



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyal Hizmet Ana Bilim Dalı

**E-SPOR OYUNCULARININ ALGILADIKLARI SOSYAL DESTEK,
AİLE İKLİMİ VE YETİŞKİN BAĞLANMA STİLLERİNİN OYUN
BAĞIMLILIĞI ÜZERİNE ETKİSİ**

Beyza YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

E-SPOR OYUNCULARININ ALGILADIKLARI SOSYAL DESTEK, AİLE İKLİMİ VE
YETİŞKİN BAĞLANMA STİLLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÜZERİNE ETKİSİ

Beyza YILMAZ

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyal Hizmet Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

TEŐEKKÜR

Arařtırma konumu kendisiyle paylařtıđım ilk günden beri beni destekleyen, yol gsteren, lisans eđitimimden itibaren her grřtđmde bilgi havuzuma yeni Őeyler ekleyen deđerli hocam, danıřmanım Prof. Dr. Yasemin zkan'a,

Tez jrimde yer alan, sundukları nerilerle tezime katkı sađlayan deđerli hocalarım Prof. Dr. Eda Puruťcuođlu ve Doç. Dr. Filiz Yıldırım'a,

Veri toplamama yardımcı olan, beni destekleyen ve bu alana iliřkin bilgileri benimle paylařan tm e-Spor oyuncularına,

Desteklerini her zaman hissettiren Bařkent niversitesi Sosyal Hizmet Blmnde alıřmakta olan hocalarıma,

Yařamım boyunca beni her alanda destekleyen aileme, vizyonumu geniřleten, eđitim hayatımın mimarı olan babama, her kořulda arkamda olduđunu hissettiren anneme ve beni e-sporla tanıřtıran kardeřime,

TeŐekkrlerimi sunarım.

ÖZET

YILMAZ Beyza. *E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stillerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2020.

Bu araştırma e-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek düzeyinin, aile iklimlerinin ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı üzerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Yeni bir meslek ve eğlence alanı olarak görülen e-Spor olgusunun içinde bulunan gençlerin bu faaliyetleri gerçekleştirirken biyo-psiko-sosyal sağlıklarının korunması ve sürdürülmesi önem taşımaktadır. Bu bağlamda e-Spor oyuncularının problemleri oyun oynama davranışlarına yol açacak etkenlerin belirlenmesi ve uygun müdahaleler geliştirilmesi önem taşımaktadır.

Nicel araştırma yöntemi ve ilişkisel tarama modeli ile gerçekleştirilen bu çalışmada, Ankara'da bulunan 11 üniversitenin e-Spor topluluklarına üye olan 211 e-Spor oyuncusu Kişisel Bilgi Formu, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Aile İklimi Ölçeği, İlişki Ölçekleri Anketi ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden oluşan soru formunu doldurmuştur. Katılımcılardan elde edilen veriler SPSS 17 (Statistical Package for the Social Sciences) yazılımı ile analiz edilmiştir. Verilerin homojen dağılıp dağılmadığı test edilmiş, homojen dağılan verilerde parametrik testler, homojen dağılmayan verilerde non-parametrik testler kullanılmıştır.

Oyuncuların neredeyse her gün, yaklaşık 2-4 saat oyun oynadığı, yarısından fazlasının oynadıkları oyun üzerinden gelir elde ettiği ve oyunla ilişkili videoları izlediği görülmüştür. Oyuncuların oyun oynama motivasyonları sırasıyla eğlenmek, vakit geçirmek, bu alanda çalışma/gelir elde etmek, stres atmak/sorunlardan uzaklaşmak, rekabet etmek, oyun oynamayı sevmek, sosyalleşmek, alışkanlık olarak oynamak, başarı hissini deneyimlemekten oluşturmaktadır. Oyuncuların büyük çoğunluğu problemleri oyun oynama davranışına sahiptir. Gamer türü oyuncular progamer türü oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden yüksek puan almışlardır. Daha uzun süre ve sık oyun oynayan, daha uzun süre video izleyen oyunculara daha az sürelerde oyun oynayan ve daha az sürelerde video izleyen oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden yüksek puan almışlardır. Algıladıkları sosyal desteği düşük olan, olumlu aile iklimi bulunmayan, güvenli bağlanma stiline sahip olmayan oyuncular Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden yüksek puan almışlardır. Oyuncuların oyun bağımlılığını yetişkin bağlanma stillerinin yordadığı ancak aile iklimlerinin ve algıladıkları sosyal desteğin yordayıcı olmadığı bulunmuştur.

Anahtar Sözcükler

e-Spor, dijital oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek, aile iklimi, yetişkin bağlanma stili

ABSTRACT

YILMAZ, Beyza. E-Sport Players' Perceived Social Support Level, Family Climates and Adult Attachment Styles on Game Addiction, Master's Thesis, Ankara, 2020.

This research was conducted to examine the effect of e-Sports players perceived social support level, family climates and adult attachment styles on game addiction. It is important to protect and maintain the bio-psycho-social health of young people in the e-Sports phenomenon which is seen as a new Professional and entertainment field. In this context, it is important to determine the factors that will lead to problematic game behaviors of e-Sports players and to develop appropriate interventions.

In this research which was carried out with quantitative research method and relational screening model. 211 e-Sports players, members of 11 universitys e-Sports communities in Ankara, answered Personal Information Form, Multidimensional Scale of Perceived Social Support, Family Climate Scale, Relationships Scales Questionnaire and Game Addiction Scale. The data obtained from the participants were analyzed with SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) software. Whether the datas were homogenously distributed or not, parametric tests were used for homogenously distributed datas and non-parametric tests were used for non-homogeneous datas.

It has been seen that the players play almost 2-4 hours almost every day, more than half of them earn income from the game they play and watch of videos associated with games. The motivations of players are to play consists of having fun, spending time, working/earning income in this field, throwing stress/getting away from problems, competing, loving to play, socializing, playing as a habit, experiencing a sense of success. The vast majority of players have problematic playing behavior. Gamer-type players scored higher on the Game Addiction Scale than progamer-type players. Players who played games longer and frequently, watched videos longer scored higher on the Game Addiction Scale than players who played games less and watched videos less. The players who have low perceived social support, have no positive family climate, and do not have a secure attachment style scored high on the Game Addiction Scale. It has been found that adult addiction styles predict play addiction of the players, but their family climate and perceived social support are not predictive.

Keywords

E-Sport, game addiction, perceived social support, family climate and adult attachment style

İÇİNDEKİLER

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
KISALTMALAR DİZİNİ	xii
TABLolar DİZİNİ	xiii
GİRİŞ	1
1. KURAMSAL ÇERÇEVE	3
1.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI	3
1.1.1. Dijital Oyun Nedir?	3
1.1.2. Dijital Oyun Tarihi.....	4
1.1.3. Dijital Oyuncular.....	5
1.1.4. Dijital Oyun Türleri.....	6
1.1.5. Dijital Oyunların Yapısı.....	7
1.1.6. Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Motivasyonları.....	8
1.1.7. Dijital Oyun Sektörü.....	13
1.2. E-SPOR KAVRAMI	15
1.2.1. E-Spor Nedir?.....	15
1.2.2. E-Sporun Tarihçesi.....	17
1.2.3. E-Sporun Tarafları.....	19
1.2.4. Geleneksel Spor ile E-Spor İlişkisi.....	22
1.3. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	24

1.3.1. Bağımlılık- Davranışsal Bağımlılık.....	24
1.3.2. Oyun Oynama Bağımlılığı.....	27
1.3.3. Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı.....	32
1.3.4. Oyun Bağımlılığının Nedenleri.....	33
1.3.4.1. İçsel Nedenler.....	34
1.3.4.2. Dışsal Nedenler.....	37
1.4. ALGILANAN SOSYAL DESTEK.....	39
1.4.1. Sosyal Desteğin İşlevi	40
1.4.2. Sosyal Destek Kaynakları.....	41
1.4.3. Sosyal Desteğin Önemi ve Bağımlılık İle İlişkisi.....	44
1.5. AİLE İKLİMİ.....	46
1.5.1. Kuşaklarası İlişkiler.....	50
1.5.2. Aile Uyumu	52
1.5.3. Aile Süreçleri.....	52
1.5.4. Aile İklimi ve Bağımlılık.....	52
1.6. YETİŞKİN BAĞLANMA STİLLERİ.....	53
1.6.1. Bağlanma Stilleri.....	56
1.6.2. Bağlanma ve Bağımlılık.....	57
1.7. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ.....	58
1.8. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	60
1.9. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	60
1.10. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI.....	61
1.11. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	62
1.12. TANIMLAR.....	62
2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	63

2.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ	63
2.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ	63
2.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAM TEKNİĞİ VE ARAÇLAR	64
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	64
2.3.2. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği.....	64
2.3.3. Aile İklimi Ölçeği.....	65
2.3.4. İlişki Ölçekleri Anketi.....	65
2.3.5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	66
2.4. VERİLERİN TOPLANMASI	66
2.5. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE YORUMLANMASI	66
2.6. SÜRE VE OLANAKLAR	67
3.BULGULAR VE YORUM	68
3.1. E-spor Oyuncularının Sosyodemografik Bilgilerine İlişkin Bulgular	68
3.2. E-spor Oyuncularının Ailelerine İlişkin Sosyodemografik Bulgular	72
3.3. E-spor Oyuncularının E-Spor Faaliyetlerine İlişkin Bulgular	74
3.4. E-Spor Oyuncularının Ölçeklere Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler	84
3.5. E-Spor Oyuncularının Sosyodemografik Bilgileri ve Ölçeklere Verdikleri Cevaplar Arasında Yapılan Hipotez Testlerine İlişkin Bulgular	91
3.6. E-Spor Oyuncularının Ölçeklere Verdikleri Yanıtlar Arasındaki İlişkilere Yönelik Bulgular	153
3.6.1. Korelasyon Analizi.....	153

3.6.2. Çoklu Regresyon Analizi.....	161
4. TARTIŞMA	167
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	182
5.1. SONUÇ.....	182
5.1.1. E-Spor Oyuncularının ve Ailelerinin Sosyodemografik Bilgilerine İlişkin Sonuçlar.....	182
5.1.2. E-Spor Oyuncularının E-Spor Faaliyetlerine İlişkin Sonuçlar.....	182
5.1.3. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ, Aile İklimi Ölçeği ve İlişki Ölçekleri Anketi'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı Sonuçlar.....	183
5.1.4. E-Spor Oyuncularının Ölçeklere Verdikleri Cevaplar İle Sosyodemografik Bilgileri Arasında Yapılan Hipotez Testlerine İlişkin Sonuçlar	185
5.1.5. E-Spor Oyuncuların Ölçek Toplam Puanları ve Alt Boyutlarına Verdikleri Yanıtlar Arasındaki Korelasyon ve Regresyon Sonuçları.....	190
5.2. ÖNERİLER.....	191
5. KAYNAKÇA.....	195
6. EKLER.....	216
EK 1. Kişisel Bilgi Formu.....	216
EK 2. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği.....	218
EK 3. Aile İklimi Ölçeği.....	219
EK 4. İlişki Ölçekleri Anketi.....	221
EK 5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği	223
EK 6. Gönüllü Katılım Formu.....	224
EK 7. Orijinallik Raporu.....	225
EK 8. Hacettepe Üniversitesi Etik Kurul İzni.....	227
EK 9. Turnitin Raporu.....	228

EK 10. Ölçek Kullanım İzinleri.....	229
ÖZGEÇMİŞ.....	231

%: Yüzde

AIÖ: Aile İklimi Ölçeği

ÇBASDÖ: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

İÖA: İlişki Ölçekleri Anketi

OBÖ: Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ort.: Ortalama

P: Anlamlılık Düzeyi

SPSS: Statistical Package for the Social Sciences

SS: Standart Sapma

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine İlişkin Dağılım

Tablo 2. E-Spor Oyuncularının Yaşlarına İlişkin Dağılım

Tablo 3. E-Spor Oyuncularının Eğitim Gördükleri Okullara Göre Dağılımları

Tablo 4. E-Spor Oyuncularının Eğitim Gördükleri Alanlara İlişkin Dağılım

Tablo 5. E-Spor Oyuncularının Buldukları Sınıfa İlişkin Dağılım

Tablo 6. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerine İlişkin Dağılım

Tablo 7. E-Spor Oyuncularının Kardeşe Sahip Olma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 8. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumuna İlişkin Bilgiler

Tablo 9. E-Spor Oyuncularının Annelerinin Eğitim Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 10. E-Spor Oyuncularının Babalarının Eğitim Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 11. E-Spor Oyuncularının Hangi Türde E-Sporcu Olduklarına İlişkin Dağılım

Tablo 12. E-Spor Oyuncularının Gün İçerisinde Oyun Oynadıkları Ortalama Saate İlişkin Bilgiler

Tablo 13. E-Spor Oyuncularının Gün İçerisinde E-Sporla İlişkili Video Yayınlarını İzleme Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 14. E-Spor Oyuncularının Haftada Oyun Oynadıkları Ortalama Gün Sayısına İlişkin Bilgiler

Tablo 15. E-Spor Oyuncularının En Çok Oynadıkları Oyuna İlişkin Dağılım

Tablo 16. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerine İlişkin Dağılım

Tablo 17. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyunlar Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 18. E-Spor Oyuncularının Uluslararası Çapta Düzenlenen Turnuvalara Katılma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 19. E-Spor Oyuncularının Ulusal Çapta Düzenlenen Turnuvalara Katılma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 20. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 21. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Tablo 22. ÇBASDÖ'den Alınan Puanların Düzeylerine Göre Dağılımı

Tablo 23. E-Spor Oyuncularının Aile İklimi Ölçeği'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Tablo 24. Aile İklimi Ölçeği'nden Alınan Puanların Düzeylerine Göre Dağılımı

Tablo 25. E-Spor Oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Tablo 26. E-Spor Oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Tablo 27. E-Spor Oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden Aldıkları Puanlara Göre Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 28. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Alınan Puanlara İlişkin Bulgular

Tablo 29. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlere Göre Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Tablo 30. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Tablo 31. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

Tablo 32. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 33. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 34. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 35. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 36. E-Spor Oyuncularının Ne Tür Bir E-Sporcu Olduklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 37. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 38. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 39. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 40. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 41. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 42. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 43. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 44. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 45. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 46. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 47. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 48. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 49. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 50. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 51. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 52. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 53. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 54. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 55. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 56. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 57. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 58. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 59. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 60. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 61. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 62. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 63. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 64. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 65. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 66. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 67. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 68. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 69. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 70. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Aile Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 71. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Arkadaş Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 72. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Özel İnsan Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Tablo 73. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 74. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 75. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 76. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 77. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 78. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 79. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 80. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

Tablo 81. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 82. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 83. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 84. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 85. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 86. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 87. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 88. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 89. E-Spor Oyuncularının Uluslararası Turnuvalara Katılma Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 90. E-Spor Oyuncularının Ulusal Turnuvalara Katılma Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 91. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 92. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 93. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 94. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 95. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 96. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 97. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 98. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Tablo 99. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile OBÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi (Spearman)

Tablo 100. E-Spor Oyuncularının Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile OBÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi (Spearman)

Tablo 101. E-Spor Oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi (Spearman)

Tablo 102. Yordayıcı ve Yordanan Değişkenlere İlişkin Betimleyici İstatistikler

Tablo 103. Regresyon Modeli

Tablo 104. R Değerinin Anlamlılığını Sınayan Varyans Analizi (ANOVA) Tablosu

Tablo 105. Regresyon Denklemindeki Katsayı ve Sabitleri İçeren Katsayılar

GİRİŞ

Sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçişle birlikte bilgi ve iletişim teknolojisinde gelişmeler, toplumda değişimler başlamıştır. Son otuz yıldır kamu kurumlarından evlere kadar her yerde teknolojik araçlara ve internete erişim artmaktadır. Yeni nesil bu teknoloji içerisinde gözlerini açmakta ve büyümektedir. Hızla değişen bu çağda çocuklar daha erken yaşta bilişim teknolojileri ile tanışmakta, bir önceki neslin yaşam pratiklerinden daha farklı deneyimler yaşamaktadırlar. Bu süreçte birçok toplumsal unsur değişmektedir. Değişen bu unsurlardan biri çocukların oyunları, oyun alanları ve oyuncakları olmuştur. Kentleşmeyle, çocukların oynayabilecekleri oyun alanları, yerlerini beton binalara bırakmıştır. Ebeveynlerin çalışma yaşamında yer almasıyla, çocuklar uzun süre evde vakit geçirir hale gelmiştir. Eskiden doğada kolaylıkla bulunabilecek, ağaç, yaprak, toprak gibi maddelerden yapılan ve çocukların hem ince ve kaba motor becerilerinin hem de hayal gücünün gelişimine yardımcı olan oyuncaklar yerini büyük şirketlerin ticari amaçlarla yaptığı sanal oyunlara bırakmıştır. Yeni dijital dünyada bilginin hız kazanması tüm yaşamı etkilemiş, farklı türlerde, kullanıcıların kendilerine uygun bulabilecekleri birçok oyun tasarımı ve bu oyunların oynanabileceği birçok cihaz yapılmıştır. Bu yeni oyunlar ise çocukların evde ya da internet kafelerde uzun saatler boyu bilgisayar ya da televizyon karşısında vakit geçirmesine yol açmıştır. Gelenekselden hızla uzaklaşan bu yeni oyun kültürü, dijital oyun olarak anılmaktadır. Dijital oyun kavramı literatürde video oyunu, bilgisayar oyunu, sanal oyun kavramları ile aynı anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Son otuz yılda dijital oyunların gelişimi e-Spor kavramını da ortaya çıkarmıştır. E-Spor dijital oyunların rekabet içerisinde oynanmasını ifade eden yeni bir olgudur. Oyuncular e-Sporcu olmak için tıpkı geleneksel sporcular gibi takım halinde ya da bireysel olarak ulusal veya uluslararası çapta düzenlenen turnuvalara hazırlanmakta, yarış sonucunda ödülü kazanmak için oyunlar üzerinde oldukça vakit ve emek harcamaktadırlar. Oyuncuların uzun süre oyun oynaması, oyun oynamaya önem atfetmesi, oynama davranışının gencin yaşamının diğer alanlarına zarar vermesi, oynamadığı zamanlarda oyunu düşünmesi oyun bağımlılığını işaret etmektedir.

Gençlerin oyunlara bağımlı olmasında etkili olan faktörler oyunun keyifli dünyasıyla ilişkili etmenlerin yanı sıra aile içi sorunlar, yalnızlık, etkili olmayan baş etme stratejilerine sahip olmak, kendini gerçekleştirmek, gerçek hayattan kaçmak, düşsel ortamlarda gezinme isteği gibi birçok içsel ve dışsal faktörler tarafından şekillenmektedir.

Bu bağlamda bu çalışmada, bireylerin çevresi içinde değerlendirilmesi ve sorunların yalnızca tek bir faktörle incelenmemesi, çok boyutlu olarak ele alınması ilkeleriyle hareket eden sosyal hizmet bakış açısıyla, e-Spor oyuncularının oyun oynama davranışlarının ve bağımlılık durumlarının, algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stilleri tarafından nasıl şekillendiği ele alınmıştır.

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde dijital oyun kavramı, dijital oyun tarihi, dijital oyuncular, dijital oyun türleri, dijital oyunların yapısı, oyuncuların dijital oyun oynama motivasyonları, dijital oyun sektörü, e-spor kavramı, e-sporun tarihçesi, tarafları, geleneksel spor ile e-sporun ilişkisi, oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerine ilişkin kuramsal bilgiler verilmiştir.

1.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI

1.1.1. Dijital Oyun Nedir?

Oyun sektörünün gelişimi, teknolojinin hızlı gelişimiyle paralel ilerlemiş, son altmış yılda teknik donanım, grafik tasarım gibi birçok konuda yenilikler ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda dijital oyun; bir veya birden fazla oyuncunun, bilgisayar veya oyun konsolu gibi cihazları kullanarak, kablolu ya da çevrimiçi ağ üzerinden bağlanarak oynayabileceği metin ya da görsellik üzerine kurulmuş yazılımları ifade etmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019). Günümüzde dijital oyunlara 3 ana platform üzerinden erişilebilmektedir: kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları (Nintendo, XBOX, PlayStation) ve mobil cihazlar. Masaüstü oyunları, ekran aracılığıyla görüntülenen, klavye ve fare gibi geleneksel kontrol cihazlarıyla oynanabilen, hoparlör, mikrofon gibi ek cihazlarla desteklenen oyun türlerini içermektedir. Konsol oyunları, bilgisayar ekipmanları olan klavye ve fare yerine özel kontrol mekanizması sağlayan ya da vücut hareketleriyle etkileşime geçen cihazlarla oynanabilen oyunlardır. Mobil oyunlar ise mobil cihazların artışıyla gelişim gösteren, internete bağlı veya bağlı olmaksızın oynanabilen her türlü oyun yazılımlarını kapsamaktadır.

2020 yılı Ocak ayı itibariyle dünyada 7,75 milyar insan yaşamaktadır ve 5.19 milyar kişi cep telefonu, 4.54 milyar kişi ise internet kullanmaktadır. Türkiye’de hanelerde bilişim teknolojileri bulunma oranlarına bakıldığında; cep telefonu/akıllı telefona sahip bireylerin oranı 2010 yılından itibaren %90’ların üzerine çıkmıştır, 2019’da hanehalkının %98,7’sinde cep telefonu, %37,9’unda taşınabilir bilgisayar, %26,7’sinde tablet bilgisayar, %17,6’sında masaüstü bilgisayar, %5,8’inde oyun konsolu bulunmaktadır. Hemen her gün internet kullanan

bireylerin sayısı 2012 yılından itibaren artış göstererek 2019'da %90,8'e ulaşmıştır (URL1). Masaüstü bilgisayarların kullanım oranları 2004 yılından(%10,0) 2010 yılına(%33,8) kadar artmıştır ancak 2010 yılından 2019 yılına(%17,6) kadar azalma eğilimi göstermiştir(URL2). Masaüstü bilgisayar kullanım oranları mobil cihazlara göre azalıyor olsa da, dijital oyunların oynanabileceği oldukça donanımlı teknik altyapıya sahip bilgisayarlara yönelik yatırım ve talep artmaktadır (Newzoo, 2016).

1.1.2. Dijital Oyun Tarihi

Avrupa ve Amerika'da rekabetçi bilgisayar oyunlarının tarihi 1900'lerin ortalarında, birinci şahıs vurma oyunları(first-person shooting - FPS)'nin piyasaya sürülmesiyle başlamıştır (Seo, 2013). Amerikalı fizikçi William Higinbotham 1958'de Tennis for Two oyununu geliştirmiştir. Oyun iki kişi arasında oynanacak şekilde tasarlandığı için çok oyunculu oyunlardan biri olarak kabul edilmiş ve bu alanda yapılan ilk oyunlardan biri olmuştur (Bornemark, 2013). 1961'de MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencisi olan Steve Russel karşılıklı etkileşime olanak veren ilk oyun olan Spacewar'ı geliştirmiştir (Akın, 2008). 1968 yılında ilk oyun konsolu geliştirilmiştir (Wolf, 2008). Atari 1972 yılında Pong isimli arcade masa tenisi oyununu geliştirmiştir. 1975 yılında bu oyunun evde oynanabilecek versiyonu üretilmiştir. 1980 yılında Namco tarafından Pac-Man yaratılmıştır. Pac-Man, iki yıl sonra tüm zamanların en çok satan arcade oyunu olarak cinsiyet eşitliğine yönelik bir darbe yapmıştır(URL3). Çünkü kız çocukları ve kadınlar da arcade salonlarında bu oyunları oynamaya başlamıştır. Ayrıca Pac-Man, ikonik sarı karakteriyle oyunculara kendileriyle özdeşleştirebilecekleri karakteri sunan ilk oyun olmuştur (Karahisar, 2013). 1984'te büyük bir spor müsabakasının (Olympic Summer Games) uyarlanması sunan ilk dijital oyun olan Commodore 64 ortaya çıkmıştır. Oyun standart bir klavye ile oynanmakta ve 8 oyuncuya kadar farklı branşlarda oyuncuların birbiri ile yarışmasına olanak vermektedir (Hebbel-Seeger, 2012). 1985 yılında Moskova Fen Akademisi Bilgisayar Merkez'inde Alexey Pajitnov tarafından Tetris oyunu geliştirilmiştir (Akın, 2008). 1989'da Nintendo tarafından Gameboy isimli el oyun konsolu çıkarılmıştır (URL4). 1992'de ilk üç boyutlu oyun Wolfenstein bir ilke daha imza

atarak birinci kişinin gözünden oynanan oyunların kapısını açmıştır (Akın, 2008). 1994'te Sony tarafından, Playstation isimli konsol piyasaya sürülmüştür. Bu konsolun 1999 yılında ikinci, 2006 yılında üçüncü, 2013 yılında dördüncü jenerasyonu üretilmiştir(URL5). Türkiye ise 2005 yılında Pusu isimli oyunu geliştirerek piyasada üretici kimliğiyle yer almaya başlamıştır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008).

1.1.3. Dijital Oyuncular

Dijital oyun kavramında, oyunun üretilmesi sürecinden sonra, temel rol oynayan kişi oyuncudur. 2020 yılı itibariyle dünya çapında 1 milyar 481 milyon kişi mobil oyun, 873 milyon kişi ise online oyun oynamaktadır, 87 milyon kişinin ise oyun oynama ağlarında yer aldığı saptanmıştır. Bu rakamların 2024 yılında sırasıyla 1 milyar 735 milyon, 1 milyar 1 milyon, 105 milyon olacağı tahmin edilmektedir (URL 6). Çin'de 656 milyon, ABD'de 160 milyon, Rusya'da 71 milyon, Almanya'da 37.2 milyon, Fransa'da 31.6 milyon (URL7), Türkiye'de ise 30,8 milyon oyuncu bulunmaktadır (URL 8).

2019 yılı Nisan ayında 30 ülkede yapılan Newzoo Consumer Insights Games and Esports araştırmasının sonuçlarına göre oyuncuların demografik bilgileri ise şu şekildedir; son 6 ay içerisinde oyun oynayan toplam oyuncuların %11,5'i 10-15 yaş aralığında, %11,5'i 16-20 yaş aralığında, %14,1'i 21-25 yaş aralığında, %13,3'ü 26-30 yaş aralığında, %11,9'u 31-35 yaş aralığında, %11,1'i 35-40 yaş aralığında, % 8,7'si 41-45 yaş aralığında, %7,5'i 46-50 yaş aralığında, %10,3'ü 51-65 yaş aralığında yer almaktadır. Oyuncuların %54'ü erkek %46'sı kadındır, (bu oran 2018 yılında kadınlarda %42,2 erkeklerde %57,8'dir) (Statista Global Consumer Survey, 2018).

2017 Newzoo verilerine göre; Türkiye'de mobil oyuncuların %44'ü kadındır. 10-20 yaş aralığında oyun oynayan erkeklerin tüm oyunculara oranı %17, kadın oyuncuların oranı %13'tür. 21-35 yaş aralığında oyun oynayan erkeklerin tüm oyunculara oranı %26, kadın oyuncuların oranı %20'dir. 36-50 yaş aralığında ise oyun oynayan erkeklerin tüm oyunculara oranı %13, kadın oyuncuların oranı %11'dir (URL9).

1.1.4. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar, oynama türleri ve oyun içerikleri olmak üzere iki farklı şekilde ele alınabilmektedir. Oyun oynama türleri oyuncuların tek kişi ya da çoklu, çevrimiçi bir ağa bağlanarak ya da çevrimdışı oyun oynamalarını ifade ederken; oyun içerikleri oyunların temaları doğrultusunda farklı kategorilere ayrılmasını ifade etmektedir.

Çevrimiçi oyunlar: bir internet ağı içerisinde oynanan oyunlardır.

Çevrimdışı oyunlar: internet ağı olmaksızın oynanabilen oyunlardır.

Aksiyon türü oyunlar: Oyuncunun, oyun içerisindeki kötü durumları iyiye çevirme amacıyla, oyundaki bir karakteri yönettiği oyunları ifade etmektedir. Oyuncu, oyundaki karakterin gözünden oyunu yönetebilmekte yani birinci-şahıs(first-person) olabilmekte ya da oyundaki karakterin arkasından oyunu izlemekte yani üçüncü-şahıs(third-person) olabilmektedir.

Rol yapma oyunları: Oyuncuların sanal dünyada kendilerini temsil eden karakter ile oyunun görevlerini gerçekleştirdikleri oyunlardır. Bu oyun türünün en çok karşılaşılan biçimi 'çok katılımcılı çevrimiçi rol yapma oyunu' (Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) olarak tanımlanan oyunlardır. Bu oyunlar, bir internet ağına bağlı oyuncuların dünyanın dört bir yanındaki diğer oyuncularla sosyalleşebildikleri, oyun görevlerini yerine getirirken kendi oluşturdukları karakterlerle kendilerini gerçekleştirebilecekleri oyunları ifade eden yeni bir kavramdır.

Strateji oyunları: Oyun içerisindeki çok yönlü amaçlara ulaşmak için oyun içi kaynakları kullanarak belirli taktikler aracılığıyla hareket edilen oyunları ifade etmektedir.

Simülasyon oyunları: Bu oyunlarda oyuncular, tekil karakterler yaratırlar ve bu karakterler üzerinden oyunu oynarlar. Yarattıkları karakterler kendi amaçları, dürtüleri ve stratejileri üzerinden şekillenmektedir.

Spor oyunları: Geleneksel olarak bilinen futbol, tenis, basketbol, araba yarışı, kayak gibi birçok spor türünün sanallaştırılıp oynanmasını içermektedir (Demirbaş, 2015).

1.1.5. Dijital Oyunların Yapısı

Binark & Bayraktutan, (2011)'a göre, oyuncunun dijital oyun dünyasındaki habitusu, oyuncunun diğer oyuncularla kurduğu etkileşim ve iletişimini, gerçek dünya ve sanal dünya arasındaki geçişlerini belirlemektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde oyuncuların gerçek dünyadaki kimliklerinin gözlemlenmesi sanal dünyadaki kimlikleri üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olacaktır. Goffman'ın 'performans' kavramından yola çıkılırsa; oyuncuların dijital ortamdaki eylemleri ve yarattığı kimlikleri, bireyin sanal olmayan yaşamındaki kimliğinin yansımaları içermektedir. Oyuncular oyunlarda yarattıkları karakterler ile kendilerini performe etme fırsatı bulmaktadırlar. Sanal olmayan yaşamlarında arkadaş edinmekte zorlanan, fiziksel bir anomalisini ya da toplum tarafından normal kabul edilmeyen özelliklerini saklamak isteyen, içe dönük kişilik özelliğine sahip, günlük hayatında baskı altında hisseden kişiler, hoşlanmadıkları, başarılı olamadıkları tüm yönlerini, idealize ettikleri bu karakterler ile gerçekleştirmektedirler. Yarattıkları karakterler ile kendilerinin daha iyi veya olmasını istedikleri yönlerini sergileyebilecekleri kişisel vitrinlerini (Goffman, 2016) oluşturmaktadırlar. Özellikle ergenlik dönemindekiler başta olmak üzere, gençler oyunlar sayesinde, 'süperego'nun toplumsal baskılarını atarak, 'ben'lerini özgür bırakmaktadırlar (Güzel, 2006).

Bazı oyunlar, oyuncuların diğer oyuncularla etkileşim halinde olmasını gerektirmektedir. Oyuncular arası iletişim sözlü veya yazılı olarak, oyun içi yazılımlar vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir. Oyuncular aynı hedef doğrultusunda hareket etmek için sözlü ya da yazılı iletişim biçimlerini kullanarak takımlar kurmaktadır. Oyuncular buldukları takıma aidiyet geliştirerek takım içerisindeki rollerini gerçekleştirme ve kendini ifade etme fırsatı bulabilmektedir. Oluşturdukları takımlar gündelik yaşamdaki örgütlerle benzerlik göstermektedir, sanal takımların da örgütsel bir yapısı mevcuttur ve genellikle önderlik bir lider tarafından gerçekleştirilmektedir.

1.1.6. Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Motivasyonları

Bilgisayar, cep telefonu, tablet, oyun konsolları gibi araçların ve internetin yaygın olarak kullanılmaya başlanması bu araçlarla oynanan oyunlarının çeşitliliğinde ve oyun oynama sıklığında da artışa yol açmıştır. Ancak oyun oynamadaki artış yalnızca teknolojik araç ve gereçlerin gelişmesinden etkilenmemekte, boş zaman değerlendirme, rekabet etme, sorunlardan uzaklaşma, sosyalleşme, ekonomik gelir elde etme gibi çeşitli faktörleri de içermektedir. Bu faktörler aşağıda detaylıca ele alınmıştır.

Boş zaman değerlendirme

Kentleşme, teknolojik araç gereçlerin ve yazılımların gelişmesi, küreselleşme toplumlarda değişmeye yol açmıştır. Yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, insanların işlerini kolaylaştırmış, kısa sürede daha çok iş yapabilmelerine olanak sağlamıştır. Bu durum da boş zaman kavramını doğurmuştur. İnsanlar boş vakitlerini değerlendirebilecekleri aktiviteler aramaya başlamış ve bu boş zamanlarını dijital oyunları oynayarak değerlendirmeye başlamışlardır. Son yirmi yılda dijital oyunlar artan bir şekilde dikkat çeken boş zaman aktivitesi olmuştur (Ekinci, Yalçın, & Soyer, 2017); (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2019).

Rekabet

Rekabet, haset ve/ya kıskançlığın neticesinde kişide hareketlenen duyguyu ifade etmektedir. Bireyler günlük yaşamlarında sahip olmadıkları –ya da sahip olmadıklarını sandıkları- kişisel özellikleri, maddi ya da manevi unsurları başkalarında görüp arzu ederek, haset duygusunu hissetmektedirler. Haset duygusuna kıyasla, kıskançlık ise, kişinin sahip olduğu özelliğini kaybetme korkusudur (Navaro, 2011). Bu bağlamda gençler de sahip ol(a)madıkları başarı, tanınırlık, kendini rahat ifade etme gibi özellikleri etrafındaki insanlardan görerek, bu özelliklerin kendilerinde de olması isteğine kapılmakta ve bu özellikleri elde etmek için farklı çözümler aramaktadırlar. Oyuncuların bu özellikleri elde edebilecekleri, rahatça kendilerini gerçekleştirebilecekleri serbest bir alan olarak dijital oyunlar, çocuk ve gençler tarafından sıklıkla başvurulan bir çözüm yöntemidir. Oyuncu gençler, akademik başarısızlık yaşadıklarında hissettikleri

haset duygusunu oyun içerisindeki bir hedefi gerçekleştirerek yenmekte, ailesi ve arkadaşları tarafından varlığının kabul edilmediğini düşünenler oyun içerisindeki karakterini kendi bedeninde olmasını istediği özelliklerle tasarlayarak ve diğer oyuncularla benliğini hissettiren iletişim biçimleri kullanarak telafi etmektedir. Ters yönde oyuncunun sahip olduğu, zorlu bir oyun bölümünde zafer elde etme, değerli bir oyun içi ögeyi kazanma gibi biricik özelliklerinin, bir başkası ile paylaşılmak istenmemesinin söz konusu olduğu durumlarda, yani onun elde ettiği galibiyetin bir başkası tarafından aşılması, daha değerli bir ögeye, oyun içi paraya sahip olunması durumlarında da birey, sahip olduğu ayrıcalıklı konumu dijital oyunlara yansıtılabilmektedir. Bu duygular içerisindeki oyuncular, arzularını elde etmek ya da sahip olduklarını yitirmemek için mücadele etme isteği duymakta böylelikle de rekabet duygusu harekete geçmektedir.

Rekabet, bir kişinin ya da grubun kazanacağı diğer kişinin ya da grubun kaybedeceği bir sistem üzerine kuruludur ve oyunların temel güdüsünü oluşturmaktadır. E-Spor oyuncusu olmak isteyen, amatör oyuncular diğer oyuncularla yarışıp kendilerini ispatlayarak profesyonel oyuncu olma hırsıyla ilerlemektedirler. Tüm bu süreçlerde oyuncular rekabet duygusunu hissetmektedirler.

Rekabet özellikle erkeklerde kendini daha çok göstermektedir. Doğumlarından itibaren erkek çocuklar kızlara göre daha ayrıcalıklı yetiştirilmekte, kavga etme, korkusuzluk, cesaret gibi duygu ve davranışlar aşılarda bu da erkekleri rekabet duygusuna sürüklemektedir. Erkekler öğretilen saldırgan, mert tutum ve davranışlar erkekler tarafından normalleştirilip, erkekliğin mutlak özellikleri haline gelmiştir/getirilmiştir. Bu özellikleri sergileme isteği bakımından erkekler yarış, savaş, aksiyon oyunlarına girmekte, bu oyunlarda diğer erkeklerle karşı karşıya oldukları erkeksi özelliklerini kanıtlama davranışlarında bulunmaktadır (Navaro, 2011). Konumunu tehdit etmeyeceği düşüncesiyle kadın oyunculara karşı rekabet duygusunu hissetme gereksinimi bile duymamaktadırlar.

Oyunlara dahil olmak, rekabet duygusunu harekete geçirdiği gibi, başkaları tarafından oynanan bu oyunların kayıt edilerek paylaşıldığı videoları izlemek de

rekabet duygusunu tetiklemekte, izlenen oyuncuların davranışlarını içselleştirmeye yol açmaktadır.

Sorunları unutma, erteleme ya da sorunlardan kaçınma isteği

Bireyler, günlük yaşamlarında çeşitli sorunlarla karşılaşmakta ve bu sorunlardan uzaklaşmak için farklı yöntemler izlemektedirler. İçinde bulunduğumuz dijital çağda bireylerin bu sorunlarla baş etme yöntemleri de değişmiştir. Bireyler, sorunlarını internet üzerinden çözmeye ya da internet vasıtasıyla sorunlardan uzaklaşmaya başlamışlardır. Bireylerin sorunlarından uzaklaşmak için buldukları çözümlerden biri dijital oyunlar olmuştur (Wood, 2008); (Griffiths, 2010); (Triberti, ve diğerleri, 2018). Özellikle ergenlik dönemindeki gençler sorunlarını unutmak için oyun oynamayı etkin bir şekilde kullanır hale gelmişlerdir. Young, (2004) ve Wallenius, Rimpela, Punamaki, & Lintonen, (2009) oyuncuların yaşamlarında karşılaştıkları sorunlardan kaçmak için dijital oyunlara yöneldiklerini ifade etmişlerdir.

Sorunlarına dijital oyun oynayarak çözüm arayan bireyler için süreç, oyunun içerisine dalarak gerçek yaşamında hissedemediği yoğun zevki oyunda duymalarıyla başlamaktadır. Daha sonra oyunu oynadıkça oyuncunun karşısına çıkan görev ve zorluklar, oyuncunun becerileri ile eşleşmeye başlamakta, birey başarılı eylemler sergilemekte ve oyuncunun zaman hissinde bozulma görülmekte, böylece zaman, oyuncu fark etmeksizin akıp gitmektedir. Bu durum daha sonra, oyuncular için gerçek dünyadaki sorunlardan uzaklaşmak için bir kaçış noktası haline gelmektedir. Yaşamlarında olumsuz deneyimler oldukça, bireyler oyun oynama 'sığınağına' gitmektedirler (Csikszentmihalyi, 1992); (Sweetser & Wyeth, 2005); (Hull, Williams, & Griffiths, 2013). Oyun içerisinde gerçekleşen bu kapılma hissi 'akış' olarak tanımlanmaktadır (Csikszentmihalyi, 1992). Ting-Jui & Chih-Chen, (2004), bu akış deneyimi ile bağımlılık arasındaki ilişkiyi incelemiş ve akışın, bireylerin hissettikleri olumlu durumları tekrar hissetme istekleriyle, yinelenen davranışlarından kaynaklandığını ortaya koymuşlardır. Bireylerin bu yinelenen davranışları bağımlılığa neden olduğu bulunmuştur (Hull, Williams, & Griffiths, Video Game Characteristics, 2013). Akışın her oyuncu için ya da her oyun oynama sürecinde bağımlı olmaya sebep olduğu

söylenememekte ancak bağımlı olma olasılığını artırmaya yol açmaktadır. Çünkü bireyler oyun oynarken daha önce oynadıkları hazzı elde etmek için daha uzun süre oyun oynamakta, daha zorlu oyunları aramakta yani tolerans göstermektedirler. Tolerans da diğer kriterlerin de eşlik etmesiyle bağımlılığa yol açan zemini hazırlamaktadır.

Sosyalleşme

Dijital oyun oynayan oyuncuların motivasyonlarını inceleyen araştırmalarda sıklıkla oyuncuyu harekete geçiren faktörlerden biri olarak sosyalleşme kavramı ele alınmaktadır. Beranuy, Carbonell, & Griffiths, (2013), yaptıkları araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığına etki eden faktörleri incelemiştir. Birincil oyun oynama faktörleri eğlence, kaçış ve/veya sanal dostluk olarak ortaya konulmuştur (Gürkan, Karaman, & Minaz, 2018).

Yerel ağ ya da internet ağı bağlantısı ile oynanan dijital oyunlar, bu ağlar aracılığıyla diğer oyuncularla etkileşim kurmaya olanak sağlayan bir yapıdadır. Oyuncular anonim kimlikler ve farklı karakterler yaratarak diğer oyuncularla etkileşim kurmakta, arkadaşlıklar elde etmektedir. Oyunların internete bağlanarak oynanması ile sanal olmayan dünyada fiziksel anlamda yan yana bulunma fırsatı oldukça zor olan, farklı şehirlerde, ülkelerde yaşayan oyuncular bir araya gelerek yeni ilişkiler kurmaktadır.

Oyuncular sahip oldukları mahalle, okul arkadaşlıkları, akrabalık ilişkilerinden edindikleri kazanımları, iletişim kalıplarını oynadıkları oyunlarda da kullanmaktadırlar. Gerçek dünyada edindikleri kendine benzer özelliklere sahip kişilerle bir araya geldikleri gibi, sanal dünyada da bu tutum ve davranışlarını sürdürmektedirler (Binark, Bayraktutan Sütçü, & Fidaner, 2009); (Ayhan & Köseliören, 2019).

Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) olarak adlandırılan çok oyunculu oyunlar, oyuncuların kendilerini gerçekleştirebilecekleri, sosyalleşebilecekleri bir oyun türüdür. Bu oyun türlerinde oyuncunun oluşturabileceği bir karakter vardır ve oyunda ilerleme kaydedildikçe bu karakter de gelişme göstermektedir. Oyuncular bu karakterler aracılığıyla

gerçek sosyal yaşamlarında elde edemedikleri toplumsal kabulü oyun içerisindeki başarısı ile elde etme isteği duyabilmektedir. Bilhassa ergenlik dönemindeki oyuncular, oyun içerisindeki performansları ile itibar aramaktadırlar (Eryılmaz & Deniz, 2019).

Oyuncuların, çok oyunculu oyunlar içerisinde yer alarak bir takım haline gelmesi de oyun oynama motivasyonlarını artıran bir unsurdur. Oyun içerisindeki bir hedefi gerçekleştirmek amacıyla, sözlü ya da yazılı olarak iletişimde bulunan oyuncuların takım ruhunu benimsemeleri, bir arada oyun oynama isteğine, kurulan takımın içerisinde oyun oynamaya yönelmelerine katkıda bulunmaktadır. Taylor ve Taylor (2009), yaptıkları bir araştırmada sosyal iletişimin ve grup kohezyonunun oyuncuların güçlü motivasyonlarından biri olduğunu ortaya koymuştur (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012). Takım içerisinde yer alan oyuncular, bu sayede gerçek yaşamlarında deneyimleyemedikleri liderlik arzularını karşılamaktadırlar (Eryılmaz & Deniz, 2019).

Ekonomik kazanç

Eskiden çalışmanın tersi olarak eğlenme amacıyla ele alınan oyunlar, günümüzde bu amacından çıkıp iş olarak değerlendirilebileceğimiz bir konuma ulaşmıştır. Demir (2018)'in 117 e-sporcu ile yaptığı bir araştırmada, katılımcıların %78,6'sı e-sporu bir meslek olarak gördüklerini ifade etmiştir. Profesyonel anlamda turnuvalardan elde edilen büyük miktarlardaki ödüller ya da amatör yarışlarda elde edilen oyun içi para, silah, kıyafet gibi öğeler oyuncular için önemli motivasyon kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Castranova, (2003) ve Akçetin, Çelik, Yaldır, & Herand, (2017), 1996 yılından itibaren insanların birçok şeyi başarabilmesi sebebiyle, sanal dünyaya göç edilmeye başladığını ifade etmiştir. Dijital oyunlardan kısa zamanda elde edilen gelirin, insanların gerçek yaşamlarında uzun bir sürede elde edebilecekleri gelirden oldukça fazla olduğu, turnuvalardan ya da oynanan oyunların paylaştıkları video yayınlarından görülebilmektedir. Örneğin, 16 yaşındaki bir oyuncu, 2019 yılı Temmuz ayında gerçekleştirilen bir oyun turnuvasında birinci olarak 3 milyon dolar ödül kazanmıştır (URL10). 2020 yılı Mart ayı itibarıyla dünya çapında, oyun

havuzundan elde ettiği geliri en yüksek olan takımın kazancı 34 milyon dolar olarak kayıtlara geçmiştir (URL11)

Bu gibi yüksek miktarlardaki ödüllere, eğitim sisteminin zorluklarını yaşayarak iş sahibi olma güçlüğü çekmeden, zihinsel ve bedensel çabayı kısıtlı kullanarak ulaşma isteği oyuncuların, oyun oynama motivasyonlarından bir diğerini oluşturmaktadır.

1.1.7. Dijital Oyun Sektörü

Oyuncuların boş zaman değerlendirme, sıkıntıdan kurtulma ya da yarışmalara katılmak için antrenman yapma gibi farklı amaçlarla oynadıkları dijital oyunlar, oyuncuların büyük oranda zaman ve emek harcadıkları bir öge haline gelmiştir. Ancak oyunların, oyuncuların oynamasıyla edindiği doyum gibi psikolojik, diğer oyuncularla oyun içi iletişim kurmaları sonucu gerçekleşen sosyal ve oyuncuların saatlerce ekran karşısında kalması üzerine ortaya çıkabilecek sorunlar üzerine tartışmaların sık olduğu biyolojik yönünün yanı sıra ekonomik boyutu da vardır. Oyunların ekonomik yönü ilk olarak oyunların yazılım sürecinde kendini göstermektedir. Oyunlar, yazılım şirketleri veya kişiler tarafından yazılmakta olup, bu yazılım sürecinin gerçekleşmesi için uygun altyapıya sahip teknolojik araçlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu cihazlara erişim ve yazılımcıların istihdamı gibi harcamalar şirketlerin ekonomik faaliyetlerinden birini oluşturmaktadır. Oyun üreticileri oyunların geliştirilmesinde önemli bir yer tutsalar da ürettikleri oyunları tek başlarına piyasaya sürmekte yeterince donanımlı değildir. Bu yüzden oyunların piyasaya sürülmesinde 'yayımcı firmalar' en az üreticiler kadar önemli rol oynamaktadırlar (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). Yayımcılar pazarlama stratejilerini kullanarak, maksimum sayıda oyuncuya hitap etmek için doğru araçlar kullanarak, oyunları pazarda sergilemektedirler. Üreticiler tarafından geliştirilen oyunların, dijital veya gerçek mağazalarda satışa sunulması ile bu faaliyetlerin gelir getirici yönü başlamaktadır. Oyunların satışa sunulmasından sonra, oyuncuların bu oyunlara ve bu oyunları oynayabileceği araçlara sahip olmaları için maddi karşılıklarını ödemeleri gerekmekte, bu bakımdan dijital oyun sektörü bir meta değeri taşımaktadır (Hazar, Tekkurşun Demir, & Dalkıran, 2017). Dijital oyunda ekonomik faaliyetler oyunların üreticiden tüketiciye geçmesiyle son

noktaya erişmemektedir. Oyunlara eriştikten sonra oyuncular için oyun içi ögeler odağında yeni bir alışveriş ortamı doğmaktadır. Oyunu tamamlamak için gerekli olan ya da oyunun oyuncunun zevkine göre tasarlanmasına alternatif oyun içi ögeler, oyunlarda seviye atlayarak, başarı sağlayarak edinilebileceği gibi satın alma işlemleriyle de gerçekleşmektedir. Oyun içi ögelerin satın alınması, oyun yazılımının kendi içerisindeki sanal mağazadan yapılabilen ya da diğer oyuncular tarafından ögelerin satışa çıkarılmasıyla gerçekleşebilmektedir. Oyun içindeki araçları veya karakterleri satabilmek için uzun süre çalışan, hatta ekonomik harcamalarla satacağı ögeleri destekleyip geliştiren kişiler 'sanal kariyer' kavramını da ortaya çıkarmışlardır (Binark & Bayraktutan, 2011). Sanal kariyer yoluyla elde edilen kazançlar oyun içerisinde kullanılabilir gibi gerçek dünyadaki para karşılığını da bulabilmektedir.

Oyunun, oyun içi ögelerin ya da oyun oynanmasına olanak sağlayan cihazların satın alınması süreçlerinde bu oyun ve araçlar ücret içermesi bakımından ekonomik geliri olan belirli bir kesime hitap etmekte, bu bakımdan bu kesimin, yeterli geliri olmayan diğer kesimlerle ayrıştıkları görülmektedir (Binark & Bayraktutan, 2011). Yeni bilişim teknolojilerine erişen ve erişemeyen bireylerin arasındaki bu ayrışma dijital(sayısal) (Prensky, 2009) uçurum olarak adlandırılmaktadır. Dijital uçurum kavramı derin bir eşitsizliği ifade etmektedir. Bireylerin bilgi ve iletişim teknolojilerine sahip olmaması, bu teknolojileri kullanmayı bilmemesi ve bu teknolojinin imkanlarına erişememesi sonucunu doğurmaktadır. Bireylerin teknolojik araçlara erişememesi yalnızca bireysel ekonomilerinden etkilenmemekte, bulunduğu ülkenin bu teknolojilerle etkileşimine bağlı olarak da şekillenmektedir (Kalaycı, 2013). Statista Global Consumer Survey (2018)'de oyun kullanıcılarının gelirlerine yönelik bilgilere yer verilmiştir. 2017 yılı verilerine göre oyuncular arasında düşük gelirli kişilerin oranı %28,8, orta gelirli kişilerin oranı %33,2, yüksek gelirli kişilerin oranı %38,0 olarak bulunmuştur. Bu oranlara bakıldığında da düşük gelirli kişilerin oyunlara erişiminin daha az, yüksek gelirli kişilerin oyunlara daha çok erişiminin olduğu görülmektedir.

Dijital oyunlar, küreselleşme ile bilgi ve iletişimin hızındaki ve çeşitliliğindeki artıştan etkilenerek yeni ekonomi sektörünün bir parçasını oluşturmuştur. Küresel dijital oyun pazarına bakıldığında 2012 yılında 70,6 milyar dolar, 2016 yılında 106,5 milyar dolar, 2017 yılında 121,7 milyar dolar, 2018 yılında ise 137,9 milyar dolar gelir elde edilmiştir (Newzoo, 2018). 2019 yılına gelindiğinde ise 152,1 milyar dolar gelirin elde edildiği görülmektedir. Bu gelirin %45'ini oluşturan mobil, yani tablet ve akıllı telefonlar üzerinden indirilen oyunların geliri 68,5 milyar dolardır. Toplam gelirin %23'ünü oluşturan bilgisayar oyunlarının geliri 35,7 milyar dolar, %32'sini oluşturan konsol oyunlarının geliri ise 47,9 milyar dolardır (Newzoo,2019)

2019 yılı küresel oyun pazarının bölgelere göre gelir durumlarına bakıldığında; Asya ve Pasifik ülkelerinin 72,2 milyar dolar, Avrupa, Orta ve Doğu Afrika ülkelerinin 34,7 milyar, Kuzey Amerika ülkelerinin 39,6 milyar dolar, Latin Amerika'nın 5,6 milyar dolar gelir elde ettiği görülmektedir. Çin tek başına 36,5 milyar gelirele neredeyse Asya kıtasının yarı gelirini, ABD ise 36,9 milyarlık geliriyle neredeyse Kuzey Amerika'nın tüm gelirini oluşturmaktadır (Newzoo, 2019). Oyun pazarından elde edilen gelire göre ilk 10 ülke ve oyun oynayan nüfusun tüm nüfusa oranı şu şekilde sıralanmaktadır: ABD(%53,4), Çin(%45,3), Japonya(%51,9), Kore(%60,7), Almanya(%54,8), İngiltere(%55,2), Fransa(%53,8), Kanada(%56,7), İspanya(%56,5), İtalya(%45,7). Türkiye ise 30,8 milyon oyuncusu ve (URL12) 878 milyon dolarlık geliriyle dünya dijital oyun pazarının on sekizinci sırasında yer almaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

1.2. E-SPOR KAVRAMI

1.2.1. E-Spor Nedir?

Dijitalleşen toplumdaki oyuncuların oynadıkları dijital oyunlar eklenerek e-spor kavramını ortaya çıkarmış ve e-spor dünyanın dört bir tarafındaki birçok kişiyi etkisi altına almıştır. E-spor popülaritesi, oyuncu ve izleyici kitlesi, kazandığı ve kazandırdığı ekonomisi her yıl artmakta olan yeni bir olgudur. Wagner (2007), e-spor'u "insanların bilgi ve iletişim teknolojileri kullanarak zihinsel ve fiziksel yeteneklerini eğittiği ve geliştirdiği spor aktiviteleri alanı" olarak tanımlamaktadır

(Seo, 2013). Bornemark, (2013)'a göre e-spor, bir ekranda oynanan tüm dijital oyunların rekabet içerisinde oynanması şeklinde tanımlanmaktadır. Hamari & Sjöblom, (2017)'e göre e-spor, sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor şeklidir ve basit bir şekilde farklı ligler, turnuvalar tarafından koordine edilen, oyuncuların takımlara ya da çeşitli ticari kuruluşların sponsorluğunu yaptığı spor organizasyonlarına bağlı olduğu rekabetçi video oyunlarını ifade etmektedir. Lee, An, & Lee, (2014)'e göre ise yaratılan e-spor 'gerçeğe benzer sanal bir çevrimiçi ortamda, zihinsel ve fiziksel yetenekler kullanılarak, rekabet barındıran eğlence aktivitesi' olarak tanımlanmaktadır ve ağ oyunlarını içeren çeşitli yarışmaları ve ligleri içermektedir. Kore e-Spor Birliği (The Korean eSports Association KeSPA) e-Sporu sanal dünyada katılımcıların elektronik oyun becerilerini eşleştirerek birbirlerine karşı gerçekleştirdikleri yarışları kazandıkları ya da kaybettikleri, boş zaman aktivitesi olarak tanımlamaktadır (Karhulahti, 2017).

Elektronik spor ya da e-spor, organize video oyunu yarışmaları, siber spor, sanal spor ve rekabetçi oyun olarak da bilinmektedir (Jenny, Mannig, Keiper, & Olrich, 2017). E-spor video oyunlarından oluşmaktadır, ancak her video oyunu spor olarak sınıflandırılmamaktadır. Video oyunlarının spor olarak sayılabilmesi için belirli kurallar, bu kurallara bağlı olacak şekilde örgütlenme ve kazanını ve kaybedeni olan bir yarış gerekmektedir. Weiss (2011) de e-sporu bu bağlamda değerlendirerek, rekabetçi oyunları lig ve turnuvaların çoğunluk tarafından kabul edilmiş kurallarına göre oynamak şeklinde tanımlamaktadır.

E-spor oyuncuları farklı takımlara veya oyunculara karşı kazanmak için bireysel ya da takım halinde yarışmaktadırlar. Dünya çapında ulusal ya da uluslararası olarak düzenlenen yarışmaların düzenlendiği turnuvalar yapılmaktadır. Yarışmaların sonunda dereceye giren oyuncu ya da takımların ödül olarak kazanabilecekleri para ya da oyun içi öğeler bulunmaktadır. Düzenlenen e-spor turnuvaları eleme ya da lig şeklinde iki farklı türde yapılabilmektedir. Lig olarak yapılan turnuvalarda maçlar her hafta gerçekleştirilmekte, eleme şeklinde yapılan turnuvalarda ise takımların karşılıklı oynayabileceği bir yarış takvimi düzenlenmektedir (Akın, 2008). E-sporun popülaritesi arttıkça turnuva sonlarında

verilen ödüllerin miktarı, katılımcı, izleyici ve sponsor sayısı da artmaktadır. İlk e-spor turnuvası olarak kabul edilen “Intergalactic Spacewar Olimpiyatları” 1972 yılında Stanford Üniversitesi’nde Spacewar oyununun oynanmasıyla düzenlenmiştir. Ödül olarak Rolling Stone dergisi aboneliği verilmiş olup, ilk küçük turnuva olarak adını tarihe yazdırmıştır. İlk büyük turnuva ise 10 bin katılımcısı ile 1980 yılında Atari tarafından düzenlenmiş Space Invaders’tir (URL 13). Dergi aboneliği ödülü ile başlayan yarışmalar 2019 yılına gelindiğinde 34 milyon 330 bin dolarlık bir ödül havuzuna ulaşmıştır (URL14).

1.2.2. E-Sporun Tarihçesi

E-spor 1990’ların başında ortaya çıkmaya başlamıştır (Wagner, 2006). Hartmann & Klimmt, (2006)’e göre, e-spor tarihi iki kilit gelişim tarafından şekillenmiştir. Birincisi tüketici okuryazarlığındaki ve bilgisayar oyunlarının popüleritesindeki artış; ikincisi ise internet ve dijital teknolojilerin dinamik gelişimidir (Seo, 2013). Geleneksel spor gibi, e-spor da üniversite kampüslerinde bir varlık oluşturmuş ve kurumsal olarak tanınmış ve statü kazanmıştır.

Organize e-spor etkinlikleri 1980 yılında başlamıştır. İlk büyük video oyun yarışması olan Atari’nin Space Invaders Şampiyonlar Ligi’ne 10,000’den fazla yarışmacı katılmıştır. 1997 itibariyle, Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) gibi çoğu yarı-profesyonel ve profesyonel çevrimiçi oyun ligi şekillenmiştir (Seo, 2013). Güney Kore’de oyun endüstrisi internet altyapısının genişlemesi ve Blizzard Entertainment şirketi tarafından Star Craft isimli oyunun tanıtılmasıyla 1999 yılından itibaren hızlıca büyümeye başlamıştır. Blizzard Entertainment rekabet içerikli oyunları ile önce Kore pazarında sonra da tüm Asya pazarında hüküm sürmüştür (Seo, 2013). Çevrimiçi Oyuncular Derneği(Online Gamers Association)’nin 1999 tarihli bir basın bülteninde e-spor terimini kullanmaya başlamasıyla e-spor terimi yayılmaya başlamıştır (Ayar, 2018). Kore’de e-sporun genç yetişkinler arasındaki popüleritesini artırmak amacıyla yalnızca bilgisayar oyunu içeriklerini yayınlayan birkaç televizyon kanalı açılmıştır (Peichi, 2008). 2000 yılında e-Spor sektörünün profesyonelleşmesi adına önemli bir aşama sağlayan Electronic Sports League kurulmuştur (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). 2008 yılında Uluslararası e-Spor Federasyonu e-sporu bir spor olarak kabul

ettirmek amacıyla faaliyet göstermeye başlamıştır (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). Bir 2011 yılının aralık ayında Liot Games, League of Legends (LoL) e-spor tarihi için yeni bir başlangıç yaratmıştır. Piyasaya sürüldüğü günün henüz yarısında 30.000 oyuncu oyuna kaydolmuştur ve Eylül 2013 itibariyle, toplam çevrimiçi kullanım süresinin %37,19'unu oluşturarak gücünü göstermiştir (Lee, An, & Lee, 2014). Profesyonel bilgisayar oyunlarının kurallarını ve uygulamalarını denetlemek için ulusal (Kore E-spor Birliği gibi) ve uluslararası (Uluslararası E-Spor Federasyonu) yönetim organları kurulmuştur (Seo, 2013).

Akademik yaşamda da e-spor rüzgarı esmiştir. 2014 Temmuz'da Robert Morris Üniversitesi e-sporu Atletizm Bölümü tarafından destekleyip bir çeşitlilik sporu olarak tanıyan ve burs veren ilk üniversite olmuştur. Aynı yılın aralık ayında ise Pikeville Üniversitesi e-Sporu resmi bir üniversite spor takımı yapan ikinci üniversite olmuştur (Jenny, Manning, Keiper, & Olich, 2016); (Funk, Pizzo, & Baker, 2019). Malezya ve Çin'de DOTA2 oyun kursu vermeye başlamış üniversiteler bulunmaktadır (Kocadağ, 2017).

Türkiye'de ise Bahçeşehir Üniversitesi tarafından ulusal ve uluslararası düzeyde e-spor faaliyetlerine katkı sağlamak amacıyla 2016 yılında e-spor organizasyonu kurulmuştur. 2017-2018 eğitim öğretim yılı güz dönemi itibariyle de League of Legends Türkiye Şampiyonluk ve Yükselme liglerinde başarı gösteren öğrencilere e-spor bursu veren ilk üniversite olmuştur (URL15). İstanbul Bilgi Üniversitesi ise "Playerbros" lig turnuvasında birinci olan lise öğrencilerinin, üniversite sınavları sonunda İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi'ni kazanmaları durumunda %100 burs sağlamaktadır (URL 16).

Ayrıca ulusal düzeyde dijital oyunlara ve e-spora yönelik gelişmeler farklı örgütler aracılığıyla desteklenmektedir. Türkiye'de dijital oyun üretimini ve ihracatını artırmak amacıyla politikalar oluşturmak için Yenilikçi Ticaret Platformunu İstişare Kurulu, ODTÜ Teknokent bünyesinde ATOM (Animasyon Teknolojileri Oyun Geliştirme Merkezi) (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008), TOGED, Oyunder gibi kuruluşlar kurulmuştur. 2011 yılında dijital oyun oynayan oyunculara ve takımlara hizmet etmek amacıyla Türk Dijital Oyunları Federasyonu kurulmuştur (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). 2013 yılında Federasyon Gelişen Spor Dalları

Federasyonu yapısına dahil edilmiştir (Ayar, 2018). 2017 yılında League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi ilk e-spor ligi olarak kurulmuştur. Bu ligde yarışan oyunculara Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi lisans alabilme olanağı tanınmıştır (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). 24 Nisan 2018 tarihinde Gençlik ve Spor Bakanlığı, Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) Başkanlığı kurulmuştur. Federasyon, Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinin artmasını, dünyada kabul görmesini sağlamak amacını gütmektedir (URL17). Federasyon, oyunculara lisans vererek, resmi turnuvalarda yarışmalarına olanak sağlayarak, e-spor alanına ilişkin önemli bir adım atmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

1.2.3. E-Sporun Tarafları

E-spor faaliyetlerinin gerçekleştirilebilmesi için iki temel öznenin bulunması gerekmektedir: birincisi oyunun yapılmasını ve meraklılarına sunulmasını sağlayan oyun üreticileri, ikincisi ise üretilen bu oyunları oynayacak oyuncu kitlesi. Ancak zamanla e-sporun gelişmesiyle e-sporun paydaşları da artmıştır. Bu iki öznenin yanı sıra oyun içeriği yayıncıları, bu yayınları izleyen izleyiciler, sponsor firmalar, menajerler, spor kulüpleri, organizatörler ortaya çıkmıştır.

Oyuncular

E-spor oyuncuları oyun oynama davranışları ve hedeflerine göre iki gruba ayrılmaktadır: profesyonel oyuncu (progamer) ve amatör oyuncu (gamer). Profesyonel oyuncular, e-sporu profesyonel olarak yapan, ülkelerindeki veya dünya çapındaki turnuvalarda başarılı olan, dijital oyunlardan gelir elde eden oyuncuları ifade etmektedir. Bu oyuncuların dijital dünyada inşa ettikleri kariyerleri gündelik yaşamlarında da kariyer olarak karşımıza çıkmaktadır (Binark & Bayraktutan, 2011). Amatör oyuncular ise, e-spor turnuvalarına katılmak isteyen ancak e-spora yeni başlamış ya da tam zamanlı olarak oyun oynamayan, boş vakitlerini değerlendirmek amacıyla oynayan oyuncular olarak tanımlanmaktadır. Amatör oyuncuların amatör turnuvalarda kazandıkları başarılar, onları profesyonel turnuvalarda yarışmaya taşımaktadır. Bu yüzden amatör oyuncular profesyonel oyuncu olabilmek için uzun saatler boyu

bilgisayarlarında antrenman yapmaktadırlar. Profesyonel e-spor oyuncularını da kariyerinde iyi bir yere ulaşmak için oynama becerilerini geliştirmek amacıyla sık aralıklarla takım halinde ya da bireysel olarak dijital oyun oynayarak antrenman yapmaktadırlar. E-spor organizasyonlarının profesyonel oyuncuların becerilerini geliştirebilmelerine olanak sağlamak için takımların turnuva gününe kadar antrenman yapabilecekleri, tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri oyun evleri kurdukları görülmektedir (Jonsson, 2018). Bu evlerde oyuncular için ayrı odalar oluşturulmuş, takımın bir arada çalışabilmesine olanak sağlayan teknik sistemler düzenlenmiştir ve uzun saatler boyunca oyun oynayan sporcuların hem motivasyonunun artması hem de uzun saatlerce oturması sonucu oluşabilecek fizyolojik rahatsızlıkların önüne geçmek adına spor yapabilecekleri mekanlar hazırlanmıştır.

E-sporun oyuncu ve izleyici kitlesi, bulunduğu ülkede hakim olan kültürden etkilenmektedir. Kültürel olarak ataerkil bir yapıyı benimsemiş toplumlarda oyuncu ve izleyicilerin hatta oyun içeriği üreticilerinin çoğunlukla erkek olduğu görülmektedir (Lee, 2011); (Kari & Karhulahti, 2016). Bu durum erkek egemen toplumlarda kız çocuklarının küçük yaşlardan beri toplum tarafından erilliğe atfedilen silah, araba gibi oyuncaklardan uzak, bebek ve ev eşyaları gibi kadınların ev ve aileye dair görevlerinin olduğu fikrini besleyen oyuncaklarla büyütülmesi, eğitim öğretime katılımlarının engellenerek bilim dünyasından uzak kalmaları sonucu bilgi ve becerilerini geliştirememeleri, eğitim faaliyetlerine katılmaları durumunda ise teknik alanlardan ziyade kadınlara atfedilmiş işlere yönlendirilmeleri sonucu bu alanlara aktif katılım gösteremedikleri bilinmektedir. E-sporun profesyonel oyuncularının büyük çoğunluğunun erkek olduğu (Jonsson, 2018) ve genellikle yükseköğretim düzeyinde eğitim düzeyinde oldukları görülmektedir (Binark & Bayraktutan, 2011).

E-spor istatistiklerine bakıldığında 1998 yılında dünya çapında 34 aktif oyuncu bulunmaktadır. Yıl içerisinde toplam 9 turnuva gerçekleştirilmiştir ve ödül havuzu 131,700 dolardan oluşmaktadır. 2003 yılına gelindiğinde 923 aktif oyuncu bulunmaktadır. Yıl içerisinde toplam 185 turnuva gerçekleştirilmiştir ve ödül havuzu bir milyonu aşarak, 1,768,372 dolar olmuştur. 2011 yılında 3,759 aktif

oyuncu bulunmaktadır, 1,650 turnuva düzenlenmiştir ve ödül havuzu 10,428,340 olmuştur. 2011 yılından sonra rakamlardaki artış büyük ivme kazanmıştır. 2017 yılında toplam oyuncu sayısı 19,092 olmuş, 4,727 turnuva düzenlenmiş ve ödül havuzu 116,382,599 dolara çıkmıştır. 2019 yılına gelindiğinde toplam oyuncu sayısı 22,547 olmuş, 4,373 turnuva düzenlenmiş ve ödül havuzu 206,906,650 dolara ulaşmıştır (URL18).

TESFED 25 Eylül 2019'da '1. Espor Çalıştayı'nı gerçekleştirmiştir. Çalıştay raporunda Türkiye'de mevcut lisanslı e-sporcu sayısının 63'ü kadın, 844'ü erkek olmak üzere 907 kişiden oluştuğu, 70 tescilli kulübün bulunduğu, 32 milyon kişinin de e-spor oyunlarını oynadığı ve 4 milyon kişinin de e-spora ilişkin farkındalığa sahip olduğu ifade edilmiştir (TESFED, 2019).

İzleyiciler

e-spor oyuncularını ve turnuva düzenleyen organizasyonlar oynanan oyunları, oyun oynanırken video kaydına alarak farklı medya sitelerinde ya da canlı yayın şeklinde izleyici kitlesi ile paylaşabilmektedirler. Bu yayınlar daha çok Twitch ve Youtube platformları üzerinden takip edilmektedir. Yayınların izleyici ile buluşturulduğu büyük platformlardan biri olan Twitch 2011'de piyasaya sürülmüştür ve farklı şirketler tarafından yatırıma açık bir alan haline gelmiştir. Öyle ki 2014 yılında Sochi'de düzenlenen Kış Olimpiyatlarını 800 bin kişi izlerken, aynı yıl gerçekleşen League of Legends Dünya Şampiyonasını 8 milyon kişi izlemiştir (Gül, Kızılırmak, Güler, & Yardı, 2017).

2018 yılında 395 milyon izleyici kitlesine sahip e-spor yayınlarını, 2019 yılında 443 milyon kişi izlemiştir. İzleyenlerin %55 (245 milyon)'i nadiren izleyici, %45 (198 milyon)'i ise hayran izleyicidir. Hayran izleyiciler profesyonel e-spor içeriğini ayda birden daha fazla izleyenleri; nadiren izleyiciler ise profesyonel e-spor içeriğini ayda bir kereden daha az izleyen kişileri temsil etmektedir (Newzoo, 2019).

Sponsorlar

E-sporun bu yükselişine firmalar, şirketler kayıtsız kalmamış, bu alana yatırım yapmaya başlamışlardır. Firmalar e-spor takımları, kulüpleri ile anlaşarak sponsorluk faaliyetleri yürütmektedirler. Bu faaliyetler sayesinde hem kendi markalarını tanıtma olanağı bulmakta hem de e-spor sektörünün gelişmesine katkıda bulunmaktadır. 2015 yılında firmalar sponsorlukları için yaklaşık 230 milyon dolar harcamış bu rakam 2016 yılında 350 milyon dolara, 2017 yılında 516 milyon dolara çıkmıştır (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018). Ülker firması 2016 yılında SuperMassive takımına, 2017 yılında ise Türkiye League of Legends Şampiyonluk Ligi'ne sponsor olmuştur. 2017 yılında sponsorluğa Vestel de dahil olmuştur. GittiGidiyor firması ise Fenerbahçe takımı ile sponsorluk anlaşması yapmıştır (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017).

Spor Kulüpleri

e-spor, geleneksel spor takımları bünyesinde de kendisine yer bulmuştur. İlk olarak Beşiktaş Jimnastik Kulübü 2015 yılında e-spora adım atmıştır. Ayrıca Beşiktaş ilk kez kadın e-spor takımını da kuran kulüp olmuştur (URL19). 2017 yılında Fenerbahçe BJK'yi takip ederek e-spora giriş yapmış, ardından Galatasaray da dahil olmuştur (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017).

1.2.4. Geleneksel Spora Karşı E-Spor

E-sporun geleneksel spor olarak görülüp görülmeyeceği konusunda tartışmalar devam etmektedir. Tartışmalardaki temel sorular e-sporun fiziksel eylemselliğindeki eksikliğe odaklanmaktadır. E-spor fiziksel aktivite içermemesi bakımından kimi taraflarca spor olarak kabul edilmemekte iken, kimi taraflarca fiziksel aktivitenin spor için belirleyici tek unsur olmadığı, satrancın da spor olarak kabul edilmesi doğrultusunda e-sporun da spor olarak kabul edilebileceği düşünülmektedir. Funk, Pizzo, & Baker, (2019)'a göre bir kişinin cumartesi sabahları yaptığı 5 kilometrelik koşu nasıl boş zaman aktivitesi olarak sayılıyorsa; aynı aktivite organize edilmiş bir yerde ve zamanda, kurallar içerisinde spor sayılmaktadır. Dolayısıyla fiziksel aktivite, yapılan eylemi spor olarak tanımlamakta tek başına yeterli değildir. E-sporda da oyuncular boş zaman

aktivitesi olarak oyun oynadığı gibi belirli bir zamanda ve yerde, kuralların belirlendiği rekabet ortamlarında gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde e-spor da spor olarak kabul edilebilmektedir.

E-spor, Asya ülkeleri başta olmak üzere dünya çapında 60'dan fazla ülkede spor olarak tanınmakta ya da kabul edilmektedir (Hamari & Sjöblom, 2017). Brezilya, Çin, Kore ve Bulgaristan gibi ulusal spor yönetim birimleri e-sporu spor olarak kabul ederken; Almanya geleneksel sporu fiziksel aktivite içermesi, fair play, eşit fırsatlar gibi etik değerleri taşıması, açık organizasyonel yapıların varlığı ile tanımlamakta olup, e-sporu bu bağlamda kabul etmemektedir (Hallmann & Giel, 2018). Uluslararası spor birliğinde en yetkili kuruluş olan Sport Accord (2015) sporu 5 kritere göre açıklamaktadır: (1) spor bir rekabet unsuru içermelidir, (2) spor, spora özel olarak entegre edilmiş 'şans' unsurlarına dayanmamalıdır, (3) spor, atletlerin ya da katılımcıların sağlığı ve güvenliği için usulsüz risk yaratmamalıdır, (4) spor hiçbir şekilde hiçbir canlıya zarar vermemelidir, (5) spor tek bir tedarikçi tarafından sağlanan ekipmana bel bağlamamalıdır. Bu bağlamda düşünüldüğünde e-sporda rekabet unsurları bulunmaktadır ve hatta e-spor endüstrisi rekabet üzerine kuruludur (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2016). Ancak e-spor oyunlarındaki başarı, oyun içi performansa dayansa da şans faktörünün de etkisi vardır. E-sporda spordakinin aksine bir uygulayıcı sahibi tarafından idare edilen ticari kaygı güdülen bir oyun esas alınır (Karhulahti, 2017), bu maddeler bakımından ise spordan ayrılmaktadır. Spor türüne bağlı olarak geleneksel sporda kullanılan çok çeşitli araç ve gereçler bulunmaktadır. Örneğin tenis oynamak için top, top kovanı, kort, file, uygun giysi ve ayakkabı gibi araçlara ihtiyaç duyulmaktadır. Tenis oynarken gerekli olan araç ve gereçler yüzme sporu için gerekli ekipmanları sağlayamamakta, yüzme için yeni araç ve gereçlere ihtiyaç duyulmaktadır. E-Sporda ise araç ve gereçler oldukça sınırlıdır. Oyunun oynanabilmesi için eğer masaüstü bilgisayar ile oynanıyorsa bir bilgisayar kasası, monitör, klavye, fare ve hoparlör/kulaklığa ihtiyaç duyulmakta iken dizüstü bilgisayarda bu araçlara bile ihtiyaç duyulmamaktadır. Bu oynama araçları e-spor alanında farklı kategorilerde değerlendirilebilecek birçok oyunda yeni bir araca gereksinim duyulmaksızın kullanılabilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde e-spor da spor olarak kabul edilebilmektedir.

E-Spor pazarı, geleneksel sporlarla benzer pazarlama stratejilerini paylaşmaktadır, ancak e-spor endüstrisinin süregelen konumu için istikrarlı bir kâr yapısı ve kurumsal destek gerekmektedir (Lee, An, & Lee, 2014). Geleneksel spor gibi e-sporda da oyuncular haz ve motivasyon duygusunu yoğun bir biçimde hissetmektedirler (Yıldız, Polat, & Güzel, 2018). İkisinde de oyuncular takımları içinde ait olma hissini deneyimlemektedirler.

1.3. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

1.3.1. Bağımlılık – Davranışsal Bağımlılık

Bağımlılık, kişinin bir maddeyi, hayatında sorunlara neden olmasına rağmen, amacı dışında kullanması ile başlayan, o maddeye zamanla tolerans geliştirmesi sonucu madde miktarındaki artışla seyreden, madde alımını azaltmaya ya da bırakmaya çabaladığında yoksunluk belirtilerinin görüldüğü durumu ifade etmektedir (Toker Uğurlu, Balcı Şengül, & Şengül, 2012). Bağımlılık terimi yıllarca, geleneksel olarak alkol ve çok çeşitli diğer uyuşturucular gibi psikoaktif kimyasalların aşırı ve kontrol edilemeyen kullanımını ifade etmek için kullanılmıştır (Schou Andreassen, ve diğerleri, 2013). Ancak son otuz yıldır yapılan (Jenaro, Flores, Gomez-Vela, Gonzalez-Gil, & Caballo, 2007) belli işlevsiz ama maksatlı davranışların beyin ödül sisteminde tıpkı bağımlılık yapıcı maddelerle aynı oranda değişiklik yapabileceği hipotezini test etmeye yönelik nörobiyolojik, genetik (Lobo & Kennedy, 2006) çalışmalar, yalnızca alkol ve uyuşturucu gibi kimyasalların bağımlılık yapmadığını, yanı sıra kimi davranışların da bağımlılık yapabileceğini ortaya koymuştur. Bazı davranışsal bağımlılıkların kategorize edilmesi ve tanısı hakkında devam eden tartışmalar olsa da, hem klinik hem de biyolojik gerekçelerle davranışsal bağımlılığın oluşumunu destekleyen önemli kanıtlar bulunmuştur (Lobo & Kennedy, 2006).

Davranışsal bağımlılık, kumar, alışveriş, egzersiz, iş, internet, yemek yeme ve seks gibi farklı alanlarda madde tüketimini gerektirmeyen aşırı ödül arayışı davranışlarını ifade etmektedir (Najavits, Lung, Froias, Paull, & Bailey, 2014); (Yau & Potenza, 2015). Bu alanlardaki davranışlara, kötü sonuçlarına rağmen, tekrarlayan ve zorlayıcı bir şekilde katılım, problemleri üzerinde kontrolü

sağlamada zayıflık, problemlı davranıřı güçlü bir řekilde arzulama ya da özleme ve davranıřı gerekleřtirme anında hissedilen haz gibi belirtiler bađımlılıđın göstergelerini oluřturmaktadır (Grant, Brewer, & Potenza, 2006). Olduka ok sayıda davranıřsal bađımlılık tr vardır (Bektař, 2018); patolojik kumar oynama davranıřı, problemlı internet kullanımı, problemlı evrimii oyun oynama, problemlı sosyal medya kullanımı, yangın ıkarma (kundađıllık), alma/hırsızlık, aralıklarla sinir krizi geirme, sa yolma, tırnak yeme, deri koparma/sivilce patlatma, komplsif satın alma, komplsif istifleme, egzersiz/spor bađımlılıđı, eřitli yeme bozuklukları, mkemmel vcut/kas takıntısı, satın alma/alıřveriř bađımlılıđı, estetik ameliyat bađımlılıđı, iř bađımlılıđı, ařk bađımlılıđı, heyecan ve tehlike bađımlılıđı vd.

Birok davranıřsal bađımlılık madde bađımlılıđına benzer özellikler göstermektedir (Grant, Potenza, Wienstein, & Gorelick, 2010). Her iki bađımlılık tr de tipik olarak ergenlik ađında veya gen yetişkinlikte, yařlı eriřkinlere göre daha yüksek oranlarla gözlenen bařlangılara sahiptir (Yau & Potenza, 2015). İki bađımlılıkta da kiři benzer klinik belirtiler göstermektedir: kendisine ve/ya evresine zarar veren bir eylem veya maddeyi arzulamakta, bu arzusuna karři koyamamaktadır; maddeyi kullandıđı ya da davranıřı gerekleřtirdiđi ilk andaki etkiyi elde etmek için daha yüksek seviyede madde almakta ya da o davranıřı gerekleřtirmektedir; maddeden ya da davranıřtan uzak kaldıđında agresyon, huzursuzluk gibi davranıřlar sergilemektedir. Maddeyi elde etmek ya da davranıřı gerekleřtirebilmek için gereken ekonomik geliri elde etmek veya davranıřın sonularıyla bařa ıkabilmek için hırsızlık, zimmete geirme gibi yasadıřı faaliyetlerde bulunabilmektedirler (Grant, Potenza, Wienstein, & Gorelick, 2010). Madde bađımlısı olan kiřilere benzer řekilde davranıřsal bađımlısı kiřilerde yüksek düzeyde drtsellik, bařarısız biliřsel kontrol, karar vermede bozulma, aile ii sorunlar görlmektedir (Wang, ve diđerleri, 2016).

Davranıřsal bađımlılıklar için kriterler oluřturmak, isimlendirmeler yapmak, bu davranıřların varlıklarını tanıma ve tanımlama kapasitemizi artıracaktır (Yau & Potenza, 2015).

Griffiths(2005), davranışsal bağımlılıkların temel bileşenlerini şu şekilde ele almıştır: davranışı gerçekleştirmeden önce gerilme veya uyarılma ve davranışı gerçekleştirme sırasında zevk, memnuniyet veya rahatlama duygularını hissetme, problemlili davranışın duygu, düşünme ve davranışı yönetmesi; değişken ruh hali; önceki etkilerin tekrar hissedilmesi için davranış miktarında artış; davranışı durdurmaya ya da azaltmaya yönelik çabada hoş olmayan hisler; diğer insanlarla ya da kendi içinde çatışma; nüksetmenin (Schou Andreassen, ve diğerleri, 2013) görülmesidir; (Grant, Potenza, Wienstein, & Gorelick, 2010).

Dünya Sağlık Örgütü tarafından geliştirilen International Classification of Diseases (ICD), bu bağımlılıkları incelemek için önemli araçlardan biridir. Davranışsal bağımlılıklara ilişkin tanımlamalar ICD'de zaman içinde gelişim göstermiştir. ICD-10 (2016)'da davranışsal bağımlılıklar V. bölümde Ruhsal ve Davranışsal Bozukluklar başlığı altında yer almıştır. Bu bölümde bulunan Yetişkin Kişiliği ve Davranış Bozuklukları kategorisinde yer alan Alışkanlık ve Dürtü Bozuklukları başlığı altında patolojik kumar oynama, patolojik yangın çıkarma (Pyromania), patolojik çalma (Kleptomania), bir başkasının saçlarını çekme (Trichotillomania), diğer alışkanlık ve dürtü bozuklukları ve belirlenmemiş alışkanlık ve dürtü bozuklukları yer almaktadır (URL20). ICD-11'de ise davranışsal bağımlılıklar, Madde Kullanımı veya Bağımlı Davranış Kaynaklı Bozukluklar başlığı altında yer alan Bağımlılık Davranışları Kaynaklı Bozukluklar bölümünde yer almaktadır. Bu bölüm içerisinde ise kumar oynama bozukluğu, oyun oynama bozukluğu, bağımlılık davranışları kaynaklı diğer belirli bozukluklar ve bağımlılık davranışları kaynaklı belirlenmemiş bozukluklar kategorileri yer almaktadır. Kumar oynama ve oyun oynama bozukluklarının ikisi de çevrimiçi ve çevrimdışı olmak üzere iki farklı kategoride tanımlanmıştır(URL21).

Alanda kullanılabilir önemli bir diğer kaynak ise Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından geliştirilen Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)'tir. DSM'de de bağımlılığın kavramsallaştırılması yıllar içinde değişim göstermiştir (James & Tunney, 2017). 1980'lerde farklı bir tür bozukluk haline gelmeden önce bağımlılığın kişilik bozukluklarından ortaya çıktığı düşünülmüştür. İlk DSM (APA,1952), alkol ve uyuşturucu bağımlılığını 'Sosyopat Kişilik

Bozukluğu' kategorisinde diğer antisosyal ve sapkın davranışların ikincil tanısı olarak kabul etmiştir. DSM II'de (APA, 1968), alkol ve uyuşturucu bağımlılığının ikisi de Kişilik ve Psikotik Olmayan Bozukluklar kategorisinde birincil tanıda yer almıştır. Günümüzdeki kavramsallaştırma, DSM III(APA,1987) ile ortaya çıkmıştır. Bağımlılıklar kişilik bozukluklarından ayrılarak, Psikoaktif Madde Nedenli Organik Ruhsal Bozukluklar altındaki Eksen 1'de değerlendirilmeye başlanmıştır. DSM III Aksi Belirtilmeyen Dürtü Kontrol Bozuklukları bölümünde hırsızlık (kleptomania), yangın çıkarma (pyromania), aralıklı ve izole edilmiş taşkınlık bozuklukları gibi bozuklukların yanı sıra patolojik kumar oynama da yer almıştır (Yau & Potenza, 2015); (Konkolöy Thege, Woodin, Hodgins, & Williams, 2015). DSM IV (APA,2000) de madde bağımlılığını kişilik bozukluklarıyla ayırarak, 'Maddeyle İlişkili Bozukluklar' kategorisi altında almıştır. DSM V (APA, 2013)'te Kumar Oynama Bozukluğu ilk davranışsal bağımlılık olarak ele alınmıştır (James & Tunney, 2017). 'Maddeyle İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları' kategorisinde Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar başlığı altında, aşırı video oyunu oynama, porno izleme, aşırı egzersiz yapma, alışveriş yapma, bronzlaşma ve çalma (kleptomania) gibi davranışsal bağımlılıklar tartışılmaktadır (Demetrovics & Griffiths, 2012); (Robbins & Clark, 2015). Dijital oyun oynama bozukluğu, DSM V'in ileri araştırmaların gerekli olduğu durumların sınıflandırıldığı üçüncü ekinde yer almaktadır (Konkolöy Thege, Woodin, Hodgins, & Williams, 2015). Ancak patolojik kumar oynamanın yer aldığı kategoriye eklenmek üzere sırada beklemektedir (James & Tunney, 2017); (Robbins & Clark, 2015). Davranışsal bağımlılıklar DSM'de tartışılmaktadır ancak henüz davranışsal bağımlılık kavramı tanılar arasında yer almamaktadır (Eryılmaz & Deniz, 2019).

1.3.2. Oyun Oynama Bağımlılığı

İnternet oyun oynama bozukluğu, sosyal, duygusal, ekonomik olumsuz sonuçlarına rağmen, kişinin oyunları aşırı bir şekilde oynama arzusunu kontrol etmede başarısızlık olarak tanımlanmaktadır (Wang, ve diğerleri, 2016); (Yalçın İrmak & Erdoğan, 2015). Oyun bağımlılığı kavramı araştırmacılar tarafından, internet vasıtasıyla oynanması dolayısıyla, internet bağımlılığı kavramı içerisinde ele alınmaktadır (Öztürk, Ögel, Evren, & Bilici, 2019); (Savcı & Aysan, 2017).

İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, internet oyun oynama bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, seks bağımlılığı gibi farklı bağımlılık türlerini tek bir çatı altında sınıflandırmaktadır. Ancak bu türlerin internet bağımlılığı başlığından sıyrılıp, kendi içerisinde daha detaylı olarak tanımlanması ve değerlendirilmesi, bu bağımlılıkların anlaşılmasında önem taşımaktadır.

DSM V'in 3. ekinde de oyun bağımlılığı internet oyun oynama bozukluğu kavramı ile yer almaktadır. Bu önemli bir ilerlemeyi temsil etse de, problemlili internet kullanımı ve problemlili oyun oynama davranışının birleştirilmesi yararsız olabilmektedir. Bu durumla ilgili boşluklar oyunla ilgili olmayan internet kullanımı veya internet kullanımıyla ilgili olmayan problemlili oyun oynama davranışlarında görülebilmektedir (Yau & Potenza, 2015). Oyunların oynanma biçimlerine bakıldığında; dijital oyunlar, internetten indirilip, internete bağlanarak oynanan oyunlar; internetten indirilip, internete bağlanmaksızın oynanabilen oyunlar; internetten indirilmeyen ama internete bağlanarak oynanan oyunlar; internetten indirilmeyen ve internete bağlanmaksızın oynanabilen oyunlar olarak dörde ayrılabilir. Bu bağlamda oyun bağımlılığı kriterlerinin, interneti kapsayıp kapsamaması önem taşımaktadır. Oyun oynama esnasında internet gerektiren oyunlar, internete bağlanmayı gerektirmeyen oyunlara kıyasla daha farklı özellikler taşımaktadır. İnternete bağlanarak oynanan oyunlar, oyun içindeki diğer oyuncularla aktif olarak iletişim kurmaya olanak sağlamaktadır, ayrıca oyun yazılımı güncellendiğinde, oyuncu internete bağlı olduğu her an oyunu güncelleyerek diğer oyuncularla aynı olanaklara erişebilmektedir, bu durumlarda internet, oyuncunun rekabet duygusunu tetiklemektedir. Oyuncunun oyun içerisinde internet ağıyla erişim sağlayarak edindiği arkadaşları, oyuncunun oyunda kalmasını, oyun dışında da oyunu düşünmesini etkileyen, yani oyun bağımlılığı ölçütlerinden birini oluşturan önem atfetmeyi ifade eden, faktörlerden birini oluşturmaktadır.

Oyun oynama, el-göz koordinasyonu sağlama, odaklanma becerisini geliştirme gibi yararlılara (Kanat, 2019) sahip olsa da, oyun oynama davranışının kişinin yaşamı üzerine olumsuz etkileri, oyun oynama bağımlılığını açıklamamıza yardımcı olmaktadır. Kimyasal bağımlılıklarda, kimyasalları kullanan kişilerin

bağımlı olacakları rahatlıkla söylenebilirken, oyun oynama davranışının oyun oynayan her kişide bağımlılık yapacağını söylemek oldukça zordur (Bektaş, 2018). Kişi günde 14 saat oyun oynasa bile, eğer oyun oynama davranışı, yaşamında olumsuz sonuçlara yol açmıyorsa, bu davranışının bağımlılık olarak değerlendirilmeyeceği söylenebilmektedir (Weinstein, 2010). Bireylerin oyun oynama davranışları, kişiye zarar veriyorsa “patolojik” olarak tanımlanmakta; normalden anlamlı bir biçimde olumsuz sonuçlara yol açıyorsa “problemlili kullanım” olarak tanımlanmaktadır (Griffths, 2005); (Macit, 2018). Kuss & Griffiths, (2012) de bağımlılık kavramının, aşırı oyun oynama davranışının negatif sonuçları görüldüğünde uygun olacağını öne sürmüşlerdir. Oyun oynama davranışının sonuçlarına göre değerlendirilen bağımlılık kavramına ilişkin çeşitli tartışmalar mevcuttur. Eui Jun Jeong, Dan J. Kim, & Dong Min Lee, (2017), gerçekten bağımlı olan kişi sayısının az olduğunu vurgulayarak, bağımlılık kavramı yerine, ‘öz-düzenlemede eksiklik’ kavramının uygun olacağını belirtmişlerdir.

Oyun bağımlılığı hakkında yapılan çalışmalara bakıldığında, oyun bağımlılığı kavramının, oyun oynama bozukluğu, problemlili oyun oynama, internette oyun oynama bozukluğu, oyunların aşırı kullanımı, patolojik oyun oynama, dijital oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı, aşırı bilgisayar oyunu oynama, obsesif, kompulsif oyun oynama gibi kavramlarla eş olarak kullandığı görülmektedir (Eryılmaz & Deniz, 2019); (Konkolý Thege, Woodin, Hodgins, & Williams, 2015); (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015); (Gentile, 2009), (Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007); (Charlton & Danforth, 2007).

Oyun oynama bağımlılığına ilişkin tanılama kriterleri zaman içerisinde değişim ve gelişim göstermiştir. Genellikle DSM(2005-2013) ve ICD-10’de yer alan patolojik kumar oynama kriterleri, oyun bağımlılığını tanımlamak için kullanılmıştır (Charlton & Danforth, 2007); (Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007) ; (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015). Alanda öncü çalışmalar yürüten Griffiths (2005) de DSM’deki patolojik kumar oynama kriterlerinden yararlanarak 6 maddeli oyun oynama bağımlılığı tanı kriterleri oluşturmuştur. Bunlar:

1. **Önem atfetme:** oyun oynamak oyuncunun yaşamında önemli bir yer tutmaktadır ve duygu, düşünce ve davranışlarında büyük rol oynamaktadır. Oyuncunun zihni genellikle başka şeyler yerine oyunlarla meşguldür, okul veya işle ilgili sorumlulukları görmezden gelmekte, yapılacak işlerin son tarihlerini kaçırmakta, yalnızca yaşamının merkezindeki oyuna odaklanmaktadır. Bağımlılık süreci ilerledikçe, oyuncu, sosyal ilişkilere daha az ilgi duymaktadır.
2. **Duygu durum değişikliği:** bu kavram oyuncunun oyun sırasındaki öznel deneyimlerini ve duygularını ifade etmektedir. Örneğin oyun oynarken heyecanlanmakta ya da sakinleşmektedir.
3. **Tolerans:** oyuncu, oyun oynarken elde ettiği duyguyu her oyun oynayışında sürdürmek için oynamaya harcadığı zamanı uzatmaktadır. Oyun oynamaya harcanan sürenin artması, oyuncunun bağımlı olması sürecini hızlandıran etmenlerden birini oluşturmaktadır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015).
4. **Yoksunluk:** Oyunu oynamadığı ya da internetin kesilmesi, elektriğin gitmesi, oyun araçlarının bozulması gibi oyun oynamanın aniden kesildiği anlarda oyuncuda ortaya çıkan olumsuz duygu, düşünce ve davranışlardır. Oyuncu oynamasına engel olan sebeplere karşı yoğun bir biçimde öfke ve şiddet duyabilmektedir.
5. **Nüksetme:** oyuncu oyun oynamayı bırakmak için çaba harcamaktadır, ancak bu çabaları başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Yoksunluk duyguları bu süreçte görülebilmektedir.
6. **Sorunlar:** oyun oynamaya devam etme davranışı, oyuncunun işini kaybetmesine, okulda başarısız olmasına, eşi/kız-erkek arkadaşı ile ayrılmasına, kişisel hijyenini ihmal etmesine, yemek yemeyi ve uyumayı ertelemesine neden olmaktadır.

Oyun bağımlılığına yönelik ilk kilometre taşı 2013 yılında DSM V'te 'İnternet Oyun Oynama Bozukluğu'na yönelik 9 kriterinin oluşturulmasıyla atılmıştır. Bu 9 kriter:

(Tanı koyma ancak son 12 ayda 9 kriterden en az 5'inin karşılanması şartıyla gerçekleştirilebilir.)

- 1.Oyun üzerine aşırı kafa yorma (geçmişteki oyun oynanan anları tekrar yaşama ya da sonra oynayacağı oyunu bekleme, kişinin yaşamında oyun oynamanın en temel eylem olması)
- 2.Oyun oynamadığında anksiyete, irritabilite ya da üzüntü gibi yoksunluk belirtilerini yaşama
- 3.Tolerans (internette oyun oynamaya harcadığı vakti daha da artırma ihtiyacı hissetme)
- 4.Oyun oynamayı azaltma/kontrol altına alma ya da oynamayı bırakma girişimlerinin başarısızlıkla sonuçlanması
- 5.Oyun için diğer aktivitelerden vazgeçme
- 6.Oyun oynamanın yol açtığı psikososyal sorunları görmesine rağmen oyun oynamayı sürdürme
- 7.Oyun oynama davranışı hakkında terapistine, aile üyelerine ya da başkalarına yalan söyleme
- 8.Umutsuzluk, suçluluk, kaygı gibi olumsuz duygu durumundan kurtulmak için oynama
- 9.Aşırı oyun oynama davranışı yüzünden önemli bir ilişkisini, işini, eğitimini ya da mesleği ile ilgili fırsatları tehlikeye atma ya da kaybetme (APA,2013).

İkinci kilometre taşı ise oyun bağımlılığının 2016 yılında ICD 11’de ele alınmasıyla atılmıştır. ICD 11’de oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi (yani internet üzerinden) veya çevrimdışı şeklinde, kalıcı veya tekrarlayan bir oyun oynama (dijital oyun veya video oyunu) davranışını ifade etmektedir. Oyun oynama üzerindeki kontrol bozukluğu (başlama, sıklık, yoğunluk, süre, sonlandırma, kapsam), oyun oynamaya, yaşamdaki diğer alanlardan ve eylemlerden daha fazla öncelik verme ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamaya devam etme ya da oynamayı artırma ile kendini göstermektedir(URL22).

Üçüncü kilometre taşı ise 25 Mayıs 2019'da 72. Dünya Sağlık Asamblesi'nde oyun bağımlılığının tartışılması ile atılmıştır. DSÖ'ye göre oyun bağımlılığı, eylem üzerindeki bozulmuş kontrolü, oyunun diğer ilgi alanlarına ve günlük aktivitelere göre öncelik kazanmasını ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamaya devam etme veya oyun oynamada artış ile karakterize sorunlu bir davranışı ifade etmektedir. DSÖ ayrıca oyun bağımlılığı semptomlarının 12 aylık bir zaman diliminde değerlendirilmesi gerektiğini, kişisel, ailevi, sosyal, akademik, mesleki ve/ya diğer alanlarda önemli sorunlara yol açtığını belirtmektedir (Pontes & Griffiths, 2019).

1.3.3. Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı

Dijital oyun endüstrisi yıldan yıla büyümekte, peşi sıra oyunun problemlili kullanımı ve oyun oynama bağımlılığı oranları da artmaktadır (Eryılmaz & Deniz, 2019). 2019 yılı itibariyle dünyada 1,717.9 milyon oyuncu bulunmaktadır. Dijital oyunlar daha çok çocuklar, ergenler ve gençler tarafından kabul görmektedir (Ekinci, Yalçın, & Soyer, 2017), ancak orta yetişkinlikteki ve geç yetişkinlikteki kişilerin de dikkatini çekmektedir (Kanat, 2019). Ayrıca yapılan araştırmalar, erkeklerin kadınlara göre oyun bağımlılığına daha eğilimli olduğunu ortaya koymuştur (Chiu, Lee, & Huang, 2004); (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004); (Greenberg, Sherry, Lachan, Lucas, & Holmstrom, 2010); (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015); (Wang, ve diğerleri, 2014); (Vadlin, Aslund, Hellström, & Nillson, 2016); (Ayhan & Köseliören, 2019). Bu durum erkek ve kadınlara atfedilen toplumsal cinsiyet rolleriyle açıklanabilmektedir. Erkekler daha çok silah, araba gibi oyuncaklarla büyütülürken, kız çocuklar güzel bebekler, ev eşyaları ile büyütülmektedir. Bu da erkeklerin neden daha çok oyun oynadığı, kadınların ise neden daha çok sosyal medya uygulamaları ile vakit geçirdiklerini (Kanat, 2019) açıklamaya yardımcı olmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı yaygınlığı üzerine yapılan çalışmalar dünya çapında bağımlılık oranının %0,3 ve %27,5 arasında değiştiğini ortaya koymuştur (Zheng, ve diğerleri, 2019). Bu oran en çok Asya'da yüksek bulunmaktadır (Yu & Cho, 2016); (Susumu, ve diğerleri, 2017). Tayvan'da oyun bağımlılığı oranının yaklaşık %46 olduğu tahmin edilmektedir (Wan & Chio, 2006); (Bargeron &

Hormes, 2017). Çin'de ise oyun oynama bağımlılığı %10,8'dir (Lam & Peng, 2010). Gentile & Gentile, (2008) Singapur'da 3034 okul çağındaki çocukla yapılan araştırmada, çocukların %9'unun oyun bağımlısı olduğunu bulunmuştur (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012). Çin, Tayvan ve Güney Kore'de oyun bağımlılığı halk sağlığı sorunu olarak görülmektedir (Lin, Ko, & Wu, 2011). 8-18 yaş arası Amerikalı gençlerle yapılan geniş çaplı bir araştırma, gençlerin %88'inin düzenli biçiminde dijital oyun oynadığını, %8'inin patolojik örüntüler gösterdiğini ortaya koymuştur (Altıntaş, Karaca, Hullaert, & Tassi, 2019). Bir diğer çalışmada oyun bağımlılığı kriterlerini karşılayan Amerikalı ergenlerin oranının %8,5 olduğu bulunmuştur (Gentile, 2009). Hollanda'da oyun bağımlılığı oranları %1,9 ile %2,3 arasında değişmektedir (Lemmens, Valkenburg, Peter, 2009). Brunborg vd. (2013), Norveçli ergenlerin %4,2'sinin bağımlı oyuncu olduğunu, %12,9'unun oyun oynama davranışlarının problematik sonuçlara yol açtığını, %4,9'unun oyunlara bağlı olduğunu ortaya koymuştur (Thoresen Wittek, ve diğerleri, 2016). 2500 katılımcı ile yapılan bir diğer araştırmada ise oyun bağımlılığı oranı %0,6 ve problemlili sonuçlara yol açan oyun oynama davranışının %4,1 olduğu bulunmuştur (Mentzoni, ve diğerleri, 2011).

Lemmens, Valkenburg, Peter, (2009) tarafından geliştirilen Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Game Addiction Scale)'in kullanılarak yapıldığı araştırmalar Norveçli katılımcıların %0,6'sının tüm kriterleri karşıladığını ve bağımlı olarak tanımlanabileceğini ortaya koymuştur (Festl, Scharrow, & Quandt, 2012).

Türkiye'de ise oyun bağımlılığı yaygınlığına ilişkin çalışmalardan şu oranlar elde edilmiştir: 865 ergenle yapılan bir araştırmada bağımlı oyuncuların oranı %28,8 olarak bulunmuştur (Denizci Nazlıgöl & Yılmaz, 2019). Ayhan & Köselören, (2019), 840 lise öğrencisi ile yaptığı araştırmada öğrencilerin %1,8'inin bağımlı olduklarını bulmuştur.

1.3.4. Oyun Bağımlılığının Nedenleri

Bağımlılık diğer sorunlar gibi yalnızca bireyin ya da yalnızca bireyi etkileyen çevrenin tek başına rol aldığı bir sorun değildir. Bağımlı bireyin bireysel yapısı ve çevresel unsurlar bağımlılıkta birbirlerine eşlik eden öğelerdir (Lobo & Kennedy,

2006). Bu bağlamda oyun oynama bağımlılığı da kişilerin oynama motivasyonlarından, kişilik özelliklerinden, oyunun yapısal karakteristiklerinden, kültürel ve sosyal faktörlerden etkilenmektedir (Eui Jun Jeong, Dan J. Kim, & Dong Min Lee, 2017). Oyun oynama bağımlılığı bu faktörleri kavramsallaştıracak biçimde, içsel etmenler ve dışsal etmenler olarak iki kategoriye ayrılarak ele alınabilmektedir (Eryılmaz & Deniz, 2019).

1.3.4.1. İçsel Etmenler

Yetersiz özdüzenleme: Özdenetim eksikliği bireyin işlerinde umursamaz, verimsiz, işlerini tam anlamıyla yapamayan, dağınık olmaya meyilli davranışlarını ifade etmektedir. Birey kendine koyduğu hedefleri bir disiplin için gerçekleştirememekte, günlük yaşamın sorumluluklarını yerine getirmede başarısız olmaktadır. Bireylerin oyun oynamaya eğilimli olmaları günlük yaşamlarındaki bu sorumluluklardan kaçma yolu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Durak Batıgün & Kılıç, (2011)'in üniversite öğrencileri ile yaptığı bir araştırmada ise özdenetim eksikliği gösteren bireylerin, bu özellikleri sebebiyle sosyal destek alamadığı, sosyal destek alamaması dolayısıyla da internet kullanımına yöneldiklerini ve bağımlılığa yatkın oldukları bulunmuştur.

Cinsiyet: Dijital oyun oynayan erkeklerin sayısının kadın oyunculara göre daha fazla olduğu, erkek oyuncuların kadınlara göre daha sıklıkla oyun oynadığı, rekabet duygusu arayışında ve yarış yapma isteği içinde olduğu ortaya koyulmuştur (McClure & Mears, 1984). Bireyleri oyun oynamaya yönlendiren sebeplerden birisinin bireylerin sorunlardan kaçma istekleri olduğu bilinmektedir.

Kadınlar, sorunlarla karşılaştıklarında erkeklere göre sosyal destek mekanizmalarını daha çok kullanmakta iken erkekler sorunlarla karşılaştıklarında internet bağımlılığına yol açacak davranışlarda bulunabilmektedirler (Wang, Sheng, & Wang, 2019).

Yaş: TÜİK, her yıl gerçekleştirmekte olduğu Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasına 2013 yılında ilk kez 06-15 yaş grubu çocuklarını da eklemiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocukların yarısı (%50,8)'i internet

kullanmaktadır. İnternet kullanan çocukların haftalık ortalama kullanım süreleri incelendiğinde %38,2'sinin iki saate kadar, %47,4'ünün 3 ila 10 saat arasında, %11,8'inin 11 ila 24 saat arasında, %2,6'sının ise 24 saatin üzerinde internet kullandıkları ortaya konulmuştur (URL23). Çocukların internet kullanım amaçları ise şu şekilde sıralanmıştır: %84,8 ödev yapma, %79,5 oyun oynama, %56,7 bilgi arama, %53,5 sosyal medya ağlarına katılım (URL24). Yapılan araştırmada çocukların interneti ödev yapmak amacıyla kullandığı ifade edilse de araştırmadan sonra geçen altı yıl içerisinde çocukların teknolojik araç ve gereçlere erişimi, kullanım amaçları değişmiştir.

Ergenlik, hızlı psikolojik değişimlerin yaşandığı, kişinin kimliğini aradığı bir dönemdir. Bu dönemdeki bireylerde gelişimsel krizler ve davranış sorunları görülebilmektedir (Liu, Fang, Zhou, Zhang, & Deng , 2013); (Shek & Yu, 2016). Bu davranış sorunlarından birisini oyun oynama bağımlılığı oluşturmaktadır (Huang, Hu, Ni, Qin, & Lü, 2019). Oyun oynama bağımlılığı ergenlerde akademik başarıda düşüş, sosyalleşmede sorunlar, artan psikosomatik sendromlar gibi maladaptif sorunlara yol açmaktadır (Adams, ve diğerleri, 2019).

Civan Kemiksiz, (2019)'in 1375 e-spor oyuncusu ile yaptığı araştırmada, katılımcıların yaş grupları ele alındığında ilk sırada 18-22 yaşındaki gençlerin (%40,9) yer aldığı, ikinci sırada ise 15-18 yaşındaki çocukların (%31,7) yer aldığı ifade edilmiştir. Demir, (2018)'in 117 e-sporcu ile yaptığı bir araştırmada, katılımcıların çoğunluğu (%64,26), 17-23 yaş grubunda bulunmaktadır. 18-29 yaş aralığında ele alınan genç yetişkinlik, değişim ve keşif zamanıdır. Ancak aynı zamanda genelde bağımlılıkların özelde de internetle ilişkili bağımlılıkların gelişiminde kritik bir dönemdir (Adams, ve diğerleri, 2019).

Yalnızlık: Yalnızlık kişinin yaşamında arkadaşının, dostunun yokluğundan dolayı mutsuz ve rahatsız edici hissi ifade etmektedir (Jeong, Kim, & Lee, 2017) ve dijital oyunlara aşırı bağlılıkla kuvvetli bir şekilde ilişkilendirilmektedir. Yalnızlık, düşünülenin aksine yaşlılıktan çok genç yaşlarda daha sık biçimde karşılaşılan bir olgudur (Gürkan, Karaman, & Minaz, 2018). Özellikle toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında, genç erkeklerin duygu ve düşüncelerini rahatça ifade edememeleri sonucu kendilerini daha yalnız hissettikleri de belirtilmektedir (İmamoğlu &

Yasak-Gültekin, 1993). Weiss, yalnızlığı iki boyutta değerlendirmektedir. Birinci boyut, duygusal yalnızlıktır ve aile, eş, sevgili ilişkilerinin eksikliğini ifade etmektedir. İkinci boyut ise sosyal yalnızlıktır ve arkadaş, komşu ve iş arkadaşlıkları ile kurulan ilişkilerin eksikliğini ifade etmektedir (Çeçen, 2007). Yalnızlık ile başa çıkmada yararlanılan eylemler önem taşımaktadır. Moore ve Schultz (1983); Woodward ve Frank (1988); Roscoe ve Skomski (1989) yaptıkları çalışmalarda yalnızlık çeken gençlerin, yalnızlıklarını gidermek için televizyon izleme, müzik dinleme, spor yapma, kitap okuma, kendini meşgul etme gibi farklı eylemlerde bulduklarını ortaya koymuşlardır (Eskin, 2000). Ancak yalnızlık ile başa çıkmada olumlu katkıları olan eylemlerde bulunanların yanı sıra olumsuz sonuçlara yol açabilecek eylemlerde bulunan gençler de vardır. Bu olumsuz davranışlar çoğunlukla, yalnızlıktan kurtulmak için internete girme, oyun oynamayı içermektedir. Gürkan, Karaman, & Minaz, (2018) lise ve üniversite öğrencileriyle yaptığı araştırmalarında, öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin arttıkça, dijital oyun bağımlılıklarının da arttığını ortaya koymuşlardır.

Yalnızlık oyun oynama davranışının hem sebebini hem sonucunu oluşturması bakımından iki farklı boyutta ele alınabilir. Oyun oynayan çocuk ve gençler, oyun içerisinde yer alan şiddet içerikli davranışları ve ifadeleri benimseyerek bunları günlük yaşamında çevresine yansıtılabilmektedir. Bu durum da sosyal çevresindeki kişilerin, oyuncudan uzaklaşmasına sebep olmaktadır. Ayrıca oyun oynayan çocuk ve gençler, sanal dünyanın içinde kaybolarak, gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerden uzak kalmakta, arkadaşlıklarını kaybetmekte, çoğunlukla sanal dünyada oyun amaçları doğrultusunda edindiği arkadaşları ile iletişimde kalmaktadır.

Ancak günümüzde internetin ve dijital oyunların bireyler tarafından kabul edilmesi, sıklıkla kullanılması, bireylerin arkadaşlık ilişkilerini sanal dünyada kurmalarına da yol açmıştır. Dijital oyunların çevrimiçi özelliği sayesinde bireyler bir takım içerisine girerek farklı birçok ülkeden oyuncularla arkadaşlık kurabilmektedir. Bireyler, gerçek yaşamındaki yalnızlığı dijital dünyadaki arkadaşlıklarıyla giderir hale gelmiştir.

1.3.4.2 Dışsal Etmenler

Aile faktörü: Bireyler genellikle bir aile içerisinde, doğmakta ve büyümektedirler. Aileyi oluşturan üyeler ve üyeler arasındaki ilişkiler bireyler üzerinde biyo-psiko-sosyal boyutta birçok etkiye sahiptir. Aile içerisindeki ilişki ve etkileşim sağlıklı gerçekleşmiyorsa bireylerin de psikososyal sağlığının tam olduğunu söylemek olanaklı değildir. Birey aile içi sorunları çözmek için sosyal destek arayışına yönelebileceği, sorun çözme becerilerini kullanabileceği gibi işlevsel olmayan eylemlerde bulunmaya da yönelebilmektedir.

Gençler için ailelerinden algıladıkları duygu ve düşünceler önem taşımaktadır. Bu nedenle aile içerisinde gençler için tatmin edici olmayan durumların yaşanması, gençlerin karşılaştıkları stresten kurtulmak amacıyla internete ya da dijital oyunlara yönelmesine neden olmaktadır (Charlie, HyeKyung, & Khoo, 2011). Yalnızca ebeveynler arasındaki sorunlar değil ebeveynler ve çocuklar arasında yaşanan sorunlar da gençlerin oyun bağımlısı olmasına yol açan faktörlerdendir. Ebeveyn-çocuk çatışması yaşayan ergenler madde kullanmakta, antisosyal davranışlar göstermekteyken; ailesi ile olumlu ilişkilere sahip ergenler daha iyi sosyal yeterlik ve daha az davranışsal sorunlar göstermektedir (Huang, Hu, Ni, Qin, & Lü, 2019).

Charlie, HyeKyung, & Khoo, (2011)'nin yaptığı boylamsal bir araştırmada oyun bağımlısı olan gençlerin zayıf aile ilişkilerine sahip oldukları bulunmuştur. Ayrıca araştırmada oyuncuların babalarından çok anneleri ile daha yakın oldukları da ortaya konulmuştur. Bu durumun annenin aile içerisindeki rolünden kaynaklandığı söylenebilir. McClure & Mears, (1984)'in yaptıkları bir araştırmada lise çağındaki ergenlerin %15'inin baskılardan kaçmak için oyun oynadıklarını ortaya koymuşlardır (Tejeiro Salguero & Bersabe Moran, 2002).

Aile içi ilişki ve etkileşimin, her bir üyeyi etkilediği gibi, her bir üye de aile yapısını etkilemektedir. Sağlıklı olmayan bir üye tüm aile üzerinde ve yanı sıra ailenin işlevleri üzerinde etkiye sahiptir (Bowles & Kingston, 1998). Bu bağlamda farklı sebeplerle problemlili oyun oynama davranışı olan gencin bireysel sorunları aileyi de etkileyecektir.

Sosyal çevre faktörleri: Oyun oynama davranışı gençler arasında birbirlerinden görme ya da doğrudan deneyimleme yoluyla öğrenilebilmektedir. Gençlerin arkadaş çevresi, içinde buldukları toplumun kültürü ve medya oyun oynama davranışının öğrenilmesi ve yaygınlaşmasında önemli kaynaklardır. Oyun oynama davranışı gençler için yeni arkadaş gruplarına girerek sosyalleşmenin ilk unsuru olabilmekte, oyunlar üzerinden popülerlik ve/ya para kazanan diğer gençleri görerek başarılı bir oyuncu olmak isteyebilmektedir. Oyun oynama davranışı aynı zamanda gençlerin sorunlarla başa çıkmalarında kullandıkları yöntemlerden biri haline gelmektedir. Sorunlarla başa çıkma, öz yeterlilik becerisine sahip olmayan bireyler oyunu, sorun çözme yöntemlerinden biri olarak kullanmaktadır.

Oyunla ilişkili faktörler: Oyunlara harcanan zaman ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır (Triberti, ve diğerleri, 2018). Oyun bağımlılığının çok oyunculu oyunlarda (MMOPRG) daha çok görüldüğü göze çarpmaktadır (Festl, Scharow, & Quandt, 2012). Bu türdeki oyunları oynayan oyuncularla ve diğer türlerdeki oyunları oynayan oyuncuların karşılaştırıldığı bir araştırmada, MMOPRG türünde oyun oynayan oyuncuların haftada 21-40 saat oyun oynarken, diğer oyun türlerini oynayan oyuncuların haftada 1-2 ya da 3-6 saat oyun oynadıkları ortaya konulmuştur (Ng & Wiemer-Hasting, 2005). Ancak bu, uzun süre oyun oynamanın tek başına bağımlılığa yol açacağı anlamına gelmemektedir (Triberti, ve diğerleri, 2018). Oyuncular dijital oyunlara karşı derin bir tutku ve bağlılık geliştirebilirler, uzun saatlerce oyun oynayabilirler fakat günlük yaşamlarında oyun oynama davranışlarından kaynaklanan olumsuz sonuçlarla karşılaşmadıklarında bağımlı oldukları söylenememektedir (Griffiths, 2010). Ögel (2012) ve Van Rooij ve ark. (2011) oyunlara harcanan zamanın bağımlılık sürecini hızlandırabileceğini ve bağımlılık semptomlarının gelişimini destekleyebileceğini; ancak, tek tanısıl kriter olarak düşünülmemesi gerektiğini ortaya koymuşlardır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2015).

Oyunlardaki ödül sistemi oyuncuların bağımlılıkları üzerinde önemli etkiye unsurlardan biridir. Ayrıca oyun içerisindeki karakter ile oyuncunun kendi kimliğini

eşleştirmesi de oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerden birini oluşturmaktadır (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012).

1.4. ALGILANAN SOSYAL DESTEK

Sosyal destek, bireyin olumsuz yaşamsal olaylarda, arkadaşları, aile üyeleri, komşuları gibi çevresindeki kişiler tarafından yapılan sosyal ve psikolojik yardımı ifade etmektedir (Yılmaz, Yılmaz, & Karaca, 2008). İnsanlar sosyal bir varlık olmaları dolayısıyla yaşadıkları toplumdan etkilenmekte ve onları etkilemektedir. Birey bu bağlar içerisinde içsel ya da dışsal sebeplerden dolayı sorunlarla karşılaşabilmektedir. Karşılaştığı bu sorunları ortadan kaldırmak amacıyla farklı çözümler aramakta, sıklıkla en yakınında yer alan aile üyeleri, okul veya iş arkadaşlarından destek almaktadır. Sosyal destek, bireylerin içinde buldukları sosyal ağ kapsamında gerçekleşmektedir. Birey, çevresindeki insanlarla bağ kurmakta, geliştirdiği ilişkileri ile yaşanan olumsuz olaylarda bu kişilerden yardım alma ihtiyacı duymakta ya da bu kişilere yardım etmektedir. Bu sosyal ağ, eş, çocuklar, ebeveynler, komşular ya da arkadaşlardan oluşmaktadır.

Sosyal destek, bireyin biyo-psiko-sosyal sağlığı üzerinde olumlu etkiler bırakmaktadır (Yüksel & Baytemir, 2010). Birey sosyal çevresi ile geliştirmiş olduğu ilişkiler içerisinde saygı ve sevgi gördüğünü hissediyorsa güvenli ve mutlu olurken, tersi durumda değersizlik ve kaygı yaşamaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde kişinin deneyimlediği sosyal ilişkileri nasıl algıladığı önem kazanmaktadır. Bu bağlamda algılanan sosyal destek, bireyin sosyal destek kaynakları olan kişiler ile bağlara sahip olduğuna ve bu kişiler tarafından destek görebileceğine ilişkin bilişsel algılamasını ifade etmektedir (Yamaç, 2009). Algılanan sosyal destek, kişinin ilişkilerinde ona değer verildiğini, sevildiğini hissetmesidir yani ilişkiden elde edilen doyumdur. Bireylerin yaşantılarındaki deneyimleri sonucunda oluşmaktadır (Dülger, 2009).

Kişinin yaşamı boyunca sosyal destek ihtiyacı, bu ihtiyacını karşılayabilecek kaynakları ve bu kaynakların ulaşılabilirliği değişmekte ve farklı olaylar tarafından etkilenmektedir. Bireylerin destek duyma gereksinimleri ortaya çıktığında bireyler ilk olarak, kimden destek alacağına ilişkin bir algı geliştirmektedirler, bu algı

kişiden kişiye göre farklı biçimlerde gerçekleşmektedir. Kimileri yaşamlarında sosyal destek aradıklarında tek kişinin yeterli olduğunu kimileri ise birden fazla kişinin yanında olması gerektiğini düşünmektedir. Sosyal destek kaynaklarının varlığına ilişkin algının yanı sıra mevcut desteğe ilişkin memnuniyet düzeyi de önemli bir bileşendir. Bu memnuniyet kişinin benlik saygısı, kontrol duygusu gibi farklı kişilik özellikleri tarafından şekillenmektedir (Karadağ, 2007).

1.4.1.Sosyal Desteğin İşlevi

İnsanlar farklı yaşamsal olaylarda çevresinde yer alan, etkileşimde bulunduğu yakın kişilerden maddi ya da manevi desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Araştırmacılar bireylerin bu gereksinimleri doğrultusunda karşılanan sosyal destek türlerini ve sosyal desteğin işlevlerini ortaya koyan sınıflandırmalar yapmışlardır.

House (1981), sosyal destek kaynaklarının bireylerin olumsuz yaşam olaylarında birey üzerindeki etkisini ortadan kaldırarak ya da azaltarak; olumsuz yaşam olaylarında bireylerin başa çıkma becerilerini destekleyerek; dışsal stres kaynaklarının etkilerinin bir kısmını ya da tamamını engelleyerek bireye yardımcı olduğunu (Yıldırım, 1997) ifade etmiş, duygusal, araçsal, bilgi ve değerlendirici olmak üzere dört sosyal destek türünü ele almıştır.

Taylor (2003) dört sosyal destek türünden bahsetmiştir (Yamaç, 2009):

- Maddi destek: Bireyin aile üyeleri ve arkadaşları tarafından elle tutulan desteği ifade etmektedir. Sosyal destek kaynakları tarafından bireyin günlük sorumluluklarını yerine getirebilmesi için sağlanan yardımdır.
- Duygusal destek: Bireyin ait olma, sevgi, saygı, empati gibi temel ihtiyaçlarının karşılanmasını ifade etmektedir. Birey olumsuz yaşam olaylarında, sorunlarını anlatacağı duygularını paylaşabileceği ve anlaşılabilirliği bir kişinin varlığını aramaktadır. Sosyal destek kaynakları ise bireylere bu durumlarda yalnız olmadıklarını, sorunlarla başa çıkabileceklerini, değerli ve önemli olduklarını vurgulayarak bireylerin bu gereksinimlerini karşılamaktadırlar.

- Zihinsel destek: Bireyin sorunlarına ilişkin sosyal destek kaynakları tarafından rehberlik etme, öğüt ve bilgi verme gibi davranışları içermektedir.
- Değerlemesal destek: Bireyin yaşamakta olduğu durumu anlamasını, değerlendirmesini, durumla başa çıkması için gereken kaynakları ve stratejileri görebilmesinin sağlayan desteklerdir. Bu destekler bireyin sorunu ve kendisini değerlendirebilmesini ve değişimi sağlar.

Kohn (1979) ise üç farklı sosyal destek olduğunu ifade etmiştir:

- Yaşam desteği: Sosyal destek kaynaklarını oluşturan bireylerin, sorun yaşayan bireye zaman ayırma, maddi anlamda yardım etme ve onun yerine bazı işlerini yapmayı içermektedir.
- Bilgi desteği: Sorun yaşayan bireyi dinleyerek, sorunları üzerine tartışarak bireyin kendi kendine karar verebilmesini sağlamaktır.
- Duygusal destek: Sorun yaşamakta olan bireyi dinlemeyi, ona güven vermeyi, sevgi duymayı kapsamaktadır (Sağlam, 2007).

Farklı sınıflamalar incelendiğinde sosyal desteğin işlevlerinin birbirlerinden keskin sınırlarla ayrıldığını söylemek mümkün değildir. Örneğin maddi destek, içerisinde bireyi dinlemeyi ve empati kurmayı içeren duygusal desteği de bulundurmaktadır.

1.4.2. Sosyal Destek Kaynakları

Bireyin sosyal destek kaynakları, aile üyeleri, arkadaşları, yaşamlarındaki özel bir insan olmak üzere üç başlıkta kategorileştirilmektedir (Eker, Arkar, & Yıldız, 2001).

Sosyal destek kaynağı olarak aile, diğer kaynaklara göre birey üzerinde daha etkili olmaktadır. Çünkü birey doğumuyla birlikte etrafına uyum sağlamaya çalışmakta, bu süreçte ise anne ve babası ilk ve en büyük desteği sağlamaktadır. Aile, bireye çocukluğundan itibaren sosyal ilişkilerin başladığı, onay, takdir gördüğü, davranışlarına karşı geribildirim aldığı bir ortam sunmaktadır. Sosyal destek kaynağı olan aile, ebeveynler, eş, çocuk ve kardeşleri kapsamaktadır (Eker, Arkar, & Yıldız, 2001). Aileden algılanan sosyal desteğin, olumsuz

yaşamsal olayların birey üzerindeki etkisini azaltmada (Manning-Walsh, 2005), ruhsal hastalıklara karşı koruyucu olmasında, bireyin bağımlılık tedavisi süreci ve sonrasında (Yüncü, Yıldız, Kesebir, & Altıntoprak, 2005) önemli rol oynadığı bilinmektedir. Aydoğdu & Olcay Çam, (2013)'in yaptıkları araştırmada madde bağımlısı olmayan ergenlerin ailelerinden algıladıkları sosyal destek madde bağımlısı olan ergenlere göre daha yüksek bulunmuştur.

Bireyin ergenlik dönemine geçişiyle birlikte birincil sosyal destek kaynağı odağı olan aile yerini arkadaşlıklara bırakmaktadır. Tüm gelişimsel dönemler insan yaşamında önemli olsa da, biyo-psiko-sosyal değişimlerin hızla gerçekleştiği ergenlik dönemi birey üzerinde kritik etkiye sahiptir. Hızlı değişimin ve gelişimin gerçekleştiği bu dönemde bireyin iyilik hali sosyal destekle oldukça ilişkilidir. Ergenler için önemli olan sosyal ilişkilerin arzulanan seviyede sürdürülmesi, yalnızlık duygusunun üzerinden gelmek, topluma uyum sağlamak, psikolojik iyilik halinin sürdürülmesi gibi ihtiyaçların karşılanması sosyal destek ile sağlanmaktadır (Günüç & Doğan, 2013).

Ergenlik dönemi itibariyle çocukların arkadaş ilişkilerine önem vermesi, aile içi çatışmaların artmasıyla aileden sağlanan sosyal destek yavaş yavaş arkadaş ilişkilerinden sağlanan desteğe doğru kaymaktadır. Ergenler ebeveynlerinden çok arkadaşlarıyla problemlerini paylaşmayı tercih etmektedirler ve arkadaşları, ergenler üzerinde ebeveynlerinden daha çok etki bırakmaktadır. Özellikle üniversite öğrencileri ailelerinden ayrılarak farklı bir şehirde okumaya gelmekte ve geldikleri yeni şehirde, okulda edindikleri arkadaşları önemli sosyal destek kaynaklarından biri olmaktadır.

Ergenlik ve gençlik dönemindeki birey için arkadaşlık ilişkilerinin istenilen düzeyde olmaması, birey için risklerle karşı karşıya olması anlamına gelmektedir (Bingöl & Tanrıku, 2014). Williams & Guerra, (2007); Calvete, Orue, Esteves, Villardon, & Padilla, (2010), düşük seviyedeki arkadaş desteğinin zorbalıklara maruz kalma ve zorba davranışlarda bulunma ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Şahin, (2012) Yüksek düzeyde arkadaştan algılanan sosyal desteğe sahip olan üniversite öğrencilerinin daha az düzeyde internet kullandığını ve internet kullanımlarının olumsuz sonuçlara yol açmadığını ifade etmiştir. Ancak

arkadaşlardan algılanan sosyal destek her zaman olumlu yaşamsal olayların içerisinde gerçekleşmemektedir. Madde kullanan ve kullanmayan ergenlerle yapılan bir araştırmada madde bağımlısı olan ergenlerin bağımlı olmayan ergenlere göre arkadaşlarından algıladıkları sosyal destek daha yüksek bulunmuştur (Aydoğdu & Olcay Çam, 2013). Yani bağımlı ergenler, bağımlı olmayan kişiler tarafından sosyal gruplardan izole edilseler de kendi arkadaşları tarafından desteklendiğini hissedebilmektedirler.

Eker, Arkar, & Yıldız, (2001) tarafından Türk kültürüne uyarlanan Algılanan Sosyal Desteği Ölçeği çalışmasında özel bir insan kavramının, özel bir anlam içerdiği, bireylere daha çok kız/erkek arkadaşlıkları hatırlattığı ortaya koyulmuştur. Evli bir bireyin eşini hem aile desteği kategorisinde hem de özel bir insan desteği kategorisinde değerlendirdiği görülmüştür. Bu durum algılanan desteği ölçerken açık bir sınır yaratmamaktadır. Buna ilişkin açıklık getirmek amacıyla özel bir insan kategorisi diğer kaynakları hariç tutarak ifade edilmektedir. Yani özel bir insan, bireyin aile ve arkadaş kaynakları dışındaki nişanlı, flört, komşu, akraba, doktor, öğretmen gibi diğer kişileri kapsamaktadır.

İnternetin yaşamımızın bir parçası haline gelmesiyle bireyler için sosyal destek kaynaklarına bir yenisi eklenmiştir. Bireyler duygusal destek ve sosyalleşme ihtiyaçlarını internet aracılığıyla gidermeye başlamıştır. İnternet, bireyin istediği zaman ve yerde, arkadaşları, ailesi hatta kendi ülkesinde bile olmayan hiç tanımadığı kişilerle bile iletişim kurmasına olanak sağlamaktadır. Bu iletişim ise yazılı, sözlü veya görselliğe dayalı olarak farklı cep telefonu, bilgisayar, tablet uygulamaları üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Bu uygulamalara erişim olanaklarına sahip bireyler, sosyal destek arayışında oldukları zaman birkaç tıkla bu ihtiyaçlarını karşılayabilmektedirler.

Sosyal destek ihtiyacını karşılamak isteyen gençler için yeni ortamlardan birisi de dijital oyunlar olmuştur. Bireyler oyunlar içerisinde yazılı veya sözlü iletişim kurarak, gerçek ya da sanal yaşamsal deneyimlerine ilişkin paylaşımlarda bulunabilmekte, farklı konular hakkında birbirlerine sosyal destekte bulunabilmektedirler. Bireyler oyun içerisinde birbirlerine karşı sorunlarını paylaşarak duygusal destek, oyun içi ya da gerçek yaşamdaki bir eylem hakkında

bilgi desteđi, oyun ierisindeki bir silah, giysi gibi emek sarf edilerek ya da para verilerek kazanılmıř bir geyi paylařması ile maddi destek, bir oyuncunun oyundaki bařarisını kutlayarak saygı desteđi sunmaktadırlar. Bu sosyal destek trlerinin gerekleřmesi de bireylerin oyun ortamlarında sosyalleřmesine, oyun ierisinde oluřturulmuř takımlara ait hissetmesine (Goldsmith, 2008), oyun dnyasında kendi yerini hissetmeye bařlamasına yol amaktadır. Ancak bireyin bu psikososyal geliřiminin gerek dnyada gerekleřmesi beklenirken, sanal dnyada gerekleřmesi sanal arkadařlıklar kurmasına, gerek yařamdaki sosyal becerilerinin zayıflamasına neden olmaktadır. zellikle bireyin kimliđini keřfettiđi ve benliđinin řekillendiđi ergenlik dneminde bu sosyal becerilerinin sanal dnyada edinilmesi, gelecek gerek yařantıları iin olumsuz bir temel oluřturmaktadır (Atalay, 2014). Birey internet vasıtasıyla diđer insanlarla tanıřmakta, yeni sosyal destek kaynakları oluřturmaktadır ancak internette gerek yařamdan daha ok vakit geirmesiyle, gerek yařamdaki yalnızlıkları pekiřmekte (Morahan-Martin & Schumacher, 2000), sosyal destek kaynađı olabilecek arkadařlıklar edinememektedir. Bu durum bireyin problematik internet kullanımına neden olmaktadır (Davis, 2001). Algılanan sosyal desteđin yksek oluřu bireylerin problemlili internet kullanımına karřı koruyucu bir faktrdr (Chen, Li, & Long, 2007).

1.4.3. Sosyal Desteđin nemi ve Bađımlılık ile İliřkisi

Bireyler gnlk yařamlarında karřılařtıkları stresli olayların etkilerinden uzaklařmak amacıyla farklı eylemlerde bulunabilmektedirler. Bu eylemlerin bazıları kiři üzerinde yapıcı etkilerde bulunurken bazı eylemler kiřinin stresten uzaklařmasına yardımcı olurken farklı boyutlarda zarar verici olabilmektedir. rneđin aile ierisinde ve/ya arkadař grubunda kendini gerekleřtirmeyen, akademik bařarısı dřk olan bir birey stresten uzaklařmak amacıyla davranıřsal ya da kimyasal bađımlılık yapabilecek maddeleri almaya, eylemleri gerekleřtirmeye ynelebilmektedir. Bu tr davranıřsal bađımlılık yapan eylemlerden biri dijital oyun bađımlılıđıdır. Bireyler stresli durumlardan kamak amacıyla oyun oynamaya ynelmektedir ancak oyun oynama davranıřları bir sre sonra diđer faktrlerin de etkisiyle problematik ya da patolojik bir hale

dönüşmektedir. Bu bağlamda bireylerin bağımlı olmalarının önüne geçmek amacıyla stresli yaşam olaylarıyla nasıl başa çıktıklarının incelenmesi önemli bir rol oynamaktadır.

Stresle baş edebilme yollarından en önemlisi bireylerin yaşamlarının her alanında ve döneminde sahip olduğu sosyal destektir (Md Yasin & Dzulkifli, 2010). Sosyal destek, bireyin deneyimledikleri olumsuz yaşam olaylarında ve sonrasında bireyin güçlenmesine, baş etme kapasitesinin artmasına yardımcı olabileceği gibi birey henüz olumsuz bir durumla karşılaşmadan önce de koruyucu olmaktadır (Yamaç, 2009).

Bireyler yaşamları boyunca sosyal desteğe ihtiyaç duyacak durumlarla karşılaşmaktadır. Ancak duygusal, bilişsel, sosyal ve fiziksel açıdan yoğun değişimlerin görüldüğü gençlik döneminde sosyal destek ayrıca önem kazanmaktadır (Şahin Baltacı, İşleyen, & Özdemir, 2012). Özellikle üniversite eğitimi alan gençler için sosyal destek önem taşımaktadır. Üniversite öğrencileri yaşamlarını şekillendirecek mesleği öğrenme sürecinde yeni bir şehre gelerek, geldikleri şehrin kültürüne uyum sağlamak için çaba sarf etmektedirler. Öğrenciler farklı şehirlerden gelmeseler bile girdikleri yabancı ortamda zorluk çekeabilmekte bu bağlamda sosyal desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Aile desteği başta olmak üzere gençlerin algıladıkları sosyal desteğin yüksek olması, okula uyumlarına, akademik başarılarına ve derslerine devam etmelerine, ruh sağlıklarını koruyabilmelerine, stresle başa çıkabilmelerine, olumsuz davranışlarının azalmasına yardımcı olan önemli bir durumdur (Yüksel & Baytemir, 2010).

Literatür incelendiğinde erkek öğrencilerin kızlara göre daha yalnız olduğu, kızların erkeklere göre daha yüksek oranda sosyal destek ağının içerisinde olduğu görülmektedir (Yılmaz, Yılmaz, & Karaca, 2008). Bu durum kadın ve erkeklere atfedilen toplumsal cinsiyet rolleriyle açıklanabilmektedir. Kadınlara tek başlarına sorunlarını çözemeyecekleri yansıtılırken; erkeklere çocukluklarından itibaren duygularını dışa vurmamaları öğretilmekte ve ilerleyen yaşlarında olumsuz durumlarla karşılaşan erkekler yaşadıkları sorunları kendi içlerinde çözme, sosyal destek arayışına girmeme eğilimi göstermektedirler. Day & Livingstone,

(2003), kadınların erkeklere kıyasla, daha yüksek düzeyde aile ve arkadaşlarından sosyal destek arayışına yöneldiklerini ortaya koymuştur.

Sosyal destek ve oyun bağımlılığı

Algılanan sosyal desteğin internet kullanımı, oyun oynamak gibi davranışlarla arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalara bakıldığında, internet kullanımının, oyun oynama davranışının bireyleri yalnızlaştırarak ailesinden ve sosyal çevresinden uzaklaştırdığına, bu bağlamda sosyal destek kaynaklarının azaldığına (Mahon & Yarcheski, 1992), (Yılmaz, Yılmaz, & Karaca , 2008) tersi yönden internetin, oyunların gerçek dünyada yalnız olan bireylerin kendilerini gerçekleştirmeleri için uygun bir ortam sunarak bireylerin sosyalleşmesine ve bu bağlamda sosyal destek kaynakları edinmesine olanak sağladığına ilişkin tartışmalar mevcuttur. Ayrıca gerçek dünyada sahip olduğu sosyal destek kaynakları tarafından algıladığı sosyal desteğin yüksek olduğu bireylerin oyun oynama davranışlarının problematik ya da patolojik olmadığına ilişkin sonuçlar görülmektedir. Yani bu kişiler günlük yaşamlarında sorunlar yaşasa da sosyal destek kaynakları tarafından sağlanan destek ile oyun oynama davranışını bir başa çıkma mekanizması olarak kullanmamaktadırlar (Yüksel & Baytemir, 2010).

1.5. AİLE İKLİMİ

Aile, klasik tanımıyla, doğuştan itibaren bireyin yaşamının şekillenmesinde önemli rol oynayan en küçük toplumsal yapıdır. Aile, bireylerin yaşamları için psikolojik, fizyolojik, duygusal, sosyal, ekonomik anlamda yapıcı ve koruyucu nüveler içermektedir. Birey, doğuştan itibaren temel ihtiyaçlarını anne ve babasından karşılamakta, büyüyüp ihtiyaçları değiştikçe, gereksinimlerini ilk önce ailesinden almaktadır. Aileye ilişkin bu klasik bakış açılarından farklı olarak aile iklimi, ailenin kuşaklararası ilişkileri, iletişimi ve özelliklerini bir bütün olarak ele almaktadır. Aile iklimi, aile sistemleri ve sistem yaklaşımı ile değerlendirilmektedir (Turgut, 2019).

Sistem yaklaşımı, parçaların etkileşime girerek bir bütünü oluşturduğu fikri üzerinden Ludvig von Bertalanffy tarafından geliştirilmiştir. Sistem teorisi kısaca, sistemi oluşturan parçaların arasındaki ilişkiyi vurgulayan, “sistemin bütünü”

parçaların toplamından daha fazla olduğu” ifadesi ile açıklanmaktadır (Teater, 2015). Sistem, onu oluşturan alt-sistemlere sahiptir ve daha büyük sistemlerin de alt sistemini oluşturmaktadır. Sistemler dinamikdir, hem kendi içerisinde hem de diğer sistemlerle etkileşim halindedir. Sistemi oluşturan alt sistemlerdeki bir değişim diğer alt sistemleri de etkilemektedir, ayrıca sistem diğer sistemlerden etkilenerek değişim gösterebilmektedir. Sistemler, onları diğerlerinden ayıracak sınırlara sahiptir. Ayrıca sınırlar bir sistem içerisindeki alt sistemleri de belirlemektedir. Her bir alt sistem kendine özgü özelliklere sahiptir (Zastrow & Krist-Ashman, 2015).

Sistemler özelliklerine göre açık ve kapalı olarak nitelendirilebilmektedir. Çevreleri ile etkileşim halinde olan sistemler, çevrelerinden etkilenip, çevreyi etkilemektedirler. Çevreden gelen etkilere tepki veren, etkilere karşı uyum sağlayan sistemler açık; çevrelerinden gelen etkileşime tepki vermeyen, etkilenmeyen sistemler kapalı sistemler olarak tanımlanmaktadır. Sistemin çevresinden gelen girdilere karşı verdiği tepkilerin sabit içsel bir durumu yaratması denge (homeostasis) olarak kavramsallaştırılmaktadır. Sistemler diğer sistemlerden etkilenirken dengede kalmaya ihtiyaç duymaktadır. Sistemler devamlı olarak geri bildirimde bulunmaktadır. Dolayısıyla bugün sistemde görülen problemler, geçmiş sorunlara bulunan çözümlerin sonuçlarını oluşturmaktadır (Hallaç & Öz, 2014).

Ekosistem yaklaşımı, sistem teorisi ile birlikte, bireylerin içinde buldukları çevre ile etkileşimlerine vurgu yapmaktadır. Genel sistem teorisi başlığı altında Gitterman ve Germain tarafından 1970’lerin sonu, 1980’lerin başında ele alınmıştır. Ekosistem yaklaşımı birey, aile, grup ve toplumun birbirleri ile sürekli etkileşimde olduğu, bireyin, bulunduğu çevreden etkilendiği ve çevresini etkilediği varsayımına dayanan bir yaklaşımdır.

Bronfenbrenner (1977, 1979, 1986) ekolojik yaklaşımda 4 farklı seviyede sistemin bulunduğunu, bu sistemlerin kendinden önceki sistemleri kapsadığını ve doğrudan ya da dolaylı olarak etkilediğini ifade etmiştir. Mikro sistem, doğrudan bireyi içeren sistemdir. Çocuklar ve ergenler için aile, akranlar okul ve komşular, yetişkinler için ise eşler, yakın aile üyeleri, iş, komşu sistemlerini içermektedir.

Mezzo sistem, mikro sistemin üyeleri arasındaki ilişkileri temsil etmektedir. Çocuklar ve ergenler için birincil mezzo sistem ilişkisi aile, akran, okul etkileşimleri, yetişkinler için partner, aile, arkadaşlar arasındaki etkileşimleri içermektedir. Ekzo sistem, mikro sistemin bir üyesini dolaylı olarak etkileyen sistemlerdir. Bireylerin arkadaş gruplarını, sosyal destek ağlarını içermektedir. Makro sistem, kültürü, yasaları içeren en geniş düzeydeki sistemlerden oluşmaktadır (Robbins, Mayorga, & Szapocznik, 2003). Bronfenbrenner'in ele aldığı seviyelere daha sonra krono sistem seviyesi eklenmiştir. Bu seviye bireyin yaşamı boyunca gerçekleşen çevresel olayları ve geçiş kalıplarını içermektedir (Bekiroğlu, 2018) Birey içinde bulunduğu bu farklı düzeydeki sistemlerden etkilenmekte ve kendisi de bu sistemleri etkileyerek dönüştürmektedir.

Bireyin içinde bulunduğu, sürekli etkileşim halinde olduğu en yakın sistem aile sistemidir. Aile de bir sistem olarak, parçalarını oluşturan anne, baba, çocuk, büyük anne-baba gibi bireyleri içermektedir. Bu üyeler kendi içlerinde aile sisteminin alt sistemlerini (ebeveyn alt sistemi, çocuk alt sistemi, eş alt sistemi gibi) oluşturmaktadır. Bu alt sistemler arasındaki ilişki ve etkileşim diğer alt sistemleri etkilemektedir. Aile sistemi, açık bir sistemdir ve okul, ekonomi, sağlık hizmetleri gibi daha geniş sistemlerin alt kümesini oluşturmakta, dolayısıyla bu geniş sistemlerden de etkilenmektedir. Aile sistemini anlayabilmek için sistemi oluşturan parçalar arasındaki etkileşimleri anlamak gerekmektedir (Özburun, 2018).

Çocukların okul çağına gelmesi ile yakinen etkileşim halinde oldukları aile sistemine akranlar, arkadaşlar, ergenlik dönemine gelindiğinde romantik ilişkiler eklense de ailenin birey üzerindeki önemli etkisi kişinin yaşamı boyunca devam etmektedir. Ailenin birey üzerindeki yaşamı boyunca süren bu etkisi bağlanma ve benlik kuramlarında da tartışılmıştır (Gönül, Işık Baş, & Şahin Acar, 2018).

Aile Sistemleri Teorisi, genel sistem teorisinden elde edilerek Murray Bowen tarafından oluşturulmuştur. Teori, aile üyeleri arasındaki ilişkiler sistemi ve üyelerin sistem içerisindeki konumlarıyla ilintili olarak gösterdikleri işlevsellik düzeyiyle ilgilenmekte ve kuşaklar arası geçişi göz önünde bulundurmaktadır (Özburun, 2018). Teori, ailelerin yaşamlarını sürdürmek için çevresine bağlı olan

açık sistemler olduklarını ve denge durumuna ulaşmak için iç ve dış etkileşimlerini düzenlediklerini varsaymaktadır. Aile, sistemine yönelik her etki ve tepki, bir bütün olarak sistemdeki değişimlere yol açmaktadır (Björnberg & Nicholson, 2007).

Bowen (1978) tarafından tanımlandığı şekliyle, Aile Sistemleri Teorisi ailenin duygusal yaşamının bir tanımıdır. Bowen, Aile Sistemleri Teorisini oluşturan sekiz kavramı şöyle ele almıştır (Cook, 2009); (Özburun, 2018):

- 1) Kendiliğin farklılaşması: Kişinin, aile üyelerinin konumlarına ve tepkiselliklerine asgari düzeyde karşılık vererek kendini tanımlayabilmesi, bireyselliğini koruyabilme sürecini ifade etmektedir. Aileden zayıf bir düzeyde farklılaşma gösteren birey kendi benliğini ayıramamıştır (Goldenberg, 2000'den akt. (Nadir, 2017).
- 2) Aile duygusal sistemi: Aile üyelerinin birbirlerine karşı bağılıklarını içeren duygusal iklimini ifade etmektedir. İyi farklılaşmış aileler, iyi farklılaşmış bireylerle aynı özelliklere sahiptir. Örneği farklılaşmış ailelerde, aile üyelerinden biri kızgın ise tüm üyeler kızgındır.
- 3) Kuşak geçiş süreci: Her bir kuşağın, kendinden küçük kuşaklara duyguları aktarma sürecidir.
- 4) Kardeş konumları: Aile üyelerinin doğum sıraları, öğrenilen davranışları, kişilik özelliklerini belirlemektedir. Çocuğun aile içindeki pozisyonu, ailenin duygusal sistemi doğrultusunda uyum sağlamasında etkilidir.
- 5) Duygusal üçgen: iki kişi arasındaki kaygıyı yönetmek için üçüncü bir kişinin dahil edilmesidir. Üçüncü kişinin bu ilişkilerde sabit bir konuma gelmesi üçgenlemenin normal ve sağlıklı olmadığını göstermektedir. Örneğin, evliliği kurtarmak için çocuk sahibi olmak, evli bir çift ve kayınvalide ilişkisi.
- 6) Kopmalar: Aile üyelerinden birinin yoğun duygusallıkta, aileden ayrılmasını ifade etmektedir. Bireyin konumsal olarak aileden uzaklaşması kaygısını azaltmaktadır.

7) Çekirdek aile süreçleri: evli çift arasında ortaya çıkan gerilimle baş etmek amacıyla aile bireylerinin birbirinden uzaklaşmasıdır.

8) Sosyal regresyon(gerileme): önceki yedi kavramı bir bütün olarak topluma uygulamaktır.

Aile İklimi

Aile iklimi, üyeleri arasındaki etkileşim şekillerinden kaynaklanan olumlu ya da olumsuz iyilik hali olarak tanımlanmaktadır (Cantero-García & Alonso-Tapia, 2017). Aile içerisindeki bu etkileşimler ve sonucu olarak aile iklimi, aile üyelerini etkilemektedir.

Aile iklimini anlamak, çocuk ve ergen gelişiminde aile sisteminin rolünü içselleştirmemize olanak sağlamaktadır. Çocuk ve ergenlerin sosyal yetkinliğine ilişkin çalışmalar birbirine paralel iki koldan yürütülmektedir. Birinci kol aile ilişkilerinin niteliği ve erken dönem deneyimlerine odaklanırken, ikincisi ise problem çözme becerilerine ve bilgi işleme süreci paternlerine odaklanmaktadır. Pettit, Dodge, & Brown, (1988) tutarsız ve çatışmacı ebeveynlik tarzlarının çocuklarda agresif davranışların gelişmesine ve sosyal yetkinlikte başarısızlığa yol açtığını bulmuşlardır. Ters yönde, akranları ile uyumlu davranışlar gösteren çocukların, ılımlı ve duyarlı ebeveynler tarafın yetiştirildiği ifade edilmiştir (Margalit, 1990; s.73).

Björnberg & Nicholson, (2007), aile iklimini değerlendirirken, kuşaklar-arası ilişkiler, aile uyumu ve aile süreçleri olarak üç ana kategorinin -ve işlevlerinin- üzerinde durulması gerektiğini ifade etmiştir.

1.5.1.Kuşaklararası İlişkiler

Aile sisteminde yer alan ebeveynler ve çocuklar arasındaki bağlar, iletişim biçimleri, ebeveynlik stilleri, ailenin yapısı aileyi incelerken karşımıza çıkan kavramlardan bazılarıdır. Kuşaklararası ilişkiler boyutu ailede ebeveynler ve çocuklar arasındaki ilişkilerin değerlendirilerek aile iklimine ilişkin yorum yapabilmemize olanak sağlayan bir değerlendirme kategorisidir.

Aile içerisindeki ebeveyn çocuk iletişimi bebeğin doğumundan önce başlamaktadır. Doğumdan sonra anne ile bebek arasında güven temelli bir ilişki oluşmakta, baba ve kardeşlerin de katılımı ile bu ilişki güçlenmektedir. Bebeğe karşı ebeveynlerin tutum ve davranışları bebeğin, kendine ilişkin değer duygusunun gelişmesinde kritik öneme sahiptir. Bakım veren ebeveynlerin bebeğin ihtiyaçlarını görebilmesi ve uygun bir şekilde bu gereksinimlerini gidermesi ile bağlanma gerçekleşmekte, bebek bakım veren ebeveynine ilişkin bilişsel şemalar oluşturmaktadır. Bağlanma, bakım verenin tutum ve davranışları üzerine şekillenmektedir. Bebeğin ihtiyaçlarını zamanında ve uygun bir tepki ile karşılayan bakım veren ile bebek arasında güvenli bağlanma gerçekleşirken; bebeğin ihtiyaçlarını zamanında karşılayamayan ve bebeğe uygun tepkilerde bulunmayan ebeveynler ile bebek arasında güvensiz bağlanma gerçekleşmektedir. Bu bağlanma stilleri, bebeğin ilerleyen yaşam dönemlerinde de ona eşlik etmektedir (Keskin & Çam, 2007). Dolayısıyla aile bireyleri arasında oluşan bağların yapısı değişim gösterse de nesiller arasında süreğenlik göstermektedir (Gönül, Işık Baş, & Şahin Acar, 2018).

Aile iklimini etkileyen bir diğer unsur ise ebeveynlik stilleridir. Ebeveynlik stilleri, Baumrind, (1972) tarafından üç temelde ele alınmıştır: otoriter (authoritarian), açıklayıcı (authoritative) ve izin verici (permissive)'dir. Otoriter çocuk yetiştirme stilini benimseyen ebeveynler katı kurallar koymakta, çocuklardan kendilerine itaat etmelerini beklemektedirler. Bu ailelerde iletişim kurmak oldukça güçtür. Ebeveynler çocukların ihtiyaçları hakkında kesin fikirlere sahiptir ancak bu fikirler çocukların ihtiyaç ve beklentilerini karşılamamaktadır. Diğer ebeveynlik stili olan açıklayıcı yetiştirme stilini benimseyen ebeveynler ise ne otoriter ne de hoşgörülüdür. Aile içerisindeki kurallar açıklanmakta ve çocuklar karar alma süreçlerine dahil edilmektedirler. Otoriter stilin karşıtı olarak bu stili benimseyen ebeveynler çocukların ihtiyaçları ve beklentileri ile kendi talepleri arasında bir ortak yol bulmaktadır. Son olarak izin verici ebeveynlik stiline sahip ebeveynler ise çocukları denetim altına almayı reddetmektedir. Ebeveynler ile çocuklar arasında duygusal bağ zayıftır (Akarşan, 2011); (Zastrow & Krist-Ashman, 2015).

Aile sistemini yalnızca bu iki dinamikle incelemek yetersizdir. Aile iklimi yalnızca anne, baba ve çocuklar arasındaki ilişki ve bağdan hariç olarak geniş ailenin diğer üyelerini de kapsayarak, kuşaklararası ilişkileri de içermektedir (Gönül, Işık Baş, & Şahin Acar, 2018). Björnberg & Nicholson, (2007), kuşaklararası ilişkileri iki kategoride incelemiştir: kuşaklararası otorite ve kuşaklararası ilgi.

Kuşaklararası otorite, aile içerisinde alınan kararların ailenin tüm üyeleri arasında eşitlikçi yöntemlerle mi ele alındığı yoksa yalnızca ailenin yaşça büyük nesilleri tarafından mı belirlendiği üzerinde durmaktadır. Kuşaklararası ilgi ailedeki yaşça büyük üyelerin daha genç üyelerin gereksinimlerini, ilgi alanlarına ne kadar değer verdiklerini ve onları ne kadar desteklediklerini ifade etmektedir.

1.5.2.Aile Uyumu (Cohesion)

Aile iklimini incelerken, ele alınması gereken ikinci kavram ise aile uyumudur. Aile uyumu kriz durumların ailenin bir arada kalmasına yardımcı olan bir 'yapıştırıcı' görevi görmektedir. Uyum kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır: duygusal uyum ve bilişsel uyum.

Duygusal uyum, üyelerin birbirlerine karşı hissettikleri özlem, saygı, sevgi, sıcaklık gibi duyguların kaynağı olarak birbirlerini görmesini ifade ederken; bilişsel uyum, aile üyelerinin tutum ve değerlerinin, bakış açılarının, inançlarının örtüşmesidir.

1.5.3.Aile Süreçleri

Kuşaklararası ilişkiler ve uyum işlevlerinin tamamlayıcısı olarak ele alınan aile süreçleri, aileyi oluşturan kuşaklar arasındaki bilişsel ve duygusal uyum düzeylerini, bireylerin birbirlerine karşı gösterdikleri ilgi ve otoriteyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

1.5.4.Aile İklimi ve Oyun Bağımlılığı

Ebeveynlik tutumları, aile içi iletişim ve uyumu içeren aile faktörü aşırı internet kullanımında koruyucu bir ögedir (Park, Kim, & Cho, 2008). Kim, (2015), tarafından Koreli çocuklarla yapılan bir araştırmada, yüksek düzeyde aile içi

şiddete tanık olan çocukların yüksek düzeyde oyun bağımlılığı olduğunu ve sosyal destekleri arttıkça bağımlılık oranlarının düştüğü ortaya konulmuştur. Zorbaz, Ulaş, & Kızıldağ, (2015) yaptıkları çalışmada “engelleme aile ilişkileri” ve “bilgisayar başında geçirilen toplam süre” puanı yüksek çıkan öğrencilerin video oyunu bağımlılık düzeyi anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Destekleyici aile ilişkileri puanı yüksek çıkan öğrencilerin video bağımlılık düzeyi anlamlı derecede düşük çıkmıştır.

1.6. YETİŞKİN BAĞLANMA STİLLERİ

Bağlanma, yaşamın ilk günlerinde ortaya çıkan, bebeğin temel güven duygusunu oluşturan bakım veren ile kurulan ilk bağıdır. 1950'lere kadar insan yavrusunun, yaşamda kalabilmek amacıyla diğer canlıların yavrularına kıyasla, daha uzun süre bakım verene muhtaç durumda olduğu, bebeklerin bu yetersizliğine bakıldığında bakım verene bağlanma kaçınılmaz durumda gerçekleştiği fikri hakim olmuştur. Buna karşılık, Bowlby bireylerin kendileriyle başka bir kişi arasında geliştirdikleri şefkat ilişkisinin yalnızca beslenme, güvenlik ve diğer yaşamda kalma ihtiyaçlarına dayanmadığını, bireylerin sevgi, şefkat ve kabul gibi daha fazlasına da ihtiyaç duyduklarını ortaya koymuştur. Bu bulgu, bireyler arasında bağlılığın gelişebileceği farklı yolları açıklamaya ilişkin çalışmaların önünü açmıştır. Ainsworth ve Bell (2015) üç ana bağlanma stili belirlemiştir (daha sonra Main ve Solomon (1990) dördüncü stili eklemiştir) (D'Arienzo, Boursier, & Griffiths, 2019). Birinci bağlanma stili, bir değer duygusu ile bağlantılı güvenli bağlanmadır. Güvenli bağlanma geliştiren çocuklar bakım vereni yanından ayrıldıktan sonra doğal olarak huzursuzluk yaşasa da, bakım verenin çocuğun yanına gelmesinden sonra çabuk bir şekilde sakinleşmektedir. İkinci bağlanma stili, hem duygusal hem de fiziksel olarak bağlanma figüründen derinden bağımsız olan çocuklara atıfta bulunan güvensiz kaçınmacı(kaçınan) bağlanmadır. Kaçınmacı(kaçınan) bağlanma geliştiren çocuklar bakımverenleri tarafından yalnız bırakıldıklarında tepki vermemekte, etkilenmemektedir. Bakımverenleri yanlarına geldiklerinde ise dikkatini bakımverene değil buldukları odadaki oyuncaklara vermektedirler. Üçüncü bağlanma stili, kaygılı - kararsız bağlanmadır (D'Arienzo, Boursier, & Griffiths, 2019). Kararsız

bağlanma geliştiren çocuklar bakımverenleri tarafından yalnız bırakıldıklarında yoğun düzeyde, gerilim, korku, kaygı yaşamakta, bakımveren dışındaki diğer kişilerle iletişim kurmayı reddetmekte, bakımveren yanına geldikten sonra da kaygı ve korku gibi duygularından kurtulamamakta ve bakımverene sarılma, bırakmama davranışları göstermektedirler. Bakımveren tarafından yalnız bırakılacakları anlarda direnç göstermektedirler (Kaya, 2019); (Büyükçolpan, 2019).

Bowlby, bebeğin bakım vereni ile günlük rutinlerinde bakıcının içsel temsillerini oluşturduğunu ifade etmektedir. Bakım verenin çocuğun isteklerine yönelik tepkileri, çocukta bilişsel temsiller olarak yer edinmektedir. Bilişsel temsiller, bağlanma kuramında 'içsel çalışan modeller' olarak ele alınmaktadır ve kuramın temeli bu modellere dayanmaktadır. Çocuğun kendisine ve başkalarına ilişkin bilişleri, içsel çalışan modeller tarafından oluşturulmaktadır, ki bunların bakım verenin tutum ve davranışlarıyla oldukça ilişkili olduğu belirtilmiştir. Çocuk, bakımvereni tarafından olumlu ve destekleyici tepkiler görür, gereksinimleri zamanında karşılanırsa, bakım vereni hakkında ulaşılabilir, güvenilir, destekleyici gibi bilişsel temsiller kurmaktadır. Ancak tersi yönde bakım veren çocuğa karşı tutarsız davranışlarda bulunup, ihtiyaçlarına karşı ihmalkar davranırsa çocuk kendisini desteklenmeye, sevilmeye layık olmayan biri olarak görmektedir (Bowlby, 1973'den akt. Şipit, 2019). Çocukların zihinlerinde oluşan bu bilişsel temsiller, oluştuktan sonra değişime direnç göstermektedir. Birey, yaşamında her anında, bakım verenin, bireyin ihtiyaçlarına yönelik vermiş olduğu tepkinin kişide oluşturduğu modelle hareket etmektedir (Sümer, 2006). Bu model bireyin yaşamında gerçekleşen olayları nasıl algılayıp yorumlayacağı, dikkatini nelere yönelteceği, hangi olayları hatırlayıp hangilerini unutacağı olmak üzere birçok etkiye sahiptir (Pietromonaco & Barrett, 2000). Bebeğin büyüüp ergenliğe geçmesiyle ebeveynle olan bağ zayıflamaktadır. Ergen, erken dönemde bağlanma geliştirdiği bakım verenine daha az bağlı olmak için emek sarf etmekte, sosyal destek arayışlarında daha çok arkadaşlarına yönelmektedir. Fakat bu durum ergenlerin sosyal destek arayışlarında anne-babalarının yer almayacağını ifade etmemektedir. Ergenlerin anne ve babaları ile bağlanma örüntüleri genç erişkinliğe kadar devam etmektedir. Bireyin ebeveynlerine güvenli bağlanma

geliştirmiş olması, ergenin iyilik halini artırmakta, kimliğini bulmasına ve geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Nickerson & Nagle, 2005).

Bowlby, bağlanmanın ve erken dönemde geliştirilen zihinsel modellerin kişinin yaşamı boyunca süregelen bir şekilde devam ettiğini ileri sürmüştür. Bağlanma stilleri çocuklukta temel bir rol oynasa da, gelecekteki yakın ilişkiler için bir senaryo sağlamaktadır (D'Arienzo, Boursier, & Griffiths, 2019). Bireyin bebekliğinden itibaren bağlanma figürü ile kurmuş olduğu ilişkilerin benzer örnekleri, yetişkinlik dönemine geldiğinde yaşadığı arkadaşlık ve romantik ilişkilerde de kullanılmaktadır (Hazan & Shaver, 1994). Ancak çocuklukta görülen bağlanma örüntüleri yetişkinlikte farklılaşmaktadır. Çocuklukta bağlanma figürü olan bakım veren, çocuğa karşı bir gözetme sağlarken, kendisine karşı çocuk tarafından böyle bir gözetme verilmez. Ancak yetişkin bağlanmasına bakıldığında bu durum karşılıklı bir hâl almaktadır. Yetişkin bireyler ilişkilerinde birbirlerini gözetmekte, bu durumdan haz duymaktadırlar (Sarı, 2012).

Güvenli bağlanma örüntülerine sahip yetişkinler, aile yaşantılarına ilişkin olumlu düşüncelere sahiptir. Ölüm, ayrılma, boşanma gibi kayıp durumlarında sahip oldukları güvenli bağlanma örüntüleri bu gibi durumların çözülebilir olduğuna inanmalarına, yardım arama gibi adaptif başa çıkma yollarının olduğuna ilişkin bilgileri içeren içsel yapıları olduklarını bilmelerine ve acılarıyla başa çıkabileceklerini düşünmelerine olanak sağlamaktadır. Ancak kaygılı bağlanma örüntülerine sahip olan yetişkinler ilişkilerinde güçlü bir bağlılık isteğinde bulunmaktadır. Deneyimledikleri olumsuz yaşam olayları mevcut olan gerilimlerini tetiklemektedir. Kaçınan bağlanma örüntülerine sahip olan yetişkinlerin ise yaşamlarının erken dönemlerinde bakım verenleri tarafından ayrılık yaşadıkları, diğer insanlara karşı güven duymadıkları, olumsuz yaşam olayları karşısında çaresizlik hissetmekte ve olumsuz duygularını bastıramayacakları söylenebilmektedir (Sarı, 2012); (Feeney & Noller, 1990).

Bowlby tarafından ortaya konulan benlik ve başkaları boyutlarından oluşan “içsel çalışan modeller” Bartholomew & Horowitz, (1991) tarafından yetişkinler için Dörtlü Bağlanma Modeli ile ele alınmıştır. Model, benlik ve başkalarının oluşturduğu iki boyutun yanı sıra, olumlu ve olumsuz görüşleri de içermektedir.

Bu bağlamda olumlu benlik modeli, olumsuz benlik modeli, olumlu başkaları modeli ve olumsuz başkaları modelinden oluşmaktadır:

1.6.1. Bağlanma Stilleri

Güvenli Bağlanma Stili

Bireyde olumlu benlik ve olumlu başkaları modeli bulunmaktadır. Birey kendini ilgilenilmeye ve sevilmeye değer görmekte, ihtiyaç duyduğu anlarda başkalarının yanında olacağına ve kendisinin de başkalarının ihtiyaçlarını karşılayacağına güvenmektedir. Güvenli kişiler bu özellikleri sayesinde kolaylıkla hem başkalarıyla yakın ilişkiler geliştirebilmekte hem de bu ilişkilerinde özerk kalabilmektedir.

Saplantılı - Kaygılı - Kararsız Bağlanma Stili

Bireyde olumsuz benlik ve olumlu başkaları modeli bulunmaktadır. Birey başkaları hakkında olumlu düşüncelere sahiptir ama kendisini önemsiz ve değersiz görmektedir. Başkalarına verdiği sevginin, diğer kişiler tarafından kendisine verilmediğini düşünmektedir. Bu bireyler yakın ilişkilerinde kendilerini kanıtlama ve doğrulamaya meyillidir ve ilişkilerinde takıntılıdırlar.

Kaçınan – Kayıtsız Bağlanma Stili

Birey kendi hakkında olumlu, diğer kişiler hakkında olumsuz bir model değerlendirmektedir. Birey kendisini, değersiz, güvenilmez ve önemsiz olarak gördüğü başkalarından ayrı olarak önemli ve değerli olarak algılamaktadır. Bu bireyler diğer kişilere ihtiyaç duymayı ve yakın ilişkin önemini reddetmekte, özerkliğe önem vermektedirler. Kaçınan bağlanma stiline sahip bireyler, soğuk, mesafeli bakım verenlerinin kendilerinden daha fazla uzaklaşmaması için bu stili geliştirdikleri kabul edilmektedir. Bu bireyler zamanla diğer insanlarla yakın oldukları durumlardan rahatsızlık hissetmektedirler.

Korkulu Bağlanma Stili

Birey hem kendi hem başkaları hakkında olumsuz modele sahiptir. Güvenli bağlanma stiline tam tersini ifade etmektedir. Birey, diğer kişilerle ilgi kurmak

istemektedir ancak başkalarının güvenilmez olduğunu düşünerek incitileceğinden korkmakta dolayısıyla ilişki kurmaktan çekinmektedir.

1.6.2. Bağlanma ve Bağımlılık

Bakım verenin, bebeğin ihtiyaçlarına dengesiz, yetersiz bir biçimde karşılık vermesi, ya orantısız bir şekilde müdahale etmesi ya da yüksek seviyede gergin olması bebeğin bağlanma kaygısını tetiklemektedir. Kaygılı bir bağlanma stili geliştiren bireyler ise strese aşırı düzeyde duyarlılık göstermektedirler. Olası stres kaynaklarına ve ilişkilerine yönelik algıları sürekli açık haldedir. Bunun sonucunda diğer insanlara yapışma, sürekli yakınlık kurma, onlardan onay alma davranışları göstermektedirler (Sümer, Sayıl, & Kazak Berument, 2016). Bireylerin kaygılı-saplantılı bağlanma stili geliştirmelerine yol açan dört nedeni Mikulincer & Shaver, (2007) tarafından açıklanmıştır: birey bebeklik döneminde bakımvereni tarafından tutarsız bir bakım deneyimi yaşamıştır, çocukluk döneminde bakımvereni tarafından baş etme çabaları ve öz düzenleme becerileri engellenmiş ya da cezalandırılmıştır, çocuğa bakımvereni tarafından açık ya da gizli bir biçimde yetersiz ve zayıf oluşuna ilişkin mesajlar verilmiştir, çocuk bakımvereninden ayrı kaldığında travmatik bir olay yaşamıştır. Dolayısıyla kaygılı bağlanma stili geliştirmiş yani bakım vereni tarafından öz düzenleme becerileri engellenmiş, başarı hissini deneyimleyememiş bireylerin davranışlarının bağımlılığa yönelmesi oldukça beklenir bir durumdur. Birey dijital oyunlarda başarılı olma isteğini tatmin etmekte, stresten kaçmak için oyun oynamaya yönelmekte yetersiz öz düzenleme becerisine sahip olması sebebiyle oyun oynama davranışlarını kontrol edememekte ve oynama davranışı bireyin okul, aile hayatına zarar vermekte, sonuç olarak bağımlılık gelişmektedir.

Kaçınan-kayıtsız bağlanma stili geliştirmiş bireylerin ihtiyaçlarına bakım vereni mesafeli, soğuk ve kimi zaman kızgın davranışlarla karşılık vermiştir. Bu davranışlara maruz kalmış çocuklar duygularını bastırma ve kendilerini ifade etmekten çekinmeye yönelmektedirler. Duygularını açıkça ifade etmemeleri sonucu diğer insanlarla yakınlaşmakta zorlanmakta, sosyal destek aramaktan ve destek sunmaktan kaçınmaktadırlar. Dolayısıyla kayıtsız bağlanma stili

geliştirmiş, kendi içine çekilmiş bireyler duygularını oyunun şiddet, strateji içeren öğeleriyle dışsallaştırma yoluna gitmektedirler.

Birincil yoksunluk deneyimleri bireyleri, içlerindeki boşluğu doldurabilmek için dış dünyada bir aramaya çıkmasına sebep olmaktadır (D'Arienzo, Boursier, & Griffiths, 2019). Bu ihtiyacın tamamlanması madde ya da maddeyle ilgili olmayan bağımlılıklara yol açabilmektedir.

Birçok çalışma güvensiz bağlanma stilleri ile alkol - madde bağımlılığı arasında ilişki olduğunu ortaya koymuştur (Kassel, Wardle, & Roberts, 2007); (De Rick & Vanheule, 2007). Morsünbül, (2009), ebeveynleri ile arasında güvenli bağlanma kurulamamış bireylerin madde kullanma ve risk içeren davranışlarda bulunma olasılıklarının yüksek olduğunu ifade etmiştir. Aydoğdu & Olcay Çam, (2013)'ün, korkulu, kayıtsız ve saplantılı bağlanma stillerinin ergenlerin madde kullanımı üzerinde etkili olduğunu ortaya koydukları araştırmalarında, madde bağımlısı olan ergenlerin kayıtsız ve korkulu bağlanma puanları madde bağımlısı olmayan ergenlere göre daha yüksek; güvenli ve saplantılı bağlanma puanları daha düşük çıkmıştır. Kararsız (saplantılı) bağlanma stili olan bireylerde madde bağımlılığı sıklıkla görülmektedir (Brown & Wright, 2003). Davranışsal bağımlılıklarda bağlanmanın rolü üzerine yapılan araştırmalarda bağlanma stilleri ile internet bağımlılığı arasında ilişki bulunmuştur. Şenormancı, Şenormancı, Güçlü, & Konkan, (2014) yaptıkları araştırmada internet bağımlılığının kaygılı bağlanma ile ilişkili olduğu bulunmuşlardır.

1.7. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Günümüzde internetin, teknolojik donanım ve yazılımların gelişmesi ve yaygınlaşmasına paralel olarak dijital oyunların kullanımı da artmıştır. Genç yaşlı fark etmeksizin Türkiye nüfusunun üçte biri mobil cihazlar, bilgisayarlar, konsollar aracılığıyla oyun oynamaktadır. Ancak özellikle dijital çağın nesli olan gençlerin diğer yaş gruplarına göre daha çok oyun oynadığı bilinmektedir. Gençlerin oyun oynama davranışlarının altında yatan sebepler farklı araştırmacılar tarafından ele alınmış ve gençlerin eğlenmek, sorunlardan uzaklaşmak, vakit geçirmek, sosyalleşmek, oyunlar üzerinden gelir elde etmek, kariyer inşa etmek gibi

amaçlarla oyun oynadıkları bulguları ortaya konulmuştur(Chen, Chen, & Ross, 2010); (Hamari & Sjöblom, 2017); (Mustafaoğlu, Zirek, & Yasacı, 2018); (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012); (McCree, 2009). Bireylerin farklı amaçlarla şekillenen oyun oynama davranışları bağımlılık sorununu da ortaya çıkarmıştır. Gençlerin uzun saatlerce, sıklıkla oyun oynaması ve oyun oynama isteğine karşı koyamaması, oyun oynama davranışına önem atfetmesi, oyun oynamadığı zamanlarda oyunu düşünmesi, oyun oynama davranışlarının aile, akademik ve sosyal yaşantılarında sorunlara yol açması gibi durumlar oyun bağımlılığını işaret etmektedir.

Dijital oyun sektörünün büyümesi beraberinde, oyunların rekabet duygusuyla oynanmasını, gerçekleştirilen yarışlar sonucu kazanan ve kaybeden bir tarafın olduğu, oyuncuların bu yarışlar üzerinden gelir elde ettiği ve oyunculuğun bir meslek olarak değerlendirildiği e-Spor sektörünü de getirmiştir. Spor kulüpleri, üniversiteler, bireysel oluşumlar tarafından e-Spor takımları kurulmakta, ulusal ve uluslararası çapta yarışmalar düzenlenmektedir. Ancak e-Sporcuların uzun saatler boyunca, sınırlı fiziksel hareketlerle ve sık aralıklarla oyun oynaması bireylerin biyo-psiko-sosyal sağlıklarını etkilemektedir. Uzun süre ve sık aralıklarla oyun oynamak oyun bağımlılığının oluşumuna, aile içi sorunlara, bireyin oyun oynarken fiziksel ihtiyaçlarını unutmaması sonucu uyku ve tuvalet ihtiyaçlarını ertelemesine, düzensiz beslenmesine, derslerini aksatmasına sebep olmaktadır (Kim & Kim, 2015); (Civan Kemiksiz, 2019); King, ve diğerleri, (2012). Bireyleri önemli düzeyde etkileyen bu davranışlarının altında yatan sebeplerin ve bu davranışlarının ortaya çıkardığı sonuçların incelenmesi kritiktir. Bireylerde dijital oyun bağımlılığına yol açan faktörler içsel ve dışsal faktörler olarak ele alınmış olup, dışsal faktörleri oluşturan aile ve sosyal çevre etmenlerine ilişkin bir araştırmanın yapılmasına ihtiyaç vardır. Literatür incelendiğinde, olumsuz aile iklimi içerisinde büyüyen, bakım veren/ler/i ile güvenli bağlanma stili geliştirememiş ve çevresinden algıladığı sosyal desteğin düşük olduğu bireylerin dijital oyun bağımlılığına yatkın oldukları görülmektedir.

1.8. ARAŞTIRMANIN AMACI

Üniversite öğrencilerinin buldukları yaş itibariyle gelecek yaşantılarını şekillendirebilecekleri önemli fırsatlara ve azami becerilere sahip oldukları bir dönemde oldukları açıktır. Dolayısıyla bu yaşlarında edindikleri duygu, düşünce ve davranışların gelecek yaşantılarını etkileyeceği düşüncesinden hareketle, bu araştırma e-Spor oyuncularının oyun oynama davranışlarına etki eden dışsal faktörlerden olan algılanan sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stilleri etkenleri ele alınarak, soruna yönelik bir anlayış ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Buradan hareketle şu alt amaçlara yanıt aranmak istenmektedir:

1. E-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimleri, yetişkin bağlanma stilleri ve bağımlılık durumları nasıldır?
2. E-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?
3. E-Spor oyuncularının aile iklimleri ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?
4. E-Spor oyuncularının yetişkin bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?
5. Sosyo-demografik değişkenler (yaş, cinsiyet vb.) ve e-Spor oyuncularının e-Spor faaliyetlerine ilişkin değişkenler (oyun oynama sıklığı, oynama motivasyonu vb.) oyun bağımlılığı ölçeğine göre farklılaşmakta mıdır?
6. E-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimleri ve yetişkin bağlanma stilleri bağımlılık durumlarını yordamakta mıdır?

1.9. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Oyun bağımlılığı günümüzde, özellikle gençlerde, bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylerin sosyal işlevselliğini ve refahını artırma amacı ile çalışan sosyal hizmet disiplini ise bağımlılık konusunu çok boyutlu olarak ele almaktadır. Sosyal hizmetin sosyal sorunlarla çalışırken doğrudan ya da dolaylı olarak kullandığı sistem kuramı ve ekolojik yaklaşıma göre birey, içinde bulunduğu ya

da iletişimde olduğu sistemler tarafından etkilenmekte ve bu sistemleri etkilemektedir. Bireyin etkileşimde bulunduğu bu sistemler, aile, arkadaş, okul-iş, mahalle, popüler kültür ve medya, ekonomi, sağlık olarak sıralanabilmektedir. Bu yaklaşıma göre bireylerle yapılacak uygulamalar başlı başına bireysel özellikleri değil, yanı sıra bu sistemlerin de ele alınmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda sıkça karşılaşmaya başladığımız problemlili dijital oyun oynama davranışlarında, bireyin davranış sorununun yalnızca bireysel ya da yalnızca sosyal olmadığı varsayımı üzerinden hareket edilerek, bu davranışı oluşturan ve sürdürmeye yol açan tüm faktörler bir arada ele alınmalıdır. Literatür incelendiğinde dijital oyun oynayan gençlere ilişkin çeşitli araştırmaların yapılmış olduğu görülmektedir, ancak yeni bir olgu olarak e-Spor oyuncularına yönelik genelde sosyal hizmet araştırmaları özelde de bu araştırmanın konusu ile ilişki herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda çok sayıda gencin bir meslek olarak düşündüğü e-Spor faaliyetlerinin farklı boyutlarıyla ele alınması bu araştırmanın önemini artırmaktadır.

Bu araştırmanın Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesindeki e-Spor birimlerine, çocuk ve gençlerin dijital oyun faaliyetleri üzerine uygulamalar yürüten meslek elemanların çalışmalarına ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda sosyal hizmet perspektifiyle ele alınan bu araştırmanın, yeni ve farklı bir konuyu incelemesi dolayısıyla literatüre de önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.10. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMI

Bu araştırmanın varsayımları şunlardır:

1. Araştırmada kullanılacak anket formu ve ölçeklerin, e-Spor oyuncuları tarafından içten bir şekilde yanıtladıkları varsayılmaktadır.
2. Veri toplama araçlarının bulguları doğru biçimde ortaya çıkaracak nitelikte olduğu varsayılmaktadır.

1.11. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma eğer Türkiye'deki tüm üniversitelerin topluluklarına ve spor kulüplerinin e-Spor takımlarına üye olan gençlerle yapılabilsen elde edilecek bilgiler daha genellenebilir bir nitelikte olabilirdi.

1. Bu araştırma Ankara'daki 11 üniversite ile sınırlıdır.
2. Veri toplama araçlarından elde edilen veriler ile sınırlıdır.
3. Araştırmacının maddi olanakları ve zaman kısıtlılığı sebebiyle e-Spor topluluklarına üye olan bütün oyunculara ulaşmak mümkün olmamıştır.

1.12. TANIMLAR

E-Spor Oyuncuları: Oynadıkları dijital oyunlar üzerinden gelir elde etme, kariyer sahibi olma ya da yapılan turnuvalarda başarılı olarak ödül kazanma motivasyonu ile oyun oynayan, üniversitelerin e-Spor topluluklarına üye gençleri ifade etmektedir.

E-Spor Toplulukları: Ankara'daki 11 üniversitenin (Ankara Üniversitesi, Atılım Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Çankaya Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, TOBB Üniversitesi, TED Üniversitesi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi) e-Spor topluluklarını ifade etmektedir.

Progamer: E-Spor turnuvalarından gelir elde etmek, bu alanda kariyer sahibi olmak amacıyla oyun oynayan profesyonel oyuncuları ifade etmektedir. Bu tür oyuncular arasında Gençlik ve Spor Bakanlığı'ndan lisans almış oyuncular bulunmaktadır (Han , Lyoo, & Renshaw, 2012).

Gamer: E-Spor alanında kariyer elde etme hedefi gütmeyen oyun oynayan profesyonel olmayan oyuncuları ifade etmektedir (Gainsbury, Abarbanel, & Blaszczynski, 2017).

2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölüm araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama tekniği ve araçları, verilerin toplanması, çözümlenmesi, yorumlanması, süre ve olanaklara ilişkin bilgileri içermektedir.

2.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırma ile üniversitelerin e-Spor topluluklarına üye olan öğrencilerin algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi incelenmek istenmiştir. Bu bağlamda ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Genel tarama modeli çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evrene ilişkin genel bir kanıya varmak amacıyla, evrenin tümü ya da ondan seçilecek bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde belirli konulardaki özelliklerin tespit edildiği araştırmalardır. İlişkisel tarama modeli ise iki veya daha fazla sayıdaki değişken arasındaki ilişkilerin ortaya çıkarılması amacıyla yapılan araştırmaları ifade etmektedir (Karasar, 2014); (Gürbüz & Şahin, 2014).

2.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Araştırmanın evrenini Türkiye'deki tüm üniversitelerin e-Spor topluluklarına ve spor kulüplerine üye olan e-Spor oyuncuları oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini yalnızca Ankara ilindeki Ankara Üniversitesi, Atılım Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Çankaya Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, TOBB Üniversitesi, TED Üniversitesi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi'nin e-Spor topluluklarına üye olan e-Spor oyuncuları oluşturmaktadır. Üniversitelerin e-Spor topluluklarına üye olan belirli sayılarda öğrenci olduğu şifahen öğrenilmiş olsa da bu evrenin tam sayısı öğrenilemediği için olasılıklı olmayan örneklem yöntemlerinden yaklaşık 250 öğrenciye ulaşılarak amaca uygun örneklem yöntemi kullanılmıştır.

2.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ VE ARAÇLARI

Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından anket aracılığı ile araştırmaya katılmak isteyen oyunculardan elde edilmiştir. Anket sosyo-demografik bilgileri içeren kişisel bilgi formu, Eker, Arkar, Yıldız (2001) tarafından gözden geçirilen Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Gönül, Işık-Baş, Şahin-Acar, (2018) tarafından Türk kültürüne uyarlanan Aile İklimi Ölçeği, Sümer, Güngör (1999) tarafından Türk kültürüne uyarlanan İlişki Ölçekleri Anketi, Baysak, Kaya, Dalgac, Candansayar (2016) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılan Oyun Bağımlılığı Ölçeği olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır.

2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu araştırmanın amacına ve alt amaçlarına uygun biçimde benzer araştırmalardan yararlanarak, araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Form bireysel ve aileye ilişkin sorular ve e-Spor faaliyetlerine ilişkin 22 sorudan oluşmaktadır.

Bu sorular bireysel ve aileye ilişkin sorular, e-Spor oyuncularının cinsiyetleri, yaşları, kaç kardeşe sahip oldukları, ebeveynlerinin birliktelik durumları, ebeveynlerin eğitim düzeyleri, okudukları okul, bölüm ve sınıfa, arkadaşlık edinme biçimlerine dair sorulardan oluşmaktadır. E-Spor faaliyetlerine ilişkin sorular ise, ne tür bir e-Sporcu oldukları, günlük oyun oynamaya ve video izlemeye harcadıkları süre, haftalık oyun oynama sıklıkları, en çok oynadıkları oyun, oyunlar üzerinden gelir etme durumu, e-Spor turnuvalarına katılma, bu turnuvalardan ödül kazanma ve oyun oynama motivasyonlarına ilişkin sorulardan oluşmaktadır.

2.3.2. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Zimet, Powell, Farley, Werkman ve Berkoff tarafından 1988 yılında geliştirilmiştir. Eker ve Akar (1995), tarafından Türk kültürüne uyarlama çalışması yapılmıştır. 2001 yılında Eker, Arkar ve Yıldız tarafından gözden geçirilmiş soru formu ile psikometrik özellikleri tekrar test edilmiştir. Ölçek aile(3,4,8,11. maddeler), arkadaş(6,7,9,12. maddeler) ve özel

insan(1,2,5,10. maddeler) olmak üzere 3 alt boyuttan oluşmaktadır ve 1(kesinlikle hayır)'den 7(kesinlikle evet)'e kadar olmak üzere likert tipi 12 madde içermektedir. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.89 olarak bulunmuştur. Ölçekten alınabilecek minimum puan 13 maksimum puan 84'tür. Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça, bireylerin algıladıkları sosyal destek artmaktadır.

2.3.3. Aile İklimi Ölçeği

Aile İklimi Ölçeği Björnberg ve Nicholson (2007) tarafından geliştirilmiştir. Orijinal ölçeğin 48 maddesi ve açık iletişim, uyumluluk, kuşaklararası ilgi, kuşaklararası otorite, duygusal uyum ve bilişsel uyum olmak üzere 6 alt boyutu bulunmaktadır. Alt ölçekler sekiz maddeden oluşmaktadır ve katılımcılar likert tipi ölçeği 1(kesinlikle katılmıyorum)'den 5(kesinlikle katılıyorum)'e kadar değerlendirmektedir. Orijinal ölçeğin Cronbach alfa değerleri, bilişsel uyum alt boyutu için .89, duygusal uyum alt boyutu için .89, uyumluluk alt boyutu için .86, kuşaklararası ilgi alt boyutu için .81, kuşaklararası otorite alt boyutu için .75, açık iletişim alt boyutu için .85 olarak bulunmuştur. Ölçek Gönül, Işık-Baş ve Şahin-Acar (2018) tarafından Türk kültürüne uyarlanmıştır. Açımlayıcı faktör analizi için yaşları 18-35 aralığındaki 474 kişi ile, doğrulayıcı faktör analizi için ise 447 kişi ile çalışma yürütülmüştür. Kuşaklar arası otorite ve bilişsel uyum boyutu aynı kalmış, açık iletişim, uyumluluk, kuşaklararası ilgi, duygusal uyum alt boyutları aile içi ilişkisellik olarak adlandırılan alt boyutta toplanmıştır. 48 maddenin 14 tanesi elenmiştir. 8 tane ters kodlanan madde(1,6,15,21,26,28,30,32. maddeler) bulunmaktadır. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.91, kuşaklararası otorite alt boyutunun .87, aile içi ilişkisellik alt boyutunun .95 ve bilişsel uyum alt boyutunun .87 olarak bulunmuştur. Ölçekten alınabilecek minimum puan 55, maksimum puan 164'tür. Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça aile ikliminin olumlu yönde arttığı söylenebilmektedir.

2.3.4. İlişki Ölçekleri Anketi

Griffin ve Bartholomew (1994) tarafından geliştirilmiştir. Türk kültürüne uyarlama çalışması Sümer, Güngör (1999) tarafından 313 üniversite öğrencisi ile

yapılmıştır. 7'li likert tipi bir ölçektir, 17 maddeden ve güvenli bağlanma, saplantılı bağlanma, kayıtsız bağlanma, korkulu bağlanma olmak üzere 4 alt boyuttan oluşmaktadır. 3 maddesi (6,9,28. maddeler) ters kodlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek minimum puan 36, maksimum puan 108'dir.

2.3.5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiştir. Baysak, Kaya, Dalgar ve Candansayar (2016) tarafından Türk kültürüne uyarlama çalışması yapılmıştır. 5'li likert tipi bir ölçektir ve 21 maddeden, önem atfetme, tolerans, duygu durum değişikliği, nüksetme, yoksunluk, çatışma, sorunlar olmak üzere 7 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek maddeleri 1 (Hiç), 2 (Nadiren), 3(Bazen), 4(Sık), 5(Çok Sık) şeklinde hazırlanmıştır. Cronbach alfa değeri 0.96 olarak bulunmuştur. Ölçekten alınabilecek minimum puan 21, maksimum puan 105'tir. Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bireylerin oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır.

2.4. VERİLERİN TOPLANMASI

Veri toplama öncesi e-Spor oyuncuları için hazırlanmış gönüllü katılım formu aracılığı ile araştırmanın önemi, amacı ve elde edilecek verilerin gizli tutulacağına ilişkin bir bilgilendirme yapılmıştır. Yapılan bilgilendirmenin ardından araştırmaya katılmayı kabul eden 211 oyuncu anket formlarını doldurmuştur.

Veri toplama sürecinde e-Sporcuların çoğu, e-Spor olgusunun araştırılmasına yönelik çalışmalara destek verdiklerini, araştırmaya katılmaktan memnuniyet duyduklarını ifade etmişlerdir.

2.5. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE YORUMLANMASI

Katılımcılara yöneltilen anket formlarındaki sorulardan elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for the Social Sciences 17) programına girilmiş ve analiz edilmiştir. Hipotez testleri yapılmadan önce verilerin homojen dağılıp dağılmadığını test etmek için bazı değerlendirmeler yapılmış bu değerlendirmelerden en az 4'ünün sağlandığı durumlarda parametrik testler, sağlanmadığı durumlarda nonparametrik testler yapılmıştır. Bu

değerlendirmelerde, ölçülen değerlerin çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) değerlerinin -1.0 ile +1.0 (Hair, Black, Babin, Anderson, & Tatham, 2013) aralığında olup olmadığına; Kolmogorov-Smirnov sonuçlarının anlamlı(0,05) olup olmadığına; varyasyon katsayılarının, değerlerin ortalamalarına bölünerek her bir değer için %30'un altında olup olmadığına; Detrended Normal Q-Q Plot dağılımına bakılarak rastgele bir saçılım olup olmadığına; Normal Q-Q Plot dağılımına bakıldığında ise dağılımın regresyon eğrisi ile aynı hizada olup olmadığına; ortalama ve medyan değerlerinin birbirlerine yakın olup olmadığına bakılmıştır (URL25; URL26). Değişkenlere ait iki grubun ortalamaları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek için normal dağılım görülen verilerde Independent Sample T Testi, normal dağılım görülmeyen verilerde Mann Whitney U Testi kullanılmıştır. Değişkenlere ait üç veya daha fazla grubun ortalamaları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek için normal dağılım görülen verilerde ANOVA, normal dağılım görülmeyen verilerde Kruskal Wallis Testi kullanılmıştır. Değişkenler arası ilişkiyi ortaya koymak için veriler normal dağılmadığından Spearman Korelasyon Testi yapılmıştır. Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni yordayıp yordamadığını test etmek için çoklu regresyon analizi yapılmıştır.

2.6. SÜRE VE OLANAKLAR

Araştırma, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi boyunca gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya ilişkin tüm giderler araştırmacı tarafından karşılanmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde, altı ana başlık üzerinden araştırma sonucu elde edilen bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir. Bu başlıklar e-Spor oyuncularının sosyodemografik bilgilerine ilişkin bulgular, e-Spor oyuncularının ailelerine ilişkin sosyodemografik bulgular, e-Spor oyuncularının e-Spor faaliyetlerine ilişkin bulgular, e-Spor oyuncularının ölçeklere verdikleri cevaplara ilişkin tanımlayıcı istatistikler, e-Spor oyuncularının sosyodemografik bilgileri ve ölçeklere verdikleri cevaplar arasında yapılan hipotez testlerine ilişkin bulgular, e-Spor oyuncularının ölçeklere verdikleri yanıtlar arasındaki ilişkilere yönelik bulgulardan oluşmaktadır.

3.1. E-SPOR OYUNCULARININ SOSYODEMOGRAFİK BİLGİLERİNE İLİŞKİN BULGULAR

Bu bölümde çalışmaya katılan e-Spor oyuncularının cinsiyetlerine, yaşlarına, hangi okulda ve kaçınıcı sınıfta okuduklarına, kardeşe sahip olma durumlarına, ebeveynlerinin eğitim ve beraberlik durumlarına ilişkin bulgular yer almaktadır.

Tablo 1. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine İlişkin Dağılım

Cinsiyet	n	%
Erkek	188	89,1
Kadın	23	10,9
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularının %89,1'i erkek, %10,9'u kadındır.

Tablo 2. E-Spor Oyuncularının Yaşlarına İlişkin Dağılım

Yaş	n	%
18-20	116	55,0
21-23	76	36,0
24-26	19	9,0
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularının yaşları ağırlıklı olarak 18-20 aralığında dağılmaktadır. Yaş ortalamaları $20,65 \pm 1,92$ 'dir. En küçük olan oyuncu 18, en büyük olan oyuncu 26 yaşındadır.

Tablo 3. E-Spor Oyuncularının Eğitim Gördükleri Okullara Göre Dağılımları

Eğitim Gördükleri Okul	n	%
Ankara Üniversitesi	5	2,4
Atılım Üniversitesi	23	10,9
Başkent Üniversitesi	36	17,1
Bilkent Üniversitesi	19	9,0
Çankaya Üniversitesi	8	3,8
Gazi Üniversitesi	16	7,6
Hacettepe Üniversitesi	53	25,1
ODTÜ	11	5,2
TOBB Üniversitesi	17	8,1
TED Üniversitesi	11	5,2
Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	12	5,7
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncuları ağırlıklı olarak (%25,1) Hacettepe Üniversitesi'nde okumaktadır. Araştırmaya katılım en düşük sayı ile Ankara Üniversitesi e-Spor Topluluğundan sağlanmıştır.

Tablo 4. E-Spor Oyuncularının Eğitim Gördükleri Alanlara İlişkin Dağılım

Eğitim Gördükleri Alan	n	%
Fen Bilimleri	104	49,3
Sağlık Bilimleri	24	11,4
Sosyal Bilimler	83	39,3
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularının neredeyse yarısı (%49,3) fen bilimleri alanında eğitim görmekte olan öğrenciler oluşturmaktadır.

Tablo 5. E-Spor Oyuncularının Buldukları Sınıfa İlişkin Dağılım

Buldukları Sınıf	n	%
Hazırlık	19	9,0
1	82	38,9
2	43	20,4
3	30	14,2
4	33	15,6
Yüksek Lisans	2	0,9
Doktora	2	0,9
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularını ağırlıklı olarak (%38,9) 1. sınıfta okumaktadır.

Tablo 6. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerine İlişkin Dağılım

Arkadaşlık edinme biçimi	n	%
Sosyal çevreden	49	23,2
Dijital ortamlardan	14	6,6
Her ikisi de	148	70,1
Toplam	211	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularının büyük çoğunluğu (%70,1) arkadaşlıklarını hem gerçek yaşamdaki sosyal ilişkilerden hem de dijital dünyadan edinmektedirler.

3.2. E-SPOR OYUNCULARININ AİLELERİNE İLİŞKİN SOSYO-DEMOGRAFİK BİLGİLER

Tablo 7. E-Spor Oyuncularının Kardeşe Sahip Olma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Kardeşe Sahip Olma Durumu	n	%
Tek çocuk	43	20,4
1 kardeş	101	48,8
2 kardeş	38	18,5
3 kardeş	17	8,1
4 ve daha fazla kardeş	9	4,2
Toplam	211	100

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının kardeşe sahip olma durumları incelendiğinde neredeyse yarısının (%48,8) 1 kardeşi olduğu, %20,4'ünün hiç kardeşi olmadığı, %18,5'inin 2 kardeşi olduğu, %8,1'inin 3 kardeşi olduğu, %4,2'sinin 4 ve daha fazla kardeşi olduğu görülmektedir.

Tablo 8. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumuna İlişkin Bilgiler

Ebeveynlerin birliktelik durumu	n	%
Birlikte	172	81,5
Ayrı	39	18,5
Toplam	211	100

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının büyük çoğunluğunun (%81,5) ebeveynleri birliktedir. %18,5'inin ebeveynleri ise boşanma, ebeveynlerden birinin vefat etmesi, evli olup aynı evde yaşamama gibi sebeplerle ayrıdır.

Tablo 9. E-Spor Oyuncularının Annelerinin Eğitim Durumlarına İlişkin Bilgiler

Annelerin mezuniyet durumu	n	%
Düşük	37	17,5
Orta	94	44,5
Yüksek	80	37,9
Toplam	211	100

Tablo 10. E-Spor Oyuncularının Babalarının Eğitim Durumlarına İlişkin Bilgiler

Babanın mezuniyet durumu	n	%
Düşük	19	9,0
Orta	83	39,3
Yüksek	109	51,7
Toplam	211	100

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının ebeveynlerinin mezuniyet durumları okuma yazma bilmeyen ve ilkokul mezunu olanlar düşük düzey, ortaokul mezunu ve lise mezunu olanlar orta düzey, üniversite mezunu ve lisansüstü mezun olanlar yüksek düzey olarak kategorileştirilmiştir. Buna göre e-Spor oyuncularının annelerinin eğitim durumları ağırlıklı olarak (%44,5) orta düzey, babalarının eğitim durumu ağırlıklı olarak (%51,7) yüksek düzeydir.

3.3. E-SPOR OYUNCULARININ E-SPOR FAALİYETLERİNE İLİŞKİN BİLGİLER

Bu bölümde e-Spor oyuncularının hangi türde e-Spor oyuncusu olduklarına, gün içerisinde ortalama kaç saat oyun oynadıklarına, gün içerisinde e-Sporla ilgili videoları izleme durumlarına, haftalık oyun oynama sıklıklarına, en sık oynadıkları oyunlara, oyunlardan gelir elde etme durumlarına, e-Spor turnuvalarına katılma durumlarına ve oyun oynama motivasyonlarına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 11. E-Spor Oyuncularının Hangi Türde E-Sporcu Olduklarına İlişkin Dağılım

Hangi Türde E-Sporcu	n	%
Progamer	47	22,3
Gamer	164	77,7
Toplam	211	100

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının %77,7'si gamer türü, %22,3'ü progamer türü oyuncudur. Gamer türü oyuncuların %87,8'i erkek, %12,2'si kadın; progamer türü oyuncuların %93,6'sı erkek, %6,4'ü kadındır.

Tablo 12. E-Spor Oyuncularının Gün İçerisinde Oyun Oynadıkları Ortalama Saate İlişkin Bilgiler

Günde oyun oynanan ortalama saat	n	%
0-1 saat	10	4,7
2-4 saat	107	50,7
5-7 saat	63	29,9
8-10 saat	20	9,5
11+ saat	11	5,2
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının bir gün içerisinde oyun oynadıkları saatleri öğrenmek için seçenekler, soru formunda 0-1 saat, 2-4 saat, 5-7 saat, 8-10 saat, 11-15 saat ve 15+ saat olarak kategorileştirilmiştir. Ancak verilen cevapların her bir kategoriye dağılımı incelendiğinde 15+ saat oyun oynadığını ifade eden e-Spor

oyuncularının sayısının 4 olduğu görülmüş ve 11-15 saat ve 15+ saat kategorileri birleştirilerek analizler yapılmıştır (URL27).

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının %50,7'sinin gün içerisinde oyun oynadıkları ortalama saat 2-4 saat, %29,9'unun 5-7 saat, %9,5'inin 8-10 saat, %5,2'sinin 11 saat ve üzeri, %4,7'sinin 0-1 saattir. Oyuncuların cinsiyetlere göre gün içerisinde oyun oynama saatleri ele alındığında kadın ve erkek oyuncuların ağırlıklı olarak 2-4 saat oyun oynadıkları söylenebilmektedir.

Oyuncuların ne tür bir e-Sporcu olduklarına göre gün içerisinde oyun oynama saatleri ele alındığında ise progamerların ağırlıklı olarak 5-7 saat, gamerların ağırlıklı olarak 2-4 saat oyun oynadıkları söylenebilmektedir.

Tablo 13. E-Spor Oyuncularının Gün İçerisinde E-Sporla İlişkili Video Yayınlarını İzleme Durumlarına İlişkin Bilgiler

Günde video izlenen ortalama saat	n	%
0-1 saat	105	49,8
2-4 saat	77	36,5
5+ saat	11	5,2
Hiç izlemeyen	18	8,5
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarını öğrenmek için seçenekler, soru formunda hiç izlemiyorum, günde 0-1 saat izliyorum, günde 2-4 saat izliyorum, günde 5-7 saat izliyorum, günde 8+ saat izliyorum olarak kategorileştirilmiştir. Ancak verilen cevapların her bir kategoriye dağılımı incelendiğinde 8+ saat video izlediğini ifade eden e-Spor oyuncularının sayısının 1 olduğu görülmüş ve 5-7 saat ve 8+ saat kategorileri birleştirilerek analizler yapılmıştır(URL27).

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının %8,5'i başkaları tarafından yayınlanan e-Sporla ilişkili videoları izlemezken, %91,5'i video yayınlarını izlemektedir. E-Sporla ilişkili video yayınlarını izleyen oyuncuların %49,8'i günde 0-1 saat, %36,5'i 2-4 saat, %5,2'si 5+ saat izlemektedir. Oyuncuların cinsiyetlerine göre gün içerisinde video izleme saatleri ele alındığında kadın ve erkek oyuncuların ağırlıklı olarak 0-1 saat izledikleri söylenebilir.

Tablo 14. E-Spor Oyuncularının Haftada Oyun Oynadıkları Ortalama Gün Sayısına İlişkin Bilgiler

Haftada oyun oynanan ortalama gün	n	%
Her gün	82	38,9
Haftada 5-6 gün	69	32,7
Haftada 3-4 gün	45	21,3
Haftada 1-2 gün	15	7,1
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının %38,9'u her gün, %32,7'si haftada 5-6 gün, %21,3'ü haftada 3-4 gün, %7,1'i haftada 1-2 gün oyun oynamaktadır. E-Spor oyuncularının ne tür bir oyuncu olduklarına göre haftada kaç gün oyun oynadıkları incelendiğinde hem progamerların hem de gamerların ağırlıklı olarak her gün oyun oynadıkları görülmüştür.

Tablo 15. E-Spor Oyuncularının En Çok Oynadıkları Oyuna İlişkin Dağılım

En çok oynadıkları oyun	n	%
League of Legends	93	44,1
Counter Strike:Global Offensive	45	21,3
FIFA	15	7,1
PUBG	10	4,7
Zula	8	3,8
Rainbow Six	7	3,3
Apex Legend	6	2,8
DOTA2	5	2,4
Age of Empires	5	2,4
Fortnite	4	1,9
World of Warcraft	3	1,4
Rocket League	3	1,4
Warframe	2	0,9
Hearthstone League	2	0,9
Battlefront	2	0,9
Overwatch	1	0,5
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyuna ilişkin çizelge yukarıda yer almaktadır. Oyuncuların en çok tercih ettikleri oyun League of Legends ve Counter Strike:Global Offensive'dir.

Oyuncuların oynadıkları oyunlar, türlerine göre üç kategoride toplanmıştır. Oyun kategorilerine ilişkin tablo aşağıda yer almaktadır.

Tablo 16. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerine İlişkin Dağılım

Oynadıkları oyunların türleri	n	%
Savaş-Şiddet	183	86,7
Spor	18	8,6
Strateji	10	4,7
Toplam	211	100

Oyuncuların oynadıkları oyunların %86,7'si şiddet içermekte, %8,6'sı spor oyunlarından oluşmakta, %4,7'si ise strateji oyunlarından oluşmaktadır.

Tablo 17. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyunlar Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumu	n	%
Evet	121	57,3
Hayır	90	42,7
Oyunlar üzerinden aylık ortalama gelir düzeyi	n	%
Geliri olmayan	90	36,3
1-250 ₺	41	16,5
251-500 ₺	14	5,6
501-750 ₺	6	2,8
751-1000 ₺	2	0,9
1001 -2000₺	8	3,8
2000+ ₺	19	9,0
Geliri düzenli olmayan	31	14,7
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının %57,3'ü oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etmekte, %42,7'si ise gelir elde etmemektedir. Oyuncuların %16,5'i ayda 1-250₺ arası, %5,6'sı 251-500₺ arası, %2,8'i 501-750₺ arası, 0,9'u 751-1000₺ arası, 3,8'i 1001-2000₺ arası, %9,0'u ise 2000₺ ve üzeri gelir elde etmektedir.

Gelir elde eden oyuncuların %33,1'i progamer, %66,9'u gamer oyunculardan oluşmaktadır. Gelir elde etmeyen oyuncuların ise %7,8'i progamer, %92,2'si

gamer oyuncularından oluşmaktadır. Hangi tür oyuncu olduklarına göre gelir elde ettikleri incelendiğinde, progamer oyuncular gamer oyunculara göre daha yüksek miktarlarda gelir elde ettiği görülmüştür.

Tablo 18. E-Spor Oyuncularının Uluslararası Çapta Düzenlenen Turnuvalara Katılma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Daha önce uluslararası bir turnuvaya katılma durumu	n	%
Evet	46	21,8
Hayır	165	78,2
Toplam	211	100
Uluslararası turnuvadan ödül kazanma durumu	n	%
Evet	25	54,3
Hayır	21	46,7
Toplam	46	100

E-Spor oyuncularının %78,2'si uluslararası çapta düzenlenen e-Spor turnuvalarına katılmamış, %21,8'i ise bu turnuvalara katılmıştır. Turnuvalara katılan oyuncuların %54,3'ü bu turnuvalardan ödül kazanmıştır.

Tablo 19. E-Spor Oyuncularının Ulusal Çapta Düzenlenen Turnuvalara Katılma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Daha önce ulusal bir turnuvaya katılma durumu	n	%
Evet	92	43,6
Hayır	119	56,4
Toplam	211	100
Ulusal turnuvadan ödül kazanma durumu	n	%
Evet	60	64,5
Hayır	33	35,5
Toplam	93	100

E-Spor oyuncularının %56,4'ü ulusal çapta düzenlenen e-Spor turnuvalarına katılmamış, %43,6'sı ise bu turnuvalara katılmıştır. Turnuvalara katılan oyuncuların %64,5'i bu turnuvalardan ödül kazanmıştır.

Tablo 20. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarına İlişkin Bilgiler

En belirgin oyun oynama motivasyonu	n	%
Eğlenmek	68	32,2
Vakit geçirmek	58	13,7
Bu alanda çalışmak/Gelir elde etmek	23	10,9
Stres atmak/Sorunlardan uzaklaşmak	21	10,0
Rekabet	19	9,0
Oyun oynamayı sevdiği için	14	6,6
Sosyalleşmek/Yalnızlığı gidermek	14	6,6
Alışkanlık/Yaşamın bir parçası	14	5,7
Başarı hissini deneyimlemek	11	5,2
Toplam	211	100

E-Spor oyuncularının %32,2'si eğlenmek, %13,7'si vakit geçirmek, %10,9'u e-Sporcu olmak, e-Spor oyunlarından gelir elde etmek, %10,0'u stres atmak, sorunlarından uzaklaşmak, %9,0'u rekabet etmek, %6,6'sı oyun oynamayı sevdiği için, %6,6'sı sosyalleşmek, % 5,7'si alışkanlık olarak %5,2'si başarı hissini deneyimlemek için oyun oynamaktadır. Yalnızca e-Spor alanında çalışmak/ gelir elde etmek motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular arasında, progamer türü oyuncular gamer türü oyunculardan daha fazla sayıda olduğu görülmüştür. Diğer oyun oynama motivasyonlarında gamer türü oyuncuların sayısı progamer türü oyuncuların sayısından daha fazla bulunmuştur.

3.4. E-SPOR OYUNCULARININ ÖLÇEKLERE VERDİKLERİ CEVAPLARA İLİŞKİN TANIMLAYICI İSTATİSTİKLER

Bulguların bu bölümünde e-Spor oyuncularının Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Aile İklimi Ölçeği, İlişki Ölçekleri Anketi ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri cevaplara ilişkin tanımlayıcı istatistiklere yer verilmiştir.

Tablo 21. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

	Ortalama	S.S	Min.	Max.
ÇBASDÖ	62,88	15,94	13,00	84,00
Toplam Puanı				
Aile Alt Boyutu	21,68	6,41	4,00	28,00
Arkadaş Alt Boyutu	22,80	6,19	4,00	28,00
Özel İnsan Alt Boyutu	18,39	8,92	4,00	28,00

E-Spor oyuncularının Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların ortalaması 62,88 ve standart sapması 15,94'tür. ÇBASDÖ'den alınan minimum puan 13,00, maksimum puan 84,00'dir. Ölçeğin Aile Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 21,68, standart sapması 6,41'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 4,00, maksimum puan 28,00'dir. Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 22,80, standart sapması 6,19'dur. Bu alt boyuttan alınan minimum 4,00, maksimum puan 28,00'dir. Özel İnsan Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 18,39, standart sapması 8,92'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 4,00, maksimum puan 28,00'dir. E-Spor oyuncularının en yüksek sosyal desteği aile ve arkadaşlarından elde ettikleri söylenebilmektedir.

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin bir kesme puanı bulunmamaktadır. Dolayısıyla e-Spor oyuncularının ölçeğe verdikleri cevapların toplam puanının ortalamasına(62,88) standart sapması(15,94) eklenerek, elde edilen puandan daha yüksek puan almış oyuncuların algıladıkları sosyal destek düzeyi yüksek; toplam puanın ortalamasından standart sapması(15,94) çıkarılarak elde edilen puandan daha az puan almış oyuncuların algıladıkları sosyal destek düzeyi düşük; bu puanlar arasında puan almış oyuncuların algıladıkları sosyal destek düzeyi orta olarak kodlanmıştır. Buna göre düşük düzeyde algılanan sosyal destek puanı 13,00 – 46,94 aralığında, orta düzeyde algılanan sosyal destek puanı 46,95 – 78,84 aralığında, yüksek düzeyde algılanan sosyal destek puanı 78,85-84,00 aralığında yer almaktadır.

Tablo 22. ÇBSDÖ'den Alınan Puanların Düzeylerine Göre Dağılımı

ÇBASDÖ Düzeyleri	Düzeylerin puan aralıkları	n	%
Düşük	13,00-46,94	32	15,2
Orta	46,95-78,84	142	67,3
Yüksek	78,85-84,00	37	17,5
		211	100

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre ÇBASDÖ'den aldıkları puan düzeylerine bakıldığında oyuncuların %15,2'sinin algıladıkları sosyal desteğin düşük, %67,3'ünün orta, %17,5'inin yüksek düzeyde olduğu görülmektedir.

Tablo 23. E-Spor Oyuncularının Aile İklimi Ölçeği'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

	Ortalama	S.S	Min.	Max.
AİÖ Toplam Puanı	121,98	19,43	55,00	164,00
Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu	83,80	15,70	25,00	105,00
Kuşaklararası Otorite Alt Boyutu	19,98	5,59	7,00	35,00
Bilişsel Uyum Alt Boyutu	18,20	5,04	6,00	29,00

E-Spor oyuncularının Aile İklimi Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların ortalaması 121,98 ve standart sapması 19,43'tür. Aile İklimi Ölçeği'nden alınan minimum puan 55,00, maksimum puan 164,00'tür. Ölçeğin Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 83,80, standart sapması 15,70'tir. Bu alt boyuttan alınan minimum 25,00, maksimum puan 105,00'tir. Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 19,98, standart sapması 5,59'dur. Bu alt boyuttan alınan minimum 7,00, maksimum puan 35,00'tir. Bilişsel Uyum Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 18,20, standart sapması 5,04'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 6,00, maksimum puan 29,00'dur.

Aile İklimi Ölçeğinin bir kesme puanı bulunmamaktadır. Dolayısıyla e-Spor oyuncularının ölçeğe verdikleri cevapların toplam puanının ortalamasına(121,98) standart sapması(19,43) eklenerek, elde edilen puandan daha yüksek puan almış oyuncuların aile iklimleri olumlu; toplam puanın ortalamasından standart sapması(19,43) çıkarılarak elde edilen puandan daha az puan almış oyuncuların aile iklimleri olumsuz; bu puanlar arasında puan almış oyuncuların aile iklimleri ne olumlu ne olumsuz olarak kodlanmıştır. Buna göre olumsuz aile iklimi puanı

55,00 – 102,55 aralığında, ne olumlu ne olumsuz aile iklimi puanı 102,56-141,40 aralığında, olumlu aile iklimi puanı 141,41-164,00 aralığında yer almaktadır.

Tablo 24. Aile İklimi Ölçeği'nden Alınan Puanların Düzeylerine Göre Dağılımı

Aile İklimi	Düzeylerin puan aralıkları	n	%
Olumsuz	55,00-102,55	33	15,6
Ne Olumlu Ne Olumsuz	102,56-141,40	153	72,5
Olumlu	141,41-164,00	25	11,8
		211	100

E-Spor oyuncularının %15,6'sının aile iklimi olumlu, %72,5'inin ne olumlu ne de olumsuz, %11,8'inin ise olumlu düzeyde olduğu söylenebilmektedir.

Tablo 25. E-Spor Oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

	Ortalama	S.S	Min.	Max.
İÖA Toplam Puanı	74,62	13,04	36,00	108,00
Güvenli Bağlanma Alt Boyutu	21,67	4,96	11,00	35,00
Korkulu Bağlanma Alt Boyutu	15,01	5,77	4,00	28,00
Saplantılı Bağlanma Alt Boyutu	16,36	4,98	4,00	28,00
Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutu	21,56	6,98	5,00	35,00

E-Spor oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanından aldıkları puanların ortalaması 74,62 ve standart sapması 13,04'tür. İlişki Ölçekleri Anketi'nden alınan minimum puan 36,00, maksimum puan 108,00'tür. Ölçeğin güvenli bağlanma alt boyutundan alınan puanların ortalaması 21,67, standart sapması 4,96'dır. Bu alt boyuttan alınan minimum 11,00, maksimum puan 35,00'tir. Korkulu bağlanma alt boyutundan alınan puanların ortalaması 15,01, standart sapması 5,77'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 4,00, maksimum puan 28,00'dir. Saplantılı bağlanma alt boyutundan alınan puanların ortalaması 16,36, standart sapması 4,98'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 4,00, maksimum puan 28,00'dur. Kayıtsız bağlanma alt boyutundan alınan puanların ortalaması 21,56, standart sapması 6,98'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 5,00, maksimum puan 35,00'tir.

Tablo 26. E-Spor Oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

	Ortalama	S.S	Min.	Max.
OBÖ Toplam Puanı	60,83	16,27	21,00	105,00
Önem Atfetme Alt Boyutu	10,18	2,84	3,00	15,00
Tolerans Alt Boyutu	9,31	3,30	3,00	15,00
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	11,30	3,18	3,00	15,00
Nüksetme Alt Boyutu	7,08	3,41	3,00	15,00
Yoksunluk Alt Boyutu	6,72	3,58	3,00	15,00
Çatışma Alt Boyutu	7,28	3,33	3,00	15,00
Sorunlar Alt Boyutu	8,35	2,98	3,00	15,00

E-Spor oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların ortalaması 60,83 ve standart sapması 16,27'dir. Ölçekten alınan minimum puan 21,00, maksimum puan 105,00'tir. Ölçeğin Önem Atfetme Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 10,18, standart sapması 2,84'tür. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'tir. Tolerans Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 9,31, standart sapması 3,30'dur. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir. Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 11,3, standart sapması 3,18'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir. Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 7,08, standart sapması 3,41'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir. Yoksunluk Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 6,72, standart sapması

3,58'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir. Çatışma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 7,28, standart sapması 3,33'tür. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir. Sorunlar Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 8,35, standart sapması 2,98'dir. Bu alt boyuttan alınan minimum 3,00, maksimum puan 15,00'dir.

Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bağımlılığın arttığı söylenebilmektedir. Dolayısıyla e-Spor oyuncularının ölçeğe verdikleri cevapların toplam puanının ortalamasına(60,83) standart sapması(16,27) eklenerek, elde edilen puandan daha yüksek puan almış oyuncuların bağımlılık düzeyleri yüksek; toplam puanın ortalamasından standart sapması çıkarılarak elde edilen puandan daha az puan almış oyuncuların bağımlılık düzeyleri düşük; bu puanlar arasında puan almış oyuncuların bağımlılık düzeylerinin orta seviye olarak kodlanmıştır. Buna göre bağımlılık düzeyleri yüksek olanlar 77,2-105,00, orta olanlar 44,56-77,1, düşük olanlar 21,00-44,55 aralığında puan almışlardır.

Tablo 27. E-Spor Oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden Aldıkları Puanlara Göre Bağımlılık Düzeyleri

Bağımlılık Düzeyi	Düzeylerin puan aralıkları	n	%
Yüksek	77,2-105,00	35	16,6
Orta	44,56-77,1	138	65,4
Düşük	21,00-44,55	38	18,0
		211	100

Buna göre e-Spor oyuncularının %16,6'sı yüksek düzeyde bağımlı, %65,4'ü orta düzeyde bağımlı, %18,0'i düşük düzeyde bağımlıdır.

3.5. E-SPOR OYUNCULARININ SOSYODEMOGRAFİK BİLGİLERİ VE ÖLÇEKLERE VERDİKLERİ CEVAPLAR ARASINDA YAPILAN HİPOTEZ TESTLERİNE İLİŞKİN BULGULAR

Tablo 28. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Alınan Puanlara İlişkin Bulgular

	Cinsiyet	Min.	Max.	Ort. ±SS.	
ÇBASDÖ Toplam Puanı	Erkek	13	84	62,89±16,05	0,869
	Kadın	20	84	62,73±15,40	
Aile Alt Boyutu	Erkek	4	28	22,05±6,10	0,057
	Kadın	4	28	18,60±8,08	
Arkadaş Alt Boyutu	Erkek	4	28	22,75±6,19	0,625
	Kadın	6	28	23,21±6,33	
Özel İnsan Alt Boyutu	Erkek	4	28	18,08±8,88	0,112
	Kadın	4	28	20,91±9,11	

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre ÇBASDÖ toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için önce verilerin homojen dağılıp dağılmadığı test edilmiştir, veriler homojen dağılmadığı için Man Whitney U testi yapılmıştır. Buna göre erkek e-Spor oyuncuları ile kadın e-Spor oyuncuları arasında ÇBASDÖ toplam puanı ($p=0.869$), Aile Alt Boyutu ($p=0.057$), Arkadaş Alt Boyutu (0.625), Özel İnsan Alt Boyutundan (0.112) alınan puanlarda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 29. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlere Göre Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bulgular

	Cinsiyet	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Aile İklimi Toplam Puanı	Erkek	55	164	123,02±18,62	0,041*
	Kadın	66	155	113,52±23,97	
Aile İçi İlişkiselik Alt Boyutu	Erkek	25	105	84,70±15,03	0,037*
	Kadın	34	105	76,39±19,17	
Kuşaklararası Otorite Alt Boyutu	Erkek	7	35	19,85±5,31	0,335
	Kadın	8	35	21,04±7,51	
Bilişsel Uyum Alt Boyutu	Erkek	6	29	18,46±4,73	0,090
	Kadın	6	29	16,08±6,87	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Aile İklimi Ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için önce verilerin homojen dağılıp dağılmadığı test edilmiş, Kuşaklararası Otorite Alt Boyutunda homojen dağılım görüldüğü için Independent Samples T testi diğer alt boyutlarda ve ölçek toplam puanında homojen dağılım görülmediği için Man Whitney U testi yapılmıştır. Buna göre e-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Aile İklimi ölçeğinden aldıkları toplam puan (p=0.041) ve Aile İçi İlişkiselik Alt Boyutundan aldıkları puan(p=0.037) anlamlı bir farklılaşma gözlemlenmiştir. Erkek oyuncuların kadın oyunculara göre ölçek toplam puanı ve Aile İçi İlişkiselik Alt Boyutundan aldıkları puanların daha fazla olduğu söylenebilmektedir. Ancak Bilişsel Uyum Alt Boyutu(p=0.090) ve Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan(p=0.335) aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılaşma gözlemlenmemiştir(p>0,05).

Tablo 30. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Alınan Puanlara İlişkin Bulgular

	Cinsiyet	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
İÖA Toplam Puanı	Erkek	36	108	74,04±13,08	
	Kadın	40	96	79,39±11,93	0,019*
Güvenli Bağlanma Alt Boyutu	Erkek	11	34	21,98±4,90	
	Kadın	13	35	19,13±4,85	0,003*
Korkulu Bağlanma Alt Boyutu	Erkek	4	28	14,46±5,39	
	Kadın	4	28	19,56±6,84	0,000*
Saplantılı Bağlanma Alt Boyutu	Erkek	4	28	16,42±4,95	
	Kadın	4	26	15,86±5,24	0,653
Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutu	Erkek	5	35	21,16±6,87	
	Kadın	6	35	24,82±7,13	0,017*

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak için önce verilerin homojen dağılıp dağılmadığı test edilmiş, veriler Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutunda homojen dağıldığı için Independent Samples T testi, ölçek toplam puanı ve diğer alt boyutlarda homojen dağılmadığı için Man Whitney U testi yapılmıştır. Buna göre e-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Saplantılı Bağlanma Alt Boyutundan(p=0.653) aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. Ancak İlişki Ölçekleri Anketi'nden aldıkları toplam

puan ($p=0.019$), Güvenli Baęlanma Alt Boyutu($p=0.003$), Korkulu Baęlanma Alt Boyutu ($p=0.000$) ve Kayıtsız Baęlanma Alt Boyutundan($p=0.017$) alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılaşma görölmüştür. Anketin toplam puanında kadın oyuncular erkek oyunculara göre daha fazla, Güvenli Baęlanma Alt Boyutunda erkek oyuncular kadın oyunculara göre daha fazla, Korkulu Baęlanma Alt Boyutunda kadın oyuncular erkek oyunculara göre daha fazla ve Kayıtsız Baęlanma Alt Boyutunda kadın oyuncular erkek oyunculara göre daha fazla puan almışlardır.

Tablo 31. E-Spor Oyuncularının Cinsiyetlerine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Alınan Puanlara İlişkin Bulgular

	Cinsiyet	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
OBÖ Toplam Puanı	Erkek	21	105	60,10±15,87	0,167
	Kadın	38	104	66,86±18,52	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Erkek	3	15	10,09±2,72	0,125
	Kadın	3	15	10,95±3,64	
Tolerans Alt Boyutu	Erkek	3	15	9,83±3,25	0,299
	Kadın	3	15	10,52±3,74	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Erkek	3	15	11,12±3,11	0,005*
	Kadın	3	15	12,78±3,43	
Nüksetme Alt Boyutu	Erkek	3	15	7,00±3,30	0,605
	Kadın	3	14	7,73±4,26	
Yoksunluk Alt Boyutu	Erkek	3	15	6,52±3,49	0,025*
	Kadın	3	15	8,34±4,00	
Çatışma Alt Boyutu	Erkek	3	15	7,17±3,24	0,243
	Kadın	3	15	8,21±3,95	
Sorunlar Alt Boyutu	Erkek	3	15	8,36±2,86	0,709
	Kadın	3	15	8,30±3,66	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya

koymak için önce verilerin homojen dağılıp dağılmadığı test edilmiş, veriler homojen dağılmadığı için Mann Whitney U testi yapılmıştır. E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları toplam puan($p=0.167$), Önem Atfetme alt boyutu($p=0.125$), Tolerans alt boyutu ($p=0.299$), Nüksetme alt boyutu($p=0.605$), Çatışma Alt Boyutu($p=0.243$), Problemler Alt Boyutu'ndan($p=0.709$) aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. Ancak Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu($p=0.005$) ve Yoksunluk Alt Boyutundan($p=0.025$) aldıkları puanlar anlamlı bir farklılaşma görülmüştür. Kadın oyuncuların bu alt boyutlardan aldıkları puanlar erkek oyunculara göre daha yüksektir.

Tablo 32. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Ebeveynlerin				P
	Birliktelik Durumu	Min	Max	Ort. \pm SS.	
ÇBASDÖ Toplam Puanı	Birlikte	13	84	62,96 \pm 16,64	0,488
	Ayrı	27	84	62,51 \pm 12,60	
Aile Alt Boyutu	Birlikte	4	28	21,56 \pm 6,62	0,837
	Ayrı	9	28	22,20 \pm 5,49	
Arkadaş Alt Boyutu	Birlikte	4	28	22,97 \pm 6,05	0,464
	Ayrı	4	28	22,07 \pm 6,83	
Özel İnsan Alt Boyutu	Birlikte	4	28	18,43 \pm 8,97	0,717
	Ayrı	4	28	18,23 \pm 8,83	

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre ÇBASDÖ'den aldıkları toplam puan ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olup olmadığını test etmek için yapılan Man Whitney U testi sonucunda ebeveynlerin birliktelik durumlarına göre ölçek toplam puanı ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılık görülmemektedir($p>0,05$).

Tablo 33. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Ebeveynlerin				P
	Birliktelik Durumu	Min.	Max.	Ort. ±SS.	
Aile İklimi Toplam Puanı	Birlikte	55	164	121,50±19,41	0,381
	Ayrı	73	155	124,12±19,64	
Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu	Birlikte	25	105	83,22±15,69	0,186
	Ayrı	35	105	86,33±15,70	
Kuşaklararası Otorite Alt Boyutu	Birlikte	7	35	20,35±5,61	0,041*
	Ayrı	9	29	18,33±5,22	
Bilişsel Uyum Alt Boyutu	Birlikte	6	29	17,91±4,93	0,085
	Ayrı	6	29	19,46±5,39	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumları arasında Aile İklimi Ölçeği toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik ve Bilişsel Uyum Alt Boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Kuşaklararası Otorite Alt Boyutunda($p=0,041$) ebeveynlerin birliktelik durumları arasında anlamlı bir farklılık

görülmüştür($p<0,05$). Ebeveynleri evli olan e-Sporcular ebeveynleri ayrı olan e-Sporculardan bu alt boyutta daha fazla puan almıştır.

Tablo 34. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Ebeveynlerin		Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
	Birliktelik Durumu					
İÖA Toplam Puanı	Birlikte		36	108	74,36 \pm 13,23	0,545
	Ayrı		45	106	75,76 \pm 12,27	
Güvenli Bağlanma Alt Boyutu	Birlikte		11	34	21,69 \pm 4,85	0,903
	Ayrı		13	35	21,58 \pm 5,47	
Korkulu Bağlanma Alt Boyutu	Birlikte		4	28	15,09 \pm 5,74	0,697
	Ayrı		4	27	14,69 \pm 5,96	
Saplantılı Bağlanma Alt Boyutu	Birlikte		4	28	16,62 \pm 5,02	0,107
	Ayrı		4	26	15,20 \pm 4,67	
Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutu	Birlikte		4	35	20,94 \pm 6,94	0,007*
	Ayrı		10	34	24,28 \pm 6,54	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre İÖA toplam puanı, Güvenli Bağlanma Alt Boyutu, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Saplantılı Bağlanma Alt Boyutlarından aldıkları puanlar anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı, Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan($p=0,007$) aldıkları puanların anlamlı bir

şekilde farklılaştığı görülmüştür($p<0,05$). Ebeveynleri ayrı olan e-Spor oyuncularının ebeveynleri birlikte olan oyunculara göre Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan aldıkları toplam puan daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 35. E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Ebeveynlerin				P
	Birliktelik Durumu	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	
OBÖ Toplam Puanı	Birlikte	21	105	60,68 \pm 16,95	0,737
	Ayrı	35	85	61,54 \pm 13,01	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Birlikte	3	15	10,10 \pm 2,93	0,391
	Ayrı	6	15	10,53 \pm 2,43	
Tolerans Alt Boyutu	Birlikte	3	15	9,90 \pm 3,39	0,929
	Ayrı	3	15	9,94 \pm 2,90	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Birlikte	3	15	11,32 \pm 3,15	0,894
	Ayrı	3	15	11,20 \pm 3,34	
Nüksetme Alt Boyutu	Birlikte	3	15	7,07 \pm 3,53	0,678
	Ayrı	3	14	7,10 \pm 2,86	
Yoksunluk Alt Boyutu	Birlikte	3	15	6,72 \pm 3,69	0,653
	Ayrı	3	15	6,69 \pm 3,13	
Çatışma Alt Boyutu	Birlikte	3	15	7,30 \pm 3,36	0,960
	Ayrı	3	15	7,20 \pm 3,23	
Sorunlar Alt Boyutu	Birlikte	3	15	8,25 \pm 2,92	0,282
	Ayrı	3	15	8,82 \pm 3,22	

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır($p>0,05$).

Tablo 36. E-Spor Oyuncularının Ne Tür Bir E-Sporcu Olduklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyuncu türü	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
OBÖ Toplam Puanı	Progamer	21	105	60,10±15,87	0,060
	Gamer	35	85	66,86±18,52	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Progamer	3	15	10,09±2,72	0,281
	Gamer	6	15	10,95±3,64	
Tolerans Alt Boyutu	Progamer	3	15	9,83±3,25	0,299
	Gamer	3	15	10,52±3,74	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Progamer	3	15	11,12±3,11	0,005*
	Gamer	3	15	12,78±3,43	
Nüksetme Alt Boyutu	Progamer	3	15	7,00±3,30	0,605
	Gamer	3	14	7,73±4,26	
Yoksunluk Alt Boyutu	Progamer	3	15	6,52±3,49	0,025*
	Gamer	3	15	8,34±4,00	
Çatışma Alt Boyutu	Progamer	3	15	7,17±3,24	0,243
	Gamer	3	15	8,21±3,95	
Sorunlar Alt Boyutu	Progamer	3	15	8,36±2,86	0,709
	Gamer	3	15	8,30±3,86	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının ne tür bir e-Sporcu olduklarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları toplam puan, Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutu, Nüksetme Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu ve Sorunlar Alt Boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken(p>0,05), Duygu Durum Değişikliği(p=0,005) ve Yoksunluk(p=0,025) Alt Boyutlarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu

alt boyutlarda gamer türü oyuncular progamer türü oyunculardan daha yüksek puan almıştır.

Tablo 37. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun			P
		Oynama	Min.	Max.	
		Saatleri		Ort. ±SS.	
Oyun	0-1 saat	9	82	49,00±17,91	0,008*
	2-4 saat	32	105	59,57±15,67	
	5-7 saat	21	103	65,01±16,47	
	8-10 saat	35	86	57,80±14,25	
	11+ saat	35	84	65,54±16,99	
Bağımlılığı					
Ölçeği					
Toplam					
Puanı					

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için - veriler homojen dağılmadığı için- Kruskal Wallis Testi yapılmıştır. Kruskal Wallis Testi sonucunda, Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanında oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Oyun oynama saatleri arasında anlamlı farklılık görülen puanlarda oyun oynanan saatlerin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için anlamlı düzeydeki puanlarda oyun oynama saatleri ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Ölçek toplam puanında, 0-1 saat oyun oynayan oyuncular ile 2-4 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur($p=0,038$). 2-4 saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre ölçek toplam puanından daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oynayanlar ile 5-7 saat oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur($p=0,011$). 5-7 saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlardan ölçek toplam puanından daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayan oyuncular ile 11+ saat oyun oynayan

oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur($p=0,035$). 11+ saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre ölçek toplam puanından daha fazla puan almışlardır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 5-7 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur($p=0,009$). 5-7 saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre ölçek toplam puanından daha fazla puan almışlardır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 11+ saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur($p=0,032$). 11+ saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre ölçek toplam puanından daha fazla puan almışlardır.

Tablo 38. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun Oynama Saatleri				
		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P	
Önem Atfetme Alt Boyutu	0-1 saat	4	14	7,60±3,33	0,002*	
	2-4 saat	3	15	9,78±2,82		
	5-7 saat	3	15	10,80±2,50		
	8-10 saat	5	15	11,30±2,75		
	11+ saat	6	15	10,81±2,85		

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Önem Atfetme alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Oyun oynama saatleri arasında anlamlı farklılık görülen puanlarda oyun oynanan saatlerin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için anlamlı düzeydeki puanlarda oyun oynama saatleri ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Önem Atfetme alt boyutunda, 0-1 saat oyun

oynayanlar ile 2-4 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,035$). 2-4 saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayanlar ile 5-7 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,003$). 5-7 saat oynayanlar, 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayanlar ile 8-10 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,006$). 8-10 saat oynayanlar, 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayan oyuncular ile 11+ saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,027$). 11+ saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 5-7 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,009$). 5-7 saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 8-10 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,023$). 8-10 saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 39. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun				P
	Oynama Saatleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	
Tolerans Alt Boyutu	0-1 saat	5	12	7,40±2,36	0,013*
	2-4 saat	3	15	9,53±3,29	
	5-7 saat	3	15	10,71±3,32	
	8-10 saat	6	15	10,20±3,18	
	11+ saat	4	15	10,72±2,93	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Tolerans alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Oyun oynama saatleri arasında anlamlı farklılık görülen puanlarda oyun oynanan saatlerin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için anlamlı düzeydeki puanlarda oyun oynama saatleri ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Tolerans alt boyutunda, 0-1 saat oyun oynayanlar ile 2-4 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,030$). 2-4 saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyutta daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayanlar ile 5-7 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,003$). 5-7 saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyutta daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayanlar ile 8-10 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,013$). 8-10 saat oynayanlar, 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyutta daha fazla puan almışlardır. 0-1 saat oyun oynayan oyuncular ile 11+ saat oyun oynayan oyuncular arasında

anlamli bir fark bulunmuştur ($p=0,006$). 11+ saat oynayanlar 0-1 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 5-7 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamli bir fark bulunmuştur ($p=0,022$). 5-7 saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 40. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Oyun Oynama Saatleri		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	0-1 saat	5	15	9,80±3,52	0,009*
	2-4 saat	5	15	11,76±2,75	
	5-7 saat	3	15	11,61±3,32	
	8-10 saat	3	15	9,05±3,61	
	11+ saat	6	15	10,45±3,47	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşp farklılaşmadığını sınamak için - veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Duygu Durum Değişikliği alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamli bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Oyun oynama saatleri arasında anlamli farklılık görülen puanlarda oyun oynanan saatlerin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için anlamli düzeydeki puanlarda oyun oynama saatleri ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 8-10 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamli bir fark bulunmuştur ($p=0,002$). 2-4 saat oynayanlar 8-10 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. 5-7 saat oyun oynayan oyuncular ile 8-10 saat oyun oynayan

oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=0,005$). 5-7 saat oyun oynayan oyuncular 8-10 saat oyun oynayan oyunculara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 41. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun Oynama Saatleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	0-1 saat	3	11	5,90±3,41	
	2-4 saat	3	15	7,0±3,31	
Nüksetme Alt Boyutu	5-7 saat	3	15	7,66±3,58	0,184
	8-10 saat	3	14	5,95±3,39	
	11+ saat	3	12	7,63±3,20	

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Nüksetme alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 42. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Oynama Saatleri				
Yoksunluk Alt Boyutu	0-1 saat	3	9	5,10±2,33	0,025*
	2-4 saat	3	15	6,16±3,52	
	5-7 saat	3	15	7,50±3,38	
	8-10 saat	3	15	7,20±3,54	
	11+ saat	3	15	8,18±5,13	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Yoksunluk Alt Boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Oyun oynama saatleri arasında anlamlı farklılık görülen puanlarda oyun oynanan saatlerin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için anlamlı düzeydeki puanlarda oyun oynama saatleri ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. 0-1 saat oyun oynayanlar ile 5-7 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur (p=0,044). 5-7 saat oyun oynayanlar 0-1 saat oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır. 2-4 saat oyun oynayan oyuncular ile 5-7 saat oyun oynayan oyuncular arasında anlamlı bir fark bulunmuştur (p=0,003). 5-7 saat oynayanlar 2-4 saat oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 43. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun Oynama Saatleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
	0-1 saat	3	13	6,40 \pm 3,33	
	2-4 saat	3	15	7,04 \pm 3,39	
Çatışma Alt Boyutu	5-7 saat	3	15	7,98 \pm 3,34	0,101
	8-10 saat	3	12	6,15 \pm 2,59	
	11+ saat	3	15	8,27 \pm 3,37	

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Çatışma alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 44. E-Spor Oyuncularının Günde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun			P	
		Oynama	Min.	Max.		Ort. ±SS.
		Saatleri				
Sorunlar Alt		0-1 saat	4	10	6,80±2,04	0,215
		2-4 saat	3	15	8,27±3,08	
		5-7 saat	3	15	8,71±2,82	
		8-10 saat	3	12	7,85±2,73	
		11+ saat	3	15	9,45±3,61	
Boyutu						

E-Spor oyuncularının oyun oynadıkları saatlere göre, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için -veriler homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucunda, Sorunlar alt boyutunda oyun oynama saatleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 45. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun Oynama			P	
		Sıklığı	Min.	Max.		Ort. ±SS.
Oyun		Haftada 1-2 gün	29	104	55,40±18,89	0,066
Bağımlılığı		Haftada 3-4 gün	32	86	57,24±13,19	
Ölçeği		Haftada 5-6 gün	21	98	60,50±15,38	
Toplam Puanı		Her gün	26	105	64,08±17,55	

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görüldüğü için- yapılan One Way ANOVA testi sonucunda, oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanında haftalık oyun oynama sıklıkları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 46. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun Oynama			P
		Sıklığı	Min.	Max.	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Haftada 1-2 gün	3	15	8,66±3,79	0,000*
	Haftada 3-4 gün	4	15	8,88±2,54	
	Haftada 5-6 gün	3	15	10,42±2,48	
	Her gün	4	15	10,97±2,79	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal-Wallis testi sonucunda Önem Atfetme Alt Boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Haftalık oyun oynama sıklıklarının hangisinin farklılaştığını bulabilmek için oyun oynama sıklıkları ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Haftada 1-2 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,022$). Her gün oyun oynayanlar haftada 1-2 kere oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır. Haftada 3-4 gün oyun oynayanlar ile haftada 5-6 gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,002$). Haftada 5-6 gün oyun oynayanlar, haftada 3-4 gün oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır. Haftada 3-4 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,000$). Her gün oyun

oynayanlar haftada 3-4 kere oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır.

Tablo 47. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun Oynama				
		Sıklığı	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Tolerans Alt Boyutu	Haftada 1-2 gün	4	15	8,60±3,60	0,004*	
	Haftada 3-4 gün	3	14	8,88±2,68		
	Haftada 5-6 gün	3	15	9,75±3,21		
	Her gün	3	15	10,84±3,41		

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Tolerans alt boyutunda puanında haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Haftalık oyun oynama sıklıklarının hangisinin farklılaştığını bulabilmek için oyun oynama sıklıkları ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Haftada 1-2 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p=0,027$). Her gün oyun oynayanlar haftada 1-2 kere oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır. Haftada 3-4 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p=0,001$). Her gün oyun oynayanlar haftada 3-4 kere oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır. Haftada 5-6 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p=0,041$). Her gün oyun oynayanlar haftada 5-6 kere oyun oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almıştır.

Tablo 48. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Oyun Oynama		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Sıklığı				
Duygu	Haftada 1-2 gün	3	15	9,93±3,69	0,157
Durum	Haftada 3-4 gün	5	15	11,86±2,90	
Değişikliği	Haftada 5-6 gün	3	15	10,97±3,00	
Alt Boyutu	Her gün	3	15	11,52±3,33	

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Duygu Durum Değişikliği alt boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 49. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Oyun Oynama		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Sıklığı				
	Haftada 1-2 gün	3	15	6,60±3,71	0,807
Nüksetme	Haftada 3-4 gün	3	13	6,57±2,55	
Alt Boyutu	Haftada 5-6 gün	3	15	7,14±3,19	
	Her gün	3	15	7,39±3,93	

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi

sonucunda, Nüksetme alt boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 50. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun Oynama Sıklığı	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Yoksunluk Alt Boyutu	Haftada 1-2 gün	3	15	7,00 \pm 4,17	0,520
	Haftada 3-4 gün	3	15	6,13 \pm 3,26	
	Haftada 5-6 gün	3	15	6,60 \pm 3,63	
	Her gün	3	15	7,08 \pm 3,62	

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Yoksunluk alt boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 51. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

	Oyun Oynama Sıklığı	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Çatışma Alt Boyutu	Haftada 1-2 gün	3	15	6,80 \pm 3,29	0,643
	Haftada 3-4 gün	3	13	6,75 \pm 3,00	
	Haftada 5-6 gün	3	15	7,28 \pm 2,93	
	Her gün	3	15	7,65 \pm 3,81	

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını

incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Çatışma alt boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 52. E-Spor Oyuncularının Haftada Kaç Gün Oyun Oynadıklarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Oyun Oynama				
		Sıklığı	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Sorunlar Alt Boyutu	Haftada 1-2 gün	3	15	7,80±3,38	0,736	
	Haftada 3-4 gün	4	15	8,13±2,86		
	Haftada 5-6 gün	3	15	8,31±2,70		
	Her gün	3	15	8,60±3,21		

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını incelemek için –normal dağılım görülmediği için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Sorunlar alt boyutunda haftalık oyun oynama sıklığı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 53. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre OBÖ'den Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı	Hiç	29	88	55,44±15,92	0,162	
	Günde 0-1 saat	21	105	59,73±16,69		
	Günde 2-4 saat	23	103	62,70±15,70		
	Günde 5+ saat	44	86	67,18±14,76		

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanında video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 54. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

Video İzleme					
	Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Önem Atfetme Alt Boyutu	Hiç	4	14	10,00±2,80	0,030*
	Günde 0-1 saat	3	15	9,80±2,79	
	Günde 2-4 saat	3	15	10,42±2,82	
	Günde 5+ saat	7	15	12,45±2,69	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Önem Atfetme alt boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Video izleme durumlarının hangisinin farklılaştığını bulabilmek için video izleme durumları ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Hiç video izlemeyenler ile günde 5-7 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,029$). Günde 5-7 saat video izleyenler, hiç video izlemeyenlere göre Önem Atfetme alt boyutundan daha fazla puan almıştır. Günde 0-1 saat video izleyenler ile günde 5-7 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,004$). Günde 5-7 saat video izleyenler, 0-1 saat video izleyenlere göre Önem Atfetme alt boyutundan daha fazla puan almıştır. Günde 2-4 saat video izleyenler ile günde 5-7 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,029$). Günde 5-7 saat video izleyenler, 2-4 saat video izleyenlere göre Önem Atfetme alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Tablo 55. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Tolerans Alt Boyutu		Hiç	3	15	9,05±3,45	0,163
		Günde 0-1 saat	3	15	9,67±3,22	
		Günde 2-4 saat	3	15	10,15±3,33	
		Günde 5+ saat	7	15	11,72±3,16	

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Tolerans alt boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 56. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu		Hiç	3	15	10,44±3,55	0,687
		Günde 0-1 saat	3	15	11,47±3,18	
		Günde 2-4 saat	3	15	11,25±3,05	
		Günde 5+ saat	6	15	11,36±3,66	

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Duygu Durum Değişikliği alt boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 57. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme			P
		Durumları	Min.	Max.	
Nüksetme Alt Boyutu	Hiç	3	12	5,05±2,83	0,039*
	Günde 0-1 saat	3	15	7,33±3,57	
	Günde 2-4 saat	3	15	7,22±3,31	
	Günde 5+ saat	3	12	7,00±2,64	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Nüksetme Alt Boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Video izleme durumlarının hangisinin farklılaştığını bulabilmek için video izleme durumları ikili olarak ele alınarak Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Hiç video izlemeyenler ile günde 0-1 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,007). Günde 0-1 saat video izleyenler, hiç video izlemeyenlere göre Nüksetme Alt Boyutundan daha fazla puan almıştır. Hiç video izlemeyenler ile günde 2-4 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,005). Günde 2-4 saat video izleyenler, hiç video izlemeyenlere göre Nüksetme Alt Boyutundan daha fazla puan almıştır. Hiç video izlemeyenler ile günde 5-7 saat video izleyenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,038). Günde 5-7 saat video izleyenler, hiç video izlemeyenlere göre Nüksetme Alt Boyutundan daha fazla puan almıştır.

Tablo 58. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
		Hiç	3	12	6,27±3,23	
Yoksunluk	Günde 0-1 saat	3	15	6,37±3,63		
	Günde 2-4 saat	3	15	6,98±3,52	0,070	
Alt Boyutu	Günde 5+ saat	5	15	8,90±3,70		

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Yoksunluk Alt Boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 59. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
		Hiç	3	13	6,44±3,14	
Çatışma Alt	Günde 0-1 saat	3	15	6,99±3,25	0,222	
	Günde 2-4 saat	3	15	7,74±3,30		
Boyutu	Günde 5+ saat	3	15	8,27±4,33		

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Çatışma alt boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 60. E-Spor Oyuncularının Video İzleme Durumlarına Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanların Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bulgular

		Video İzleme				
		Durumları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Sorunlar Alt Boyutu		Hiç	5	15	8,16±2,91	0,206
		Günde 0-1 saat	3	15	8,08±3,00	
		Günde 2-4 saat	4	15	8,89±2,65	
		Günde 5+ saat	3	15	7,45±4,50	

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis testi sonucunda, Sorunlar alt boyutunda video izleme durumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 61. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Alınan Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık				
		Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
OBÖ		Sosyal çevreden	33	105	55,18±14,65	0,002*
Toplam		Dijital ortamlardan	55	81	68,00±8,23	
Puanı		Her ikisinden de	21	104	62,03±16,88	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında oyun bağımlılığı ölçeği

toplam puanında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Arkadaşlık edinme biçimlerinin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için yapılan Man Whitney U analizinde arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile dijital ortamlardan edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,001$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,006$). Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından daha fazla puan almışlardır.

Tablo 62. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Arkadaşlık					
	Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Önem	Sosyal çevreden	3	15	9,42±2,75	
Atfetme Alt	Dijital ortamlardan	7	14	11,35±1,73	0,036*
Boyutu	Her ikisinden de	3	15	10,32±2,91	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Önem Atfetme Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında Önem Atfetme alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Arkadaşlık edinme biçimlerinin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için yapılan Man Whitney U analizinde arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile dijital ortamlardan edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,011$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 63. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık				
		Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Tolerans Alt Boyutu	Sosyal çevreden		3	15	8,95±3,33	0,008*
	Dijital ortamlardan		6	15	11,92±2,64	
	Her ikisinden de		3	15	10,03±3,26	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Tolerans Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında Tolerans alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Arkadaşlık edinme biçimlerinin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için yapılan Man Whitney U analizinde arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile dijital ortamlardan edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur (p=0,004). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p=0,048). Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyunculara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinenler ile arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p=0,033). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyunculara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 64. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Arkadaşlık					
	Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Sosyal çevreden	3	15	10,34±3,07	0,029*
	Dijital ortamlardan	3	15	11,78±3,64	
	Her ikisinden de	3	15	11,57±3,13	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Duygu Durum Değişikliği Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında Duygu Durum Değişikliği alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,012$). Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyunculara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 65. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Nüksetme Alt Boyutu	Sosyal çevreden		3	11	6,00±2,84	0,051
	Dijital ortamlardan		3	15	7,64±4,37	
	Her ikisinden de		3	15	7,38±3,44	

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Nüksetme Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, Nüksetme alt boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 66. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Yoksunluk Alt Boyutu	Sosyal çevreden		3	15	6,00±3,38	0,013*
	Dijital ortamlardan		5	14	8,78±3,01	
	Her ikisinden de		3	15	6,76±3,64	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Yoksunluk Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında Yoksunluk alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Arkadaşlık edinme biçimlerinin

hangisinin farklılaştığını bulabilmek için yapılan Man Whitney U analizinde arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile dijital ortamlardan edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,004$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinenler ile arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,016$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyunculara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

Tablo 67. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık			P	
		Edinme Biçimleri	Min.	Max.		Ort. \pm SS.
Çatışma Alt Boyutu	Sosyal çevreden		3	13	6,71 \pm 3,42	0,139
	Dijital ortamlardan		4	15	8,00 \pm 2,66	
	Her ikisinden de		3	15	7,40 \pm 3,35	

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Çatışma Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 68. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık Edinme Biçimleri				
		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P	
Sorunlar Alt Boyutu	Sosyal çevreden	3	15	7,73±2,65	0,200	
	Dijital ortamlardan	3	15	8,50±3,71		
	Her ikisinden de	3	15	8,54±2,99		

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Sorunlar Alt Puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 69. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Toplam Puanı Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık Edinme Biçimleri				
		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P	
ÇBASDÖ Toplam Puanı	Sosyal çevreden	22	84	64,51±15,14	0,072	
	Dijital ortamlardan	13	78	52,00±19,77		
	Her ikisinden de	16	84	63,37±15,53		

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis

Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, ÇBASDÖ toplam puanından aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 70. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Aile Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Arkadaşlık Edinme					
	Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Aile Alt Boyutu	Sosyal çevreden	9	28	22,69±5,63	
	Dijital ortamlardan	4	28	16,50±8,19	0,017*
	Her ikisinden de	4	28	21,87±6,30	

*: $p<0,05$

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Aile Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında aile alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Arkadaşlık edinme biçimlerinin hangisinin farklılaştığını bulabilmek için yapılan Man Whitney U analizinde arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler ile dijital ortamlardan edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,007$). Arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenler arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinenlere göre Aile Alt Boyutundan daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan ve hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=0,007$). Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını yalnızca dijital ortamlardan edinen oyunculara göre Aile Alt Boyutundan daha fazla puan almıştır.

Tablo 71. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Arkadaş Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık				
		Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Arkadaş Alt Boyutu	Sosyal çevreden		8	28	23,28±5,67	0,276
	Dijital ortamlardan		5	28	20,07±7,70	
	Her ikisinden de		4	28	22,90±6,19	

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Arkadaş Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, Arkadaş Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 72. E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimlerinin Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği Özel İnsan Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

		Arkadaşlık				
		Edinme Biçimleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Özel İnsan Alt Boyutu	Sosyal çevreden		4	28	18,63±9,16	0,391
	Dijital ortamlardan		4	28	15,42±9,37	
	Her ikisinden de		4	28	18,59±8,82	

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri göre, Özel İnsan Alt Boyutundan aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –

homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimleri arasında, Özel İnsan Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 73. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Savaş-Şiddet	21	105	60,67 \pm 16,23	0,263
	Spor	32	88	58,27 \pm 16,00	
	Strateji	42	102	68,50 \pm 16,96	
Toplam Puanı					

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için –homojen dağıldığı için- yapılan One Way ANOVA Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 74. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Önem Atfetme Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	10,16 \pm 2,83	0,277
	Spor	4	14	9,72 \pm 2,88	
	Strateji	6	15	11,40 \pm 2,98	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 75. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin OBÖ Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Tolerans Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	9,76 \pm 3,37	0,121
	Spor	4	15	10,33 \pm 2,95	
	Strateji	9	15	11,80 \pm 1,87	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 76. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	11,31 \pm 3,23	0,160
	Spor	6	15	10,44 \pm 2,93	
	Strateji	9	15	12,70 \pm 2,35	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 77. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin OBÖ Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Nüksetme Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	7,08±3,40	0,786
	Spor	3	14	6,72±3,62	
	Strateji	3	15	7,60±3,65	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 78. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Yoksunluk Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	6,75±3,62	0,789
	Spor	3	12	6,72±3,35	
	Strateji	3	15	6,00±3,55	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 79. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Çatışma Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	7,27 \pm 3,33	0,414
	Spor	4	13	6,55 \pm 2,63	
	Strateji	3	15	8,70 \pm 4,24	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 80. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türlerinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşmasına İlişkin Bilgiler

	Oyun Türleri	Min.	Max.	Ort. \pm SS.	P
Sorunlar Alt Boyutu	Savaş-Şiddet	3	15	8,30 \pm 2,96	0,075
	Spor	4	13	7,77 \pm 3,04	
	Strateji	6	15	10,30 \pm 2,75	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlara göre Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türleri arasında, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 81. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

		Oyunlar üzerinden			P	
		gelir elde etme	Min.	Max.		Ort. ±SS.
		durumları				
Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı		Gelir elde etmeyen	32	103	60,15±15,35	0,783
		1-250 ₺ gelir elde eden	21	104	63,39±18,63	
		251-500 ₺ gelir elde eden	36	98	59,50±14,81	
		500-2000₺ gelir elde eden	32	105	63,93±20,44	
		2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	35	84	59,05±16,34	
		Aylık düzenli gelir elde etmeyen	29	92	59,54±14,40	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları

oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 82. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. \pmSS.	P
Önem Atfetme Alt Boyutu	Gelir elde etmeyen	3	15	10,13 \pm 2,80	0,849
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	10,26 \pm 3,12	
	251-500 ₺ gelir elde eden	5	15	9,42 \pm 2,65	
	500-2000₺ gelir elde eden	5	15	10,50 \pm 3,03	
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	5	15	10,00 \pm 2,60	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	4	15	10,51 \pm 2,87	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 83. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Gelir elde etmeyen	3	15	9,81±3,37	
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	10,04±3,47	
	251-500 ₺ gelir elde eden	3	15	9,85±3,91	
Tolerans Alt Boyutu	500-2000₺ gelir elde eden	6	15	10,62±3,28	0,807
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	4	15	10,42±3,00	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	4	15	9,35±2,86	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 84. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

		Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları			P
		Min.	Max.	Ort. ±SS.	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Gelir elde etmeyen	3	15	11,62±2,94	0,139
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	11,58±3,41	
	251-500 ₺ gelir elde eden	3	15	9,92±3,40	
	500-2000₺ gelir elde eden	5	15	11,31±3,32	
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	3	15	9,78±3,42	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	5	15	11,54±3,06	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 85. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Gelir elde etmeyen	3	15	6,63±3,54	
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	6,85±3,60	
	251-500 ₺ gelir elde eden	3	15	7,92±3,95	
Yoksunluk Alt Boyutu	500-2000₺ gelir elde eden	3	15	7,00±3,94	0,742
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	3	15	6,68±3,75	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	3	15	6,12±3,37	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 86. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Nüksetme Alt Boyutu	Gelir elde etmeyen	3	15	7,03±3,50	0,877
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	7,60±3,40	
	251-500 ₺ gelir elde eden	3	14	6,71±3,58	
	500-2000₺ gelir elde eden	3	15	7,31±3,99	
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	3	12	6,84±3,21	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	3	13	6,70±3,07	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 87. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Gelir elde etmeyen	3	15	7,06±3,28	
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	8,14±3,44	
	251-500 ₺ gelir elde eden	3	15	7,00±3,25	
Çatışma Alt Boyutu	500-2000₺ gelir elde eden	3	15	7,87±3,73	0,469
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	3	15	6,78±3,34	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	3	14	6,90±3,19	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Çatışma Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 88. E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumlarının Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Sorunlar Alt Boyutu	Gelir elde etmeyen	3	15	7,85±2,75	0,393
	1-250 ₺ gelir elde eden	3	15	8,87±3,03	
	251-500 ₺ gelir elde eden	5	12	8,64±2,49	
	500-2000₺ gelir elde eden	4	15	9,31±3,80	
	2000 ₺ ve üzeri gelir elde eden	3	15	8,52±3,77	
	Aylık düzenli gelir elde etmeyen	4	15	8,38±2,70	

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumları arasında, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 89. E-Spor Oyuncularının Uluslararası Turnuvalara Katılma Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

	Uluslararası				P
	Turnuvaya Katılım	Min.	Max.	Ort. ±SS.	
OBÖ Toplam Puanı	Evet	32	97	59,82±14,29	0,722
	Hayır	21	105	61,12±16,81	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Evet	5	15	10,45±2,39	0,561
	Hayır	3	15	10,10±2,96	
Tolerans Alt Boyutu	Evet	3	15	9,95±3,31	0,817
	Hayır	3	15	9,89±3,31	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Evet	5	15	11,26±2,94	0,719
	Hayır	3	15	11,31±3,25	
Nüksetme Alt Boyutu	Evet	3	15	6,34±3,06	0,120
	Hayır	3	15	7,28±3,49	
Yoksunluk Alt Boyutu	Evet	3	15	6,21±3,20	0,440
	Hayır	3	15	6,86±3,68	
Çatışma Alt Boyutu	Evet	3	15	6,97±3,33	0,431
	Hayır	3	15	7,36±3,34	
Sorunlar Alt Boyutu	Evet	3	15	8,60±3,08	0,481
	Hayır	3	15	8,28±2,95	

E-Spor oyuncularının uluslararası turnuvalara katılma durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır($p>0,05$).

Tablo 90. E-Spor Oyuncularının Ulusal Turnuvalara Katılma Durumlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

	Ulusal		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
	Turnuvaya	Katılım				
OBÖ Toplam Puanı	Evet		32	103	60,83±14,91	0,944
	Hayır		21	105	60,84±17,31	
Önem Atfetme Alt Boyutu	Evet		4	15	10,02±2,65	0,403
	Hayır		3	15	10,31±2,99	
Tolerans Alt Boyutu	Evet		3	15	10,11±3,03	0,485
	Hayır		3	15	9,74±3,50	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Evet		5	15	11,02±3,06	0,157
	Hayır		3	15	11,52±3,27	
Nüksetme Alt Boyutu	Evet		3	15	7,13±3,06	0,438
	Hayır		3	15	7,04±3,67	
Yoksunluk Alt Boyutu	Evet		3	15	6,64±3,43	0,979
	Hayır		3	15	6,78±3,71	
Çatışma Alt Boyutu	Evet		3	15	7,25±3,37	0,824
	Hayır		3	15	7,31±3,31	
Sorunlar Alt Boyutu	Evet		3	15	8,65±3,08	0,239
	Hayır		3	15	8,12±2,89	

E-Spor oyuncularının ulusal turnuvalara katılma durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır($p>0,05$).

Tablo 91. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanından Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyun Oynama Motivasyonları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
OBÖ Toplam Puanı	Eğlenmek	33	88	57,48±14,11	0,038*
	Başarı hissini deneyimlemek	52	91	68,81±13,28	
	Vakit geçirmek	21	99	56,58±19,33	
	Rekabet	49	81	64,63±8,24	
	Alışkanlık	38	105	67,41±17,70	
	Kariyerimi geliştirmek	32	86	56,73±17,98	
	Stres atmak	43	98	63,95±15,81	
	Sosyalleşmek	44	104	61,78±15,97	
	Sevdiği için	43	103	70,00±20,31	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Hangi motivasyonlar arasında anlamlı farklılığın olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucuna göre, eğlenme motivasyonu ile başarı hissini deneyimleme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,024).

Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile rekabet etme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,023$). Rekabet etme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,045$). Oyunu yaşamının bir parçası olarak gören oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından daha fazla puan almıştır.

Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile vakit geçirme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,028$). Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, vakit geçirme motivasyonu ile oynayan oyunculardan oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanından daha fazla puan almıştır.

Vakit geçirme motivasyonu ile rekabeti deneyimleme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,028$). Rekabeti deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, vakit geçirme motivasyonu ile oyun oynayan oyunculara göre ölçeğin toplam puanından daha fazla puan almıştır.

Tablo 92. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Önem Atfetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

	Oyun Oynama Motivasyonları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Önem Atfetme Alt Boyutu	Eğlenmek	4	15	9,82±2,39	0,069
	Başarı hissini deneyimlemek	8	13	10,63±1,80	
	Vakit geçirmek	3	15	9,41±3,26	
	Rekabet	7	15	10,63±2,13	
	Alışkanlık	5	15	11,66±3,55	
	Kariyerimi geliştirmek	5	15	9,73±3,03	
	Stres atmak	4	15	10,09±3,06	
	Sosyalleşmek	3	15	10,21±3,68	
	Sevdiği için	8	15	12,14±2,50	

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Önem Atfetme alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 93. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Tolerans Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyun Oynama Motivasyonları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Tolerans Alt Boyutu	Eğlenmek	3	15	9,05±3,31	0,022*
	Başarı hissini deneyimlemek	7	15	11,63±2,69	
	Vakit geçirmek	3	15	9,00±3,28	
	Rekabet	7	15	10,78±2,09	
	Alışkanlık	5	15	11,50±3,94	
	Kariyerimi geliştirmek	4	15	9,65±2,69	
	Stres atmak	3	15	10,52±3,58	
	Sosyalleşmek	3	15	9,92±3,91	
	Sevdiği için	7	15	11,50±3,05	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Tolerans Alt Boyutundan alınan puanında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Buna göre hangi motivasyonlar arasında anlamlı farklılığın olduğunu belirlemek amacıyla Man Whitney U testi yapılmıştır. Eğlenme motivasyonu ile başarı hissini deneyimleme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,016). Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme

motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Tolerans alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile rekabet etme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,022$). Rekabet etme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Tolerans alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,041$). Oyunu yaşamının bir parçası olarak gören oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Tolerans alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile vakit geçirme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,028$). Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, vakit geçirme motivasyonu ile oynayan oyunculardan Tolerans alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Tablo 94. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

		Oyun Oynama Motivasyonları			P
		Min.	Max.	Ort. ±SS.	
Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	Eğlenmek	3	15	11,16±2,87	0,116
	Başarı hissini deneyimlemek	6	15	10,54±3,14	
	Vakit geçirmek	3	15	11,06±3,78	
	Rekabet	6	15	11,73±2,64	
	Alışkanlık	3	15	11,16±4,08	
	Kariyerimi geliştirmek	3	15	9,95±3,89	
	Stres atmak	9	15	13,28±1,82	
	Sosyalleşmek	5	15	11,50±3,20	
	Sevdiği için	7	15	11,64±2,70	

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Duygu Durum Değişikliği alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 95. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Nüksetme Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyun Oynama Motivasyonları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Nüksetme Alt Boyutu	Eğlenmek	3	15	6,60±3,07	0,491
	Başarı hissini deneyimlemek	3	15	8,18±3,34	
	Vakit geçirmek	3	15	6,65±3,63	
	Rekabet	3	15	7,84±3,56	
	Alışkanlık	3	15	8,16±4,04	
	Kariyerimi geliştirmek	3	12	6,39±3,01	
	Stres atmak	3	13	7,52±2,63	
	Sosyalleşmek	3	15	7,00±4,42	
	Sevdiği için	3	15	8,00±4,40	

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Nüksetme Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Nüksetme alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 96. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Yoksunluk Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

	Oyun Oynama Motivasyonları	Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Yoksunluk Alt Boyutu	Eğlenmek	3	12	5,69±2,61	0,000*
	Başarı hissini deneyimlemek	5	15	9,72±3,46	
	Vakit geçirmek	3	15	6,10±3,98	
	Rekabet	3	14	7,21±2,76	
	Alışkanlık	3	15	8,75±4,55	
	Kariyerimi geliştirmek	3	15	5,69±3,30	
	Stres atmak	3	15	6,19±3,53	
	Sosyalleşmek	3	15	8,64±3,91	
	Sevdiği için	3	15	8,78±4,38	

*:p<0,05

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanında anlamlı bir farklılık görülmüştür (p<0,05). Buna göre hangi motivasyonlar arasında anlamlı farklılığın olduğunu belirlemek amacıyla Man Whitney U testi yapılmıştır. Eğlenme motivasyonu ile başarı hissini deneyimleme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür(p=0,000). Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme

motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile rekabet etme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,031$). Rekabet etme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,028$). Oyunu yaşamının bir parçası olarak gören oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Eğlenme motivasyonu ile sosyalleşme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,006$). Sosyalleşme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, eğlenme motivasyonu ile oynayan oyunculara göre Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile vakit geçirme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,004$). Başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, vakit geçirme motivasyonu ile oynayan oyunculardan Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Vakit geçirme motivasyonu ile sosyalleşme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,014$). Sosyalleşme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan oyunculardan, Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Stres atma motivasyonu ile sosyalleşme motivasyonu arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p=0,026$). Sosyalleşme motivasyonu ile oyun oynayan oyuncular, stres atma motivasyonu ile oynayan oyunculardan Yoksunluk alt boyutundan daha fazla puan almıştır.

Tablo 97. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Çatışma Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyun Oynama Motivasyonları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Çatışma Alt Boyutu	Eğlenmek	3	13	7,22±3,19	0,284
	Başarı hissini deneyimlemek	5	15	9,27±3,52	
	Vakit geçirmek	3	15	6,41±3,23	
	Rekabet	3	13	7,15±2,85	
	Alışkanlık	4	15	7,75±3,04	
	Kariyerimi geliştirmek	3	13	6,95±3,29	
	Stres atmak	3	15	7,71±3,60	
	Sosyalleşmek	3	15	6,28±3,14	
	Sevdiği için	3	15	8,50±4,38	

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Çatışma alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 98. E-Spor Oyuncularının Oyun Oynama Motivasyonlarının Sorunlar Alt Boyutundan Aldıkları Puanlara Göre Farklılaşma Durumlarına İlişkin Bilgiler

Oyun Oynama Motivasyonları		Min.	Max.	Ort. ±SS.	P
Sorunlar Alt Boyutu	Eğlenmek	3	15	7,92±2,68	0,570
	Başarı hissini deneyimlemek	3	15	8,81±3,76	
	Vakit geçirmek	3	15	7,93±3,12	
	Rekabet	4	13	9,26±2,72	
	Alışkanlık	3	15	8,41±3,39	
	Kariyerimi geliştirmek	3	15	8,34±3,44	
	Stres atmak	4	14	8,61±2,69	
	Sosyalleşmek	4	15	8,21±2,93	
	Sevdiği için	3	15	9,42±3,20	

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını sınamak için – homojen dağılmadığı için- yapılan Kruskal Wallis Testi sonucuna göre e-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonları arasında Sorunlar alt boyutunda anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

3.6. E-SPOR OYUNCULARININ ÖLÇEKLERE VERDİKLERİ YANITLAR ARASINDAKİ İLİŞKİLERE YÖNELİK BULGULAR

3.6.1. Korelasyon Analizi

E-Spor oyuncularının gün içerisinde oyun oynadıkları, video izledikleri ortalama saat, haftalık oyun oynama sıklıkları, ÇBASDÖ, Aile İklimi Ölçeği ve İlişki Ölçekleri Anketi ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri cevaplar arasında bir ilişkinin olup olmadığını, eğer ilişki varsa bu ilişkinin kuvvetli ya da zayıf olduğunun ve değişkenlerin aynı yönde ya da zıt yönde mi ilişki içerisinde bulduklarının belirlenmesi için ölçekler arasında Korelasyon analizi yapılmıştır.

Tablo 99. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile OBÖ Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi (Spearman)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.ÇBASDÖ Toplam Puanı	-											
2.Aile Alt Boyutu	0,703**	-										
3.Arkadaş Alt Boyutu	0,579**	0,451**	-									
4.Özel İnsan Alt Boyutu	0,800**	0,286**	0,204**	-								
5.OBÖ Toplam Puanı	-0,125	-0,084	-0,218**	0,008	-							
6.Önem Atfetme Alt Boyutu	-0,003	0,050	-0,073	0,040	0,714**	-						
7.Tolerans Alt Boyutu	0,006	0,039	-0,112	0,060	0,794**	0,643**	-					
8.Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	-0,235**	-0,173*	-0,126	-0,133	0,530**	0,302**	0,304**	-				
9.Nüksetme Alt Boyutu	-0,094	-0,061	-0,237**	0,055	0,742**	0,450**	0,527**	0,290**	-			
10.Yoksunluk Alt Boyutu	-0,155*	-0,135	-0,153*	-0,055	0,701**	0,452**	0,463**	0,235**	0,456**	-		
11.Çatışma Alt Boyutu	-0,142*	-0,152*	-0,226**	0,000	0,785**	0,482**	0,509**	0,311**	0,532**	0,575**	-	
12.Sorunlar Alt Boyutu	-0,112	-0,075	-0,210**	-0,001	0,668**	0,331**	0,462**	0,287**	0,433**	0,370**	0,569**	-

*:p<0,05, **: p<0,01

ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,001$, $r=-0,218^{**}$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf kuvvetlidir. Yani ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından alınan puanlar azalmaktadır.

ÇBASDÖ toplam puanı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,001$, $r=-0,235^{**}$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf düzeydedir. Yani ÇBASDÖ toplam puanı arttıkça oyun bağımlılığı ölçeği Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan alınan puan azalmaktadır.

ÇBASDÖ Aile Alt Boyutu ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,012$, $r=-0,173^*$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf düzeydedir. Yani ÇBASDÖ Aile Alt Boyutu arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutundan alınan puan azalmaktadır.

ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,001$, $r=-0,237^{**}$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf düzeydedir. Yani ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan alınan puan azalmaktadır.

ÇBASDÖ toplam puanı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,024$, $r=-0,155^*$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf düzeydedir. Yani ÇBASDÖ toplam puanından alınan puan arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk alt boyutunda alınan puan azalmaktadır.

ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,026$, $r=-0,153^*$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf düzeydedir. Yani ÇBASDÖ arkadaş alt boyutundan alınan puanlar arttıkça oyun bağımlılığı ölçeği Yoksunluk alt boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

ÇBASDÖ toplam puanı($p=0,040$, $r= -0,142^*$), Aile Alt Boyutu($p=0,027$, $r= -0,152^*$) ve Arkadaş Alt Boyutu($p=0,001$, $r= -0,226^*$) ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu ilişkiler negatif yönde ve zayıf kuvvetlidir. Yani ÇBASDÖ toplam puanı, Aile ve Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p=0,002$, $r=-0,210^*$). Bu ilişki negatif yönde ve zayıf kuvvetlidir. Yani ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sorunlar Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

Tablo 100. E-Spor Oyuncularının Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi (Spearman)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.Aile İklimi Ölçeği Toplam Puanı	-											
2.Aile İçi İlişkisel Alt Boyutu	0,912**	-										
3.Kuşaklararası Otorite Alt Boyutu	0,259**	-0,038	-									
4.Bilişsel Uyum Alt Boyutu	0,693**	0,543**	-0,033	-								
5.Oyun Bağımlılığı Ölçeği	-0,100	-0,103	0,072	-0,104	-							
6.Önem Atfetme Alt Boyutu	0,033	0,052	0,014	0,000	0,714**	-						
7.Tolerans Alt Boyutu	-0,018	0,017	-0,049	-0,027	0,794**	0,643**	-					
8.Duygu Düzenleme Alt Boyutu	0,190**	-0,151*	0,019	-0,245**	0,530**	0,302**	0,304**	-				
9.Nüksetme Alt Boyutu	-0,057	-0,098	0,168*	-0,044	0,742**	0,450**	0,527**	0,290**	-			
10.Yoksunluk Alt Boyutu	-0,078	-0,122	0,097	-0,039	0,701**	0,452**	0,463**	0,235**	0,456**	-		
11.Çatışma Alt Boyutu	-0,190**	-0,187**	0,069	-0,219**	0,785**	0,482**	0,509**	0,311**	0,532**	0,585**	-	
12.Sorunlar Alt Boyutu	-0,079	-0,063	-0,034	-0,063	0,668**	0,331**	0,462**	0,287**	0,433**	0,370**	0,569**	-

**: $p < 0,01$, *: $p < 0,05$

Aile iklimi toplam puanı ($p=0,006$, $r=-0,190^{**}$), aile içi ilişkisellik alt boyutu ($p=0,029$, $r=-0,151^*$), bilişsel uyum alt boyutu ($p=0,000$, $r=-0,245^{**}$) ile oyun bağımlılığı ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişkiler negatif yönlü ve düşük kuvvetlidir. Yani Aile İklimi Toplam Puanı, Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu, Bilişsel Uyum Alt Boyutundan alınan puan arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. Aile iklimi kuşaklararası otorite alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği Nüksetme alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p=0,015$, $r=0,168^*$). Bu ilişki pozitif yönde düşük kuvvettedir. Yani Aile İklimi Ölçeği Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. Aile iklimi toplam puanı ($p=0,006$, $r=-0,190^{**}$), Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu ($p=0,029$, $r=-0,187^*$), Bilişsel Uyum Alt Boyutu ($p=0,000$, $r=-0,219^{**}$) ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişkiler negatif yönlü ve düşük kuvvetlidir. Yani Aile İklimi Ölçeği toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu, Bilişsel Uyum Alt Boyutundan alınan puan arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma alt boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

Tablo 101. E-Spor Oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verdikleri Cevaplar Arasında Korelasyon Analizi(Spearman)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.İÖA Toplam Puanı	-												
2.Güvenli Alt Boyutu	0,132	-											
3.Korkulu Alt Boyutu	0,727**	-0,308**	-										
4.Korkulu Alt Boyutu	0,505**	0,000	0,263**	-									
5.Kayıtsız Alt Boyutu	0,731**	-0,098	0,579**	0,010	-								
6.OBÖ Toplam Puanı	0,228**	-0,115	0,204**	0,113	0,177*	-							
7.Önem Atfetme Alt B.	0,172*	-0,008	0,153*	-0,029	0,213**	0,714**	-						
8. Tolerans Alt Boyutu	0,044	-0,094	0,080	-0,019	0,070	0,794**	0,643**	-					
9.Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu	0,290**	-0,063	0,227**	0,267**	0,186**	0,530**	0,302**	0,304**	-				
10.Nüksetme Alt Boyutu	0,137*	-0,054	0,155*	0,034	0,095	0,742**	0,450**	0,527**	0,290**	-			
11.Yoksunluk Alt Boyutu	0,238**	-0,120	0,189**	0,106	0,144*	0,701**	0,452**	0,463**	0,235**	0,456**	-		
12.Çatışma Alt Boyutu	0,183**	-0,177**	0,146*	0,159*	0,135*	0,785**	0,482**	0,509**	0,311**	0,532**	0,575**	-	
13.Sorunlar Alt Boyutu	0,108	0,048	0,098	0,088	0,078	0,668**	0,331**	0,462**	0,287**	0,432**	0,370**	0,569**	-

**: $p < 0,01$, *: $p < 0,05$

İlişki ölçekleri anketi toplam puanı($p=0,001, r=0,228^{**}$), korkulu alt boyutu($p=0,003, r=0,204^{**}$), kayıtsız alt boyutu($p=0,010, r=0,177^*$) ile oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişki pozitif yönlü ve düşük kuvvetlidir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından alınan puan artmaktadır.

İlişki ölçekleri anketi toplam puanı($p=0,012, r=0,172^*$), korkulu alt boyutu($p=0,026, r=0,153^*$), kayıtsız alt boyutu($p=0,002, r=0,213^{**}$) ile oyun bağımlılığı ölçeği Önem Atfetme alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişki pozitif yönlü ve düşük kuvvetlidir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme alt boyutundan alınan puanlar artmaktadır.

İlişki ölçekleri anketi toplam puanı ($p=0,000, r=0,290^{**}$), korkulu alt boyutu($p=0,001, r=0,227^{**}$), saplantılı alt boyutu($p=0,000, r=0,267^{**}$) ve kayıtsız alt boyutu($p=0,007, r=0,186^{**}$) ile oyun bağımlılığı ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişkiler pozitif yönde ve düşük kuvvetlidir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu, Saplantılı Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutundan alınan puanlar artmaktadır.

İlişki ölçekleri anketi toplam puanı ($p=0,047, r=0,137^*$) ve korkulu alt boyutu ($p=0,024, r=0,155^*$) ile Oyun bağımlılığı ölçeği Nüksetme alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişkiler pozitif yönde ve düşük kuvvetlidir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı ve Korkulu Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanlar artmaktadır.

İlişki ölçekleri anketi toplam puanı ($p=0,000, r=0,238^{**}$), korkulu alt boyutu ($p=0,006, r=0,189^{**}$) ve kayıtsız alt boyutu ($p=0,036, r=0,144^*$) ile oyun

bağımlılığı ölçeği Yoksunluk alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu puanlar arasındaki ilişkiler pozitif yönde ve düşük kuvvetlidir. Yani ilişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk alt boyutundan alınan puanlar artmaktadır.

İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı ($p=0,008$, $r=0,183^{**}$), güvenli alt boyutu ($p=0,010$, $r=-0,177^{**}$), korkulu alt boyutu ($p=0,034$, $r=0,146^*$) ve saplantılı alt boyutu ($p=0,020$, $r=0,159^*$) ile oyun bağımlılığı ölçeği çatışma alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu ve Saplantılı Alt Boyutu ile Çatışma Alt Boyutu arasındaki ilişkiler pozitif yönde ve düşük kuvvetlidir. Güvenli Alt Boyutu ile Çatışma Alt Boyutu arasındaki ilişki negatif yönde ve düşük kuvvetlidir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu ve Saplantılı Alt Boyutlarından alınan puanlar artarken Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar artmakta, Güvenli Alt Boyutundan alınan puanlar artarken Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

3.6.2. Çoklu Regresyon Analizi

E-Spor oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanlar (yordanan-bağımlı değişken) üzerinde etkisi olduğu düşünülen Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Aile İklimi Ölçeği ve İlişki Ölçekleri Anketinin (yordayıcı-bağımsız değişkenlerin), e-Spor oyuncularının oyun bağımlılıklarını hangi öncelikle ve ne derecede açıkladığını bulmak için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Çoklu regresyon yapılabilmesi için gereken sayılıtlar (Can, 2016) s.275. tarafından şu şekilde belirtilmiştir: "Çoklu doğrusal regresyon analizinin yapılması için yordayıcı(bağımsız) değişkenlerin arasında yüksek derece ilişki bulunmamalı, yordayıcı değişkenlerin her birinin yordanan değişkenle arasındaki ilişki doğrusal olmalı, yordama işleminde tahmin edilen değerlerle gözlenen değerler arasındaki farklar normal dağılım sergilemelidir".

İlk sayıtlı olan bağımsız değişkenler arasında yüksek derecede ilişki bulunup bulunmadığını test etmek amacıyla her bir bağımsız değişken arasında

korelasyon testi yapılmıştır. Buna göre yordayıcı (bağımsız) değişkenlerin arasında yüksek derecede ilişki bulunmamıştır ($r < 0.700$).

İkinci sayıtlı olan yordayıcı (bağımsız) değişkenlerin her birinin yordanan (bağımlı) değişkenle arasındaki ilişkinin doğrusal olup olmadığını test etmek amacıyla Simple Scatterplot grafiğine bakılarak R^2 değerleri incelenmiştir. Buna göre bağımsız değişkenler ile bağımlı değişken arasındaki ilişkinin doğrusallıktan saptığı görülmüştür. Doğrusal ilişkinin sağlanması için sapmaya sebep olan aşırı değerler belirlenerek regresyon işleminden çıkarılmıştır. Bu değerleri belirlemek için -bir bağımsız değişkenin değişkenlerin ortalamasından ne derece uzaklaştığının göstergesi olan- Mahalanobis uzaklıkları hesaplanmıştır. Mahalanobis değerlerine bakılarak aşırı değerlere sahip olan katılımcıları belirlemek için Ki-Kare dağılım tablosundaki regresyona giren bağımsız değişken sayısını serbestlik derecesi alan Ki-Kare değeri ölçüt olarak alınmıştır. Bu tabloya göre bağımsız değişken sayısı 3 olan regresyon modelinde $p=0.05$ (anlamlılık derecesinde daha az tutucu davranmak için 0.05 değeri seçilmiştir (Büyüköztürk, 2005 s.99)) düzeyinde Mahalanobis değeri 7.815'in üzerindeki değerler uç değerler olarak görülmektedir. Bu koşulları sağlayan katılımcılar seçilip, uç değerli olan katılımcı cevapları işlem dışı bırakılmıştır.

Üçüncü sayıtlı olan tahmin edilen değerlerle gözlenen değerler arasındaki tahmin hatalarının normal dağılım sergileyip sergilemediğini test etmek için standartlaştırılmış değerler ile standartlaştırılmış uç değerler saçılma diyagramı çizilmiş, grafikteki noktaların 0 değerinin etrafında rastgele saçıldığı yani normal dağılım sergilediği görülmüştür. Buna göre artık değerlerin varyanslarının sabit kabul edilebileceği sayıltısı da doğrulanmıştır (Leech vd. 2005, s.102; Field, 2005, s.247) .

Varsayımlar sağlandıktan sonra değişkenlerin tümünün birlikte değerlendirildiği yani standart yöntemin tercih edildiği Çoklu Doğrusal Regresyon analizi şu şekildedir:

Tablo 102. Yordayıcı ve Yordanan Değişkenlere İlişkin Betimleyici İstatistikler

	Ortalama	S.S	N
Oyun Bağımlılığı Ölçeği	61,11	15,36	192
ÇBASDÖ	64,84	13,70	192
Aile İklimi Ölçeği	124,65	15,99	192
İlişki Ölçekleri Anketi	76,15	10,55	192

Tablo 103. Regresyon Modeli

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,245 ^a	0,060	0,045	15,01445

a: Predictors: (Constant), İÖA toplam puanı, ÇBASDÖ toplam puanı, Aile İklimi Ölçeği toplam puanı

R: yordanan değişkenlerin hepsi birlikte ele alındığında, oyun bağımlılığı (bağımlı) değişkeni ile aralarındaki çoklu ilişkinin derecesini ifade etmektedir.

R Square: determinasyon katsayısıdır. Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişken üzerindeki değişimi açıklama oranıdır. Yordayıcı değişkenler olan İlişki Ölçekleri Anketi, ÇBASDÖ, Aile İklimi Ölçeği bir arada olarak Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ndeki değişimlerin %6'sını açıklamaktadır. Değişimin kalanı başka sebeplerle açıklanabilmektedir.

Tablo 104. R Değerinin Anlamlılığını Sınayan Varyans Analizi (ANOVA) Tablosu

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2716,691	3	905,564	4,017	0,008 ^a
Residual	42381,554	188	225,434		
Total	45098,245	191			

Regresyon modelindeki R'nin anlamlılığını test eden ANOVA tablosunun p değeri 0.05'ten küçük olduğu için yordanan değişkenle yordayıcı değişkenler arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu söylenebilir.

Tablo 105. Regresyon Denklemindeki Katsayı ve Sabitleri İçeren Katsayılar

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
(Constant)	58,204	12,605		4,617	0,000					
ÇBASDÖ	-,183	,094	-,163	-1,958	,052	-,189	-,141	-,138	,718	1,392
Aile İklimi Ölçeği	-,019	,081	-,020	-,236	,814	-,130	-,017	-,017	,708	1,412
İlişki Ölçekleri Anketi	,225	,104	,155	2,164	0,032	,173	,156	,153	,977	1,024

Regresyon denkleminde, katsayıların anlamlılık testi sonuçları olan Sig. değeri 0.05'in altındaki katsayılar, anlamlı derecede katkı sağlamaktadırlar. Buna göre yalnızca İlişki Ölçekleri Anketi Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni anlamlı derecede yordadığı bulunmuştur. İlişki Ölçekleri Anketi'nin katsayısı 0.225'tir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi'ndeki 1 birimlik artış Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nde 0.225 birimlik artışa neden olmaktadır.

4. TARTIŞMA

Bu bölümde e-Spor oyuncularının sosyodemografik bilgileri, e-Spor faaliyetleri ve ölçeklerden aldıkları puanlar arasındaki ilişkilerin incelendiği bulgular, literatürde bu konuyla ilgili yapılan çalışmalarla tartışılmıştır.

E-Spor Oyuncularının Cinsiyetleri

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncuları ağırlıklı olarak erkek ve gamer türü oyuncudur.

Bu araştırmada kadın e-Spor oyuncuları erkek oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu ve Yoksunluk Alt Boyutundan daha yüksek puan almışlardır. Literatür incelendiğinde e-Spor oyuncularının çoğunun erkek olduğu görülmektedir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı, & Razak-Özdiñler, 2018). Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan Türkiye E-Spor Federasyonu tarafından lisansları verilen e-Sporcuların oyuncuları arasında da erkek oyuncular ağırlıktadır(URL17). Gürgan, Karaman, & Minaz, (2018)'in lise ve üniversite öğrencileriyle yaptıkları araştırmada erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha yüksek düzeyde bağımlı oldukları görülmüştür. Ancak Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, (2005); Mentzoni R. A., ve diğerleri, (2011); Ferguson, Coulson, & Barnett, (2011); Thoresen Wittek, ve diğerleri, (2016) yaptıkları araştırmalarda erkek oyuncuların kadın oyunculara göre oyun oynamaya daha fazla bağımlı olduklarını ortaya koymuştur.

E-Spor Oyuncularının Ebeveynlerinin Birliktelik Durumları

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının büyük çoğunluğunun (%81,5) ebeveynleri birliktedir. %18,5'inin ebeveynleri ise boşanma, ebeveynlerden birinin vefat etmesi, evli olup aynı evde yaşamama gibi sebeplerle ayrıdır. Ebeveynleri evli olan e-Sporcular ebeveynleri ayrı olan e-Sporculara göre Aile İklimi Ölçeği Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan daha fazla puan almıştır. Kuşaklararası Alt Boyutu, aile içerisindeki yaşlı bireylerin kural koyucu rolünde olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda ebeveynleri birlikte olan gençlerin aile içerisindeki kuralların yaşlı üyeler tarafından konulduğu söylenebilmektedir.

Ebeveynleri ayrı olan E-Spor oyuncuları ebeveynleri birlikte olan oyunculara göre Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan daha yüksek puan almışlardır. Ebeveynlerin kaybı ya da ayrılma ve çocuklarını ihmal etme durumları sonucunda çocuklar güvensiz bağlanma stili geliştirmektedirler (Yörükan, 2019). Ve güvensiz bağlanma stili geliştirmiş çocuklar, güvenli bağlanma stili geliştirmiş çocuklara göre oyun bağımlılığına daha yatkındırlar (Ayas & Horzum, 2013).

E-Spor Oyuncularının Arkadaşlık Edinme Biçimleri

Araştırmanın örneklemini oluşturan e-Spor oyuncularının büyük çoğunluğu (%70,1) arkadaşlıklarını hem gerçek yaşamdaki sosyal ilişkilerden hem de dijital dünyadan edinmektedirler. Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Önem Affetme, Tolerans ve Yoksunluk Alt boyuttan daha fazla puan almışlardır. Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Tolerans ve Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan daha fazla puan almışlardır. Oyunların gelişip yaygınlaşmasıyla, oyuncular için sahip oldukları sosyal çevrenin yanı sıra dijital ortamlar üzerinden de arkadaşlık kurabilecekleri yeni bir sosyal ortam oluşmuştur (Trepte, Reinecke, & Juenchems, 2012). Oyunlar üzerinden elde edilen arkadaşlıklar gençlerin oyun oynama davranışlarını artıran etmenlerden birini oluşturmaktadır. Özellikle gerçek dünyadaki sosyal yaşamlarında yalnızlık çeken gençler için oyun oynamanın kendilerini daha az yalnız hissetmelerine yardımcı olduğu yapılan araştırmalarla ortaya konulmuştur (Martoncik & Loksa, 2015); (Yılmaz & Karacaoğlan Yılmaz, 2018); (Ümmet & Ekşi, 2015).

Gençlerin oynadıkları oyunlar üzerinden arkadaşlıklar kurması, onları oyun oynamaya daha yatkın hale getirmektedir. Oyuncuların oynadıkları oyunlar arkadaşlarıyla sesli ya da yazılı olarak iletişim kurabilecekleri teknik altyapıya sahiptir. Oyuncular oyunlar üzerinden kurdukları arkadaşlarıyla takım oluşturarak rakiplerine karşı yarışmakta, arkadaşlık ilişkilerinden elde ettikleri hazzı devam ettirmek için oyun oynamaya daha çok vakit harcamaktadırlar. Böylelikle oyun artık gençler için daha anlamlı hale gelmektedir. Gençler oynamadığı zamanda

arkadaşlarının oynayıp oynamadığını düşünmekte, beraber oynayabilecekleri oyun saatleri belirleyerek birlikte hareket etmek istemektedirler. Oyunun gencin yaşamında önemli bir yer tutmaya başlamasıyla Önem Atfetme Alt Boyutu da artış göstermektedir. Oyuncuların oynadıkları oyunlarda edindikleri arkadaşlıkları oyunda elde ettikleri hazzın artmasına yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda gençler özellikle arkadaşlarıyla birlikte oynayabileceği oyunlarda daha fazla vakit geçirmekte, bu durum da gençlerin oyuna bağımlılık sürecini kolaylaştırmaktadır (Yalçın Irmak & Erdoğan Semra, 2016). Oyuncuların oynadıkları oyunlar üzerinden arkadaşlıklar edinmesi ve edindiği arkadaşları ile aynı takımda yer alarak rakipleri ile savaşıması, oyuncunun tek başına oynadığında elde ettiği heyecandan daha fazlasını elde etmesine yol açmaktadır.

Günlük yaşamında karşılaştığı olumsuz duygulardan uzaklaşmak amacıyla, arkadaşları ile birlikte heyecanla oyun oynamaya yönelmesi Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan alınan puanları artırmaktadır. Oyuncuların oynadıkları oyunlar üzerinden arkadaşlık edinmeleri gençlerin oyun ortamlarında sosyalleşmesine, oyun içerisinde oluşturulmuş takımlara ait hissetmesine (Goldsmith, 2008) yardımcı olmaktadır. Oyuncuların, çok oyunculu oyunlar içerisinde yer alarak bir takım haline gelmesi de oyun oynama motivasyonlarını artırmaktadır. Oyun içerisindeki bir hedefi gerçekleştirmek amacıyla, sözlü ya da yazılı olarak iletişimde bulunan oyuncuların takım ruhunu benimsemeleri, bir arada oyun oynama isteğine, kurulan takımın içerisinde oyun oynamaya yönelmelerine katkıda bulunmaktadır. Taylor ve Taylor (2009), yaptıkları bir araştırmada sosyal iletişimin ve grup kohezyonunun oyuncuların güçlü motivasyonlarından biri olduğunu ortaya koymuştur (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012). Takım içerisinde yer alan oyuncular, bu sayede gerçek yaşamlarında deneyimleyemedikleri liderlik arzularını karşılamaktadırlar (Eryılmaz & Deniz, 2019). Oyuncular arkadaşları ile kurdukları oyun dünyasında yer alamadıklarında ya da oyunları aniden kesildiğinde ortaya çıkan duygu durumları ve fiziksel tepkileri yoksunluk belirtilerini işaret etmektedir.

E-Spor Oyuncularının Oyunculuk Türleri

Araştırma örneklemini oluşturan oyuncuların %77,7'si gamer türü, %22,3'ü progamer türü oyuncudur. Gamer türü oyuncuların %87,8'i erkek, %12,2'si kadın; progamer türü oyuncuların %93,6'sı erkek, %6,4'ü kadındır. Gamer türü oyuncular progamer türü oyunculara göre Duygu Durum Değişikliği ve Yoksunluk Alt Boyutlarından daha yüksek puan almıştır. Duygu Durum Değişikliği alt boyutu, oyuncuların olumsuz duygularından, sorunlarından kaçmak amacıyla oyun oynamaya yönelmeleri ve oyun oynama sürecinde oyunun akışına kapılarak bu sorunlarını unutma, sorunlar üzerine düşünmemelerine ilişkin davranışlarını ölçmektedir. Yani bu alt boyuttan alınan puanlar arttıkça, oyuncuların oyun oynamayı sorunlardan kaçma aracı olarak gördükleri yorumu yapılabilmektedir. Progamer türü oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını çoğunlukla para kazanma, kariyerini genişletme oluştururken, gamer türü oyuncuların oyun oynama motivasyonları eğlenmek, boş vakit geçirmek, sorunlardan kaçmaktır. Bu bağlamda progamer türü oyuncuların Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puanların gamer türü oyuncuların aldıkları puanlardan az olduğu söylenebilmektedir. Yoksunluk alt boyutu ise oyuncuların oynadıkları oyunun teknik ya da çevresel sebeplerle kesilmesi ya da oyun oynamadıkları anlarda hissettikleri olumsuz duyguları ölçmektedir. Gamer türü oyuncular için oynadıkları oyunun bölünmesi ya da oyunu oynayamaması oyuncuda sinirlilik, depresif duygular, endişe yaratabilmektedir. Çünkü oyun oynama davranışları onlar için zamanını diğer aktiviteler yerine oyunla geçirerek eğlenme duygusunu tatmak, sıkıntılarını bir süre için de olsa unutmak gibi anlamlara sahiptir. Bu sebeple gamer türü oyuncuların yoksunluk alt boyutundan aldıkları puanların progamer türü oyuncuların aldıkları puanlardan daha fazla olduğunu söylemek mümkündür.

E-Sporcu Oyuncularının Oyun Oynama Saatleri

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının %50,7'sinin gün içerisinde oyun oynadıkları ortalama saat 2-4 saat, %29,9'unun 5-7 saat, %9,5'inin 8-10 saat, %5,2'sinin 11 saat ve üzeri, %4,7'sinin 0-1 saattir. Oyuncuların cinsiyetlere göre gün içerisinde oyun oynama saatleri ele alındığında kadın ve erkek oyuncuların ağırlıklı olarak 2-4 saat oyun oynadıkları söylenebilmektedir. Lemmens,

Valkenburg, & Peter, (2009); Festl, Scharkow, & Quandt, (2013); McLean & Griffiths, (2018) yaptıkları araştırmalarda erkek oyuncuların kadın oyunculara göre oyun oynamaya daha uzun süre vakit harcadıklarını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda araştırmanın bulguları literatürle paralellik göstermemektedir. Oyuncuların ne tür bir e-Sporcu olduklarına göre gün içerisinde oyun oynama saatleri ele alındığında ise progamerların ağırlıklı olarak 5-7 saat, gamerların ağırlıklı olarak 2-4 saat oyun oynadıkları söylenebilmektedir. Kari ve Karhulahti (2016) de yaptıkları araştırmada profesyonel e-Spor oyuncularının günde ortalama 5,28 saat bilgisayar başında olduklarını ortaya koymuşlardır. Bireylerin oyun oynamak için harcadıkları vaktin oyun bağımlısı olduklarını söylememiz için yeterli bir temel dayanak olduğunu söylemek zordur. Ancak oyuna bağımlı kişiler, bağımlı olmayanlara göre oyunlara daha çok vakit harcamaktadır (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Daha uzun saatler oyun oynayan e-Spor oyuncuları daha kısa süre oyun oynayan e-Sporculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Önem Atfetme, Tolerans, Duygu Durum Değişikliği ve Yoksunluk Alt Boyutlarından daha fazla puan almışlardır. Literatürde oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığının arttığına ilişkin çalışmalar mevcuttur (Longman, O'Connor & Obst, 2003); (Irwansyah, 2005); (Gürkan, Karaman, & Minaz, 2018). Ancak oyun bağımlılığına etki eden faktörler ele alınırken oyun oynama süresi tek başına değerlendirilmemektedir. Kişi günde 14 saat oyun oynasa bile, eğer oyun oynama davranışı, yaşamında olumsuz sonuçlara yol açmıyorsa, bu davranışının bağımlılık olarak değerlendirilmeyeceği söylenebilmektedir (Weinstein, 2010). Oyun oynamaya harcanan süre arttıkça gençlerin biyo-psiko-sosyal sağlıklarına zarar verebileceği ve oyun bağımlılığına bir risk faktörü oluşturacağı söylenebilmektedir. King, ve diğerleri, (2012) yaptıkları araştırmada uzun süre oyun oynamanın kısa süre oyun oynamaya göre uyku süresini ve verimliliğini azalttığını ortaya koymuşlardır. Yani uzun süre oyun oynamak gençlerin biyolojik, psikolojik, sosyal ve akademik yaşantıları üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Civan Kemiksiz, (2019)'in LoL oyunu oynayan 1375 e-Sporcu ile yaptığı araştırmada 12 saat ve üzeri oyun oynayan oyuncuların 3 saatten az oyun oynayan oyunculara göre ailesi ile sorun yaşama durumunun daha fazla olduğu

ortaya konulmuştur. Ayrıca günde 10 saatten fazla oyun oynayan oyuncuların günde 1-4 saat oynayanlara göre, oynamakta olduğu oyunu bırakmamak için tuvalet ihtiyaçlarını ertelediği, derslerini aksattığı ve kilo aldığı bulunmuştur. Yani uzun süre bilgisayar başında oyun oynamak gençlerin biyolojik ve akademik sağlıkları üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Uzun süre oyun oynayan oyuncular için oyun oynama davranışı yaşamlarında önemli bir durum haline gelmektedir. Oyuncular oyun oynamadıklarında bile sıklıkla oyun hakkında düşünmektedir (Eryılmaz & Deniz, 2019). Oyuncuların uzun saatler boyunca oyun oynamaları, oyunun günlük yaşamlarında önemli bir yer edinmesine yol açmaktadır. Bu durum da oyuncuların oyun oynayamadıkları zamanlarda endişe, sinirlilik, depresif duygu durumu gibi olumsuz duygular yaşayabilmekte ve oyun oynamalarına engel olan kişi veya durumlara karşı öfke ve şiddet duyabilmektedirler (Eryılmaz & Deniz, 2019). Oyuncularda zamanla oyun oynamaya başladıkları ilk dönemlerde elde ettikleri hazzı defalarca kez oynadıktan sonra da elde edebilmeleri için oyunda kaldıkları süreyi artırmaları anlamına gelen tolerans gelişmektedir. Bu bağlamda e-Spor oyuncularının oyun oynarken hissettikleri doyumunu artırmak için daha uzun süre oyun oynadıkları söylenebilmektedir.

E-Sporcu Oyuncularının Oyun Oynama Sıklıkları

E-Spor oyuncularının %38,9'u her gün, %32,7'si haftada 5-6 gün, %21,3'ü haftada 3-4 gün, %7,1'i haftada 1-2 gün oyun oynamaktadır. E-Spor oyuncularının ne tür bir oyuncu olduklarına göre haftada kaç gün oyun oynadıkları incelendiğinde hem progamerların hem de gamerların ağırlıklı olarak her gün oyun oynadıkları görülmüştür. E-Spor oyunlarının profesyonel anlamda oynaması tıpkı geleneksel spor antrenmanları gibi, oyuncuların düzenli olarak, takım halinde çalışmalarını gerektirmektedir. Dolayısıyla bir e-Spor oyuncusu sıklıkla uzun saatler boyunca bilgisayar başında çalışmaktadır. 2000'li yılların başında Müller Lietzkow (2006) ve Topalov (2007) tarafından yapılan araştırmalar ortalama bir e-Spor oyuncusunun haftada 3-4 kez 2-4 saat boyunca antrenman yaptığını ortaya koyarken (Martoncik, 2015), günümüzde e-Sporun bir meslek olarak algılanmaya başlamasıyla bu saatlerde artış görülmektedir. Ancak

yoğun ve sürekli olarak oyun oynama davranışı, oynama üzerinde kontrol kaybı ve günlük aktiviteler yerine oyunun kişinin yaşamında odak noktası haline gelmesi gibi kalıcı nükseden davranışlarla sonuçlanmaktadır (WHO, 2018).

Daha sık oyun oynayan e-Spor oyuncularını daha seyrek oyun oynayan e-Sporculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Önem Atfetme ve Tolerans Alt Boyutlarından daha fazla puan almışlardır. Ayrıca oyuncuların haftalık oyun oynama sıklıkları arttıkça OBÖ toplam puanı, Önem Atfetme Alt Boyutu ve Tolerans Alt Boyutlarından alınan puanlar artmaktadır. Oyuncuların daha sık oyun oynama davranışları, oyunun kişinin yaşamındaki önemini göstermektedir. Önem Atfetme Alt Boyutu, oyunların oyuncunun duygularını, düşüncelerini ve davranışlarının hakimiyetine sahip olduğunu göstermektedir. Tolerans Alt Boyutu hafta boyunca sıklıkla oyun oynayan gençlerin oyundan elde edilecek haz duygusu arayışında olduğunu göstermektedir. Oyuncu oyun oynamadığı zamanlarda da oyun hakkında düşünmektedir ve oyun oynarken hissettiği hazzı her oynadığında sürdürmek istemektedir. Bunun için oyunda vakit geçirdiği süreyi artırmakta, daha zorlu bir oyun arayışına girmekte ya da daha sık oyun oynamaktadır. Kim & Kim, (2015)'in 624 öğrenci ile yaptıkları araştırmada haftanın 6 ya da 7 günü oyun oynayan öğrencilerin, haftada 3 gün oynayan öğrencilere göre daha bağımlı oldukları görülmektedir.

E-Sporcu Oyuncularının Video İzleme Durumları

Araştırmaya katılan e-Spor oyuncularının %91,5'i başkaları tarafından yayınlanan e-Sporla ilişkili videoları yayınlarını izlemektedir. E-Sporla ilişkili video yayınlarını izleyen oyuncuların %54,4'ü günde 0-1 saat, %39,9'u 2-4 saat, %5,7'si 5+ saat izlemektedir. Oyuncuların cinsiyetlerine göre gün içerisinde video izleme saatleri ele alındığında kadın ve erkek oyuncuların ağırlıklı olarak 0-1 saat izledikleri söylenebilir. 2018 yılı verilerine bakıldığında, dünya çapında 173 milyon seyirci, e-Spor yayınlarını sıklıkla takip ederken, 222 milyon izleyici bu yayınları nadiren takip etmektedir (Statistica, 2019). 2017 yılında dünya çapında gün içerisinde e-Spor yayınları izleyen kadınların %34'ü bu yayınları 1 saatten az, %55'i 1-4 saat, %11'i 5 saatten fazla izlemekte; erkeklerin ise %24'ü 1 saatten az, %65'i 1-4 saat, %12'si ise 5 saatten fazla bu yayınları izlemektedir (URL28).

Oyuncular tarafından sıkça tercih edilen League of Legends, Counter Strike:GO gibi oyunlar yalnızca oyun oynarken değil aynı zamanda video yayınlarında da sıkça tercih edilerek izlenmektedir. İzleyiciler bu yayınları ağırlıklı olarak Twitch ve Youtube platformları üzerinden izlemektedirler (URL28).

Daha uzun saatler video izleyen e-Sporcuların, daha az saat video izleyen e-Sporculara göre Önem Atfetme ve Nüksetme Alt Boyutundan daha yüksek puan almışlardır. Ayrıca oyuncuların video izledikleri saat arttıkça OBÖ toplam puanı, Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutu, Yoksunluk Alt Boyutu ve Çatışma Alt Boyutlarından alınan puanlar artmaktadır. Oyuncuların oyunlara attıkları önem, oyunla ilgili diğer faaliyetlerle de ilgilenmelerini etkilemektedir. Oyuncuların %91,5'i diğer oyuncular tarafından çekilip farklı sosyal medya uygulamaları aracılığıyla paylaşılan oyun videolarını izlemektedirler. Bu bağlamda Önem Atfetme Alt Boyutu oyuncuların oyun oynamadıkları zamanlarda da oyun hakkında düşündüklerini, oyunlarla ilgili videoları izlediklerini göstermektedir. We Are Social ve Hootsuite tarafından yayınlanan Dijital 2020 raporunda, 2020 Ocak ayı itibarıyla 16-64 yaş arasındaki oyuncuların son bir aydaki oyunla ilişkili faaliyetlerine bakıldığında %20'sinin diğer oyuncular tarafından paylaşılan canlı yayınları izlediği, %14'ünün e-Spor turnuvalarını izlediği, %12'sinin ise kendi oynadığı oyunların videosunu paylaştığı belirtilmiştir. Hamari ve Sjöblom (2017), yaptıkları araştırmada e-Sporla ilişkili videoları izlemenin bireylerin günlük yaşamdan kaçmak, e-Spor hakkında bilgi edinmek, güncel gelişmeleri takip etmek ve oyuncular tarafından sergilenen agresif davranışlardan haz duymakla ilişkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Nüksetme Alt Boyutu oyuncuların oynama davranışlarını azaltma ya da kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerini ifade etmektedir (Eryılmaz & Deniz, 2019). Oyuncuların oyun oynama davranışlarını kontrol etmeye, azaltmaya yönelik girişimlerinde izledikleri videoların etkisinin olduğu görülmektedir. Gençlerin oyundan uzak durmaya çalışsa da izledikleri videolar; oyuna karşı yoksunluk duygularını harekete geçirip tekrar oyun oynamaya yönelmelerine yol açabilmektedir.

E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Türleri

Oyuncuların en çok tercih ettikleri oyun League of Legends ve Counter Strike:Global Offensive'dir. Oyuncuların bu oyunları indirdiği çevrimiçi bir mağaza olan Steam üzerinden 2020 Mart ayında en çok oynanan ilk üç oyun Counter Strike: Global Offensive, DOTA2, PUBG olmuştur(URL30). We Are Social 2020 raporuna göre, 2019 yılında cep telefonları üzerinden indirilen ya da satın alınan ilk sıradaki uygulama oyunları olmuştur. Oyunlar arasında ise PUBG en çok indirilen oyundur (We Are Social & Hootsuite, 2020)

Oyuncuların oynadıkları oyunların %86,7'si şiddet içermekte, %8,6'sı spor oyunlarından oluşmakta, %4,7'si ise strateji oyunlarından oluşmaktadır. E-Spor oyunları arasında sıklıkla tercih edilen oyunlar birinci şahıs nişancı, gerçek zamanlı strateji ve çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları popüler türler arasında ilk sıralarda yer almaktadır (Banyai, Griffiths, Kiraly, & Demetrovics, 2018). Griffiths, Davies, & Chappell, (2004) ergenlik dönemindeki oyuncuların, yetişkinlik dönemindeki oyuncularla karşılaştırıldığında daha çok şiddet içerikli oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Oyunlarda şiddet içerikleri ile sıklıkla karşılaşılarak, şiddetin normalleştirilmesi, gençlerin düşmanlık, duyarsızlık gibi duygu düşüncelerini tetiklemektedir (Muslu & Bolışık, 2009).

E-Spor Oyuncularının Oynadıkları Oyun Üzerinden Gelir Elde Etme Durumları

E-Spor oyuncularının %57,3'ü oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etmekte, %42,7'si ise gelir elde etmemektedir. Oyuncuların %16,5'i ayda 1-250₺ arası, %5,6'sı 251-500₺ arası, %2,8'i 501-750₺ arası, 0,9'u 751-1000₺ arası, 3,8'i 1001-2000₺ arası, %9,0'u ise 2000₺ ve üzeri gelir elde etmektedir. Gelir elde eden oyuncuların %33,1'i progamer, %66,9'u gamer oyunculardan oluşmaktadır. Gelir elde etmeyen oyuncuların ise %7,8'i progamer, %92,2'si gamer oyunculardan oluşmaktadır. Hangi tür oyuncu olduklarına göre gelir elde ettikleri incelendiğinde, progamer oyuncular gamer oyunculara göre daha yüksek miktarlarda gelir elde ettiği görülmüştür. Griffiths (2017), oyuncuların oyunlar üzerinden ekonomik kazanç elde etmesiyle dijital oyun oynamanın artık bir hobi olmaktan uzaklaşıp, bir meslek ve kariyer haline geldiğini ve oyuncunun oyun oynama motivasyonunu

değiştirdiğini ifade etmiştir. Bu bağlamda araştırmanın bulguları progamer türü oyuncuların e-Spor oyunlarını bir mesleki eylem olarak gördükleri söylenebilmektedir.

E-Spor Oyuncularının Turnuvalara Katılım Durumları

E-Spor oyuncularının %78,2'si uluslararası çapta düzenlenen e-Spor turnuvalarına katılmamış, %21,8'i ise bu turnuvalara katılmıştır. Turnuvalara katılan oyuncuların %54,3'ü bu turnuvalardan ödül kazanmıştır. E-Spor oyuncularının %56,4'ü ulusal çapta düzenlenen e-Spor turnuvalarına katılmamış, %43,6'sı ise bu turnuvalara katılmıştır. Turnuvalara katılan oyuncuların %64,5'i bu turnuvalardan ödül kazanmıştır. Mustafaoğlu, Zirek, & Yasacı, (2018)'in 14-37 yaş aralığındaki 367 e-Sporcu ile yaptığı araştırmada katılımcıların %44,6'sı ulusal, %24,9'u uluslararası turnuvalara katılmıştır. Bu bulgular araştırmanın bulguları ile paralellik göstermektedir. Civan Kemiksiz, (2019)'in 1375 LOL oynayan e-Spor oyuncusu ile yaptığı araştırmada uluslararası çapta düzenlenen turnuvalara katılan oyuncuların, ne ulusal ne de uluslararası turnuvaya katılmamış oyunculara göre oyun bağımlılığı düzeyleri yüksek bulunmuştur. Gençlerin oyun oynama motivasyonlarından birini e-Spor turnuvalarına katılarak büyük miktardaki ödülü kazanma isteği oluşturmaktadır. Bu ödül gerçek para ödülü olabileceği gibi oyunlarda kullanılacak sanal para ya da oyun içi öğelerden de oluşabilmektedir. Bu ödülleri kazanmak amacıyla e-Spor oyuncuları takımlar halinde yarışmakta ve ödül için birbirleriyle rekabet etmektedirler. 2019 yılında düzenlenen yarışların ödül havuzları incelendiğinde ilk sırada Fortnite oyunu 64,37 milyon dolar, ikinci sırada DOTA2 46,15 milyon dolar, CS:GO 18,22 milyon dolarla üçüncü sırada yer almaktadır Bu miktarlardaki ödüle sahip olmak için e-Spor oyuncuları çok sıkı antrenmanlar yapmaktadır (URL30).

E-sporcuların Oyun Oynama Motivasyonları

E-Spor oyuncularının %32,2'si eğlenmek, %13,7'si vakit geçirmek, %10,9'u e-Sporcu olmak, e-Spor oyunlarından gelir elde etmek, %10,0'u stres atmak, sorunlarından uzaklaşmak, %9,0'u rekabet etmek, %6,6'sı oyun oynamayı sevdiği için, %6,6'sı sosyalleşmek, % 5,7'si alışkanlık olarak %5,2'si başarı hissini

deneyimlemek için oyun oynamaktadır. Oyuncuların e-Spor motivasyonlarına ilişkin yapılan çalışmalarda, sıklıkla eğlenme (McCree, 2009), kişisel becerileri geliştirme (Lee & Schoenstedt, 2011), sorunlardan, gerçek hayattan kaçış (Chen, Chen, & Ross, 2010); (Hamari & Sjöblom, 2017); (Weiss & Schiele, 2013) başarıya (Kim & Ross, 2006), takıma aidiyet, sosyal etkileşim (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012), e-Spor kariyerine sahip olma (Mustafaoğlu, Zirek, & Yasacı, 2018) üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda araştırmanın bulguları literatürle paralellik göstermektedir. E-Spor oyuncuları eğlenmek, vakit geçirmek, e-Spor alanında kariyerlerini ilerletmek, rekabet etmek, stres atmak gibi motivasyonlarla oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir.

E-Spor oyuncuları oyunlar sayesinde çoklu düşünme becerilerini, bilişsel fonksiyonlarını, hızlı karar verme mekanizmalarını, yaratıcı düşünme becerilerini artırmaktadır (Wagner, 2006; Granic, Lobel, Engels 2014). Bunların yanı sıra sosyal etkileşimlerinin artmasıyla takım içerisinde çalışabilme becerilerini geliştirmektedirler (Hayes ve Silberman, 2007). Ancak sorumluluklardan ve sorunlardan kaçmak amacıyla e-Spor ile ilgilenmek, dijital oyunların problemleri kullanımıyla ilişkili sonuçlar ortaya koymaktadır (Kardefelt-Winther, 2016). Dijital oyunların, kişileri oyun oynamaya çekmesini sağlayan bazı teknik özellikleri bulunmaktadır. Oyuncular başarılı olarak ödül, güç, sanal para kazanma, bölüm ilerleme gibi amaçlarla motive olmakta, oyunun kurallarını ve sistemini çözmektedirler. Başarılı olma istekleri çoğunlukla çevrimiçi, diğer oyuncularla rekabet edebileceği oyunlarda karşımıza çıkmaktadır. Bu çevrimiçi oyunlar, aralarında yüzlerce kilometre olan insanları yakınlaştırmakta, bir grup oluşturmalarını sağlayarak takım ruhunu yaşamalarına olanak sağlamaktadır. Oyunlar, yapısı itibarıyla oyuncuların saatlerce oynayabilmesine olanak sağlayan bir kurgu ile tasarlanmakta ve her bütçeye uygun fiyatlara satılabilmekte ya da ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Bu sayede oyuncu gerçek yaşamındaki olumsuz yaşam olaylarından, stresten uzak durabilmek amacıyla oyunlara sığınabilmektedir.

Araştırma örneklemini oluşturan E-spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına ilişkin bulgular incelendiğinde oyuncuların oyunları bir rekabet

aracı olarak gördükleri, oyunda elde edebilecekleri başarı hissini deneyimlemeyi önemsedikleri görülmektedir. E-Sporun doğası gereği diğer oyuncularla rekabet etmek ve bu rekabette başarılı bir sonuç elde etmek oyuncu için önem taşımaktadır. Oyuncular için bu faktörler oynama davranışını pekiştirmeye, uzun süre ve sık aralıklarla oyun oynamasına yol açmaktadır. Bu durum da oyun bağımlılığına yönelik bir risk faktörünü beraberinde getirmektedir. Gürkan, Karaman, & Minaz, (2018) lise ve üniversite öğrencileriyle yaptıkları araştırmada rekabet etmeye hevesli olan öğrencilerin olmayanlara göre bağımlılığa daha yatkın olduklarını ortaya koymuşlardır.

Diğer oyuncularla rekabet içerisinde oynadığı oyunlarda başarılı olmak isteyen e-Spor oyuncuları, oyunları ilk oynadıklarında hissettikleri hazzı birkaç oynamadan sonra aynı oranda hissetmemektedirler. Bu durum oyuncuların oyun içerisinde daha zorlu, heyecanlı, doyum sağlayan görevlerle baş etmeyi arzularak oyunda geçirdikleri vaktin artmasına yol açmaktadır. Oyunda harcanan süre de bağımlılık sürecini hızlandırmaktadır (Gentile, 2009).

Özellikle çok oyunculu oyunları oynayan oyuncular gerçek yaşamlarında karşılayamadıkları sosyal ihtiyaçlarını, oyunlarda karşılama fırsatı bulmaktadırlar (Lo, Wang, & Fang, 2005). Martoncik & Loksa, (2015)'ın yaptıkları araştırmada WoW oyuncularının diğer oyuncularla iletişime girdiklerinde daha az yalnız hissettiklerini ve bu iletişimin sosyal iyilik hallerini geliştirdiğini ortaya koymuştur. Cole & Griffiths, (2007); Martoncik, (2015) bir takım ya da klan içinde oynamanın oyuncuların ait olma hissini karşılamada önemli olduğunu belirtmiştir.

Ölçekler Arası Korelasyon ve Regresyon

ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Nüksetme, Yoksunluk ve Sorunlar Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. ÇBASDÖ toplam puanı arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği ve Yoksunluk Alt Boyutundan alınan puan azalmaktadır. ÇBASDÖ Aile Alt Boyutu arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği ve Çatışma alt boyutundan alınan puan azalmaktadır. Bu bağlamda algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu

söylenmektedir. Günüç & Doğan, (2013), ergenlik dönemindeki bireylerin sosyal destek algılarıyla internet bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki bulmuşlardır. Ebeveynlerden sosyal destek alamamak bağımlılığa yol açmaktadır. Ailesinden yeterli düzeyde sosyal destek göremeyen çocuklar dijital oyunlara ve internet kafelere yönelmektedir (Çalışkan & Özbay, 2015).

Özellikle ergenlik ve gençlik dönemindeki bireylerin aileleri ve arkadaş ilişkilerinin yanı sıra sahip oldukları yakın duygusal ilişkiler, bireylerin ailelerinden ayrışmalarına, kendi kimliklerini tanımalarına yardımcı olmaktadır (Esen, 2010). Ancak duygusal ilişki geliştirmekte ve bu ilişkilerini sürdürmekte güçlük çeken ya da ilişki geliştirmek istemeyen bireyler yalnızlıkla baş etmektedir ve bireyler yalnızlıkla baş etmek için oyun oynamaya yönelebilmektedirler. Oyunun bir baş etme stratejisi olarak kullanımı, oyuncunun her yalnızlık hissettiğinde oyun oynayarak oyuna bağımlı olmasına yol açmaktadır.

Aile İklimi Toplam Puanı, Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu, Bilişsel Uyum Alt Boyutundan alınan puan arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. Aile İklimi Ölçeği Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça, Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. Aile İklimi Ölçeği toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu, Bilişsel Uyum Alt Boyutundan alınan puan arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır. Bu bağlamda oyuncuların aile iklimlerinin olumlu olması oyun bağımlılığını azaltan bir unsur olarak görülmektedir.

Oyuncuların oyun sırasındaki duygularını tanımlayan Duygu Durum Alt Boyutu, oyuncuların günlük yaşamlarındaki stres verici, acı dolu durumlardan kaçarak oyunun haz dolu dünyasında gerçek yaşamdan uzaklaşabilmelerini ifade etmektedir. Günlük yaşamlarında sorunlara sahip gençler için oyunların bir kaçış aracı olduğu söylenebilmektedir. Olumlu aile iklimine sahip olmayan, açık iletişim kuramayan, üyelerin birbirlerinin ihtiyaçlarını, ilgi alanlarını önemsemeyen, üyeler arasındaki değer ve tutumların örtüşmediği aile içerisinde yaşayan gençler için oyunlar bir kaçış aracı olarak önemli rol oynamaktadır. Aile içerisindeki ya da bir başka sorun sebebiyle oyun oynama davranışı geliştiren oyuncuların, sorunlarından uzaklaşmak için sıklıkla oyun oynaması aile üyeleri, arkadaş

çevresi ile sorunlar yaşamaya başlamasına sebep olmaktadır. Oyunun haz dolu dünyasında daha fazla kalabilmek için ailesine veya arkadaşlarına oynadığı oyun, oynama saati ve sıklığı üzerine yalan söyleyebilir, daha fazla oynamak için temel ihtiyaçlarını karşılamayı ihmal edebilmektedir.

İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Önem Atfetme ve Yoksunluk Alt Boyutundan alınan puanlar artmaktadır. İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı ve Korkulu Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlar arttıkça Oyun Bağımlılığı ölçeği Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanlar artmaktadır. İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Korkulu ve Saplantılı Alt Boyutlarından alınan puanlar artarken Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar artmakta, Güvenli Alt Boyutundan alınan puanlar artarken Çatışma Alt Boyutundan alınan puanlar azalmaktadır.

Yalnızca İlişki Ölçekleri Anketinin Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni anlamlı derecede yordadığı bulunmuştur. İlişki Ölçekleri Anketi'nin katsayısı 0.225'tir. Yani İlişki Ölçekleri Anketi'ndeki 1 birimlik artış Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nde 0.225 birimlik artışa neden olmaktadır.

E-Spor oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri yanıtlar arasındaki korelasyon ve regresyon incelendiğinde güvenli bağlanma stili geliştirememiş oyuncuların Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden yüksek puan aldıkları görülmektedir. Güvenli bağlanma stili geliştirmiş gençlerin yüksek düzeyde özsaygıya, yakın ilişkilerinden zevk duymaya, duygularını diğer insanlarla paylaşmaya ve ihtiyaç duyduklarında çevresindeki kişilerden sosyal destek aramaya yatkın oldukları söylenebilmektedir (Schimmenti, Passanisi, Gervasi, Manzella, & Fama, 2014). Bu bağlamda güvenli bağlanma stili geliştirememiş oyuncular, günlük yaşamında aile, okul veya arkadaş çevresinde karşılaştığı sorunları, problem çözme becerilerini kullanmadan, sorunun verdiği rahatsızlıktan uzaklaşmak için oyun oynamaya yönelebilmektedirler. Gençlerin karşılaştığı sorunlardan uzaklaşmak amacıyla oyun oynaması, oynama davranışının sıklığını ve süresini artırarak oyuna bağımlı olmasına yol açmaktadır.

Oyun oynama davranışlarının sorunlardan kaçma motivasyonundan ibaret olmadığı düşünüldüğünde, gençler oyunlar üzerinden para kazanmak, eğlenmek gibi amaçlarla da oyun oynamakta olduğu bilinmektedir. Oyun oynama davranışları sıklık kazandığında, gençler için yaşamının önemli bir parçası haline geldiğinde ve akademik, sosyal ve aile yaşantısına zarar vermeye başladığında problemlili davranışa dönüşmektedir. Bu bağlamda oyuncular için bağlanma stilleri koruyucu faktörlerden birini oluşturmaktadır. Güvenli bağlanma stiline sahip olmayan oyuncuların, güvenli bağlanma stiline sahip oyunculara göre problemlili oyun oynama davranışına yatkın oldukları söylenebilmektedir. Kim & Kim, (2015)'in 624 ortaokul ve lise öğrencisi ile yaptıkları araştırmada, oyun oynama bağımlılığı ölçeğinden yüksek puan alan öğrencilerin ebeveynlerine bağlanma ölçeğinden aldıkları puanlarının düşük olduğu, oyun oynama bağımlılığı ölçeğinden düşük puan alan öğrencilerin ebeveynlerine bağlanma ölçeğinden aldıkları puanların yüksek olduğu ortaya konulmuştur.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. SONUÇ

Bu bölümde e-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı üzerine etkisinin incelendiği bu araştırmada elde edilen bulgulara ilişkin sonuçlara yer verilmektedir.

5.1.1. E-Spor Oyuncularının ve Ailelerinin Sosyo-Demografik Bilgilerine İlişkin Sonuçlar

Ankara'daki 11 üniversitenin e-Spor topluluğuna üye olan oyuncularla gerçekleştirilen bu araştırma sonucunda katılımcıların büyük çoğunluğunun (%89,1) erkek olduğu görülmektedir. Oyuncuların yaş ortalaması 20,65'tir. Araştırmaya en yüksek katılım Hacettepe Üniversitesi E-Spor Topluluğu'na üye olan oyunculardan sağlanırken, en az katılım Ankara Üniversitesi E-Spor Topluluğu'ndan sağlanmıştır. Oyuncuların neredeyse yarısı(%49,3) fen bilimleri alanında eğitim görmektedir ve ağırlıklı olarak 1. sınıfta okumaktadırlar.

Oyuncuların büyük çoğunluğu (%70,1) arkadaşlıklarını hem gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerden hem dijital dünyadaki ortamlardan edinmektedirler.

E-Spor oyuncularının neredeyse yarısı 1 kardeşe sahiptir ve büyük çoğunluğunun(%81,5) ebeveynleri sağdır ve birlikte yaşamaktadır. Oyuncuların babalarının eğitim düzeylerinin, annelerinin eğitim düzeylerine göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

5.1.2. E-Spor Oyuncularının E-Spor Faaliyetlerine İlişkin Sonuçlar

E-Spor oyuncularının büyük çoğunluğu (%77,7) gamer türü oyunculardan oluşmaktadır. Oyuncular ağırlıklı olarak haftanın her günü oyun oynamakta(%38,9), oyunlara günde 2-4 saat vakit harcamakta(%50,7), 0-1 saat e-Sporla ilişkili video yayınlarını izlemektedirler(%49,8). En çok oynadıkları oyun League of Legends'tir. Oyuncuların %57,3'ü oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etmekte olup, elde edilen gelir durumu ağırlıklı olarak aylık 1-250₺ arasındadır.

Progamer türü oyuncular, gamer türü oyunculardan daha yüksek miktarda gelir elde etmektedirler.

Oyuncuların %21,8'i daha önce uluslararası çapta düzenlenen bir turnuvaya katılmış ve bu oyuncuların neredeyse yarısı (%54,3) turnuvadan ödül alarak dönmüştür. Oyuncuların %43,6'sı ise daha önce ulusal çapta düzenlenen bir turnuvaya katılmış ve bu oyuncuların %64,5'i turnuvadan ödül almıştır.

Oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını sırasıyla eğlenmek, vakit geçirmek, bu alanda çalışmak/gelir elde etmek, stres atmak/sorunlardan uzaklaşmak, rekabet etmek, oyun oynamayı sevmek, sosyalleşmek, alışkanlık olarak oynamak, başarı hissini deneyimlemek oluşturmaktadır.

5.1.3. E-Spor Oyuncularının ÇBASDÖ, Aile İklimi Ölçeği ve İlişki Ölçekleri Anketi'ne Verdikleri Cevaplara İlişkin Tanımlayıcı Sonuçlar

E-Spor oyuncularının ÇBASDÖ'nden aldıkları puanların ortalaması 62,88'dir. Ölçekten aldıkları minimum puan 13,00 maksimum puan 84,00'tür. Ölçeğin Aile Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 21,68, Arkadaş Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 22,80, Özel İnsan Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 18,39'dur. E-Spor oyuncuları sosyal desteği daha çok aile ve arkadaşlarından elde etmektedir.

Ölçeğin kesme puanı bulunmadığı için verilen cevapların ortalamasına standart sapması eklenerek elde edilen puanla maksimum puan aralığı yüksek düzey, ortalama puandan standart sapma çıkarılarak elde edilen puanla minimum puan aralığı düşük düzey, bu iki düzey aralığı da orta düzey olarak belirlenmiştir. Buna göre oyuncuların büyük çoğunun sosyal destek algılarının orta düzeyde olduğu görülmüştür.

E-Spor oyuncularının Aile İklimi Ölçeği'nden aldıkları puanların ortalaması 121,98'dir. Ölçekten alınan minimum puan 55 maksimum puan 164'tür. Ölçeğin Aile İçi İlişkisel Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 83,80,

Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan Alınan Puanların ortalaması 19,98, Bilişsel Uyum Alt Boyutu'ndan alınan puanların ortalaması 18,20'dir.

Ölçeğin kesme puanı bulunmadığı için verilen cevapların ortalamasına standart sapması eklenerek elde edilen puanla maksimum puan aralığı olumlu aile iklimi, ortalama puandan standart sapma çıkarılarak elde edilen puanla minimum puan aralığı olumsuz aile iklimi, bu iki düzey aralığı da ne olumlu ne de olumsuz aile iklimi olarak belirlenmiştir. E-Spor oyuncularının çoğunun aile ikliminin ne olumlu ne de olumsuz olduğu bulunmuştur.

E-Spor oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi'nden aldıkları puanların ortalaması 74,62'dir. Ölçekten alınan minimum puan 36 maksimum puan 108'dir. Ölçeğin Güvenli Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 21,67, Korkulu Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 15,01, Saplantılı Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 16,36, Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 21,56'dir.

E-Spor oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanların ortalaması 60,83'tür. Ölçekten alınan minimum puan 21,00, maksimum puan 105,00'tir. Ölçeğin Önem Atfetme Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 10,18, Tolerans Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 9,31, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 11,30, Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 7,08, Yoksunluk Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 6,72, Çatışma Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 7,28, Sorunlar Alt Boyutundan alınan puanların ortalaması 8,35'tir.

Ölçeğin kesme puanı bulunmadığı için verilen cevapların ortalamasına standart sapması eklenerek elde edilen puanla maksimum puan aralığı yüksek düzeyde bağımlı, ortalama puandan standart sapma çıkarılarak elde edilen puanla minimum puan aralığı düşük düzeyde bağımlı, bu iki düzey aralığı da orta düzeyde bağımlı olarak belirlenmiştir. Buna göre oyuncuların büyük çoğunluğunun orta düzeyde bağımlı olduğu yani oyunları problemlili kullandıkları görülmüştür.

5.1.4. E-Spor Oyuncularının Ölçeklere Verdikleri Cevaplar İle Sosyodemografik Bilgileri Arasında Yapılan Hipotez Testlerine İlişkin Sonuçlar

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre ÇBASDÖ toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Aile İklimi Ölçeği Bilişsel Uyum Alt Boyutu ve Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken ($p>0,05$), ölçek toplam puanı ve Aile İçi İlişkiselik Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p<0,05$). Erkek oyuncular kadın oyunculara göre ölçek toplam puanı ve Aile İçi İlişkiselik Alt Boyutunda daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının cinsiyetlerine göre İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Güvenli Bağlanma Alt Boyutu, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunurken ($p<0,05$), Saplantılı Bağlanma Alt Boyutu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p>0,05$). Anketin toplam puanı, Korkulu Bağlanma, Kayıtsız Bağlanma Alt boyutlarında kadın oyuncular erkek oyunculara göre, Güvenli Bağlanma Alt Boyutunda ise erkek oyuncular kadın oyunculara göre daha yüksek puan almışlardır.

E-spor oyuncularının cinsiyetlerine göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutu, Nüksetme Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu, Problemler Alt Boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılık görülmezken ($p>0,05$), Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu ve Yoksunluk Alt Boyutundan alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($p<0,05$). Kadın oyuncular bu alt boyutlarda erkek oyunculara göre daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre ÇBASDÖ toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre Aile İklimi Ölçeği toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik Alt Boyutu ve Bilişsel Uyum Alt Boyutlarında anlamlı bir farklılık görülmemekteyken($p>0,05$), Kuşaklararası Otorite Alt Boyutundan alınan puanlarda anlamlı bir farklılık görülmüştür. ebeveynleri evli olan oyuncular, ebeveynleri ayrı olan oyunculara göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre İlişki Ölçekleri Anketi toplam puanı, Güvenli Bağlanma Alt Boyut, Korkulu Bağlanma Alt Boyutu ve Saplantılı Bağlanma Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken($p>0,05$), Kayıtsız Bağlanma Alt Boyutundan alınan puanlarda anlamlı bir farklılık bulunmuştur($p<0,05$). Ebeveynleri ayrı olan oyuncular, ebeveynleri birlikte olan oyunculara göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının ebeveynlerinin birliktelik durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının ne tür bir e-Sporcu olduklarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutu, Nüksetme Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu ve Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken($p>0,05$), Duygu Durum Değişikliği ve Yoksunluk Alt Boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur($p<0,05$). Bu alt boyutlarda gamer türü oyuncular, progamer türü oyunculardan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının günde kaç saat oyun oynadıklarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Nüksetme Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutundan, Problemler Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamışken($p>0,05$), OBÖ toplam puanı, Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutu, Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur($p<0,05$). Daha uzun saatler oyun oynayan oyuncular daha kısa süre oyun oynayan oyunculara göre OBÖ toplam puanı ve bu alt

boyutlarından daha yüksek puan almışlardır. Ancak Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutunda daha kısa süre oyun oynayan oyuncular, daha uzun süre oyun oynayan oyunculara göre daha fazla puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının haftalık oyun oynama sıklıklarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu, Nüksetme Alt Boyutu, Yoksunluk Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu, Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmezken($p>0,05$), Önem Atfetme Alt Boyutu, Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Bu alt boyutlarda daha sık oyun oynayan oyuncular, daha seyrek oyun oynayan oyunculara göre daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının video izleme durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından, Tolerans Alt Boyutu, Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu, Yoksunluk Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu, Sorunlar Alt Boyutundan alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmezken($p>0,05$), Önem Atfetme Alt Boyutu, Nüksetme Alt Boyutundan alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Daha uzun saatler video izleyen oyuncular, daha az saat video izleyen oyunculara göre bu alt boyutlardan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular ile arkadaşlıklarını hem dijital hem sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyunculara göre OBÖ toplam puanından daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre OBÖ Önem Atfetme Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre OBÖ Tolerans Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını sosyal

çevresinden edinenlere göre; arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular, arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre; arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre OBÖ Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular, arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre OBÖ Yoksunluk Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinen oyuncular, arkadaşlıklarını hem dijital hem de sosyal çevresinden edinenlere göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre OBÖ Nüksetme, Çatışma ve Sorunlar Alt Boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre ÇBASDÖ toplam puanı, Arkadaş Alt Boyutu, Özel İnsan Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının arkadaşlık edinme biçimlerine göre ÇBASDÖ Aile Alt Boyutundan aldıkları puan arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Arkadaşlıklarını sosyal çevresinden edinen oyuncular, arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinenlere göre; arkadaşlıklarını hem dijital ortamlardan hem de sosyal çevresinden edinen oyuncular arkadaşlıklarını dijital ortamlardan edinenlere göre bu alt boyuttan daha yüksek puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyun türlerine göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının oynadıkları oyunlar üzerinden gelir elde etme durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının ulusal ya da uluslararası turnuvalara katılım durumlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Başarı hissini deneyimleme, rekabet etme motivasyonu ile oynayanlar, oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler eğlenme motivasyonu ile oynayanlara göre; başarı hissini deneyimleme ve rekabeti deneyimleme motivasyonu ile oynayanlar vakit geçirme motivasyonu ile oynayanlara göre OBÖ toplam puanından daha fazla puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre OBÖ Tolerans Alt Boyutu, aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Başarı hissini deneyimleme, rekabet etme motivasyonu ile oynayanlar ve oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler, eğlenme motivasyonu ile oynayanlara göre; başarı hissini deneyimleme motivasyonu ile oynayanlar vakit geçirme motivasyonu ile oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre OBÖ Yoksunluk Alt Boyutu, aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür($p<0,05$). Başarı hissini deneyimleme, rekabet etme, sosyalleşme motivasyonu ile oynayanlar ve oyunu yaşamının bir parçası olarak görenler, eğlenme motivasyonu ile oynayanlara göre; başarı hissini deneyimleme ve sosyalleşme motivasyonu ile oynayanlar vakit geçirme motivasyonu ile oynayanlara göre; sosyalleşme motivasyonu ile oynayanlar stres atma/sorunlardan uzaklaşma motivasyonu ile oynayanlara göre bu alt boyuttan daha fazla puan almışlardır.

E-Spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarına göre OBÖ Önem Atfetme, Duygu Durum Değişikliği, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar Alt Boyutlarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir($p>0,05$).

5.1.5. E-Spor Oyuncularının Ölçek Toplam Puanları ve Alt Boyutlarına Verdikleri Yanıtlar Arasındaki Korelasyon ve Regresyon Sonuçları

E-Spor oyuncularının ÇBASDÖ ve OBÖ toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasındaki korelasyon incelenmiştir. ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ile OBÖ toplam puanı arasında negatif yönlü ve zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. ÇBASDÖ toplam puanı ve Aile Alt Boyutu ile OBÖ Duygu Durum Değişikliği Alt Boyutu arasında negatif yönlü zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu ile OBÖ Nüksetme Alt Boyutu arasında negatif yönlü zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. ÇBASDÖ toplam puanı ve Arkadaş alt boyutu ile OBÖ Yoksunluk Alt boyutu arasında negatif yönlü ve zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. ÇBASDÖ toplam puanı, Aile ve Arkadaş Alt Boyutu ile OBÖ Çatışma Alt Boyutu arasında negatif yönlü zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. ÇBASDÖ çatışma alt boyutu ile OBÖ sorunlar alt boyutu arasında negatif yönlü zayıf kuvvetli bir ilişki bulunmuştur.

E-Spor oyuncularının Aile İklimi Ölçeği ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasındaki korelasyon incelenmiştir. Aile İklimi toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik, Bilişsel Uyum Alt Boyutu ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında negatif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur.

Aile iklimi kuşaklararası otorite alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği Nüksetme alt boyutu arasında pozitif yönde düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. Aile iklimi toplam puanı, Aile İçi İlişkisellik, Bilişsel Uyum alt boyutu ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Çatışma Alt Boyutu arasında negatif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur.

E-Spor oyuncularının İlişki Ölçekleri Anketi ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarından aldıkları puanlar arasındaki korelasyon incelenmiştir. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı, korkulu alt boyutu, kayıtsız alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı arasında pozitif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı, korkulu alt boyutu, kayıtsız alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği Önem Atfetme alt boyutu arasında pozitif yönlü

ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı, korkulu alt boyutu, saplantılı alt boyutu ve kayıtsız alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği Duygu Durum Değişikliği alt boyutu arasında pozitif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı ve korkulu alt boyutu ile Oyun bağımlılığı ölçeği Nüksetme alt boyutu arasında pozitif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı, korkulu alt boyutu ve kayıtsız alt boyutu ile oyun bağımlılığı ölçeği Yoksunluk alt boyutu arasında pozitif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi toplam puanı, korkulu ve saplantılı alt boyutu ile çatışma alt boyutu arasında pozitif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur. İlişki ölçekleri anketi Güvenli alt boyutu ile çatışma alt boyutu arasında negatif yönlü ve düşük kuvvetli bir ilişki bulunmuştur.

E-Spor oyuncularının Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden (yordanan-bağımlı değişken) aldıkları puanlar üzerinde etkisi olduğu düşünülen ÇBASDÖ, Aile İklimi Ölçeği ve İlişki Ölçekleri Anketinin (yordayıcı-bağımsız değişkenler), oyuncuların bağımlılıklarını hangi öncelikle ve ne derecede açıkladığını bulmak için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Buna göre İlişki Ölçekleri Anketi'nin OBÖ'yü anlamlı derecede yordadığı ($p < 0,05$), ÇBASDÖ ve Aile İklimi Ölçeği'nin anlamlı derecede yordamadığı ($p > 0,05$) bulunmuştur. İlişki Ölçekleri Anketi'ndeki 1 birimlik artış OBÖ'de 0.225 birimlik artışa neden olmaktadır.

5.2. ÖNERİLER

Araştırmada e-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılıkları üzerine etkileri ortaya konulmuştur. Araştırmadan elde edilen sonuçlar uyarınca aşağıda belirtilen önerilerin e-Spor oyuncusu gençlere ve bu alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Günümüzde sıkça duymaya başladığımız, davranışsal bağımlılıklardan biri olan dijital oyun bağımlılığı gençlerin iyilik haline ve sosyal işlevselliğine zarar veren önemli bir sorundur. Bu sorun sosyal, psikolojik, biyolojik, ekonomik boyutlarıyla çeşitli disiplinler tarafından ele alınmaktadır. Dijital oyun bağımlılığını farklı

boyutlarıyla sosyal hizmet perspektifiyle ele almak, sorunun etkilediği gençleri, toplumu anlamamıza, uygun sosyal hizmet müdahaleleri geliştirmemize yardımcı olacaktır.

E-Spor Faaliyetlerine İlişkin Öneriler

Gençlerin e-Spora artan bir ilgiyle yaklaştıkları görülmektedir. Gençlerin sıklıkla, uzun süre boyunca dijital oyun oynama davranışları duruş bozuklukları, görme sorunları, sosyal ilişkilerinde bozulma, aile üyeleriyle iletişimde azalma, şiddet içeren oyunlardaki davranışları normalleştirme, akademik başarının gerilemesi gibi bir takım olumsuz sonuçlara sebep olmaktadır. Oyun esnasında iletişim kurmaya olanak sağlayan yazılı veya sözlü iletişim kanalları aracılığıyla oyuncular arasında sanal zorbalık ortaya çıkabilmektedir. Bu bağlamda e-Spor faaliyetlerinin çocuk ve gençlerin iyilik halleri üzerine olumsuz etkilerinin en aza indirilmesi için disiplinler arası çalışmalar yürütülmelidir.

Yeni gelişen bir meslek alanı olarak e-Spor faaliyetleri Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından desteklenmektedir. Ancak e-Spor alanında çalışan bireyler henüz 30 yaşına gelmeden bu meslekten emekli olmaktadır. Uzun saatler boyunca bilgisayar karşısında hareketsiz oturmaları ve yalnızca el ve bileklerini hareket ettirmeleri çeşitli sağlık sorunlarına ve sakatlanmalara yol açmaktadır. Bu bağlamda oyuncuların bağlı buldukları e-Spor kulüpleri tarafından sosyal güvenlik sistemlerine dahil edilmelidirler.

E-Spor turnuvalarında verilen ödüller, gençler için oldukça ilgi çekicidir. ödül havuzunun artması, gençlerin oyun oynamak gibi eğlenceli ve çabaları sonucunda başarılabilir olan oyunları daha fazla oynayarak profesyonel bir oyuncu olma isteklerini de artırmaktadır. Ancak gençlerin profesyonelleşme çabalarının önünde e-Sporun Türkiye’de geleneksel olarak benimsenmiş bir meslek olarak görülmemesi, e-Spor kaynaklarının yetersiz oluşu gibi sebepler yatmaktadır. Özellikle aileler tarafından e-Spor faaliyetlerinin yeterince anlaşılabilmesi ya da yanlış algılanması gençler ile aileleri arasında kriz durumlarına yol açabilmektedir. Bu bağlamda e-Spor alanında meslek sahibi

olmak isteyen gençler ve aileleri için e-Spor hakkında bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.

Türkiye’de e-Spor faaliyetlerinde kadınların desteklenmesi için kadın takımları kurulmaktadır ancak erkek oyuncuların sayısının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Bu durumu gerçek dünyada yaşanan eril iktidarın dijital dünyaya yansması olarak da görebiliriz. Kadın oyuncuların e-Spor faaliyetlerinde yer alması için desteklenmeleri, oyunlarda kadınlara yönelik şiddetin gerçekleşmemesi için oyuncularla toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır.

Genç, aile ve sosyal çevre odağında öneriler

Yeni bir meslek ve eğlence alanı olarak e-Sporun ortaya çıkması ve gençlerin e-Sporcu olmak için dijital oyunları problemlili kullanımı, oyun bağımlılığını ortaya çıkarmıştır. Yapılan araştırmalarda, gençlerin oynama sıklığı, oynama süresi, oynadıkları oyunun türü gibi e-Spor faaliyetlerinin yanı sıra oyun oynamaya etki eden ve çoğunlukla birbiriyle ilişki içinde olan, birçok içsel ve dışsal faktör bulunmaktadır. Bu faktörleri anlamak dijital oyun oynama davranışlarını ve bağımlılığı daha iyi anlamamıza ve uygun müdahale yolları geliştirmemize yardımcı olacaktır. Gençlerin oyun oynama motivasyonlarını oluşturan unsurlar anlaşılmalı ve bu unsurların çocuk ve gençlerin refahı üzerine olumsuz etkileri azaltılmalıdır gerekmektedir. Bu bağlamda Bilişsel Davranışçı Terapinin uygulama yöntemleri kullanılarak gençlerin oyun oynamaya ilişkin düşünceleri öğrenilmeli, davranışlarının yaşamı üzerindeki etkisini görebilmesi sağlanmalı ve mevcut hatalı inanç ve düşünceleri sağlıklı düşünceler ile değiştirilmelidir.

Dijital oyun bağımlılığı ile mücadele mikro düzeyde genç bireyle, mezo düzeyde ailesi ve sosyal çevresi ile, makro düzeyde ise toplumla, işlevselliğin artırılması yönünde çalışmalar gerçekleştirilmelidir. Bu bağlamda;

- Gençlerin oyunları sorunlardan kaçma aracı olarak görmemesine yönelik bir algı geliştirmelerine yardımcı olacak çalışmalar yapılmalı, gençlerin sorun çözme, stresle baş etme becerileri desteklenmelidir.

- Aile içi sorunların oyun bağımlılığına etki eden önemli bir faktör olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda sosyal hizmet uzmanlarının ebeveyn-çocuk ilişkisinin güçlendirilmesine, aile üyelerinin iletişim becerilerinin artırılmasına yönelik çalışmaları desteklenmelidir.
- E-Sporun çocuklar için özendirici unsurları bulundurduğu göz önünde tutularak özellikle küçük yaştaki çocukların uzun süre ekran kullanımının önüne geçilmelidir. Ebeveynlerin çocukların gelişimsel dönemlerini, ihtiyaç ve isteklerini anlayabilmelerine ve e-Spor oyunlarının içeriklerini öğrenmelerine yönelik çalışmalar yapılmalıdır. Bu bağlamda okul sosyal hizmetinin geliştirilmesine olanak sağlanmaktadır. Çocukların eğitim gördükleri okullarda istihdam edilecek sosyal hizmet uzmanlarının çocukların refahlarının artırılması, sağlıklı sorun çözme becerilerin kazandırılması, ebeveynlerin bilinçlenmesi noktasında önemli çalışmalar yapacakları düşünülmektedir.
- Dijital oyunları problemlili kullanımlarının önüne geçebilmek için gençlerin sanal olmayan ortamlarda, yani günlük yaşamında başarı hissini deneyimlemesine, sosyalleşmesine, yaşam becerileri kazanmasına yardımcı olacak eylemlerde bulunmalarını sağlamak önemlidir. Bu noktada gençler gençlik merkezlerine yönlendirilmelidir.
- Gençlerin e-Spor alanında gelir elde etmeye başlaması, küçük yaştaki çocuklar tarafından e-Sporun eğlenerek para kazanabilecekleri bir alan olarak algılanmasına sebep olmakta ve çocuklar uzun saatlerce oyun oynayarak eğitimlerini aksatabilmekte, aileleriyle ve sosyal çevresiyle ilişkilerinde sorunlar yaşayabilmektedir. Bu bağlamda çocuklara yönelik e-spor mesleğine ilişkin bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Adams, B. L., Stavropoulos, V., Burleigh, T. L., Liew, L. W., Beard, C. L., & Griffiths, M. D. (2019). Internet Gaming Disorder Behaviors in Emergent Adulthood: a Pilot Study Examining the Interplay. *International Journal of Mental Health Addiction*, 828-844.
- Akarşlan, M. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Ebeveynlik Stilllerini Algılayışları ve Bu Algının Ebeveyn-Çocuk Değer Benzerliğine Etkisi. *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Bölümü Gelişim Psikolojisi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Akçetin, E., Çelik, U., Yaldır, A., & Herand, D. (2017). Dijital Oyunlar ve İstihdam: Türkiye İçin Öneriler. *girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 136-153.
- Akın, E. (2008). Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma. *Anadolu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir.
- Altıntaş, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep Quality and Video Game Playing: Effect of Intensity of Video Game Playing and Mental Health. *Psychiatry Research*, 487-492.
- APA. (2013). Diagnostic and Statistical manual of mental disorders (DSM-5). Arlington, VA: Author.
<https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>
- Atalay, R. (2014). Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri Arasındaki İlişki (Bağcılar İlçesi Örneği). *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(1). doi:10.14486/IntJSCS726
- Ayas, T., & Horzum, M. (2013). Relation between depression, loneliness, self-esteem and internet addiction. *Education*, 133(3), 283-290.
- Aydoğdu, H., & Olcay Çam, M. (2013). Madde Kullanım Bozukluğu Olan ve Olmayan Ergenlerin Bağlanma Stilleri, Anne Baba Tutumları ve Sosyal Destek Algıları Yönünden Karşılaştırılması. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 137-144.

- Aydođdu, H., & Olcay am, M. (2013). Madde Kullanım Bozukluđu Olan ve Olmayan Ergenlerin Bađlanma Stilleri, Anne Baba Tutumları ve Sosyal Destek Algıları Yönünden Karşılaştırılması. *Psikiyatri Hemşireliđi Dergisi*, 137-144.
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bađımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urban, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 397-408.
- Banyai, F., Griffiths, M. d., Kiraly, O., & Demetrovics, Z. (2018). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 388-394.
- Bartholomew, K., & Horowitz, L. M. (1991). Attachment styles among adults: a test of a four category model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61(2), 226-244.
- Baumrind, D. (1972). An exploratory study of socialization effects on black children: Some black-white comparisons. *Child Development*, 261-267.
- Bekirođlu, S. (2018). Ekosistem Yaklaşımı Perspektifinden Ağır Ruhsal Hastalığa Sahip Bireylerin Sosyal İşlevselliđinin Karma Yöntem Tasarımıyla İncelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Hizmet Anabilim Dalı Doktora Tezi. Ankara.
- Bektaş, M. (2018). *Davranışsal Bađımlılık: Tanımı, Türleri ve Sınıflandırması*.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 149-161.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritesinde Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri. Katılımın "e-hali" . içinde İstanbul: Alternatif Bilişim.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G., & Fidaner, I. (2009). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bingöl, N., & Tanrikulu, T. (2014). Siber Zorba ve Mağdur Olma ile Algılanan Sosyal Destek Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi . *Akademik Bakış Dergisi*.
- Björnberg, Å., & Nicholson, N. (2007). The Family Climate Scales—Development of a New Measure for Use in Family Business Research. *Family Business Review*, 20(3).
- Bornemark, O. (2013). Success Factors of E-Sport Games. *Proceedings of Umea's 16th Student Conference in Computing Science*, (s. 1-12).
- Bowles, J., & Kingston, R. S. (1998). The impact of family function on health of African American elderly. *Journal of Comparative Family Studies*, 34-41.
- Brown, L., & Wright, J. (2003). The relationship between attachment strategies and psychopathology in adolescence. *Psychol Psychother*, 351-367.
- Büyükçolpan, H. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Nomofobi, Bağlanma Biçimleri, Depresyon Ve Algılanan Sosyal Destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Psikolojik Danışma ve Rehberlik Programı Yüksek Lisans Tezi*. <http://openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/5955/Hakan%20B%c3%bcy%c3%bck%c3%a7olpan-YL%20Tez.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- Calvete, E., Orue, I., Esteves, A., Villardon, L., & Padilla, P. (2010). Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile. *Computers in Human Behavior*, 1128-1135.
- Can, A. (2016). SPSS ile bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi. Ankara: Pegem Akademi.
- Cantero-García, M., & Alonso-Tapia, J. (2017). Evaluation of the family climate created by the management of behavioral problems, from the perspective of the children. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 5(2), 259-280.
- Castranova, E. (2003). "On Virtual Economies". *The International journal of computer game research*, 3(2).
- Charlie, C. W., HyeKyung, C., & Khoo, A. (2011). Role of Parental Relationships in Pathological Gaming . *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1230-1236.

- Charlton, J. P., & Danforth, I. W. (2007). Distinguish addiction and high engagement in the context of online game playing . *Computers in human Behavior*, 1531-1548.
- Chen, K.C., Chen, J.C.V., & Ross, W.H. (2010). Antecedents of online game dependency: The implications of multimedia realism and uses and gratifications theory. *Journal of Database Management*, 21(2), 69-99.
- Chen, X., Li, F. H., & Long, L. L. (2007). Prospective study on the relationship between social support and internet addiction. *Chinese Mental Health Journal*.
- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology Behavior*, 571-581.
- Civan Kemiksiz, R. (2019). Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatu: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri Ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi. *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı İletişim Sosyolojisi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 575-583.
- Cook, L. S. (2009). Adolescent Addiction And Delinquency In The Family System. *Issues in Mental Health Nursing*, 151-157.
- Csikszentmihalyi, M. (1992). *Flow: The psychology of happiness*. Londra: Random House.
- Çalışkan, Ö., & Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma Ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği. *Journal of International Social Research*, 8(39).
- Çeçen, A. R. (2007). Üniversite öğrencilerinin cinsiyet ve yaşam doyumu düzeylerine göre sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 180-190.
- D'Arienzo, M. C., Boursier, V., & Griffiths, M. D. (2019). Addiction to Social Media and Attachment Styles: A Systematic Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 187-195.

- Day, A. L., & Livingstone, H. A. (2003). Gender Differences in Perceptions of Stressors and Utilization of Social Support Among University Students. *Canadian Journal of Behavioral Science/Revur* , 73-83.
- De Rick, A., & Vanheule, S. (2007). Attachment styles in alcoholic inpatients. *European Addiction Research*, 101-108.
- Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2012). Behavioral addictions: Past, present and future. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1).
- Demir, C. (2018). Bilişim Sektöründe Esnek Çalışanların Sorunları: E-Spor Sektörü Çalışanları Üzerine Bir İnceleme. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*.
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363-387.
- Denizci Nazlıgöl, M., & Yılmaz, A. E. (2019). Oyun Bağımlılığı ve Egzersiz Bağımlılığına Davranışsal Bağımlılık Çerçevesinden Bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 20(2), 97-108.
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016). Ankara Kalkınma Ajansı.
- Dijital Oyunlar Raporu. (2019). Güvenli İnternet Merkezi. 10 21, 2019 tarihinde alındı
- Durak Batıgün, A., & Kılıç, N. (2011). İnternet Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri, Sosyal Destek, Psikolojik Belirtiler ve Bazı Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1-10.
- Dülger, Ö. (2009). Ergenlerde algılanan sosyal destek ile karar verme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Eke, E. (2019). Türkiye'de Dijital Bağımlılığa Yönelik Politikalar Üzerine Bir Betimleme. H. H. Aygül, & E. Eke içinde, *Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* (s. 205-250). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Eker, D., Arkar, H., & Yıldız, H. (2001). Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin Gözden Geçirilmiş Formunun Faktör Yapısı, Geçerlik ve Güvenilirliği. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 12(1), 17-25.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., & Soyer, F. (2017). Digital Game Addiction Level Of High School Students In Turkey. *Acta Kinesiologica*, 98-103.

- Eryılmaz, A., & Deniz, M. E. (2019). *Tüm Yönleriyle Bağımlılık*. Ankara: Pegem Akademi.
- Esen, E. (2010). Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir.
- Eskin, M. (2000). Ergenlikte Yalnızlık, Baş Etme Yöntemleri ve Yalnızlığın İntihar Davranışı ile İlişkisi. *IX Anadolu Psikiyatri Günleri Poster Bildiri*. Edirne.
- Eui Jun Jeong, Dan J. Kim, & Dong Min Lee. (2017). Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from a Psychosocial Health Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214. doi:10.1080/10447318.2016.1232908
- Feeney, J. A., & Noller, P. (1990). Attachment style as a predictor of adult romantic relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*, 281-291. doi:http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.58.2.281
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 1573-1578.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2012). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 592-599.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2019). eSport management: embracing esports education and research opportunities. *Sport Management Review*, 7-13.
- Gainsbury, S., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2017). Game on: Comparison of demographic profiles, consumption behaviours, and gambling site selection criteria of esports and sports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 575-587.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 594-602.
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth Adolescent*, 127-141.
- Goffman, E. (2016). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. Metis yayıncılık.

- Goldsmith, D. J. (2008). *Communicating social support*. Cambridge University Press.
- Gönül, B., Işık Baş, H., & Şahin Acar, B. (2018). Aile İklimi Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve Psikometrik Açıdan İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 5(50), 165-200.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857
- Grant, J. E., Brewer, J. A., & Potenza, M. N. (2006). The Neurobiology of Substance and Behavioral Addictions. *CNS Spectr*, 11(12).
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Wienstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to Behavioral Addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233-241.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachan, K. A., Lucas, K., & Holmstrom, A. J. (2010). Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. *Simulation and gaming*, 238-259.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 59-63.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescent*, 87-96.
- Griffiths, M. D. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 191-197.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 119-125.
- Grüsser, S. M., Thalemann, C., & Griffiths, M. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology Behavior*.

- Gül, İ., Kızılırmak, İ., Güler, E., & Yardı, Z. (2017). Fuar Turizmi Kapsamında Oyun Fuarları: Gaming İstanbul Örneği. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 101-120.
- Günüç, S., & Doğan, A. (2013). The Relationships Between Turkish Adoloscents' Internet Addiction, Their Perceived social Support and family Activities. *Computers in Human Behavior*, 2197-2207.
- Gürbüz, S., & Şahin, F. (2014). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Gürkan, U., Karaman, B., & Minaz, B. (2018). 14-24 Yaş Arası Öğrencilerde Sosyal ve Duygusal Yalnızlığın Oyun Bağımlılığı ile İlişkisi. *Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi (UNESAK 2018)*, (s. 303-356). Balıkesir.
- Güzel, M. (2006). Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü. *Küresel İletişim Dergisi*.
- Hallaç, S., & Öz, F. (2014). Aile Kavramına Kuramsal Bir Bakış. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 142-153.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 14-20. doi:10.1016/j.smr.2017.07.01
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 910-931.
- Hayes, E., & Silberman, L. (2007). Incorporating video games into physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 78(3), 18–24. doi:10.1080/07303084.2007.10597984
- Hazan, C., & Shaver, P. R. (1994). Attachment as an organizational framework for research on close relationships. *Psychological Inquiry*, 1-22.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 179-190.
- Hebbel-Seeger, A. (2012). The Relationship Between Real Sports And Digital Adaptation In E-Sport Gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 13(2).

- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & van Holst, R. (2013). Is There Such A Thing As Online Video Game Addiction? A Cross-Disciplinary Review. *Addiction Research & Theory*, 21(2), 102-112.
- Huang, S., Hu, Y., Ni, Q., Qin, Y., & Lü, W. (2019). Parent-children relationship and internet addiction of adolescents: The mediating role of self-concept. *Current Psychology*.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: a pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145-152.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online Gaming Addiction: Classification, Prediction And Associated Risk Factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371.
- İmamoğlu, O., & Yasak-Gültekin, Y. (1993). Önerilen dengelenmiş toplumsal birey modeli ışığında üniversite gençliğinin sorunları: 1982-92 döneminde uygulanan araştırmalara ilişkin bir değerlendirme, yorum ve öneriler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 8(30), 27-41.
- Irwansyah, M. A. (2005). Internet uses, gratifications, addiction and loneliness among international students. Unpublished PHD thesis, University of Hawaii, Department of Communication.
- James, R. J., & Tunney, R. J. (2017). The Need for a Behavioural Analysis of Behavioural Addictions. *Clinical Psychology Review*, 69-76.
- Jenaro, C., Flores, N., Gomez-Vela, M., Gonzalez-Gil, F., & Caballo, C. (2007). Problematic internet and cell-phone use: Psychological, behavioral, and health correlates. *Addiction Research & Theory*, 15(3), 309-320.
- Jenny, S. E., Mannig, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(Iy) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. Doi.10.1080/00336297.2016.1144517
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from a Psychosocial Health Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 199-214.
- Jonsson, J. (2018). The psycho-social work environment of e-sport professionals. *Umea Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi*.
- Kalaycı, C. (2013). Dijital Bölünme, Dijital Yoksulluk ve Uluslararası Ticaret. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*.

- Kanat, S. (2019). The Relationship Between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. *International Education Studies*, 12(11).
- Karadağ, İ. (2007). İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin akademik başarılarının sosyal destek kaynakları açısından incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *Proceedings Book.*
- Karasar, N. (2014). Bilimsel Araştırma Yöntemleri (27. Basım b.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kardefelt-Winther, D. A. (2016). A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Researchs Theory*, 93-98.
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Physical Culture and Sport Studies and Research*, 43-53.
- Kari, T., & Karhulahti, V.-M. (2016). Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 53-66.
- Kassel, J. D., Wardle, M., & Roberts, J. E. (2007). Adult attachment security and college student substance use. *Addict Behav*, 1164-1176.
- Kaya, A. (2019). *İnsan İlişkileri ve İletişim*. Pegem Akademi.
- Keskin, G., & Çam, O. (2007). Bağlanma Süreci: Ruh Sağlığı Açısından Literatürün Gözden Geçirilmesi. *Ege Üniversitesi Hemsirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 23(2), 145-158.
- Kim, K., & Kim, K. (2015). Internet Game Addiction, Parental Attachment and Parenting of Adolescents in south Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 366-371.
- Kim, N.-Y. (2015). A Study on the Game Addiction of Children. *Journal of The Korea Society of Computer and Information*, 20(3).
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1), 34.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., & Delfabbro, P. (2012). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *Journal of Sleep Research*, 137-143.

- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C., Chen, S. H., & 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.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Koç, P. (2017). Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. Ankara.
- Konkolý Thege, B., Woodin, E. M., Hodgins, D. C., & Williams, R. J. (2015). Natural Course Of Behavioral Addictions: a 5-year Longitudinal Study. *Konkolý Thege et al. BMC Psychiatry*.
- Kuss, D., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescent: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 3-22.
- Lam, L. T., & Peng, Z. W. (2010). Effect of pathological use of the internet on adolescent mental health: A prospective study. *Arch Pediatric Adolescent Med*, 901-906.
- Lee, D. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *Comparison of eSports and Traditional Sports*, 6(2), 69-44.
- Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014). The Relationship Between E-Sports Viewing Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends. *International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility (ICBMCSR'14)*. Batam. doi:10.15242/ICEHM.ED0214019
- Lee, D., & Schoenstedt, L. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39-44.
- Lemmens, J. S. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media Psychology*, 77-95.
- Lin, M. P., Ko, H. C., & Wu, J. Y. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 741-746.
- Liu, Q., Fang, X., Zhou, Z., Zhang, J., & Deng, L. (2013). Perceived parent-adolescent relationship, perceived parental online behaviors and

- pathological internet use among adolescents: Gender-specific differences. *PLoS One*, 8(9).
- Lo, S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behaviour*, 15-20.
- Lobo, D. S., & Kennedy, J. L. (2006). The Genetics of Gambling and Behavioral Addictions. *CNS Spectr*, 11(12).
- Longman, H., O'Connor, E., & Obst, P. (2003). The effect of social support derived from world of Warcraft on negative psychological symptoms. *Cyberpsychology Behavior*, 563566.
- Macit, H. B. (2018). A Research on Social Media Addiction and Dopamine Driven Feedback. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 5(3).
- Mahon, N. E., & Yarcheski, A. (1992). Alternate explanations of loneliness in adolescents: A replication and extension study. *Nursing Research*, 151-156.
- Manning-Walsh, J. (2005). Social Support as a Mediator Between Symptom distress and Quality of Life in Women with Breast Cancer. *Journal of Obstetric, Gynecologic & Neonatal Nursing*, 34(4), 482-493.
- Margalit, M. (1990). *Effective Technology Integration for Disabled Children*. New York: Springer-Verlag.
- Martoncik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behaviour*, 208-211.
- Martoncik, M., & Loksa, J. (2015). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in onlineworld (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*.
- McClure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Video game players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*, 271-276.
- McCrea, C. (2009). Watching StarCraft, strategy and South Korea in Larissa Hjorth and Dean Chan (ed.) *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, London: Routledge, 179-193.

- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2018). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Md Yasin, M., & Dzulkifli, M. A. (2010). The Relationship Between Social Support and Psychological Problems Among Students. *International Journal of Business and Social Science*, 1(3).
- Mentzoni, R., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverse, K. J., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Mikulincer, M., & Shaver, P. R. (2007). *Attachment in adulthood: structure, dynamics and change*. New York: Guilford Press.
- Morahan-Martin, J. M., & Schumacher, P. (2000). Incidence and Correlates of Pathological Internet Use Among College Students. *Computers in Human Behavior*, 13-29.
- Morsünbül, Ü. (2009). Attachment and risk taking: are they interrelated? *International Journal of Social Science*, 233-237.
- Muslu, G. K., & Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *Preventive Medicine Bulletin*, 445-450.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Razak-Özdiñler, A. (2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227-247.
- Nadir, U. (2017). *"Nasıl Korunabiliriz?" Şiddete Uğrayan Kadınlar ve Çocuklar*. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Najavits, L., Lung, J., Froias, A., Paull, N., & Bailey, G. (2014). A Study of Multiple Behavioral Addictions in a Substance Abuse Sample. *Substance Use & Misuse*, 49(4), 479-184.
- Navaro, L. (2011). *Haset ve Rekabet: Kendi Kuyruğunu Yiyen Yılan*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hasting, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Addiction*, 110-114.
- Nickerson, A., & Nagle, R. (2005). Parent and Peer Attachment in Late Childhood and Early Adolescence. *The Journal of Early Adolescence*, 223-249.

- Oğuz, B. (2008). Tıp Öğrencilerinin İnternette Bilişsel Durumları. 6. *Tıp Öğrencileri Kongre Sunumu*, Çanakkale).
- Özburun, N. (2018). Derleme: Genel Sistem Teorisinden Etkilenen Aile Terapisi Modellerinin Karşılaştırılması. *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi*, 1(2), 172-188.
- Öztürk, M., Ögel, K., Evren, C., & Bilici, R. (2019). *Bağımlılık Tanı, Tedavi, Önleme*. Yeşilay Yayınları.
- Park, S. K., Kim, Y. J., & Cho, C. B. (2008). Prevalence of internet addiction and correlation with family factors among south Korean adolescents. *Adolescence*, 895-909.
- Peichi, C. (2008). New media for social change globalisation and the online gaming industries of South Korea and Singapore . *Science Technology and Society*, 303-323.
- Pettit, G. S., Dodge, K. A., & Brown, M. A. (1988). Early Family Experience, Social Problem Solving Patterns and Children's Social Competence. *Child Development*, 107-120.
- Pietromonaco, P. R., & Barrett, L. F. (2000). The internal working models concept: What do we really know about the self in relation to others? . *Review of General Psychology*, 155-173.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2019). A new era for gaming disorder research: Time to shift from consensus to consistency. *Addictive Behaviors*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106059>
- Prensky, M. (2009). *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html> adresinden alındı
- Robbins, M. S., Mayorga, C. C., & Szapocznik, J. (2003). The ecosystemic "lens" to understanding family functioning. T. L. Sexton, G. R. Weeks, & M. S. Robbins içinde, *Handbook of family therapy: The science and practice of working with families and couples* (s. 23-40). New York: Brunner-Routledge.
- Robbins, T., & Clark, L. (2015). Behavioral Addictions. *Current Opinion in Neurobiology*, 66-72.
- Sağlam, S. (2007). Lise öğrencilerinin ana-baba iletişimi sosyal destek ve ana-baba tutumu arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Erzurum*.

- Sarı, T. (2012). Evli Bireylerin Ebeveyn Algıları, Otomatik Düşünceleri ve Bağlanma Stilllerinin Evlilik Doyumu İle İlişkisi. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı Uygulamalı Psikoloji Programı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Savcı , M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 202-216.
- Schimmenti, A., Passanisi, A., Gervasi, A. M., Manzella, S., & Fama, F. I. (2014). Insecure Attachment Attitudes in the Onset of Problematic Internet Use Among Late Adolescents. *Child Psychiatry Human Development*, 588-595.
- Schou Andreassen, C., Griffiths, M. D., Renate Gjertsen, S., Krossbakken, E., Kvam, S., & Pallesen, S. (2013). The Relationships Between Behavioral Addictions And The Five-Factor Model Of Personality. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(2), 90-99.
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. doi:10.1080/0267257X.2013.822906
- Shek, D. L., & Yu, L. (2016). Adolescent internet addiction in Hong Kong: Prevalence, change, and correlates. *Journal of Pediatric & Adolescent Gynecology*, 22-30.
- Solmaz, A., Okumuş, M., & Okumuş, K. (tarih yok). *Dijital Oyunlarda Müstehcenlik*.
https://www.academia.edu/19958995/DİJİTAL_OYUNLARDA_MÜSTEH CENLİK adresinden alındı
- Susumu, H., Hideki, N., Satoko, M., Masaki, M., Takashi, K., & Takuma, H. (2017). Inclusion of gaming disorder criteria in ICD-11: a clinical perspective in favor. *Journal of Behavioral Addictions*, 293-295.
- Sümer , N., Sayıl, M., & Kazak Berument, S. (2016). *Anne Duyarlılığı ve Çocuklarda Bağlanma* . İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Sümer, M. (2006). Yetişkinlerin Bağlanma Stilllerinin Duygusal Zeka, İlişkiye Bağlılık, İlişkide Algılanan Tatmin Ve Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi . *Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji, İnsan Bilimleri ve Felsefe Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.

- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment*, 3(3), 1-24.
- Şahin Baltacı, H., İşleyen, F., & Özdemir, S. (2012). Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Romantik İlişki Durumları ve Sosyal Ağ Kullanımlarına göre Etkileşim Kaygısı ve Sosyal Destek Algılarının İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 25-36.
- Şahin, M. (2012). The Relationship Between the Cyberbullying/cybervictimization and Loneliness Among Adolescent. *Children and Youth Sevices Review*, 834-837.
- Şenormancı, Ö., Şenormancı, G., Güçlü, O., & Konkan, R. (2014). Attachment and family functioning in patients with internet addiction. *General Hospital Psychiatry*, 203-207.
- Şipit, G. (2019). Yetişkin Bireylerde Bağlanma Stillerinin Duyguları İfade Etme Şekilleri Ve Empatik Eğilim Yeteneklerine Etkileri. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*.
- Teater, B. (2015). *Sosyal Hizmet Kuram ve Yöntemleri Uygulama İçin Bir Giriş*. Ankara: Nika Yayınevi.
- Tejeiro Salguero, R. A., & Bersabe Moran, R. (2002). Measuring Problem Video Game Playing in Adolescents . *Addiction*, 1601-1606.
- TESFED. (2019). *1. E-Spor Çalışmayı Sonuç Raporu*. İstanbul.
- Thoresen Wittek, C., Finseras, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, T. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *Int J Ment Health Addiction*, 672-686.
- Ting-Jui , C., & Chih-Chen, T. (2004). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 663-675.
- Toker Uğurlu, T., Balcı Şengül, C., & Şengül, C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry*, 4(1), 37-50.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juenchems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28, 832-839.

- Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018). What Matters is When You Play: Investigating the Relationship Between Online Video Games Addiction and Time Spent Playing Over Specific Day Phases. *Addictive Behaviors Reports*, 185-188.
- Turgut, T. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Aile İklimi Ve İyi Oluş Arasındaki İlişkide Benlik Kurgularının Aracı Rolünün İncelenmesi. *Marmara Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Esport Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi (İÜBESBD)*, 4(2), 34-47.
- Vadlin, S., Aslund, C., Hellström, C., & Nillson, K. W. (2016). Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples. *Addictive behaviors*, 8-15.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esport. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*, (s. 437-440).
- Wallenius, M., Rimpela, A., Punamaki, R. L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 463-474.
- Wan, C. S., & Chio, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: a test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescent. *Cyberpsychology and behavior*, 317-324.
- Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*.
- Wang, J.-L., Sheng, J.-R., & Wang, H.-Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety and Loneliness. *Brief Research Report*.
- Wang, L., Wu, L., Lin, X., Zhang, Y., Zhou, H., Du, X., & Dong, G. (2016). ALtered Brain Functional Networks in People with Internet Gaming Disorder: Evidence from Resting-State fMRI. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 156-163.

- We Are Social, & Hootsuite. (2020). Digital 2020.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276.
- Weiss, T. (2011). Fulfilling the Needs of eSports Consumers: a Uses and Gratifications Perspective. *BLED 2011 Proceedings*.
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4),307–316. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-13-02-2012-B005>
- World Health Organization (WHO) (2018). International Classification of Diseases (ICD-11).Geneva, Switzerland: WHO. Available at <https://icd.who.int/browse11/l805m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (Erişim Tarihi 20 Aralık 2019).
- Williams, K. R., & Guerra, N. G. (2007). Prevalence and Predictors of Internet Bullying. *Journal of Adolescent Health*, 14-21.
- Wolf, M. J. (2008). A brief timeline of video game History. M. J. Wolf içinde, *The video Game Explosion: A history from Pong to Playstation and Beyond*. London: Greenwood Press.
- Wood, R. (2008). Problems with the concept of "videogame addiction": Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2).
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan , S. (2019). Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents. *Journal of Addictions Nursing*, 30(1), 49-56.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan Semra. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 128-137.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Digital Game Addiction Among Adolescents and Young Adults: A Current Overview. *Turkish Journal of Psychiatry*.
- Yamaç, Ö. (2009). Üniversite Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek ile Stresle Başa Çıkma Stilleri Arasındaki İlişki. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Psikolojik Danışma ve Rehberlik Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*. Konya.

- Yau, Y. H., & Potenza, M. N. (2015). Gambling Disorder and Other Behavioral Addictions: Recognition and Treatment. *Harv Rev Psychiatry*, 23(2), 134-146.
- Yıldırım, İ. (1997). Algılanan sosyal destek ölçeğinin geliştirilmesi güvenilirliği ve geçerliliği . *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 81-87.
- Yıldız, K., Polat, E., & Güzel, P. (2018). Espor Oyuncularının İnternet Bağımlılık Düzeyleri Ve Oyun Motivasyonları Üzerine Bir Araştırma. *16th. International Sport Sciences Congress*, (s. 1961-1970). Antalya.
- Yılmaz, E., Yılmaz, E., & Karaca , F. (2008). Üniversite öğrencilerinin sosyal destek ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Genel Tıp Dergisi*, 71-79.
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist*.
- Yörükcan, T. (2019). Bağlanma ve Sonraki Yaşlarda Görülen Etkileri. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Yu, H., & Cho, J. (2016). Prevalence of Internet Gaming Disorder among Korean Adolescents and Associations with Non-psychotic Psychological Symptoms, and Physical Aggression. *American Journal of Health Behavior*, 705-716.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). e-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi* , 533-549.
- Yüksel , G., & Baytemir, K. (2010). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kullanım Amaçları ile Algıladıkları Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1-20.
- Yüncü, Z., Yıldız , U., Kesebir, S., & Altıntoprak, E. (2005). Alkol kullanım bozukluğu olan olguların sosyal destek sistemlerinin değerlendirilmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 129-135.
- Zastrow, C., & Krist-Ashman, K. K. (2015). *İnsan Davranışı ve Sosyal Çevre - Bebeklik- Çocukluk- Ergenlik*. Ankara: Nİka Yayınevi.
- Zheng, H., Hu, Y., Wang , Z., Wang, M., Du, X., & Dong, G. (2019). Meta-analyses of the functional neural alterations in subjects with Internet gaming disorder: Similarities and differences across different paradigms. *Progress in Neuropsychopharmacology & Biological Psychiatry*.

Zorbaz, S. D., Ulaş, Ö., & Kızıldağ, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamilial relationships on primary school students. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. 15(2),489-497.

URL1 http://www.tuik.gov.tr/PrelstatistikTablo.do?istab_id=2609 Erişim Tarihi 21.10.2019

URL2 http://www.tuik.gov.tr/PrelstatistikTablo.do?istab_id=2602 Erişim Tarihi:21.10.2019.

URL3 <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> Erişim Tarihi 21.10.2019

URL4 <https://www.webtekno.com/otuz-yillik-nostalji-ilk-nintendo-game-boy-reklamlari-h67226.html> Erişim Tarihi: 30.10.2019

URL5 <https://www.playstation.com/tr-tr/explore/ps4/playstation-through-the-years/> Erişim Tarihi: 30.10.2019

URL6 Statista Digital Market Outlook, Video Games Worldwide, <https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide#market-users> Erişim Tarihi:01.11.2019

URL7 <https://www.yeniakit.com.tr/haber/cocuklar-tatilde-dijital-oyuncular-mesaide-799764.html> Erişim Tarihi 29.11.2019

URL8 <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/> Erişim Tarihi 04.11.2019

URL9 <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/>

URL10 <https://www.sporx.com/16-yasinda-turnuvadan-3-milyon-dolar-kazandi-SXHBQ793332SXQ>

URL11 <https://www.statista.com/statistics/954410/highest-winning-esports-team/> Erişim Tarihi: 29.03.2020

URL12 <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/> Erişim Tarihi 04.11.2019

URL13 <https://www.flankesports.com/esp-or-haberleri/ilk-esp-or-turnuvalari> Erişim Tarihi: 30.10.2019

URL14 <https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournamets-worldwide-by-prize-pool/> Erişim Tarihi: 29.03.2020

URL15 <https://esports.bau.edu.tr/> Erişim Tarihi: 18.12.2019

URL16 <http://www.pazarlamasyon.com/pazarlama/turkiyede-e-spor-pazari-ne-durumda/> Erişim Tarihi 30.12.2019

URL17 <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakkımızda.aspx> Erişim Tarihi: 18.12.2019

URL18 (<https://www.esportsearnings.com/history> Erişim Tarihi: 04.12.2019

URL19 https://bjk.com.tr/tr/haber_listesi/62/0 Erişim Tarihi: 18.02.2020

URL20 <https://icd.who.int/browse10/2016/en#/F63.3> Erişim Tarihi: 02.12.2019

URL21 <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f499894965%2fms%2fother> Erişim Tarihi :02.12.2019

URL22 <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> Erişim tarihi:02.12.2019

URL23 www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866 Erişim Tarihi: 25.11.2019

URL24 <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> erişim tarihi: 25.11.2019

URL25 <https://youtu.be/2wzvciplorU>

URL26 <https://youtu.be/8j9tau10HMg>

URL27 <https://sedatsen.files.wordpress.com/2016/11/10-sunum.pdf>

URL28 <https://www.statista.com/statistics/744620/time-spent-watch-esports-by-gender/> Erişim Tarihi 16.03.2020.

URL29 <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/> Erişim Tarihi 16.03.2020.

URL30 <https://store.steampowered.com/stats/?l=turkish> Erişim Tarihi:16.03.2020

6. EKLER

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz:
 Kadın Erkek
2. Kaç yaşındasınız:
3. Kaç kardeşiniz var?
4. Anne babanız şuanda;
 Evli Boşanmış Evli ama ayrı yaşıyorlar
 Anne vefat etmiş Baba vefat etmiş
 İki de vefat etmiş
5. Annenizin mezuniyet durumu:
 Okuma-yazma bilmiyor
 İlkokul mezunu
 Ortaokul mezunu
 Lise mezunu
 Üniversite mezunu
 Lisansüstü mezunu
6. Babanızın mezuniyet durumu:
 Okuma-yazma bilmiyor
 İlkokul mezunu
 Ortaokul mezunu
 Lise mezunu
 Üniversite mezunu
 Lisansüstü mezunu
7. Şuanda hangi okulda okuyorsunuz?
8. Şuanda hangi bölümde okuyorsunuz?
9. Kaçınıcı sınıftasınız?
10. Arkadaşlıklarınızı genellikle nasıl kurarsınız?
 Sosyal çevremden Dijital ortamlardan Her ikisi de
11. Kendinizi ne tür bir e-sporcu olarak tanımlıyorsunuz?
 Progamer(profesyonel oyuncu) Gamer(oyuncu)
 Diğer.....
12. Günde ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz:
 0-1 2-4 5-7 8-10 11-15
 15+
13. Günde ortalama kaç saat başkaları tarafından oynanan oyunların video kliplerini izliyorsunuz?
 Hiç 0-1 2-4 5-7
 8-10 11-15
14. Haftada ortalama kaç gün oyun oynuyorsunuz?
 Haftada 1-2 gün Haftada 3-4 gün Haftada 5-6 gün
 Her gün

15. En çok hangi oyunları oynuyorsunuz? (lütfen yazınız)

.....

16. Oynadığınız oyunlar üzerinden herhangi bir gelir elde ettiniz mi?

() Evet () Hayır

17. Eğer oynadığınız oyunlar üzerinden gelir elde ediyorsanız aylık ortalama kaç lira elde ediyorsunuz? (Gelir elde etmiyorsanız işaretlemeyiniz)

() 1-250 ₺ () 251-500 ₺ () 501-750 ₺ () 751-1000 ₺

() 1001- 2000 () 2000+

18. Daha önce uluslararası bir e-spor turnuvasına katıldınız mı?

() Evet () Hayır

19. Katıldıysanız ödül kazandınız mı?

() Evet (Ödül ne idi.....) () Hayır

20. Daha önce ulusal bir e-spor turnuvasına katıldınız mı?

() Evet () Hayır

21. Katıldıysanız ödül kazandınız mı?

() Evet (Ödül ne idi.....) () Hayır

22. En belirgin oyun oynama nedeniniz nedir?(lütfen yazınız)

.....

EK 2. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ)

Her cümlede söylenenin sizin için ne kadar çok doğru olduğunu veya olmadığını belirtmek için o cümlenin yanındaki rakamlardan yalnız bir tanesini daire içine alarak işaretleyiniz. Bu şekilde 12 cümlenin her birine bir işaret koyarak cevaplarınızı veriniz. Lütfen hiçbir cümleyi cevapsız bırakmayınız. Sizce doğruya en yakın olan rakamı işaretleyiniz.

		Kesinlikle Hayır						Kesinlikle Evet
1.	Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve ihtiyacım olduğunda yanımda olan bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.	1	2	3	4	5	6	7
2.	Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve sevinç ve kederlerimi paylaşabileceğim bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.	1	2	3	4	5	6	7
3.	Ailem (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) bana gerçekten yardımcı olmaya çalışır.	1	2	3	4	5	6	7
4.	İhtiyacım olan duygusal yardımı ve desteği ailemden (örneğin, annemden, babamdan, eşimden, çocuklarımdan, kardeşlerimden) alırım.	1	2	3	4	5	6	7
5.	Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve beni gerçekten rahatlatan bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.	1	2	3	4	5	6	7
6.	Arkadaşlarım bana gerçekten yardımcı olmaya çalışırlar	1	2	3	4	5	6	7
7.	İşler kötü gittiğinde arkadaşlarıma güvenebilirim	1	2	3	4	5	6	7
8.	Sorunlarımı ailemle (örneğin, annemle, babamla, eşimle, çocuklarımla, kardeşlerimle) konuşabilirim.	1	2	3	4	5	6	7
9.	Sevinç ve kederlerimi paylaşabileceğim arkadaşlarım var.	1	2	3	4	5	6	7
10.	Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve duygularıma önem veren bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.	1	2	3	4	5	6	7
11.	Kararlarımı vermede ailem (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) bana yardımcı olmaya isteklidir.	1	2	3	4	5	6	7
12.	Sorunlarımı arkadaşlarımla konuşabilirim.	1	2	3	4	5	6	7

EK 3. Aile İklimi Ölçeđi

Ařađıdaki soruları aile iliřkilerinizi dűřünerek cevaplayınız.

		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1.	Birçođumuzun en güçlü duygusal bađları ailenin dıřındaki kiřilerledir.					
2.	Aramızdaki duygusal bađlar çok kuvvetlidir.					
3.	Genelde birlikte olmaktan mutluyuzdur.					
4.	Bir süre ayrı kaldıđımızda birbirimizi özleriz.					
5.	Aile üyeleri varlıklarıyla birbirlerine güven verirler.					
6.	Duygusal olarak yakın deđildir.					
7.	Birbirimizi çok severiz.					
8.	Aile üyeleri birbirlerine karřı samimidirler / sıcaktırlar.					
9.	Yařça daha büyük olanlar, yařı küçük olanların ne yapıp ne ettiđiyle yakından ilgilenir.					
10.	Yařça büyük olanlar, yařı küçük olanların mutluluk ve sađlıđıyla yakından ilgilenir.					
11.	Yařça büyük olanlar daha genç olanların hedeflerini fazlasıyla desteklerler.					
12.	Yařça büyük olanlar daha genç olanların ihtiyaçlarına karřı çok duyarlıdır					
13.	Daha yařlı aile üyeleri, ailenin genç üyelerinin kafasını meřgul eden dűřünce ve endiřelerle yakından ilgilenirler.					
14.	Yařça büyük olanların yařı daha küçük olanlara karřı koruyucu bir tutumu vardır.					
15.	Kiřiler birbirlerinin dűřüncelerini önemsemezler					
16.	Birbirimizi dinlemek için birbirimize vakit ayırırız					
17.	Zor durumlarla etkili bir biçimde bařa çıkarız					

Aile İklimi Ölçeği					
18.	İhtiyacımız olduğunda birbirimize her zaman yardım edebiliriz.				
19.	Zorluklarla karşılaştığımızda birlikte ve etkin bir biçimde uğraşırız.				
20.	Ciddi sorunları çözmek için gereken güce sahip olduğumuzu biliriz.				
21.	Beklenmeyen durumlarla mücadele etmekte kötüyüzdür				
22.	Yaşı daha küçük olanlar, yaşı daha büyük olanların isteklerine uyum göstermeye çalışır.				
23.	Yaşça büyük olanların isteklerine uyulur.				
24.	Yaşı büyük olanların otoritesi sorgulanmaz				
25.	Kuralları ailenin yaşı büyük olanları koyar.				
26.	Kararları, yaşça büyüklüğe bakmaksızın, her bireyin eşit söz sahibi olacağı biçimde alırız.				
27.	Yaşça büyük olanların sözü emir sayılır				
28.	Yaşa bakmaksızın bütün aile üyeleri eşit yetkiye sahiptir.				
29.	Çoğu konu üzerinde benzer görüşlerimiz/bakış açılarımız vardır.				
30.	Çoğu zaman sosyal konularla ilgili çok farklı görüşlere sahibizdir.				
31.	Tutumlarımız ve inançlarımız çok benzerdir.				
32.	Konular üzerinde tamamen farklı bakış açılarına sahibiz.				
33.	Hayata dair değerlerimiz çok benzerdir.				
34.	Benzer biçimde düşünürüz.				

EK 4. İlişki Ölçekleri Anketi

		Beni Hiç tanımla mıyor			Beni Kısmen Tanımlıyor			Tamamıyla beni tanımlıyor
1.	Başkalarına kolaylıkla güvenemem.	1	2	3	4	5	6	7
2.	Kendimi bağımsız hissetmem benim için çok önemli	1	2	3	4	5	6	7
3.	Başkalarıyla kolaylıkla duygusal yakınlık kurarım.	1	2	3	4	5	6	7
4.	Bir başka kişiyle tam anlamıyla kaynaşıp bütünleşmek isterim.	1	2	3	4	5	6	7
5.	Başkalarıyla çok yakınlaşırsam incitileceğimden korkuyorum.	1	2	3	4	5	6	7
6.	Başkalarıyla yakın duygusal ilişkilerim olmadığı sürece oldukça rahatım.	1	2	3	4	5	6	7
7.	İhtiyacım olduğunda yardıma koşacakları konusunda başkalarına her zaman güvenebileceğimden emin değilim.	1	2	3	4	5	6	7
8.	Başkalarıyla tam anlamıyla duygusal yakınlık kurmak istiyorum.	1	2	3	4	5	6	7
9.	Yalnız kalmaktan korkarım.	1	2	3	4	5	6	7
10.	Başkalarına rahatlıkla güvenip bağlanabilirim.	1	2	3	4	5	6	7
11.	Çoğu zaman, romantik ilişkide olduğum insanların beni gerçekten sevmediği konusunda endişelenirim.	1	2	3	4	5	6	7
12.	Başkalarına tamamiyle güvenmekte zorlanırım.	1	2	3	4	5	6	7
13.	Başkalarının bana çok yaklaşması beni endişelendirir.	1	2	3	4	5	6	7
14.	Duygusal yönden yakın ilişkilerim olsun isterim.	1	2	3	4	5	6	7
15.	Başkalarının bana dayanıp bel bağlaması konusunda oldukça rahatımdır	1	2	3	4	5	6	7

İlişki Ölçekleri Anketi									
16.	Başkalarının bana, benim onlara verdiğim kadar değer vermediğinden kaygılanırım.	1	2	3	4	5	6	7	
17.	İhtiyacınız olduğunda hiç kimseyi yanınızda bulamazsınız.	1	2	3	4	5	6	7	
18.	Başkalarıyla tam olarak kaynaşıp bütünleşme arzum bazen onları ürkütüp benden uzaklaştırıyor.	1	2	3	4	5	6	7	
19.	Kendi kendime yettiğimi hissetmem benim için çok önemli.	1	2	3	4	5	6	7	
20.	Birisi bana çok fazla yakınlığında rahatsızlık duyarım	1	2	3	4	5	6	7	
21.	Romantik ilişkide olduğum insanların benimle kalmak istemeyeceklerinden korkarım	1	2	3	4	5	6	7	
22.	Başkalarının bana bağlanmamalarını tercih ederim	1	2	3	4	5	6	7	
23.	Terk edilmekten korkarım.	1	2	3	4	5	6	7	
24.	Başkalarıyla yakın olmak beni rahatsız eder.	1	2	3	4	5	6	7	
25.	Başkalarının bana, benim istediğim kadar yakınlaşmakta gönülsüz olduklarını düşünüyorum	1	2	3	4	5	6	7	
26.	Başkalarına bağlanmamayı tercih ederim.	1	2	3	4	5	6	7	
27.	İhtiyacım olduğunda insanları yanımda bulacağımı biliyorum.	1	2	3	4	5	6	7	
28.	Başkaları beni kabul etmeyecek diye korkarım.	1	2	3	4	5	6	7	
29.	Romantik ilişkide olduğum insanlar, genellikle onlarla, benim kendimi rahat hissettiğimden daha yakın olmamı isterler.	1	2	3	4	5	6	7	
30.	Başkalarıyla yakınlaşmayı nispeten kolay bulurum	1	2	3	4	5	6	7	

EK 5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu ölçek çevrimiçi ya da çevrim dışı olarak oynadığınız video, bilgisayar, mobil, konsol oyunları ile ilgili alışkanlıklarınıza dair sorulardan oluşmaktadır. Aşağıdaki sorulara son 6 aylık döneminizi düşünerek, ilgili kutucuğa çarpı işareti koyarak yanıt veriniz.

	Son 6 ay boyunca ne sıklıkta	Hiç	Nadiren	Bazen	Sık	Çok sık
1.	Bütün gün boyunca oyun oynamayı düşündünüz?					
2.	Çok fazla boş zamanınızı oyunda harcadınız?					
3.	Oyuna bağımlı hissettiniz?					
4.	Planladığınızdan daha uzun oynadınız?					
5.	Oyunlara giderek artan miktarda zaman harcadınız?					
6.	Oyuna başladıktan sonra bırakamadınız?					
7.	Gerçek yaşamı unutmak için oyun oynadınız?					
8.	Stres atmak için oyun oynadınız?					
9.	Daha iyi hissetmek için oyun oynadınız?					
10.	Oyundaki zamanınızı azaltmada başarısız oldunuz?					
11.	Başkaları oyun oynamanızı azaltmaya çabalayıp da başarısız oldu?					
12.	Oyundaki zamanı azaltmaya çalıştığınızda başarısız oldunuz?					
13.	Oynayamadığınızda kötü hissettiniz?					
14.	Oynayamadığınızda öfkelenediniz?					
15.	Oynayamadığınızda strese girdiniz?					
16.	Başkalarıyla (aile, arkadaş, vb.) oyunda geçirdiğiniz zaman yüzünden kavga ettiniz?					
17.	Oyun oynamak yüzünden başkalarını (aile, arkadaş, vb.) ihmal ettiniz?					
18.	Oyunda geçirdiğiniz zaman hakkında yalan söylediniz?					
19.	Oyuna harcadığınız zaman yüzünden uykunuzdan yoksun kaldınız?					
20.	Oyun oynamak için diğer önemli aktiviteleri (okul, iş, spor, vb.) ihmal ettiniz?					
21.	Uzun süre oynadıktan sonra kötü hissettiniz?					

EK 6. Gönüllü Katılım Formu

Sevgili gençler,

Bu çalışma Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Yasemin ÖZKAN ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Hizmet Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Beyza YILMAZ tarafından yürütülmektedir.

Bu araştırmada Ankara bulunan üniversitelerin e-Spor topluluklarındaki oyuncuların aile iklimlerinin, algıladıkları sosyal desteğin ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı üzerine etkisi incelenmek istenmektedir. E-Spor içinde bulunduğumuz çağda gelişen yeni bir olgudur ve bu alana ilişkin sorunların incelenmesi gerekmektedir. Bu amaç doğrultusunda, 21 soruluk sosyo-demografik bilgiler soru formu, 12 soruluk Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, 34 soruluk Aile İklimi Ölçeği, 21 soruluk Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni ve 30 soruluk İlişki Ölçekleri Anketini doldurmanı istiyorum. Anketin tamamlanması yaklaşık 10 dakika alacaktır. Sizden alacağımız cevaplar tamamen gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Elde edilecek bilgiler sadece bilimsel amaçla (yayın, konferans sunumu, vb.) kullanılacak, bilgileriniz hiçbir şekilde kimseyle paylaşılmayacaktır. Bu araştırma için Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonu'ndan gerekli izinler alınmıştır.

Katılım sırasında sorulan sorulardan ya da herhangi bir uygulama ile ilgili başka bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz soru formunu doldurmayı bırakabilirsiniz.

Çalışmaya katılımınızın sonrasında, bu çalışmayla ilgili sorularınız yazılı biçimde cevaplandırılacaktır. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak için Sosyal Hizmet Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Beyza YILMAZ ile (e-posta: beyza.yilmaz@hacettepe.edu.tr) iletişim kurabilirsiniz. Bu çalışmaya katılımınız için şimdiden teşekkür ederiz.

Yukarıdaki bilgileri okudum ve bu çalışmada yer almayı; (Lütfen alttaki iki seçenekten birini işaretleyiniz.

Evet onaylıyorum ____

Hayır, onaylamıyorum ____

Ad-soyad: _____

Bugünün Tarihi: _____

Adres:

Tel:

İmza:

Araştırmacı:

Beyza Yılmaz

beyza.yilmaz@hacettepe.edu.tr

EK8. Hacettepe Üniversitesi Etik Kurul İzni



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük



Sayı : 35853172-300
Konu : Beyza YILMAZ (Etik Komisyon İzni)

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 26.02.2020 tarihli ve 12908312-300/00001022533 sayılı yazınız.

Enstitünüz Sosyal Hizmet Anabilim Dalı Yüksek lisans programı öğrencilerinden **Beyza YILMAZ**'ın **Prof. Dr. Yasemin ÖZKAN** danışmanlığında yürüttüğü "**E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stillerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **10 Mart 2020** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.

e-İmzalıdır
Prof. Dr. Rahime Meral NOHUTCU
Rektör Yardımcısı

Evrakın elektronik imzalı suretine <https://belgedogrulama.hacettepe.edu.tr> adresinden b4789464-0662-462b-9824-05d170845f53 kodlu ile erişebilirsiniz. Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu'na uygun olarak Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.

Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara
Telefon:0 (312) 305 3001-3002 Faks:0 (312) 311 9992 E-posta:yazimd@hacettepe.edu.tr İnternet
Adresi: www.hacettepe.edu.tr

Sevda TOPA1



EK 9. Turnitin Raporu

E-SPOR OYUNCULARININ ALGILADIKLARI SOSYAL DESTEK, AİLE İKLİMİ VE YETİŞKİN BAĞLANMA STİLLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÜZERİNE ETKİSİ

ORIJINALLIK RAPORU

% 7	% 6	% 3	%
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	burkonturizm.com İnternet Kaynağı	% 2
2	Zümrüt Hatun DEMİREL. "OTEL İŞLETMERİNDEKİ KADIN YÖNETİCİLERİN KARIYER ENGELLERİNİN KARIYER GELİŞTİRME STRATEJİLERİ ÜZERİNE ETKİSİ", Journal of International Social Research, 2018 Yayın	<% 1
3	adudspace.adu.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<% 1
4	www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<% 1
5	acikerisim.selcuk.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<% 1
6	unesak.com İnternet Kaynağı	<% 1

EK 10. Ölçek Kullanım İzinleri

Konu Re: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin kullanımı hakkında
Gönderen haluk arkar
Alıcı Beyza Yılmaz
Tarih 2019-11-28 13:39
Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği.docx

Sayın Beyza Yılmaz,
Çokboyutlu Algılanan Sosyal Destek ölçeğini çalışmanızda kullanabilirsiniz. Ölçeği ve puanlamasını aşağıdaki kaynakta bulabilirsiniz. Başarılar dilerim.
Prof. Dr. Haluk Arkar
Eker, D., H. Arkar ve H. Yıldız, "Çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin gözden geçirilmiş formunun faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği", Türk Psikiyatri Dergisi, 12, 17-25 (2001).

----- Orijinal Mesaj -----
Kimden: "Beyza Yılmaz" <bevyayilmaz@baskent.edu.tr>
Kime: "haluk arkar" <haluk.arkar@ege.edu.tr>
Gönderilenler: 28 Kasım Perşembe 2019 10:56:46
Konu: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin kullanımı hakkında

--
Arş. Gör. Beyza YILMAZ
Başkent Üniversitesi

Konu Re: Oyun Bağımlılığı Ölçeği Hakkında
Gönderen E B
Alıcı Beyza Yılmaz
Tarih Bugün 21:50

Merhaba,

Ölçeği geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasının son sayfasında bulabilirsiniz. Açık kaynak olarak makaleye ulaşılabilir. İyi çalışmalar dilerim.

Erkan BAYSAK

Beyza Yılmaz <bevyayilmaz@baskent.edu.tr> şunları yazdı (30 Oca 2020 19:15):

Sayın hocam,
Ben Hacettepe Üniversitesi Sosyal Hizmet bölümü yüksek lisans öğrencisi Beyza Yılmaz.
Yüksek lisans tezimde geçerlik ve güvenilirlik çalışmasını yapmış olduğunuz Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni kullanmak istiyorum, benimle paylaşır mısınız? Saygılarımla

--
Arş. Gör. Beyza YILMAZ
Başkent Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Fakültesi
Sosyal Hizmet Bölümü

Merhabalar,

Elbette ölçeği kullanabilirsiniz. Ölçeğin maddelerini size ekte gönderiyorum, ters yüklenen maddeler de yanlarında belirtilmiş durumda. Yönerge bizim kullandığımız hali ile böyleydi ama elbette çalışma amaçlarına göre düzenlenebilir. Değerlendirme de 5'li Likert tip üzerinden yapıldı. Bunlar dışında gerekli ayrıntılar makalede mevcut.

İyi çalışmalar.

Buse Gönül
Research Assistant

Department of Psychology
Middle East Technical University
Ankara, Turkey
gbuse@metu.edu.tr
[+90 312 2103144](tel:+903122103144) Office: BZ-8A

20 Ara 2019 Cum 15:35 tarihinde Beyza Yılmaz <bevyayilmaz@baskent.edu.tr> şunu yazdı:

Merhaba Hocam,
Ben Hacettepe Üniversitesi Sosyal Hizmet bölümü yüksek lisans öğrencisi Beyza Yılmaz.
Yüksek lisans tezimde Türkçeye uyarladığımız Aile İklimi Ölçeği'ni kullanmak istiyorum. Benimle paylaşır mısınız? Saygılarımla.

--
Arş. Gör. Beyza YILMAZ
Başkent Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Fakültesi
Sosyal Hizmet Bölümü

Konu Re: İlişki ölçekleri anketi hakkında
Gönderen Nebi Sümer
Alıcı Beyza Yılmaz
Tarih 2019-12-21 07:51

Memnuniyetle kullanabilirsiniz. Ölçeğe www.nebisumer.com adresinden ulaşabilirsiniz.
İyi çalışmalar
Nebi Sümer

iPhone'umdan gönderildi

Beyza Yılmaz <beyzayilmaz@baskent.edu.tr> şunları yazdı (21 Ara 2019 00:50):

Merhaba hocam,
Ben Hacettepe Üniversitesi Sosyal Hizmet Bölümü yüksek lisans öğrencisi Beyza Yılmaz.
Tezim kapsamında İlişki Ölçekleri Anketi'nizi kullanmak istiyorum. Benimle paylaşabilir misiniz?
Saygılarımla.

--
Arş. Gör. Beyza YILMAZ
Başkent Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Fakültesi
Sosyal Hizmet Bölümü

--