışmada yer alan E-sporcuların yaşları ile dijital bağımlılık düzeyleri ilişkili değildir. Dolayısıyla Hipotez 14 reddedilmiş, yerine alternatif hipotez kabul edilmiştir. Yani “E-sporcuların yaşları ile dijital bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.”

E-spora katılım yılı arttıkça aşırı kullanım ve nüks etme alt boyutları ortalamalarında azalmalar meydana gelirken; e-sporla ilgilenme yılları arttıkça duygu durumu alt boyutlarında anlamlı artışlar gözlenmiştir. Bu doğrultuda Hipotez 15 kabul edilmiştir.

Sadece E-spor ile ilgilenen katılımcılar başka bir spor dalı ile ilgilenen katılımcılara göre daha yüksek dijital bağımlılığa sahiptir. Ortaya çıkan bu sonuç doğrultusunda Hipotez 16 kabul edilmiştir.

Günlük E-sporla ilgilenme süresi arttıkça dijital bağımlılık da artmaktadır. Dolayısıyla Hipotez 17 kabul edilmiştir. Yani “E-sporcuların günlük ortalama e-spora katılım sağladıkları süre ile dijital bağımlılıklarında anlamlı bir ilişki vardır.”

E-sporla sabah saatleri ilgilenen katılımcıların dijital bağımlılıkları diğer saatlerde katılanlara göre daha düşüktür. Dolayısıyla “E-sporcuların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır” şeklinde oluşturulan Hipotez 18 kabul edilmiştir.

E-spora para harcayan katılımcıların dijital bağımlılıkları E-spora para harcamayan sporculara oranla daha yüksektir. Ortaya çıkan bu sonuç neticesinde Hipotez 19 kabul edilmiştir. Yani “E-sporcuların E-spora para harcama durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık vardır.”

Katılımcıların E-spordan para kazanma durumları dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık yaratmamıştır. Bu doğrultuda Hipotez 20 reddedilmiş ve yerine alternatif hipotez kabul edilmiştir. Dolayısıyla “E-sporcuların E-spordan para kazanma durumlarına göre dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık yoktur” denilebilir.

E-sporcuların dijital bağımlılıkları arttıkça saldırganlıkları da artmaktadır. Dolayısıyla çalışma kapsamında oluşturulan Hipotez 21 kabul edilmiştir. Yani “E-sporcuların saldırganlık eğilimleri ile dijital bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki vardır.” Fakat hesaplanan korelasyon katsayılarının düşük olması ortaya çıkan sonucun genele yordanması konusunda daha özenli davranılması gerektiğini ve sonucun farklı çalışmalarla desteklenmesinin gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre gelecekte yapılacak araştırmalar için aşağıdaki öneriler sunulmaktadır.

1. Mevcut araştırma E-sporcular ile gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle farklı sporcu grupları ile mukayeseli çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.
2. Mevcut araştırma bulgularına göre bireysel değişkenlerin E-sporcuların dijital bağımlılıklarında farklılıklar meydana getirdiği tespit edilmiştir. Bu farklılıkların nedenlerinin daha net anlaşılabilmesi için hem deneysel hem de nitel çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.
3. Mevcut araştırma bulgularına göre E-sporcuların dijital bağımlılıkları ile saldırganlık düzeyleri arasında bir korelasyon vardır. İleride yapılacak çalışmalarda değişkenlerin birbirini ne kadar yordadığı araştırma konusu olabilir.
4. Mevcut araştırmada literatürün aksine kadın katılımcıların dijital bağımlılıkları erkeklere oranla daha yüksek bulunmuştur. Mevcut bulgunun nedenlerinin daha net anlaşılabilmesi için cinsiyet farklılıklarına ilişkin çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre uygulayıcılar, veliler ve eğitimciler için aşağıdaki öneriler sunulmaktadır.

1. Mevcut araştırma bulgularına göre dijital bağımlılık arttıkça saldırganlık da artmaktadır. Dolayısıyla oyun geliştiricilerinin oyunlardaki şiddet içeriklerini minimize etmesinde fayda olduğu düşünülmektedir.
2. Mevcut araştırma bulgularına göre lise öğrencisi E-sporcular üniversiteye gidenlere göre daha fazla dijital bağımlılığa sahiptir. Dolayısıyla velilerin ve öğretmenlerin bu konuda çocuklarına çeşitli eğitimler vermelerinde veya aldırımlarında fayda olduğu düşünülmektedir.
3. Mevcut araştırma bulgularına göre başka bir spor dalı ile ilgilenmeyen E-sporcular daha fazla dijital bağımlılığa sahiptir. Dolayısıyla velilerin çocuklarını spora yönlendirmelerinde fayda olduğu düşünülmektedir. Ayrıca liselerde beden eğitimi ve spor derslerinin önemi öğrencilere aktarılarak öğrencilerin dersten maksimumu fayda almalarının sağlanmasında fayda olduğu düşünülmektedir. Yine bu doğrultuda üniversite yönetimlerinin öğrencileri sportif etkinliklere katılmaya daha fazla teşvik etmesinin faydalı olabileceği düşünülmektedir.



KAYNAKLAR

- Akçayır, G. (2013). Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi, (editör Mehmet Akif Ocak), Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama, Ankara: Pegem Akademi, 263-273.
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'de espor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*, 4(8), 206-224.
- Akgül, S., Göral, M., Demirel, M. ve Üstün, Ü. D. (2012). İlköğretim öğrencilerinin okul içi ve okullar arası sportif etkinliklere katılma nedenlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(32), 13-22.
- Aktaş, B. ve Bostancı Daştan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Almourad, B. M., McAlaney, J., Skinner, T., Pleva, M. ve Ali, R. (2020). Defining digital addiction: key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253.
- Argan, M. (2007). *Eğlence pazarlaması*. Ankara: Detay Yayıncılık, 389-426
- Argan, M. ve Akın, E. (2007). *Elektronik spor: Özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve*. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya
- Argan, M. ve Katırcı, H. (2004). *Spor sponsorluğu yönetimi*. Ankara: Detay Yayıncılık, 112-124.
- Argan, M., Özer, A. ve Akın, A. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 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. ve Bardakçı, S. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-63.
- Arslan, L. (2018). *12-14 yaş aralığında spor yapan ve spor yapmayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Düzce, 172-189.

- 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.
- Attali, Y. ve Arieli-Attali, M. (2015), Gamification in assessment: Do points affect test performance?. *Computers and Education*, 83, 57-63.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2017). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. Ankara: Vize Yayıncılık, 50-65.
- Aydemir, C. ve Kaya, M. (2007). Küreselleşme kavramı ve ekonomik yönü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(20), 260-282.
- Aydemir, O. (2005). *Sponsorluğun temelleri*. İstanbul: Der Yayın, 93-156.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18.
- Aydos, L. ve Oral, F. (2002). Saldırganlık türlerinin cinsiyet, takım ve mücadele sporlarıyla olan ilişkisinin araştırılması. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 29-37.
- Aytan, G. K. (2010). *Ortaöğretim öğrencilerinin sosyalleşmelerinde sporun etkileri*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 24-32.
- Bağcı, H. (2019). Analyzing the digital addiction of university students through diverse variables: example of vocational school. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(1), 100-109
- Balcı, E. (2019). *Yetiştirme yurtlarında kalan ergenlerin saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 77-121.
- Barett, R. E. (1979). An aturalistik study of sex differences in childrens aggression. *Merril Dalmer Quarterly*, 25, 193-201.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*. İstanbul: Ayrıntı, 100-165.
- Baylan, E. (2009). Doğaya ilişkin inançlar, kültür ve çevre sorunları arasındaki ilişkilerin kurumsal bağlamda irdelenmesi. *Ankara Üniversitesi Çevrebilimleri Dergisi*, 1(2), 67-74.
- Bergeron, B. (2006). *Developing serious games*. Massachusetts: Charles River Media, 203-249.
- Berkowitz, L. (1993). Pain and aggression: some findings and implications. *Motivation and Emotion*, 17, 277-293.
- Beşkat, M. (2016). *Futbol seyircilerinin empatik eğilimleri ile sporda saldırganlık ve şiddet düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya, 65-88.

- Bhagat, S., Jeong, E. J. ve Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Biçer, T. (1987). *Spor ve turizm*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 45-49.
- Binkowski, L. J. (2017). The influence of environmental conditions on lead transfer from spent gunshot to sediments and water: Other routes for Pb poisoning. *Chemosphere*, 187, 330-337.
- Borowy, M. (2012). *Public gaming: Esport and event marketing in the experience economy*. Sanatta Yeterlik Tezi, Simon Fraser Üniversitesi, British Columbiası, Kanada, 28-93.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık, 265-311.
- Calleja, G. (2011). *In game: From immersion to incorporation*. London: MIT Press, 172-211.
- Can, B. (2008). *Bayan voleybolcularda denge antrenmanlarının yorgunluk ortamında propriosepsiyon duygusuna etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 35-45.
- Cardoso-Leite P., Kludt R., Vignola G., Ma W. J., Green C. S. and Bavelier D. (2016). Technology consumption and cognitive control: Contrasting action video game experience with media multitasking. *Attention, Perception and Psychophysics*, 78(1), 218-241.
- Chandler, T., Cronin, M. and Vamplew, W. (2002). *Sport and physical education: The key concepts*. London: Routledge, 162-224.
- Cheng, C. ve Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a metaanalysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 755-760.
- Cho, J. (2015). Roles of smartphone app use in improving social capital and reducing social isolation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6), 350-355.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: An online interview study. *Cyber Psychology & Behavior*, 4(5), 573-585.
- Clayton, R.B., Leshner, G. ve Almond, A., (2015). The extended iSelf: the impact of iPhone separation on cognition, emotion, and physiology. *J. Comput.-Mediat. Commun.* 20, 119-135.

- Codish, D. ve Ravid, G. (2014), Academic course gamification: The art of perceived playfulness. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 10, 131–151.
- Cohen, S. ve Wills, T. A. (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin*, 98, 310–357.
- Çakır, H. ve Baş, H. (2018). Cinsiyetler ve cinsiyetlerle özdeşleşen davranışların sosyolojik ve biyolojik açıdan değerlendirilmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 5(5), 176-191.
- Çakmak, M. N. ve Çelik, V. O. (2016). Futbolda şiddet ve erkeklik: Nefer taraftar grubu örneği. *Sosyoloji Konferansları*, 54, 299-331.
- Çavdar, S. (2018). *Lise öğrencilerinin öfke kontrolleri, saldırganlık eğilimleri ve tolerans düzeylerinin spora katılım açısından değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon, 71-72.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çelik, H. ve Otrar M. (2009). Saldırganlık envanterinin Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 29(29), 101-120.
- 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.
- Çobanoğlu, M. G. (1993). *Sporda saldırganlık olgusunun sportif performans üzerine etkisi*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 45-53.
- Deen, G., Hammer, M. and Bethencourt, E. I. (2006). Running Ouake II on A Grid. *IBM System Journal*, 45(1), 21-44.
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "Platform oyunları" türü örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Dever, A. (2010). *Spor sosyolojisi: Tarihsel ve güncel boyutlarıyla spor ve toplum*. İstanbul: Başlık Yayın Grubu, , 135-175.
- Dever, A. ve Bulut, E. (2016). Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin araştırılması: Ordu üniversitesi örneği. *Munzur Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(10), 45-56.
- Doğan, D. (2016). Sınırsız olasılıklar dünyası: Dijital oyunların dünü ve bugünü. Öcal, D. (Ed.). *Yaşam pratikleriyle dönüşen oyun*. Ankara: Ütopya, 45-78.
- Doğan, O. (2004). *Spor psikolojisi*. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, No: 97, 115-122.

- Dönmez, A. (1988). Televizyon ve saldırganlık. *A. Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 21, 25-52.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu-Batı Yayınevi, 88-149.
- Durusoy, E. A. (2000). *Spor pazarlamasının kitle iletişim araçları yoluyla kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adana, 33-44.
- Ece, C. (2014). *Futbol müsabakalarını stadyumda seyreden üniversite ve ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin araştırılması (Sakarya İli Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya, 29-40.
- Edmonson, H. and Bullock, L. (1998). Youth with aggressive and violent behaviors: Pieces of a puzzle. *Preventing School Failure*, 42(3), 135-141.
- Ekinci N. E., Yalçın, İ. ve Soyer, F. (2017a). Digital game addiction level of high school students in Turkey. *Acta Kinesiologica*, 11(Supp. 2), 98-103.
- Ekinci, N. E., Üstün Ü. D. ve Özer, Ö. (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction, gender and regular sport participation. *Journal of Education Culture and Society*, (2), 298-303. Doi: 10.15503/jecs20162.298.303
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. doi:10.14687/jhs.v14i4.4936
- 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.
- Elson, M., Breuer, J., Ivory, J. D. ve Quandt, T. (2014), More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. *Journal Commun*, 64, 521–542.
- Eroğlu, S. E. (2009). *Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: Lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma*. Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya, 42-66.
- Ersoy, G. (2013). *Fiziksel uygunluk (fitnes) spor ve beslenme ile ilgili temel öğretiler*. Ankara: Ata Kitabevi/Yayın Dağıtım, 365-392.
- Ersoy, Ş. (2001). *Çocuk yuvasında kalanlarla ailesiyle yaşayan dokuz-on bir yaş grubundaki çocukların saldırganlık eğilimlerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 41-53.
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.

- Esen, C. A. (2012). *Spor yapan ve yapmayan üniversite öğrencilerinin benlik saygısı ve atılganlık düzeylerinin incelenmesi (Muğla Üniversitesi Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Muğla, 30-39.
- Esentaş, M., Güzel, P. ve Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79.
- Evcil, C. ve Geçer, B. (2004). *Sosyal sigorta işlemleri işveren rehberi*. Ankara: Yaklaşım Yayıncılık, 415-589.
- Evgin, D., Çalışkan, Z. I., Kaplan, B. ve Caner, N. (2019). Ortaokul öğrencilerinin saldırganlık durumları ve oynadıkları bilgisayar oyunları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(72), 1521-1540.
- Ferguson, C. J. Ve Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154-164.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M. ve diğerleri (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Crim Justice Behav*, 35(3), 311-332.
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya sembolü olarak oyun*. Ankara: Dost, 265-311.
- Fromm, E. (1993). *İnsandaki yıkıcılığın kökenleri*. İstanbul: Payel Yayınevi, 41-43.
- Fuat, N. (2013). *Üniversite öğrencilerinin internet kullanım durumları ve saldırganlık düzeyleri arasındaki korelasyon: GAÜ psikoloji ve rehberlik ve psikolojik danışmanlık bölümü öğrencilerinde internet kaynaklı tutum değişiklikleri*. International Conference on Communication, Media, Technology and Design, İstanbul.
- Gencheva, N. (2015). Aggression in youth athletes. *Research in Kinesiology*, 43(2), 205-209.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- 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, 37-55.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Gratton, C. ve Jones, I. (2010). *Research methods for sport studies*. London: Routledge, 229.
- Green, C. S. ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.

- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: a preliminary analysis. *Cyber Psychology and Behavior*, 2(5), 403-412.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D. ve Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of Computer Game Studies*, 359-368.
- Güleryüz, S., Esentaş, M., Yıldız, K. ve Güzel, P. (2020). Sosyal izolasyon sürecindeki bireylerin serbest zaman değerlendirme biçimleri: sosyal medya kullanım amaçları ile sosyal medya bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi. *FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 31-45.
- Gümüş, H., Yetim, A. A., Tortop, H. ve Işık, Ö. (2013). *Bireysel temas gerektiren mücadele sporlarından muay-thai ve güreş sporcularının saldırganlık davranışlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. 2. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 15-18 Kasım 2013, Antalya.
- Gürkan, U., Karaman, B. ve Minaz, B. (2018). 14-24 yaş arası öğrencilerde sosyal ve duygusal yalnızlığın oyun bağımlılığı ile ilişkisi. *Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi* (ss. 303-356), 26-28 Ekim, Balıkesir Türkiye.
- Güven, F. (2015). *Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin zorbalık yapmaları ile zorbalığa maruz kalmalarının, cinsiyet, anne-baba eğitimi, sosyoekonomik düzey ve empati eğilimi açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Toros Üniversitesi, Mersin, 29-42.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. ve Tatham, R. L. (2009). *Análise multivariada de dados*. Porto Alegre: Bookman, 153-172.
- Hamilton-Ekeke, J. T. ve Rugai, J. (2016). A review of digital addiction: a call for safety education. *Journal of Education and e-Learning Research*, 3(1), 17-22.
- 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.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017a). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 319-332.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikkilek, S. (2017b). Ortaokul öğrencilerinin oynasallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki

- ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(4).
- Hekim, M. (2015a). Tip II diyabet, hipertansiyon ve obezitenin önlenmesinde fiziksel aktivitenin önemi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(38), 1081-1086.
- Hekim, M. (2015b). Çocukluk çağı obezitesinin önlenmesinde fiziksel aktivite ve sporun önemi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37), 1102-1106.
- Hekim, M. (2015c). Orta ve ileri yaş bireylerde osteoporoz riskinin azaltılmasında fiziksel aktivitenin önemi. *Uluslararası Hakemli Ortopedi Travmatoloji ve Spor Hekimliği Dergisi*, 2(3), 54-68.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: Oyunun kültür içindeki yeri üzerine bir inceleme*. İstanbul: Alfa, 175-253.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Işık, M, Kılıç, İ. ve Aksoy, K. (2017). İşitme engelli sporcuların saldırganlık düzeyleri: bireysel ve takım sporu üzerine bir karşılaştırma. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(4), 3221-3229.
- İnal, A. N. (2000). *Beden eğitimi ve spor bilimine giriş*. Konya: Desen Ofset, 45-52.
- İnternet: Ankara Kalkınma Ajansı (2020). Dijital oyun sektörü raporu. Web: <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>, Son Erişim Tarihi: 16/02/2020.
- İnternet: Cook, D. (2006), What are game mechanics? Web: <http://lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>, Son Erişim Tarihi: 24/03/2020.
- İnternet: ÇHGM (2017). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. Web: <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/bilimsel-program/calistaylar/>, Son Erişim Tarihi: 05/05/2020.
- İnternet: Esportsearnings.com. (2018). Web: <https://www.esportsearnings.com/history>, Son Erişim Tarihi: 17/04/2020.
- İnternet: Medium (2017, March). *Esports is dead! Long live ssports!*. Web: <https://medium.com/@willpartin/esports-is-dead-long-live-esports-319e850d713b>, Son Erişim Tarihi: 24/05/2020.
- İnternet: Newzoo (2017). *The Turkish gamer key consumer insight*. Newzoo. Web: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/>, Son Erişim Tarihi: 16/03/2020.

- İnternet: OECD (2005). *Digital broadband content: The online computer and video game industry*. <http://www.oecd.org/internet/ieconomy/34884414.pdf>, Son Erişim Tarihi:22/04/2020.
- İnternet: Prescott, S. (2017). *The Dota 2 International prize pool has comfortably broken its record*. Web: <http://www.pcgamer.com/the-dota-2-international-prize-pool-has-comfortably-broken-its-record/>, Son Erişim Tarihi: 26/04/2020.
- İnternet: Purplepan (2018). Türkiye’de e-spor. <https://www.purplepan.com/turkiyede-espor-ve-dunyada-espor/>, Son Erişim Tarihi:11/05/2020.
- İnternet: Ruiz, B. (2013). *Interview with Razer's global e-sports manager: The business behind sponsoring teams*. <http://www.esfiworld.com/interview-with-razers-global-e-sports-manager-the-business-behind-sponsoring-teams/>, Son Erişim Tarihi:20/04/2020.
- İnternet: TESFED. Hakkımızda. Türkiye e-Spor Federasyonu. Web: <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%B1zda.aspx>, Son Erişim Tarihi:17/04/2020.
- İnternet: 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:09/05/2020.
- İnternet: Wagner, M. G. (2006). *On the scientific relevance of esports*. Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. Web: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports, Son Erişim Tarihi:08/05/2020.
- İnternet: Wu, M. (2011). *Gamification from a company of pro gamers*. Web: <https://community.lithium.com/t5/Science-of-Social-Blog/Gamification-from-a-Company-of-Pro-Gamers/ba-p/19258>, Son Erişim Tarihi: 22/04/2020.
- İsen, G. ve Batmaz, V. (2002). *Ben ve toplum*. Ankara: Om Yayınları, 153-200.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. ve Lee, H. R. (2016). *A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives* (ss. 3769-3780). 49. Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 35-66.
- Karaküçük, S. (1997). *Rekreasyon: Boş zamanları değerlendirme kavram kapsam ve bir araştırma*. Ankara: Seren,117-253.
- Kaymal, B. (2020). *Okul öncesi öğretmenlerin dijital bağımlılıklarının incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi ve İstanbul Aydın Üniversitesi Lisans üstü Eğitim ve Sosyal Bilimler Enstitüleri Ortak Yüksek Lisans Programı, İstanbul, 46.

- Kesici, A. ve Tunç, N. F. (2018). Investigating the digital addiction level of the university students according to their purposes for using digital tools. *Universal Journal of Educational Research*, 6(2), 235-241.
- Kılınç Özüölmez, P. (2019). Yeni iletişim ortamı olarak dijital oyunlarda deneyim içerikli yeni bir reklam uygulaması: Skillful Finger örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(2), 1383-1404.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. ve Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Kuru, E. Var, L. (2009). Futbol seyircilerinin spor alanlarındaki saldırganlık davranışları hakkında betimsel bir çalışma (Kırşehir ili Örneği). *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 141-153.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., ve Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.
- Laird, J. E., Lend, B. M., Mazin, A., Alex, K. ve Devvan, S. (2000). AI 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.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve Fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- 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.

- Mutlu Bozkurt, T., Dursun, M. ve Arı, Ç. (2019). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227. doi:10.14687/jhs.v17i1.5896
- Namlı, S. ve Tekkurşun Demir, G. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 40-52.
- Ögel, K. (2001). *İnsan, yaşam ve bağımlılık. Tartışmalar ve gerekçeler*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık, 132-265.
- Özlü, K., Kırbaş, Ş., Akça, F., Gül, İ., Uzun, M. (2017). *Adölesanların Sigara İçme Alışkanlık Düzeyleri ve Bunu Etkileyen Faktörlerin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 20-32.
- Özsungur, B. (2010). Cinsel kimlik gelişimi ve cinsel kimlik bozukluğunda psikososyal değişkenler: gözden geçirme. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 17(3), 163-174.
- Öztürk, Y. M. (2019). *Aktif spor yapan ve yapmayan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sporda şiddet eğilimi ve saldırganlık davranışlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın, 41-53.
- Öztürk, A. (2021). Covid-19 pandemi sürecinde bilişim teknolojileri bağımlılığı. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 195-219.
- Özyirmidokuz, E. ve Karakaş, B. A. (2018). *Dijital bağımlılık ile mücadelede sosyal bilişimin rolü*. Fifth International Management Information Systems Conference, Turkey.
- Poli, R. (2017). Internet addiction update: diagnostic criteria, assessment and prevalence. *Neuropsychiatry*, 7(1), 4-8.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of Children and Adolescents*, 109, 2010-2014.
- 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.
- Rideout V. J., Foehr, U. G. ve Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: media in the lives of 8- to 18- year olds*. Kaiser Family Foundation, 3-27.
- Sağlam, İ. (2001). Çocuklarda davranışların şekillenmesinde etkili olan faktörlere teorik bir yaklaşım. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 10(2), 209-223.
- Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 32, 485-504.
- 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.

- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, , 19-33.
- Semiz, Ü. B., Algül, A., Basoglu, C., Ates, M. A., Ebrinç, S., Çetin, M., ... ve Günay, H. (2008). Antisozyal kişilik bozukluğu olan erkek bireylerde subjektif uyku kalitesinin saldırganlık ile ilişkisi. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 19(4), 375-379.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1542-1560.
- Sevindik, F. (2011). *Fırat üniversitesi öğrencilerinde problemlı internet kullanımı ve sağlıklı yaşam biçimi davranışlarının belirlenmesi*. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya, 35-49.
- Shokoufeh, S. (2014). *Erzurum'da farklı branşlarla ilgilenen sporcular ile spor yapmayan sedanterlerin kişilik ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Erzurum Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum, 38-52.
- Sicart, M. (2008), Defining game mechanics. *The International Journal of Computer Game Research*, 8(2), 122-135.
- Smed, J. ve Hakonen, H. (2003). *Towards a definition of a computer game*. TUCS Technical Report No 553. Web: <http://staff.cs.utu.fi/~jounsmed/papers/TR553.pdf>, Son Erişim Tarihi:19/05/2020.
- Sözbilir, A. (2019). *Açık hava etkinliklerinin dijital bağımlılık düzeyine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul, 10-21.
- Sözeren, A. ve Kelecek, S. (2019). Sporcularda saldırganlık: tükenmişlik ve yarışma kaygısının rolü. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(1), 70-86.
- Sparrow, P. ve Griffiths, M. D. (1997). Crime and IT: Hacking and pornography on the internet. *Probation Journal*, 44, 144-147.
- Steve L. (2000). *The ultimate history of video games*. New York: Prima, 375-523.
- Şimşek, E. ve Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürütölen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866.
- Tanrıverdi, H. (2012). Spor ahlakı ve şiddet. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(8), 1071-1093.
- Taş, İ. ve Ayas, T. (2015). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyinin kişilik özellikleriyle ilişkisi. *International Journal of Human Sciences*, 12(2), 150-162.
- Taşdemir, D, Ş. (2020). *Spor yapan ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çorum, 39-44.

- Taylor, T. L. (2015). *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization*. Cambridge: MIT Press, 196-253.
- Tekkurşun Demir, G. ve Cicioğlu H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Tırnovalı, S. (2019). *Dijital oyunlar üzerinden karşı istihbarat toplama ve bilgi edinme: Assassin's Creed örneği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 38-46.
- Tiryaki, Ş., Erdil, G., Acar, M. ve Emlek, Y. (1991). Sporcu ve sporcu olmayan gençlerin kişilik özellikleri. *Spor Hekimliği Dergisi*, 26(1), 19-23.
- Tran, G. A. Ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?, Chick "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469.
- Tu, C. H., Yen, C. J., Sujo-Montes, L. ve Roberts, G. A. (2015). Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions. *Educational Media International*, 52(3), 1-18.
- Ulus, L. ve Yalçıntaş Sezgin, E. (2019). Ergen bireylerin empati ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 24(3), 646-667.
- Vatandaş, C. (2007). Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rollerinin algılanışı. *Sosyoloji Konferansları Dergisi*, 35, 29-35.
- Vaziri, Y. (2015). *Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin beslenme durumu ve antropometrik ölçümlerinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 35-46.
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Westwood, D. ve Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in video-game play motivation: a q-methodology study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(5), 581-585.
- Winnicott, D. W. (2010). *Oyun ve gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınevi, 135-166.
- Yalçın, Ö. ve Erdoğan, A. (2013). Şiddet ve agresyonun nörobiyolojik, psikososyal ve çevresel nedenleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 5(4), 388-419.
- Yamasaki, K. ve Nishida, N. (2009). The relationship between three types of aggression and peer relations in elementary school children. *International Journal of Psychology*, 44, 179-186.
- Yavuzer, N. (2013). İnsanın saldırgan ve yıkıcı doğasını anlamak. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi*, 12(23), 43-57.

- Yazıcı, M. (2014). Değerler ve toplumsal yapıda sosyal değerlerin yeri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(1), 209-223.
- Yengin, D. (2019). Teknoloji bağımlılığı olarak dijital bağımlılık. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9(2), 130-144.
- Yetim, A. A. (2019). *Sosyoloji ve spor*. Ankara: Gazi Kitabevi, 211-266.
- Yıldırım Araz, G. ve Toksöz, İ. (2017). *Spor bilimleri öğrencilerinin kaygı düzeyleri, saldırganlık eğilimleri ve yaklaşma uzaklaşma tepkilerinin incelenmesi*. 2. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 19-22 Ekim, Antalya.
- Yıldırım, E. (2008). *Uyuşturucu kullanımının sosyolojik boyutu uyuşturucuya yönelik talep azaltımı*. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale, 35-39.
- Yıldız, E. ve Çetin, Z. (2018). Sporun psiko-motor gelişim ve sosyal gelişime etkisi. *H.Ü. Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(2), 54-66.
- Yıldız, S. (2009). *Spor yapan ve spor yapmayan ortoöğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya, 41-53.
- Yılmaz, R. ve Karaoğlu Yılmaz, F. G. (2019). *Elektronik spor (e-spor) hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi* (ss.338-344). 2. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Araştırmalar Sempozyumu, 12-14 Eylül, Mersin, Türkiye.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Yurttaş, H. (2016). *Spor yapan ve yapmayan üniversite öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum, 39-46.
- Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). E-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17(UİK Özel Sayısı), 533-550.
- Zhi, E. ve Liu, F. (2011). Avoiding internet addiction when integrating digital games into teaching. *Social Behavior and Personality*, 39(10), 1325-1336.
- Zorba, E. (1999). *Herkes için spor*. Ankara: Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 278-366.



EK-1. Etik Komisyon İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 28.05.2020-E.56687



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : 14574941-302.08.01-
 Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı-
 Yunus Emre GÜLER

Sayın Doç. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU
Spor Yöneticiliği Bölümü Başkanlığı - Öğretim Üyesi

Enstitümüz Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı doktora programı öğrencisi Yunus Emre GÜLER'in etik komisyon başvurusu ile ilgili olarak Üniversitemiz Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu'nun cevabi yazısı ekte gönderilmektedir.
 Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Doç. Dr. Aysel BERKKAN
Enstitü Müdür Yardımcısı

DAĞITIM
 Gereği:
 Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne »
 Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
 Başkanlığına

Bilgi:
 Sayın Doç. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU



Emek Mah. Kırım Cad. No:45/A 06490 Çankaya/ANKARA
 Tel:0 (312) 202 33 87 Faks:0 (312) 202 82 20
 e-Posta : saglikb@gazi.edu.tr İnternet Adresi :http://saglikb.gazi.edu.tr/

Bilgi için :Devrim Topuz
 Bilgisayar İşletmeni
 Telefon No:0(312)2023254

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-1. (devam) Etik Komisyon İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 21.05.2020-E.55686



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu



Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 13.04.2020 tarihli ve E.48711 sayılı yazı.

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı **Doktora Öğrencisi Yunus Emre GÜLER'in, Prof. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU'nun** danışmanlığında yürüttüğü "*Türkiye'de E-Spor; E-Spor Sporcularının Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*" adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun **09.05.2020** tarih ve **05** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2020-268

Ek: 1 Liste



Emniyet Mahallesi Bandırma Caddesi No :6/1 06560 Yenimahalle/ANKARA
Tel: 0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi :http://etikkomisyon.gazi.edu.tr/

Bilgi için :Esengül BOŞNAK
Birim Evrak Sorumlusu
Telefon No:03122022666

EK-1. (devam) Etik Komisyon İzni

GAZİ ÜNİVERSİTESİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ETİK ALT ÇALIŞMA GRUBU KATILIM LİSTESİ	
TOPLANTI TARİHİ : 09.05.2020	
TOPLANTI SAYISI : 05	
ADI – SOYADI	İMZA
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA Başkan	
Prof.Dr.C.Haluk BODUR	
Prof.Dr.Seçil ÖZKAN	KATILAMADI
Prof.Dr.Cevriye TEMEL GENCER	
Prof.Dr.İsmet YÜKSEL	
Prof.Dr.Aymelek GÖNENÇ	
Prof.Dr.Gülay BAYRAMOĞLU	
Prof.Dr.Makbule GEZMEN KARADAĞ	
Doç.Dr.Zehra GÖÇMEN BAYKARA	
Doç.Dr.Nihan KAFA	
Doç.Dr.İlyas OKUR	
Doç.Dr.Kemal ÖZTEMEL	
Doç.Dr.Necdet KARASU	KATILAMADI

EK-2. Sporcu İletişim Bilgileri İsteme Yazısı

Evrak Tarih ve Sayısı: 27.03.2020-E.10466



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : 14574941-302.08.01-
 Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

İLGİLİ MAKAMA

Enstitümüz Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı doktora öğrencisi Yunus Emre GÜLER'in, Prof. Dr. Tekin ÇOLAKOĞLU danışmanlığında yürüteceği "Türkiye'de E-Spor; E-Spor Sporcularının Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı tezi için E-Spor Sporcularına anket uygulama talebi bulunmaktadır. Kurumuzca da uygun olduğu takdirde Yunus Emre GÜLER tarafından sporculara dijital ortamda anket uygulaması yapılacaktır. Anketin sporculara yapılabilmesi için İl Müdürlüğünüz de bulunan sporcuların iletişim bilgilerine ihtiyaç vardır. Mümkünse sporcularınızın iletişim bilgilerini ı ve/veya
 adresine göndermeniz için;

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Mustafa ASLAN
Enstitü Müdürü



Evrakı Doğrulamak İçin: <https://belgedogrulama.gazi.edu.tr/BelgeDogrulama.aspx>
 Emek Mah. Kırım Cad. No:45/A 06490 Çankaya/ANKARA
 Tel:0 (312) 202 33 87 Faks:0 (312) 202 82 20

Pin: 49291
 Bilgi için :Devrim Topuz
 Bilgisayar İşletmeni
 Telefon No:0(312)2023254

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 9. maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-3. Federasyon İzin Yazısı



T.C.
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü
Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı

Sayı : 57597331-125.99-E.475767

09.04.2020

Konu : Anket Uygulama İzni hk.

Sayın Yunus Emre GÜLER

Federasyonumuza iletmiş olduğunuz dilekçeye istinaden, "Türkiye'de E-Spor Sporcularının Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu çalışmanıza ait anket uygulamasında bir sakınca görülmemektedir.

Bilgilerinize rica ederim.

 e-imzalıdır

Tamer KILINÇ
Genel Sekreter

Not: Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Hacı Bayram Mahallesi Cumhuriyet Caddesi No:26 (19 Mayıs Spor Kompleksi İçerisi)
06330 Ulus - Altındağ - ANKARA
Telefon No: (312) 431 06 10-11 Faks No: (312) 431 06 21
İnternet Adresi : tesfed.gov.tr e-posta : tesfed@gsb.gov.tr

Bilgi için:Cem CIRIKLIEL
V.H.K.İ
Telefon No:(312) 431 06 11

EK-4. Saldırganlık Ölçeği

SALDIRGANLIK ENVANTERİ (SE)

Bu ankette belirtilmiş olan tüm açıklamalar, diğer insanlarla nasıl etkileşim kurduğunuzu ve çeşitli durumlara nasıl karakteristik tepkiler verdiğinizi sizden istemektedir. Altta ki derecelendirme kriterlerini kullanarak sizin için **en doğru** cevabı seçiniz ve her bir sorunun karşısındaki boş kısma bunu kaydediniz.

- 1 = Bana **HİÇ** uygun **Değil**
 2= Bana **BİRAZCIK** uygun
 3= Bana **KISMEN** uygun
 4= Bana **ÇOK** uygun
 5= Bana **TAMAMIYLA** uygun

İfadeler	HİÇ Uygun Değil	Birazcık Uygun	Kismen Uygun	Çok Uygun	Tamamıyla Uygun
1. Diğer insanlarla kavga ederim.	①	②	③	④	⑤
2. Sonradan pişmanlık duyacağım şeyleri, diğer insanlara göre daha sık yaparım.	①	②	③	④	⑤
3. Birisi bana haksızlık yaptığında sinirlenir ve karşı çıkarım.	①	②	③	④	⑤
4. Biri kabalaştığında, bence sessiz kalmak olay çıkarmaktan daha iyidir.	①	②	③	④	⑤
5. (Silah kullanmaksızın) yumruklarıyla ya da vücuduyla kavga etmesini bilen insanlara hayranlık duyarım.	①	②	③	④	⑤
6. Aynı işi çok uzun süre yapmak zorunda kalırsam, çok kolay sabrım tükenir.	①	②	③	④	⑤
7. Biri beni eleştirdiğinde karşılık vermeye ve itiraz etmeye çalışırım.	①	②	③	④	⑤
8. Biri benimle uğraşırsa, onun yolundan çekilmeyi ve belaya bulaşmamayı tercih ederim.	①	②	③	④	⑤
9. Biri beni ittiğinde veya sorun çıkardığında onu itmeyi ya da ona güzel bir yumruk atmayı denerim.	①	②	③	④	⑤
10. Çoğu zaman, çok aceleci davranırım.	①	②	③	④	⑤
11. Biri bana patronluk tasladığında sertçe karşı koyarım.	①	②	③	④	⑤
12. Biri kavga çıkarırsa ben de kavga ederim.	①	②	③	④	⑤
13. Çoğunlukla düşünmeden hareket ederim.	①	②	③	④	⑤
14. Bence sinir bozucu birine sorun çıkarılabilir.	①	②	③	④	⑤
15. Beklemek zorunda kaldığımda çok çabuk sabırsızlanırım ve huzursuz olurum.	①	②	③	④	⑤
16. Biri bana karşı terbiyesizleştiğinde veya kötü davrandığında ben de ona aynı şekilde karşılık veririm.	①	②	③	④	⑤
17. Başkaları, sabrımın çok kolay taşıdığını söyler.	①	②	③	④	⑤
18. Biri beni aşağılarsa ben de onu aşağılarım.	①	②	③	④	⑤
19. Karar vermek zorunda kaldığımda bunu genelde hızlı bir şekilde yaparım.	①	②	③	④	⑤
20. Kuyrukta beklerken önüme geçmeye çalışan birisine bunu yapmamasını kesinlikle söylerim.	①	②	③	④	⑤

EK-5. Dijital Bağımlılık Ölçeği

Dijital Bağımlılık Ölçeği							
The Digital Addiction Scale							
Boyut Dimension			Tamamen Katılıyorum Totally Agree	Katılıyorum Agree	Kararsızım Neither Agree Nor Disagree	Katılmıyorum Disagree	Kesinlikle Katılmıyorum Totally Disagree
Aşırı Kullanım Overuse	19	Yemek yerken aynı zamanda telefon, tablet ya da bilgisayarımla meşgul olurum. <i>While eating my meal, I am occupied with mobile phone, tablet, or computer.</i>					
	6	Gezi, piknik veya arkadaşlarla olduğum sosyal ortamlarda sürekli dijital araçlarına (cep telefonu ya da tablet) bakarım. <i>I continuously look at the digital devices (mobile phone or tablet) in a trip, picnic or social environments where I am with my friend.</i>					
	3	Dijital araçları amacı dışında aşırı bir şekilde kullanıyorum. <i>I overuse the digital devices out of their purposes.</i>					
	5	Bir işle uğraşırken kendimi dijital araçlarımı kontrol ederken buluyorum. <i>I find myself checking my digital devices upon dealing with a work.</i>					
	1	Dikkat gerektiren işleri yaparken bile telefon, tablet gibi dijital araçlarla uğraşırım. <i>I deal with the digital devices like table even if I do demanding things</i>					
	9	Dijital araçları kullanma süresini konusunda kendimi kontrol edemiyorum. <i>I can not control myself on the amount of time of using the digital devices.</i>					
Nüks Etime Non-Restrait	10	Dijital araçlarla harcadığım zamanı kırmak için başarısız çabalarım oldu. <i>I have unsuccessful attempts to reduce the time I spend with the digital devices.</i>					
	8	Dijital araçlarla harcadığım zamanı azaltamıyorum. <i>I can not reduce the time I spend with the digital devices.</i>					
	28	Dijital araçlar ev ve okul ile ilgili sorumluluklarımı yerine getirmemi engelliyor. <i>The digital devices prevent me from doing my responsibilities related to home and school.</i>					
Hayatım Akışımı Engellenme Inhibiting The Flow of Life	25	Dijital araçlarla çok vakit harcadığımdan dolayı birçok fırsatı kaçırdığım olmuştur. <i>I have missed many opportunities because of spending a lot of time with the digital devices</i>					
	27	Dijital araçlarla uğraştığım zaman çevremde olup bitenden habersiz olurum. <i>I am unaware of what happens around me when I deal with the digital devices.</i>					
	24	Dijital araçları kullanmam nedeniyle üretkenliğimin azaldığını hissediyorum. <i>I feel that I become less creative because of using the digital devices.</i>					
	14	Dijital araçlarla vakit geçirirken bana herhangi bir iş verilmesi beni öfkeli eder. <i>Assigning a job to me when I spend time with digital devices makes me annoyed digital devices.</i>					
Duygu Durumu Emotional State	11	Dijital araçları kullanamayacağım ortamlar beni sıkıyor. <i>The environments where I can not use the digital devices bore me.</i>					
	16	Sahip olduğum dijital araçları uzun süre kullanmadığımda kendimi çok mutsuz ve sinirli hissedirim. <i>I feel very unhappy and angry when I do not use my digital devices for a long time.</i>					
	12	Dijital araçlarla vakit geçirirken kendimi çok mutlu hissediyorum <i>I feel very happy I spend time with the digital devices.</i>					
	17	Sahip olduğum dijital araçların bozulması veya kaybolması beni huzursuz eder. <i>That my digital devices are broken or get lost makes me anxious.</i>					
Bağımlılığa Dependence	21	Kısa süreliğine bile olsa evden ayrıldığımda telefon/tablet gibi dijital araçları yanıma almak isterim. <i>Even if I leave my house for a short time, I want to take the digital devices like phone/tablet with me.</i>					
	23	Akıllı telefon ve tablet gibi dijital araçları yataırken yanımda bulunduruyorum. <i>I keep digital devices like smart phone or tablet around when I go to sleep.</i>					

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı,Adı: GÜLER,Yunus Emre

Uyruğu : T.C.

Eğitim Derecesi	Okul/Program	Mezuniyet Yılı
Doktora	Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı	Devam Ediyor
Yüksek Lisans	Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim	2014
Lisans	Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu Spor Yöneticiliği Bölümü	2010
Lise	Alpaslan Lisesi (Türkçe-Matematik)	2002

İş Deneyimi,

Yıl	Çalıştığı Yer	Görev
2020-2021	Osman Gazi Anadolu Lisesi	Beden Eğitimi Öğretmeni
2018-2021	Ozan Tower	Sosyal Tesis Amiri
2019-2020	Halil Kut Paşa Orta Okulu	Beden Eğitimi Öğretmeni
2018-2019	Halil Kut Paşa Orta Okulu	Beden Eğitimi Öğretmeni
2016-2017	Necip Fazıl Kısakürek Orta Okulu	Beden Eğitimi Öğretmeni
2015-2016	GSB Ziya Ozan Yüzme Havuzu	Yüzme Antrenörü
2012-2015	Club Renewa :	Yüzme Antrenörü

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

- 2020 18.Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi-----Spor Lisesi Öğrencilerinin Sosyal Statü Algılarının İncelenmesi (Sözlü Bildiri)

- 2017 Antalya 15.Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi-----Ergen Futbolcularda Şiddet Eğilimi ile Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Sözlü Bildiri)
- 2014 Batman Besyo 2.Uluslararası Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Kongresi---
-Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Mesleklerine Bağlılıklarının Duygusal Bağlılık Alt Ölçeği İle İncelenmesi (Sözlü Bildiri)
- Ergen Futbolcularda Şiddet Eğilimi ile Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (makale)
- Ankara Gimat Oto Sanayi Sitesinde Çalışan İşçilerin Sportif Rekreasyon Aktivitelerinin İncelenmesi (makale)



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...

