



**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL  
OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ: BİR  
KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI**

**Oğuzhan Bozkurt**

**BEDEN EĞİTİMİ ve SPOR ANABİLİM DALI**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Mehmet Güllü**

**Yüksek Lisans Tezi – 2022**

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

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN  
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ: BİR KARMA YÖNTEM  
ARAŞTIRMASI**

**Oğuzhan BOZKURT**

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı  
Yüksek Lisans Tezi**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Mehmet GÜLLÜ**

**MALATYA  
2022**

# İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	vii
ABSTRACT.....	viii
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
TABLOLAR DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ .....	1
2. GENEL BİLGİLER .....	5
2.1. Beden Eğitimi ve Sporun Tanımı .....	5
2.1.1. Beden Eğitimi.....	5
2.1.2. Spor .....	5
2.1.3. Beden Eğitimi ve Sporun Genel Amacı .....	5
2.2. Türkiye'nin Beden Eğitimi Öğretmeni Yetiştirme Tarihçesi .....	5
2.2.1. Terbiye-i Bedeniye Mektebi/Kursu.....	5
2.2.2. Gazi Muallim Mektebi .....	6
2.2.3. Gençlik ve Spor Akademileri .....	6
2.2.4. Yüksek Öğretmen Okulu Beden Eğitimi Bölümü.....	6
2.2.5. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümleri .....	6
2.2.6. Spor Bilimleri Fakülteleri.....	7
2.3. Dijital Oyun .....	7

2.3.1. Dijital Oyunun Tanımı .....	7
2.3.2. Dijital Oyunun Tarihiçesi .....	7
2.4. E-spor.....	8
2.4.1. E-sporun Tanımı .....	8
2.4.2. E-sporun Kısaca Tarihsel Gelişimi.....	8
2.4.3. E-spor Federasyonları.....	9
2.4.4. Lisanslı E-spor Oyuncuları.....	9
2.4.5. E-sporun Özellikleri .....	9
2.4.6. E-sporde Başarıyı Etkileyen Unsurları .....	10
2.4.7. E-sporun Türleri .....	10
2.4.8. E-spor Endüstrisi .....	11
2.5. E-sporun Bireyin Gelişim Alanlarına Etkisi.....	11
2.5.1. Bağımlılık.....	11
2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	11
2.5.3. Dijital Oyunun Bireye Psikolojik Etkileri .....	11
2.5.4. Dijital Oyunun Bireye Sosyal Etkileri.....	12
2.5.5. Dijital Oyunun Bireye Fiziksel Etkileri.....	12
2.5.6. Dijital Oyunun Bireye Bilişsel Etkileri .....	12
3. MATERYAL VE METOT .....	13

3.1. Araştırmanın Modeli.....	13
3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	13
3.3. Veri Toplama Araçları.....	14
3.4. Araştırmanın Etik Boyutu.....	15
3.5. Veri Analizleri .....	15
3.5.1. Yapılan İstatistikî İşlemler .....	15
3.5.2. Nitel Veri Analizi Görüş Geçerliliği.....	16
4. BULGULAR.....	17
4.1. Nicel Analiz Bulguları.....	17
4.2. Nitel Analiz Bulguları.....	21
5. TARTIŞMA .....	29
5.1. Nicel Analiz Tartışma Bölümü.....	29
5.2. Nitel Analiz Tartışma Bölümü.....	32
6. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	40
KAYNAKLAR .....	43
EKLER.....	50
EK-1. Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	50
EK-2. Dijital Oyun Bağımlılığı Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu .....	51
EK-3. Bilgilendirilmiş Onam Formu .....	52
EK-4. Özgeçmiş.....	54

EK-5. Etik Kurul Raporu .....55

EK-6. Kurum İzni .....56



## TEŐEKKÜR

Eđitim-öđrenim hayatım boyunca hep yanımda olan ve hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen canım aileme, tez alıőmamın baőından sonuna kadar yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen deđerli danıőmanım Do. Dr. Mehmet GÜLLÜ' ye ve bu süreçte manevi desteđini benden esirgemeyen Öđr. Gör. Talip ELİK' e ve Ezgi ULAŐ' a teőekkürü bir bor bilirim.



## ÖZET

### **Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Bir Karma Yöntem Araştırması**

**Amaç:** Bu araştırma spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini incelemek ve bağımlı olan öğrencilerin bağımlılık nedenlerini ortaya çıkarmak amacı ile yapılmıştır.

**Materyal ve Metot:** Çalışma nicel araştırma ve nitel araştırma olmak üzere iki aşamadan oluşmuştur. Çalışmanın birinci aşamasında tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırma grubunu 2021-2022 öğretim yılında İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde okuyan lisans öğrencileri oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmış ve veri analizinde T-testi ve Anova kullanılmıştır. Çalışmanın ikinci aşamasında veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” uygulanmış ve veri analizinde “içerik analizi”, “tematik kodlama” ve “betimsel analiz” kullanılmıştır.

**Bulgular:** Nicel araştırmada, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyetlerine, internette gezinti süresine, dijital oyun oynama durumuna ve oynadıkları oyun türüne göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark ( $p<0,05$ ) bulunmuştur. Ancak öğrencilerin yaşına, bölümüne ve sınıfına göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark ( $p>0.05$ ) bulunamamıştır.

Nitel araştırmada, dijital oyun bağımlılığının spor bilimleri öğrencilerine en büyük etkisinin “uyku engeli” olduğu, dijital oyun oynarken “agresifleştikleri”, “sinkafli konuştukları” ve “dış iletişimi” kestikleri tespit edilmiştir.

**Sonuç:** Spor bilimleri öğrencilerinin %5.88’u bağımlı grupta, %0.90’i yüksek düzeyde bağımlı grupta olduğu belirlenmiştir. Aktif hayattan uzak, dijital ortamda daha fazla vakit geçiren öğrencilerin bağımlılığa daha yatkın olduğu ve seviye-aşama kaydedilen, rekabet ortamı yüksek olan oyunların ise bağımlılığı arttırdığı görülmüştür. Bağımlı bireylerde agresifleşme, sinkafli konuşma, iletişim ve uyku bozuklukları görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Spor Bilimleri



## ABSTRACT

### **Investigation of Digital Game Addiction Level of Students in Sports Sciences**

#### **Faculty: A Mixed Method Research**

**Aim:** This research was carried out with the aim of examining the digital game addiction levels of the students of the faculty of sports sciences and revealing the reasons for the addiction of the students who are addicted.

**Material and Method:** The study consisted of two stages: quantitative research and qualitative research. In the first stage of the study, the scanning method was used. The research group consisted of undergraduate students studying at İnönü University Faculty of Sports Sciences in the 2021-2022 academic year. "Digital Game Addiction Scale for University Students" was applied as data collection tool and T-test and Anova were used in data analysis. In the second stage of the study, "Semi-Structured Interview Form" developed by the researcher was applied as a data collection tool, and "content analysis", "thematic coding" and "descriptive analysis" were used in data analysis.

**Results:** In the quantitative study, a significant difference ( $p < 0.05$ ) was found between the digital game addictions of the students of the faculty of sports sciences according to their gender, internet surfing time, status of playing digital games and the type of game they played. However, there was no significant difference ( $p > 0.05$ ) between digital game addictions according to the age, department and class of the students.

**Conclusion:** It was determined that %5.88 of the sports science students were in the dependent group and %0.91 were in the highly dependent group. It has been observed that students who are far from active life and spend more time in the digital environment are more prone to addiction, and games with a high level of competitive environment increase addiction. Aggressiveness, abusive speech, communication and sleep disorders have been observed in addicted individuals.

**Key Words:** Digital Game, Digital Game Addiction, Sports Sciences

## SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

<b>ABD</b>	: Amerika Birleşik Devleti
<b>FPS</b>	: First Person Shot
<b>GSB</b>	: Gençlik Spor Bakanlığı
<b>IeSF</b>	: International E-sport Federation
<b>LCD</b>	: Liquid Crystal Display
<b>LSD</b>	: Least Significant Difference
<b>MEB</b>	: Milli Eğitim Bakanlığı
<b>MIT</b>	: Massachusetts Institute of Technology
<b>MIT</b>	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
<b>MMORPG</b>	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
<b>MOBA</b>	: Massively Online Battle Arena
<b>N</b>	: Kişi sayısı
<b>ODTÜ</b>	: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
<b>PDP-1</b>	: Programmed Data Processor-1
<b>RPG</b>	: Role Playing Game
<b>RTS</b>	: Real Time Strategy
<b>Ss.</b>	: Standart Sapma
<b>T.C.</b>	: Türkiye Cumhuriyeti
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu
<b>TESFED</b>	: Türkiye E-spor Federasyonu
<b>X</b>	: Aritmetik ortalama
<b>YÖK</b>	: Yüksek Öğretim Kurumu

## TABLolar DİZİNİ

Tablo No	Sayfa No
<b>Tablo 1.</b> Nicel Araştırmaya Katılan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Demografik Dağılımı .....	13
<b>Tablo 2.</b> Nitel Araştırmaya Katılan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerin Demografik Dağılımı .....	14
<b>Tablo 3.</b> Normallik testi .....	15
<b>Tablo 4.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre T-Testi Sonuçları .....	17
<b>Tablo 5.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Yaş Değişkenine Göre Anova Sonuçları.....	17
<b>Tablo 6.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bölüm Değişkenine Göre Anova Sonuçları.....	17
<b>Tablo 7.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Sınıf Değişkenine Göre Anova Sonuçları.....	18
<b>Tablo 8.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İnternette Gezinti Sürelerine Göre Anova Sonuçları .....	18
<b>Tablo 9.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İnternette Gezinti Sürelerine Göre Çoklu Karşılaştırma Sonuçları .....	19
<b>Tablo 10.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Oynama Değişkenine Göre T-Testi Sonuçları .....	19
<b>Tablo 11.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Türüne Göre Anova Sonuçları .....	19
<b>Tablo 12.</b> Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Türüne Göre Çoklu Karşılaştırma Sonuçları .....	20

# 1. GİRİŞ

Spor, insanların bireysel veya takım halinde önceden belirlenen kurallar doğrultusunda fiziksel, ruhsal ve düşünme kabiliyetlerini başarı kazanmaya yönelik kullanması sonucunda yapılan beden hareketlerinin bütününe verilen genel isimdir (1).

Sporun toplum olarak yapılmaya başlamasından sonra, spor hareketlerinin ve insan hareketlerinin ölçülmeye, incelenmeye başlaması ve sporun bir bilim dalı olarak tanımlanmasından itibaren dünyada spor bilimleri dönemi başlamıştır (2). Ülkemizde 1982 yılında YÖK kanunu ile ana bilim dalı olmuş ve spor bilimsel bir kimlik kazanmıştır. Günümüz beden eğitimi öğretmenleri, spor yöneticileri ve antrenörleri spor bilimleri fakülteleri aracılığıyla yetişmektedir.

Spor bilimleri fakültesinde yetişen öğrencilerin özelliklerine baktığımız zaman girişimcilik seviyeleri yüksek, rakip takımı tebrik eden, karşılaşma içerisinde yaptıkları hataları ve sonucu genellikle kabullenen, sosyalleşme bakımından yüksek sonuçlara sahip, düzenli spor yapan, günlük yaşamda alınması gereken kararlarda birçok alternatif arasından en doğrusunu en hızlı bir biçimde seçebilen, bilişötesi öğrenme stratejileri orta seviyede, akademik öz-yeterlik algılarının ise orta seviyenin üzerinde oldukları bazı akademik çalışmalarda gösterilmiştir (3-7). Bunun yanında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin gelecekte özel yetenekli ve aktif spor yapan öğretmen, antrenör ve yönetici rolleri düşünüldüğünde spora yön verecek spor adamları olarak görmek mümkündür.

Spor, ortaya çıktığı günden itibaren sürekli toplumla birlikte değişmiş ve gelişmiştir. Toplumun gereksinimleri sonucunda, teknoloji alanında ki gelişmelerde hayatımızda birçok değişimi beraberinde getirmiştir. Sporda bu değişimlerden payını almış ve sporun dijitalleşme süreci başlamıştır. Teknoloji ile birlikte spor alanında birçok iyileştirmeler ve geliştirmeler yapılmış, spor için olumlu değişimler sağlanmıştır. Dijital ortamdaki olumlu yaklaşımların farkında olan üreticiler, sporun dijital ortama taşınmasına zemin hazırlamış ve dijital oyunun gelişimine katkı sağlamıştır. İlk başlarda amatör olarak eğlenmek, zaman geçirmek, rahatlamak, heyecanlanmak ve mücadele etmek gibi duygular içeren bu dijital ortam sonrasında profesyonel bir mücadele ile karşımıza çıkarak e-spor adını almıştır (8-11).

E-spor, el-göz koordinasyonu, refleks, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi fiziksel ve zihinsel yeteneklerin öne çıktığı ve oyuncuların takım halinde ya da birey olarak bilgisayarlar, akıllı cihazlar ve oyun konsolları üzerinden sanal bir ortamda rekabet ettikleri bir spor olarak tanımlanmaktadır (12, 13).

E-sporun yaygınlaşması ve akıllı cihazlardaki hızlı gelişmeler sonucunda dijital oyun hayatımızın her anına girmiş ve erişim kolaylaşmıştır. Bunun doğrultusunda dijital oyun hayatımızda bir çok olumlu ve olumsuz etkiler meydana getirmiştir. Bu durumun en büyük riski de giderek artan oyun oynama isteği sonucunda dijital oyun bağımlılığının ortaya çıkmasıdır.

Dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri hakkında bir çok akademik çalışma yapılmıştır. Araştırmalar doğrultusunda uzun süreli oyun oynayan bağımlı bireylerin duruşundaki bozukluklar ortopedik problemlere, uzun süreli ekrana bakmak görme problemlerine, aşırı vakit geçirmek gündelik görev ve sorumlulukların aksatılmasına, hareketsiz kalmak ve düzensiz beslenmek obeziteye, sürekli oynama isteği uyku problemlerine, dış dünyaya ilginin azalması içe kapanıklığa ve sosyal ilişkilerde problemlere yol açtığı çalışmalarda gösterilmiştir (14, 15).

Dijital oyunlar ve e-sporlar gelecek nesillerin aktif hareketli yaşamlarını, fiziksel sağlıklarını ve duyuşsal durumlarını olumsuz etkileyebileceği gibi vahim bir durum düşünüldüğünde buna çözüm olacak, aktif hayatı özendirecek, gelecekte sporcuları ve öğrencileri yetiştirecek spor adamlarının da e-spor gibi internet oyunlarına bağımlılıkları veya sempatileri olduğu düşünülürse bu durum çok daha vahim sonuçlar ortaya çıkabilir.

Bu araştırmanın amacı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık nedenlerini incelemektir. Bu amaçla araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık durumları nedir?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bölüm değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sınıf değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin internette gezinti sürelerine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama durumu nedir?

-Dijital oyunun, bağımlı olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerine olumsuz etkileri nelerdir?

-Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin oynadıkları oyun türüne göre dijital oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

-Spor bilimleri öğrencileri e-spora nasıl başladı?

-Spor bilimleri öğrencileri daha çok hangi oyun türünü oynar?

-Spor bilimleri öğrencileri oyun seçerken en çok neye dikkat eder?

-Spor bilimleri öğrencileri dijital oyunu daha çok hangi platformda oynamayı tercih eder?

-Spor bilimleri öğrencileri dijital oyunu günde kaç saat oynar?

-Dijital oyunun kendilerine en büyük engeli nedir?

-Spor bilimleri öğrencileri dijital oyun oynarken agresifleşir mi?

-Spor bilimleri öğrencileri dijital oyun oynarken sinkafli konuşur mu?

-Spor bilimleri öğrencileri dijital oyun oynarken dış iletişim kurar mı?

Spor bilimleri öğrencileri dijital oyun yasaklansa eksiklik hisseder mi?

-Spor bilimleri öğrencileri e-spor yapması hakkında ne düşünür?

-Spor bilimleri öğrencileri e-sporu spor olarak görüyor mu?

- Spor bilimleri öğrencileri e-spor endüstrisinde yer almak ister mi?

Spor bilimleri fakültelerin genel amacı Milli Eğitim Bakanlığına nitelikli beden eğitimi öğretmeni yetiştirmek, Gençlik ve Spor Bakanlığına veya spor kulüplerine nitelikli spor yöneticisi ve antrenör yetiştirmektir. Fakülteyi bitiren beden eğitimi öğretmenleri okullarda öğrencilerine aktif olarak beden eğitimi, spor ve egzersiz yaptırmaktadır. Spor kulüplerinde antrenörler sporculara bir spor branşına yönelik üst düzey teknik ve taktik eğitimi vererek yarışmalara katılmalarını sağlamaktadır. Ancak bu spor adamlarının yaptıkları işlerin tam tersine hareketsiz ortamda masa başında bilgisayar üzerinde

günümüzde dijital oyunlar ve e-spor uygulamaları hızla yaygınlaşmaktadır. Dijital oyunlar ve e-sporlar gelecek nesillerin aktif hareketli yaşamlarını, fiziksel sağlıklarını ve duyuşsal durumlarını olumsuz etkileyebilir. Eđer öğrencileri ve sporcuları yetiştirecek spor adamlarının da e-spor gibi internet oyunlarına bağımlılıkları veya sempatileri olduğunda bu durum daha da vahim sonuçlar ortaya çıkabilir. Bu çalışma ile Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık durumları incelenecektir. Bu sayede spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık durumları derinlemesine analiz edilecek ve bağımlılık görülmesi durumunda nedenleri ortaya çıkartılacaktır.

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları olan “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi” ve “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” öğrenciler tarafından içten ve doğru cevaplandıkları varsayılmıştır.

Araştırmacının elindeki anketlerin sadece beden eğitimi ders saatlerinde dağıtılıp toplanması ve covid dolayısıyla öğrencilere ulaşmadaki zorluklar veri toplama süresinin uzamasına sebep oldu.

Dijital Oyun: Frasca'ya göre dijital oyun, boş zaman ve eğlence için yazılan bir veya daha fazla kişinin bireysel ya da çevrimiçi olarak oynadığı, etkileşimin ise elektronik cihazlar ile kurulduğu bir yazılımdır (16). Bu yazılımlara dünyanın her yerinden kullanıcılar aynı anda katılabilmekte ve sosyal etkileşim gerçekleştirebilmektedirler (17). Genel olarak, oyunun izlendiđi bir ekran (televizyon, monitör, LCD ekran) vardır. Giriş aygıtları oyuna ve donanımına göre deđişir, ancak genellikle bir denetleyici, *joystick*, klavye veya tuş takımı içerir (18).

E-spor: Elektronik spor, internet aracılığıyla dünyanın her yerinden insanların takım halinde ya da bireysel olarak bilgisayarlar, akıllı cihazlar ve oyun konsolları üzerinden sanal bir ortama bağlanıp beraber oyun oynayabildikleri ve rekabet ettikleri sırada el-göz koordinasyonu, refleks, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi fiziksel ve zihinsel yeteneklerin öne çıktığı bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (12, 13, 19).

Bağımlılık: Bağımlılık en sade anlamıyla bireyin bir obje veya bir iş karşısında öz kontrolünü sağlayamamasıdır (20).

## 2. GENEL BİLGİLER

### 2.1. Beden Eğitimi ve Sporun Tanımı

#### 2.1.1. Beden Eğitimi

Beden Eğitimi, fiziksel aktiviteye eğlenceli katılımı vurgulayan ve öğrencilerin fiziksel olarak aktif yaşam tarzlarını benimsemek ve sürdürmek için gereken bilgi, tutum, motor beceriler, davranışsal beceriler ve güveni geliştirmelerine yardımcı olan (21), beden eğitimi öğretmenleri ve temsilcileri tarafından organize edilen bir eğitimidir (22).

#### 2.1.2. Spor

Türk Dil Kurumuna göre spor; bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümü olarak tanımlanmaktadır (23).

#### 2.1.3. Beden Eğitimi ve Sporun Genel Amacı

Beden eğitimi ve sporun temel amaçları aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

- Farklı fiziksel etkinlikler ve sporlar için hareket becerilerini geliştirmek.
- Hareket ile ilgili strateji ve taktikleri, farklı fiziksel etkinliklerde ve sporlarda kullanmak.
- Sağlıklı bir hayat için fiziksel etkinliklere ve sporlara düzenli olarak katılmak.
- Beden eğitimi ve spor vasıtasıyla öz yönetim becerilerini geliştirmek.
- Beden eğitimi ve spor yoluyla iletişim becerileri, iş birliği, adil oyun (*fair play*), sosyal sorumluluk, liderlik, doğaya duyarlılık ve farklılıklara saygı özelliklerini geliştirmek (24).

### 2.2. Türkiye'nin Beden Eğitimi Öğretmeni Yetiştirme Tarihçesi

#### 2.2.1. Terbiye-i Bedeniye Mektebi/Kursu

I. Heyet-i İlmiye'de bulunan Selim Sırrı Tarcan'ın verdiği layiha ile Ankara'da bir yükseköğretim kurumu açılmasına karar verilmiştir. Fakat inşaat geciktiği için, ihtiyacı karşılamak adına İstanbul'da Terbiye-i Bedeniye Mektebi/Kursu açılmıştır. Bu okul Türkiye'de beden eğitimi öğretmeni yetiştiren ilk kurum olmuştur. Son yılına kadar beden eğitimi öğretmeni yetiştiren bu kurum, son yılında beden eğitimi müfettişleri yetiştirmiştir. Hizmet verdiği yıllarda 228 mezun veren bu kurum, yeterli öğretmenin yetiştirilmesi ve Ankara'da açılacak okulun inşaatına başlanması nedeniyle 1930'da kapatılmıştır (25).



### **2.2.2. Gazi Muallim Mektebi**

Cumhuriyet'in ilk beden eğitimi öğretmenlerini yetiştiren Terbiye-i Bedeniye Mektebi'nin kapatılmasından sonra mektebin mirasını, Selim Sırrı Tarcan'ın çabaları sonucu 1932-1933 eğitim-öğretim yılında Gazi Orta Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü Beden Terbiyesi Şubesi devralmıştır (25). Öğretim süresi üç yıl olan kurumun bölüm başkanlığını Nizamettin Kırşan, öğretim elemanlarını ise Zehra Alagöz, Vildan Aşır Savaşır ve Alman Kurt Dainas oluşturmuştur. Kurum 1935 yılında 23 erkek öğrenci olmak üzere ilk mezunlarını vermiştir. 1936-1937 öğretim yılında kız öğrenciler alınmaya başlamış ve öğretim süresi iki yıla indirilmiştir. Öğretim süresi ihtiyaç durumuna göre ara ara 3 yıla çıkarılmış ve 2 yıla düşürülmüştür (26).

### **2.2.3. Gençlik ve Spor Akademileri**

Gerekli sayıda ve nitelikte beden eğitimi ve spor elemanı yetiştirmek için 1974 yılında Ankara'da "19 Mayıs Gençlik ve Spor Akademisi" adıyla ilk "Gençlik ve Spor Akademisi" açılmıştır. Ardından 1975-1976 öğretim yılında İstanbul'da "Anadolu Hisarı Gençlik ve Spor Akademisi" ile Manisa'da "Manisa Gençlik ve Spor Akademisi" açılmıştır. Öğrenciler, akademilerin belirlediği esaslar doğrultusunda özel yetenek sınavı ile alınır (27). Gençlik ve Spor Akademilerinde eğitim-öğretim 8 yarıyıl olmak üzere 4 yıldan oluşmaktadır. İlk 5 yarıyıl temel eğitim, son 3 yarıyıl ise uzmanlaşma eğitimidir (26).

### **2.2.4. Yüksek Öğretmen Okulu Beden Eğitimi Bölümü**

Millî Eğitim Bakanlığı'nın kararıyla okullara dal öğretmeni yetiştiren enstitüler 1978-1979 yılından itibaren öğretim süresi üç yıldan dört yıla çıkarılır ve "Yüksek Öğretmen Okulu" adını alır (27). Ankara Gazi, İstanbul Atatürk, İzmir Buca ve Diyarbakır Yüksek Öğretmen Okulları Beden Eğitimi Bölümleridir (26).

### **2.2.5. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümleri**

6 Kasım 1981'de 2547 sayılı Yüksek Öğretim Kanununun yayınlanmasıyla yükseköğretimde yeni, kapsamlı bir düzenlemeye gidilmiştir. 20 Temmuz 1982 ve 41 sayılı kararname ile tüm yükseköğretim kurumları yeniden teşkilatlanmaya tabi tutulmuştur (27). Bünyesinde Beden Eğitimi ve Spor Bölümü bulunan üniversiteler şunlardır;

-Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

-Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

-ODTÜ Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

-Dokuz Eylül Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü (26).

Bu dört beden eğitimi ve spor bölümünün dışında daha sonra üç ilde daha üniversitelere bağlı beden eğitimi ve spor bölümü açılmıştır. Bu üniversiteler şunlardır:

-Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

-Konya Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

-Adana Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü (27).

### **2.2.6. Spor Bilimleri Fakülteleri**

Bakanlar Kurulu Kararı ile Rektörlük bünyesinde bulunan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulları kapatılmış ve Rektörlüğe bağlı olarak Spor Bilimleri Fakülteleri kurulmaya başlanmıştır (28). Türkiye’de vakıf ve devlet üniversiteleri olmak üzere toplam 75 aktif spor bilimleri fakültesi vardır (29).

## **2.3. Dijital Oyun**

### **2.3.1. Dijital Oyunun Tanımı**

Frasca’ya göre dijital oyun, boş zaman ve eğlence için yazılan bir veya daha fazla kişinin bireysel ya da çevrimiçi olarak oynadığı, etkileşimin ise elektronik cihazlar ile kurulduğu bir yazılımdır (16). Bu yazılımlara dünyanın her yerinden kullanıcılar aynı anda katılabilmekte ve sosyal etkileşim gerçekleştirebilmektedirler (17). Genel olarak, oyunun izlendiği bir ekran (televizyon, monitör, LCD ekran) vardır. Giriş aygıtları oyuna ve donanıma göre değişir, ancak genellikle bir denetleyici, *joystick*, klavye veya tuş takımı içerir (18).

### **2.3.2. Dijital Oyunun Tarihçesi**

1950 yıllarında bilgisayar bilimcileri, dünyanın ilk arcade oyunu olan “*Bertie the Brain*” adında 4 metre uzunluğunda bir cihaz icat ettiler. Oyun hantal ve sıkıcı gibi görünse de bilgisayarın ve oyun kavramının geliştirilmesinde önemli bir kilometre taşı olmuştur (30). Bir diğer erken gösterim ise 1958’de William Higinbotham tarafından osiloskopu ekran olarak kullanılan tenis uyarlaması “*Tennis for Two*” isimli dijital oyundur. 1962 yılında MIT öğrencisi Steve Russell’ın PDP-1 bilgisayarları için “*Spacewar!*” isimli oyunu tasarlaması dijital oyun kültürünün gelişiminde büyük rol oynamıştır (31).

1980'lerin başında gençlerin halka açık oyun salonları deneyimleri belirgindi. Oyunların çoğu, puanlama şablonlarından türetilmiş golf, bowling gibi popüler sporlardı. Bu oyunlar yarışma olarak yapılandırılmış, kazanan ve kaybedenler vardı. Bu nedenle endüstri bir hayran kitlesi oluşturma yeteneğine sahipti. Bu oyunların artan popülaritesi, yeni nesillere ilham kaynağı oldu. Makineden ibaret olan rakipler zamanla diğer oyuncularla karşılaşmayı teşvik etti ve on yıl içinde oyun tasarımcıları yeni oyun deneyimleri yarattı. Makinadan oyuncuya geçiş yapan oyunların geliştirilmesiyle oyuncuya karşı oyuncu yarışmaları ortaya çıkmış ve oyunlarda yıldız oyuncular öne çıkmış oyuncular profesyonelleşmiştir. Bunun sonucunda halka açık oyun salonları ivme kazanmış e-sporun ortaya çıkmasına zemin hazırlanmıştır (32).

## **2.4. E-spor**

### **2.4.1. E-sporun Tanımı**

Elektronik spor, internet aracılığıyla dünyanın her yerinden insanların takım halinde ya da bireysel olarak bilgisayarlar, akıllı cihazlar ve oyun konsolları üzerinden sanal bir ortama bağlanıp beraber oyun oynayabildikleri ve rekabet ettikleri sırada el-göz koordinasyonu, refleks, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi fiziksel ve zihinsel yeteneklerin öne çıktığı bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (12, 13, 19).

### **2.4.2. E-sporun Kısaca Tarihsel Gelişimi**

E-spor, neredeyse video oyunlarının çıktığı günden bu zamana var olan, 1980'li yıllarda atari ile başlayan, internetin yaygınlaşması, internet kafelerin ortaya çıkışı ve çevrimiçi oyunların artmasıyla da günümüze kadar gelen bir kavramdır (33-35).

E-sporun tarihsel gelişimini Gençlik ve Spor Bakanlığı 3 döneme ayırmıştır:

#### **1. 1972-1989 Dönemi**

E-spor kavramının temellerinin atıldığı dönemdir. 1980 yılında Atari tarafından "*Space Invaders*" adında ilk video oyun turnuvası düzenlenmiş ve ABD'den yaklaşık 10 bin katılımcı olmuştur (33).

#### **2. 1990 – 1999 Dönemi**

Bu dönemde worldwideweb' in bulunmasıyla küresel çapta tek bir ağ oluşturulmuş ve tüm bilgisayarlar birbirlerine bağlanabilir hale getirilmiştir. Böylelikle rekabet ortamı oluşturulmuş ve e-spor mücadeleleri yapılmaya başlanmıştır. 1997 yılında yapılan 2000

oyunculu "Quake" turnuvası da ilk e-spor etkinliđi olarak kabul edilmektedir. Bu dönemin sonunda çeşitli kategorilerde oyunlar e-spora giriş yapmıştır (33, 36).

### **3. 2000 ve Sonrası**

Bu dönemde artan teknolojik gelişmeler e-spor' da da etkisini göstermiştir. E-spor bugün 380 milyon izleyicisi ve milyonlarca dolarlık geliri ile kendi ekosistemini oluşturmuştur (33).

#### **2.4.3. E-spor Federasyonları**

Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF): Elektronik sporu gerçek bir spor olarak tanıtmak ve bunu destekleyip yaygınlaştırmak için küresel anlamda ilk adım atılmış ve 11 Ağustos 2008 yılında Güney Kore'nin Seul kentinde Uluslararası E-spor Federasyonu kurulmuştur. 5 kıtadan 111 üyesi bulunmaktadır (37).

Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED): Türk e-sporunu ulusal ve uluslararası platformlarda temsil etmek ve Türk e-sporunun büyümesi için çalışmak üzere 24 Nisan 2018 tarihinde 277144 sayılı Bakanlık Makamı onayı ile Gençlik ve Spor bakanlığına bağlı olarak kurulmuştur. TEFED' in 5 komitesi ve ülke genelinde 80 şehir temsilcisi bulunmaktadır. Aynı zamanda Avrupa E-spor Federasyonunun kurucu üyesidir (37, 38).

#### **2.4.4. Lisanslı E-spor Oyuncuları**

Griffiths ve diğerleri yaptığı bir çalışmada ortalama bir e-spor oyuncusunun 14 ila 25 yaşları arasında olduğunu ve bu oyuncuların sıradan oyuncuların aksine oyunlarda daha çok profesyonelleştğini, düzenli olarak antrenman yaptığını ve takımla ya da bireysel olarak turnuvalara katıldıklarını söylemiştir (39). Günümüzde takımlar daha başarılı olmak için Oyun Evleri (*Gaming House*) adı altında aynı ortamda beraber düzenli antrenman, düzenli beslenme ve düzenli uyku programları yapmaktadır (40).

#### **2.4.5. E-sporun Özellikleri**

Geleneksel sporlarda da olan bazı zihinsel ve fiziksel özellikleri içeren e-spor kendi içinde belli başlı özelliklere sahiptir. Bunlar:

- Sanal bir ortamda oynanabilmesi
- Dünyanın her neresinde olursa olsun oynayabilme olanağı olması
- Bireysel ve ekip olarak turnuvalara katılabilmesi
- Mücadele ve başarı duygusunun olması

- Yüksek finansal kaynak gerektirmemesi
- Kendine özgü araç ve gereçleri olması
- Tüm sporcuların eşit şartlarda mücadele etmesi (35).

#### **2.4.6. E-sporunda Başarıyı Etkileyen Unsurları**

Geleneksel sporlarda her branşa özgü başarı etmenleri vardır. Bazı spor branşları daha fiziksel beceri gerektirirken bazıları daha bilişsel beceriler gerektirir. Nitekim fiziksel özelliği ön planda olan atletizm bir spor branşı olduğu gibi bilişsel özelliği ön planda olan satrançta bir spor branşıdır. Bundan dolayı her branşa özgü başarıyı etkileyen unsurlar vardır. Bilişsel özellikleri yoğun olan e-sporunda kendine özgü başarı etmenleri vardır.

Argan ve diğerleri, e-sporunda başarı faktörlerini aşağıdaki gibi sıralamıştır (19):

- Antrenman
- Düşünme hızı
- Önsezi
- Zekâ
- Takım oyunu
- El çabukluğu
- Görme yeteneği
- Konsantrasyon

Bir önemli etmen ise ekipmanlardır. Her branşın kendine özgü ekipmanları vardır. Nasıl bir futbolcu iyi bir krampon, rahat bir forma gibi ekipmanlar ile daha başarılı performans sergiliyorsa, e-sporunda da mouse, klavye ve kulaklık gibi ekipmanlar başarıyı etkileyen faktörlerdir.

#### **2.4.7. E-sporun Türleri**

E-spor kendi içinde 6 türe ayrılır. Bunlar (33):

MOBA (Massively Online Battle Arena): Çevrimiçi, çok oyunculu savaş alanı oyunlarıdır. Genellikle iki rakip takım birbirlerinin kaynaklarını yok etmeye çalışır.

FPS (First Person Shot): Birinci kişi atış oyunlarıdır. Oyuncu, oyunu sanal karakterin gözünden görmektedir.

RTS (Real Time Strategy): Gerçek zamanlı strateji oyunlarıdır. Oyuncu sahip olduğu kaynakları yöneterek rakibi yenmeye çalışır.

Fighter: Dövüş oyunlarıdır. Oyuncu seçtiği karakter ile rakibin seçtiği karakteri alt etmeye çalışır.

Sports: Spor oyunlarıdır. Geleneksel sporların dijital ortama uyarlanmış halidir.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Çevrimiçi rol yapma oyunlarıdır.

#### **2.4.8. E-spor Endüstrisi**

Oyunlara olan aşırı ilgi beraberinde sürdürülebilir e-spor sektörünü oluşturmuştur. E-spor endüstrisini oluşturan paydaşlar aşağıdaki şekildedir (33);

-Oyun Şirketleri: Dijital oyun üreticileri ve pazarlayıcılarıdır.

-Yarışmalar: Organizatörler tarafından düzenlenen, üçüncü taraf yayıncılar tarafından yönetilen organizasyonlardır.

-Takımlar: Bir marka ve ad altında toplanmış oyuncu ekibidir.

-Platformlar: Yayın akışı sağlayan platformlardır.

-Oyuncular: Tıpkı geleneksel sporcular gibi lisanslı, profesyonel oyunculardır.

-Sponsorlar: Takımlara, organizasyonlara, oyunculara ve donanımlara yapılan sponsorluklar.

-Hayran kitlesi: E-spor maçlarını canlı veya platformlar üzerinden takip eden kitledir.

### **2.5. E-sporun Bireyin Gelişim Alanlarına Etkisi**

#### **2.5.1. Bağımlılık**

Bağımlılık en sade anlamıyla bireyin bir obje veya bir iş karşısında öz kontrolünü sağlayamamasıdır (20).

#### **2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin zihninde bile sürekli oyunu düşünmesi, gündelik sorumluluklarını ihmal etmesi, aşırı oyun oynaması sonucu oluşan sosyal ve duygusal sorunlara rağmen bireyin aşırı oyun oynamasını kontrol edememesidir (41, 42).

#### **2.5.3. Dijital Oyunun Bireye Psikolojik Etkileri**

Bireyin oyunda elde ettiği başarıyla başarı duygusu karşılanır, özgüven ve özsaygısının gelişmesine yardımcı olur. Bunun yanında oyun içeriğine göre şiddete karşı duyarsızlık, davranış bozukluğu ve gerçeklik algı kaybı gibi olumsuz durumlara da yol

açmaktadır. Bireyin çok fazla zaman geçirmesi sonucu ise aşırı zaman kaybı ve sorumlulukları geçiştirmesine sebep olmaktadır (15, 33, 36).

#### **2.5.4. Dijital Oyunun Bireye Sosyal Etkileri**

Çevrimiçi dijital oyunların etkileşiminden dolayı sosyalleşmeye katkı sağlar ve ekip çalışması, yardımlaşma, empati gibi sosyal becerilerin gelişimine katkıda bulunur. Bunların aksine iletişim problemleri, günlük hayata uyum problemleri de görülebilir. Bunun sonucu sosyal ilişkilerde olumsuzluklar ortaya çıkmaktadır (15).

Dijital oyun ile geçirilen sürenin artması sonucu akademik düşüş, asosyalleşme ve aile içi iletişim problemleri görülür. Ayrıca çocuklar çevrimiçi tehditlere de açık hale gelir (15, 33).

#### **2.5.5. Dijital Oyunun Bireye Fiziksel Etkileri**

Mouse ve klavye kullanımı el-göz-zihin koordinasyonunun ve ince motor becerisinin gelişmesine katkı sağlar (15, 33).

Uzun süre ekran karşısında oturmak obeziteye, ortopedik rahatsızlıklara ve beslenme problemlerine sebep olmakla birlikte uzun süre ekrana bakmanın sonucunda göz bozuklukları gibi problemler görülebilir. Yoğun mouse kullanımı da karpal tünel sendromuna sebep olabilmektedir (15, 8).

#### **2.5.6. Dijital Oyunun Bireye Bilişsel Etkileri**

Dijital oyun, bireyin sorumluluk kazanmasını, özgüven kazanmasını sağlar ve birey kendini daha rahat ifade eder (15, 43).

Yabancı dil gelişimi, problem çözme ve analiz yapabilme becerisi, strateji geliştirme ve çabuk karar verebilme becerisini geliştirir (15, 33).

### 3. MATERYAL VE METOT

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, hem nicel hem nitel verilerin toplandığı, birbirleriyle bütünleştiği ve analiz edildiği karma yöntem kullanılmıştır (44). Araştırmanın deseni ise açıklayıcı sıralı desen olarak belirlenmiştir. Açıklayıcı sıralı desen, ilk aşamada nicel verilerin toplandığı ve analiz edildiği, ikinci aşamada ise nicel bulguların daha iyi anlaşılması için nitel yaklaşımın dâhil olduğu, bulguların nedenlerinin derinlemesine incelendiği bir desendir (45).

#### 3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın ilk aşamasında evrenini 2021-2022 öğretim yılında İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Beden eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Engellilerde Egzersiz ve Spor Eğitimi Bölümü ve Spor Yöneticiliği Bölümlerinde okuyan 757 lisans öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise bu bölümlerde okuyan 442 gönüllü katılımcı oluşturmuştur. Nicel araştırmaya katılan öğrencilerin kişisel bilgileri aşağıda verilmiştir (tablo 1).

**Tablo 1. Nicel Araştırmaya Katılan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Demografik Dağılımı**

Değişken		F	%
Cinsiyet	Kadın	158	35.75
	Erkek	284	64.25
	<b>Toplam</b>	<b>442</b>	<b>100</b>
Yaş	18-19 arası yaş	98	22.17
	20-21 arası yaş	189	42.76
	22-23 arası yaş	110	24.89
	24-25 arası yaş	31	7.01
	26 ve üzeri yaş	14	3.17
	<b>Toplam</b>	<b>442</b>	<b>100</b>
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	109	24.66
	Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi	99	22.40
	Spor Yöneticiliği	103	23.30
	Antrenörlük Eğitimi	131	29.64
	<b>Toplam</b>	<b>442</b>	<b>100</b>
Sınıf	1. sınıf	120	27.1
	2. sınıf	113	25.6
	3. sınıf	105	23.8
	4. sınıf	104	23.5
	<b>Toplam</b>	<b>442</b>	<b>100</b>



<b>Bağımlılık Puanı</b>	1-21: Normal grup	74	16.75
	22-42: Az riskli grup	213	48.19
	43-63 Riskli grup	125	28.28
	64-84 Bağımlı grup	26	5.88
	85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup	4	0.90
	<b>Toplam</b>	<b>442</b>	<b>100</b>

Araştırmanın ikinci aşamasında, evrenini nicel çalışmaya katılan 442 gönüllü öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise bu katılımcılardan ölçek puanlamasında 64-84 (bağımlı grup) ve 85-105 (yüksek düzeyde bağımlı grup) puana sahip dijital oyun bağımlısı olan öğrenciler oluşturmuştur.

Nitel araştırmaya katılan öğrencilerin kişisel bilgileri aşağıda verilmiştir (tablo 2).

**Tablo 2. Nitel Araştırmaya Katılan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerin Demografik Dağılımı**

<b>Değişken</b>		<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Cinsiyet</b>	Kadın	5	16,67
	Erkek	25	83,33
	<b>Toplam</b>	<b>30</b>	<b>100</b>
<b>Yaş</b>	18-19 arası yaş	5	16,67
	20-21 arası yaş	14	46,67
	22-24 arası yaş	11	36,66
	<b>Toplam</b>	<b>30</b>	<b>100</b>
<b>Bölüm</b>	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	10	33,33
	Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi	5	16,67
	Spor Yöneticiliği	9	30,00
	Antrenörlük Eğitimi	6	20,00
	<b>Toplam</b>	<b>30</b>	<b>100</b>
<b>Sınıf</b>	1. sınıf	5	16,67
	2. sınıf	7	23,33
	3. sınıf	6	20,00
	4. sınıf	12	40,00
	<b>Toplam</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışma nicel ve nitel araştırma olmak üzere iki aşamadan meydana gelmiştir.

Çalışmanın birinci aşaması olan nicel araştırmada veri toplama aracı olarak Hazar ve Hazar tarafından 2019 yılında geliştirilen “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük

puan “21” en yüksek puan “105” Tir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise;“1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir.

Çalışmanın ikinci aşamasında nitel araştırmasında veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” kullanılmıştır. 14 soru sorulmuş ve uzman görüşü alınmıştır. Bu sorularda e-spor oynama durumları, e-sporun etkileri ve e-spor beklentilerini belirlemek amaçlamıştır.

### **3.4. Araştırmanın Etik Boyutu**

Araştırmada kullanılan ölçek için yazardan izin alınmıştır. Ölçeği sınıflarda öğrencilere uygulamadan önce İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Dekanlığından izin alınmıştır. Ayrıca İnönü Üniversitesi sosyal ve beşeri bilimler etik kurulundan 178458 numaralı etik kurul onayı alınmıştır. Ayrıca katılımcılardan gönüllü onam formu doldurulmuştur.

### **3.5. Veri Analizleri**

#### **3.5.1. Yapılan İstatistikî İşlemler**

Nicel analiz için verilerin frekans ve yüzdelerini bulmak amacıyla betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. İstatistikler neticesinde elde edilen sonuçlar (Tablo 1) sunulmuştur. Veriler analiz edilmeden önce basıklık ve çarpıklık değerleri kontrol edilerek normallik sınaması yapılmıştır. Basıklık ve çarpıklık değerleri +1.5 ile -1.5 aralığında olması nedeniyle (Tablo 3) verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir (46). Veriler normal dağılım gösterdiği için ikili karşılaştırmalarda bağımsız gruplar T-Test, üç ve daha fazla karşılaştırmalar için ise tek yönlü Anova testi kullanılmıştır. Ayrıca anlamlı sonuçlarda farkın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek amacıyla Post-Hoc testlerinden LSD testi uygulanmıştır.

**Tablo 3. Normallik testi**

N	442
X	38.12
Ss	16
Çarpıklık	0.99
Basıklık	0.72

Tablo 3’ e göre 442 öğrencinin ölçeğe vermiş olduğu cevapların ortalaması 38.12±16’dır. Çarpıklık değeri 0.99 ve basıklık değeri ise 0.72’dir.

Nitel araştırma için, önce röportaj analizinde verilerin sadeleştirmesini sağlayan içerik analizi kullanılmıştır (47). Daha sonra verilerdeki temaları belirlemek, analiz etmek ve raporlamak için tematik kodlama (48) ve verilerin temalara göre yorumlanmasını içeren betimsel analiz (49) kullanılmıştır.

### **3.5.2. Nitel Veri Analizi Görüş Geçerliliği**

Yapılan analizler sonucunda spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin üç tema, 14 kategori ve bu temalara ilişkin toplam 53 kodlama yapılmıştır. Başka bir bağımsız araştırmacı tarafından da ayrıca bu yapılan kodlamaların üç tema altında tek tek yerleştirilmesi istenmiştir. Bağımsız araştırmacı ile yaptığımız kodlamaların karşılaştırılması sonucunda temalara ait 46 kodlamada görüş birliğine varılırken 7 kodlamada görüş ayrılığı oluşmuştur. Bu sonuç Miles ve Huberman 'ın önerdiği güvenilirlik formülüne ( $=\text{görüş birliği} / (\text{görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı})$ ) göre güvenilirlik katsayısı 0,86'dır. Uzmanlar araştırma için güvenilirlik hesabının 0,70'in üzerinde çıkmasını güvenilir kabul etmektedir (50).

## 4. BULGULAR

### 4.1. Nicel Analiz Bulguları

**Tablo 4. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre T-Testi Sonuçları**

Cinsiyet	N	X̄	Ss	t	p	Cohen's d
Kadın	158	31.86	13.41	-6.769	<b>0.000*</b>	0.99
Erkek	284	41.61	16.28			

Tablo 3'e göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyuna karşı bağımlılıklarına ilişkin sorulara yanıt verenlerin 158'i kadın ve 284'ü erkek öğrencidir. Kadın öğrencilerin ortalaması  $31.86 \pm 13.41$  iken erkek öğrencilerin ortalaması  $41.61 \pm 16.28$ 'dir. Tabloya göre kadın ve erkek öğrencilerin dijital oyuna karşı bağımlılıkları arasında erkekler lehine anlamlı bir fark vardır ( $p < 0.05$ ). Ayrıca Cohen's d değeri 0.99 olarak bulunmuştur.

**Tablo 5. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Yaş Değişkenine Göre Anova Sonuçları**

Yaş	N	X̄	Ss	f	p
18-19 yaş	98	39.76	16.27	0.959	0.430
20-21 yaş	189	38.64	16.03		
22-23 yaş	110	37.25	17.01		
24-25 yaş	31	34.90	11.22		
26 yaş ve üzeri	14	33.78	14.06		

Tablo 4'e göre araştırmaya katılan 18-19 yaş aralığında 98 ( $X = 39.76 \pm 16.27$ ), 20-21 yaş aralığında 189 ( $X = 38.64 \pm 16.03$ ), 22-23 yaş aralığında 110 ( $X = 37.25 \pm 17.01$ ), 24-25 yaş aralığında 31 ( $X = 34.90 \pm 11.22$ ) ve 26 yaş ve üzeri 14 ( $X = 33.78 \pm 14.06$ ) öğrencinin dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $p > 0.05$ ).

**Tablo 6. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bölüm Değişkenine Göre Anova Sonuçları**

Bölüm	N	X̄	Ss	f	p
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	109	39.07	16.24	0.491	0.688
Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi	99	36.63	15.75		
Spor Yöneticiliği	103	38.85	17.29		
Antrenörlük Eğitimi	131	37.90	14.98		

Tablo 5'e göre arařtırmaya katılan beden eđitimi ve spor ođretmenliđi blmnden 109 ( $\bar{X}=39.07\pm 16.24$ ), engellilerde beden eđitimi ve spor eđitimi blmnden 99 ( $\bar{x}=36.63\pm 15.75$ ), spor yneticiliđi blmnden 103 ( $\bar{X}=38.85\pm 17.29$ ) ve antrenrlk eđitimi blmnden 131 đrencinin ( $\bar{X}=37.90\pm 14.98$ ) dijital oyuna iliřkin bađımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $p>0.05$ ).

**Tablo 7. Spor Bilimleri Fakltesi đrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıklarının Sınıf Deđiřkenine Gre Anova Sonuları**

Sınıf	N	$\bar{X}$	Ss	f	p
1. sınıf	120	39.02	15.16		
2. sınıf	113	38.25	16.51	0.642	0.589
3. sınıf	105	36.30	14.64		
4. sınıf	104	38.79	17.68		

Tablo 6'ya gre arařtırmaya katılan 1. sınıftan 120 đrenci ( $\bar{X}=39.02\pm 15.16$ ), 2. sınıftan 113 đrenci ( $\bar{X}=38.25\pm 16.51$ ), 3. sınıftan 105 đrenci ( $\bar{X}=36.30\pm 14.64$ ) ve 4. sınıftan 104 đrencinin ( $\bar{X}=38.79\pm 17.68$ ) dijital oyun bađımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ( $p>0.05$ ).

**Tablo 8. Spor Bilimleri Fakltesi đrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıklarının İnternette Gezinti Srelerine Gre Anova Sonuları**

İnternette Gezinti Sresi	N	$\bar{X}$	Ss	f	p	$\eta^2$
1-2 saat	125	33.40	14.70			
3-4 saat	208	35.92	12.61	30.802	<b>0.000*</b>	0.12
5 ve daha fazla	109	47.75	19.06			

Tablo 7'ye gre internette 1-2 saat gezinen 125 ( $\bar{X}=33.40\pm 14.70$ ), 3-4 saat gezinen 208 ( $\bar{X}=35.92\pm 12.61$ ) ve 5 ve daha fazla gezinen 109 đrencinin ( $\bar{X}=47.75\pm 19.06$ ) dijital oyun bađımlılıkları arasında anlamlı bir fark vardır ( $p<0.05$ ). Bunun 5 ve daha fazla gezinen ile 1-2 saat gezinen ve 5 ve daha fazla gezinen ile 3-4 saat gezinen arasındaki farktan kaynaklandıđı grlmektedir. Ayrıca farkın  $\eta^2$  deđerisi ise 0.12 olarak bulunmuřtur.

**Tablo 9. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İnternette Gezinti Sürelerine Göre Çoklu Karşılaştırma Sonuçları**

	İnternette Gezinti Süresi (a)	İnternette Gezinti Süresi (b)	Ortalama Fark (a-b)	p
LSD	1-2 saat	3-4 saat	-14.35	<b>0.00</b>
	3-4 saat	1-2 saat	-11.82	<b>0.00</b>
	5 ve daha fazla	1-2 saat	14.35	<b>0.00</b>
		3-4 saat	11.82	<b>0.00</b>

Tablo 8'e göre 1-2 saat ile 3-4 saat, 3-4 saat ile 1-2 saat, 5 ve daha fazla ile 1-2 saat ve 5 ve daha fazla ile 3-4 saat internette gezinti süresinin ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır ( $p<0.05$ ).

**Tablo 10. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Oynama Değişkenine Göre T-Testi Sonuçları**

Oyun Oynama Durumu	N	X̄	Ss	t	p	Cohen's d
Evet	335	41.83	16.04	12.629	<b>0.000*</b>	1.42
Hayır	107	26.53	8.64			

Tablo 9'a göre araştırmaya katılan 442 öğrenciden 335'i ( $X=41.83\pm 16.04$ ) oyun oynarken 107'si ( $X=26.53\pm 8.64$ ) oynamamaktadır. Tabloya göre oyun oynayan ve oynamayanlar arasında anlamlı bir fark vardır ( $p<0.05$ ). Bu farkın Cohen's d değeri ise 1.42'dir.

**Tablo 11. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Türüne Göre Anova Sonuçları**

Oyun Türü	N	X̄	Ss	f	p	$\eta^2$
MOBA (a)	29	47.68	13.45	22.939	<b>0.000*</b>	0.24
FPS (b)	136	45.80	16.37			
RTS (c)	21	36.28	18.04			
FIGHTER (d)	21	39.33	15.28			
SPORTS (e)	121	36.60	12.97			
MMORPG (f)	8	52.50	27.39			
Oynamıyorum (g)	106	26.45	8.64			

Tablo 10'a göre en fazla 136 kişi ile ( $X=45.80\pm 16.37$ ) FPS ve 121 kişi ile ( $X=36.60\pm 12.97$ ) SPORTS oynanırken en az 8 kişi ile ( $X=52.50\pm 27.39$ ) MMORPG oynanmaktadır. Ayrıca 106 kişi ( $X=26.45\pm 8.64$ ) ise oyun oynamamaktadır.

Tabloya göre katılımcıların oynadıkları oyun türüne göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark vardır ( $p<0.05$ ). Bu farkın  $\eta^2$  değeri ise 0.24 olarak bulunmuştur.

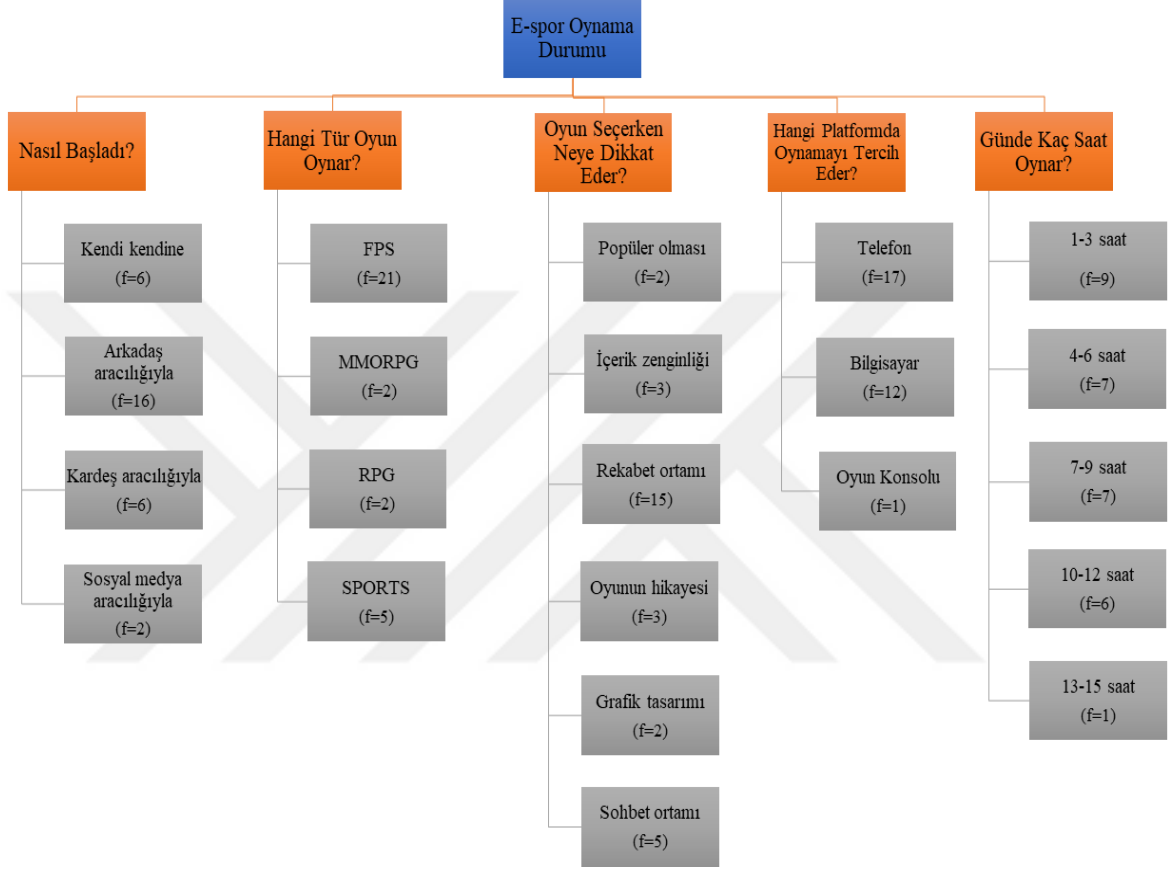
**Tablo 12. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Oyun Türüne Göre Çoklu Karşılaştırma Sonuçları**

Oyun Türü (a)	Oyun Türü (b)	Ortalama Fark (a-b)	p
MOBA	RTS	11.40	<b>0.00</b>
	FIGHTER	8.35	<b>0.03</b>
	SPORTS	11.08	<b>0.00</b>
	Oynamıyorum	21.23	<b>0.00</b>
FPS	RTS	9.51	<b>0.00</b>
	SPORTS	9.19	<b>0.00</b>
	Oynamıyorum	19.34	<b>0.00</b>
RTS	MOBA	-11.40	<b>0.00</b>
	FPS	-9.51	<b>0.00</b>
	MMORPG	-16.21	<b>0.00</b>
	Oynamıyorum	9.83	<b>0.00</b>
FIGHTER	MOBA	-8.35	<b>0.03</b>
	MMORPG	-13.16	<b>0.02</b>
	Oynamıyorum	12.88	<b>0.00</b>
SPORTS	MOBA	-11.08	<b>0.00</b>
	FPS	-9.19	<b>0.00</b>
	MMORPG	-15.89	<b>0.00</b>
	Oynamıyorum	10.15	<b>0.00</b>
MMORPG	RTS	16.21	<b>0.00</b>
	FIGHTER	13.16	<b>0.02</b>
	SPORTS	15.89	<b>0.00</b>
	Oynamıyorum	26.04	<b>0.00</b>
Oynamıyorum	MOBA	-21.23	<b>0.00</b>
	FPS	-19.34	<b>0.00</b>
	RTS	-9.83	<b>0.00</b>
	FIGHTER	-12.88	<b>0.00</b>
	SPORTS	-10.15	<b>0.00</b>
	MMORPG	-26.04	<b>0.00</b>

Tablo 11'e göre MOBA ile RTS, FIGHTER, SPORTS ve oynamıyorum arasında, FPS ile RTS, FIGHTER, SPORTS ve oynamıyorum arasında, RTS ile MOBA, FPS, MMORPG ve oynamıyorum arasında, FIGHTER ile MOBA, FPS, MMORPG ve oynamıyorum arasında, SPORTS ile MOBA, FPS, MMORPG ve Oynamıyorum arasında, MMORPG, RTS, FIGHTER, SPORTS ve oynamıyorum arasında ve oynamıyorum ile bütün oyun türleri arasında anlamlı fark vardır ( $p<0.05$ ).

## 4.2. Nitel Analiz Bulguları

### 1. Tema: E-Spor Oynama Durumu



Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “E-spor Oynama Durumu” temasında 5 kategori oluşmuştur. Kategorilere ait kodlamalar aşağıda sunulmuştur.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin E-spor’ a “Nasıl Başladı?” kategorisinde “kendi kendine”, “arkadaş aracılığıyla”, “kardeş aracılığıyla” ve “sosyal medya aracılığıyla” başladıkları tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci “*Bizim kırtasiyemiz vardı orada bilgisayarda abimler oynardı onlardan görerek başladım*” demiştir. E18Y adlı öğrenci “*Oldukça boş vaktim vardı bu arada sıkıldığım için şansına bir YouTube kanalı izlerken tanıştım*” demiştir. E22E adlı öğrenci “*Pandemi zamanında spora gidemiyorum, sokağa çıkamıyorum boş vaktim çoktu başladım*” demiştir. E23E adlı öğrenci ise “*Arkadaş ortamında, internet kafelerde başladım*” demiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin E-spor’ da “Hangi Tür Oyun Oynar?” kategorisinde “FPS”, “MMORPG”, “RPG” ve “SPORTS” oyun türlerini tercih ettikleri



tespit edilmiştir. E18Y adlı öğrenci *“100’ e yakın oyun bitirdim ama ağırlık vermek gerekirse ağır bir nintendocuyum ve Zelda en sevdiğim seridir”* demiştir. E21A ise *“Çoğunluğu RPG içerikli sayısını hatırlamadığım yüzlerce oyun”* demiştir. E23A ise *“Şuana kadar sadece FPS içerikli Pubg oynadım”* demiştir.

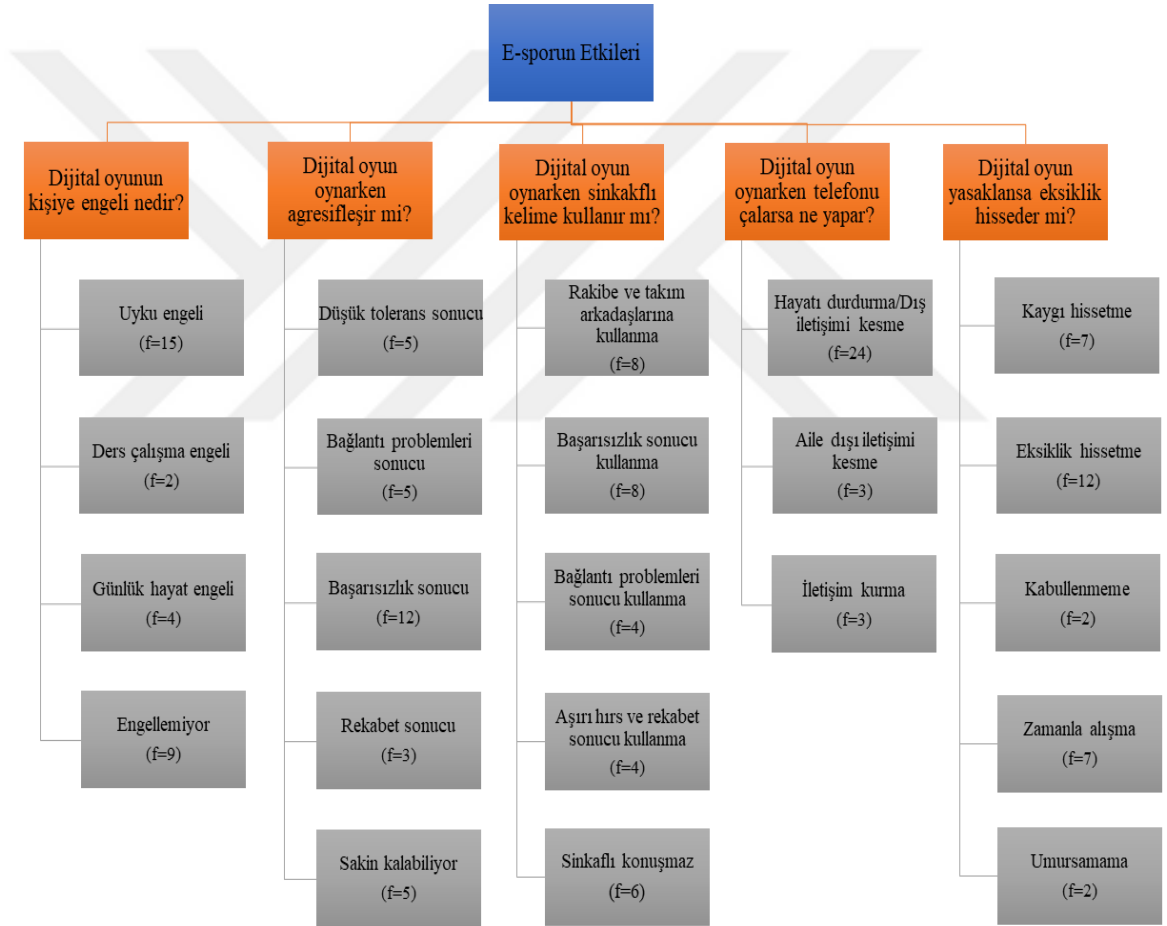
Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin *“Oyun Seçerken Neye Dikkat Eder?”* kategorisinde *“popüler olması”, “içerik zenginliği”, “rekabet ortamı”, “oyunun hikâyesi”, “grafik tasarımı”* ve *“sohbet ortamı”* na dikkat ettikleri tespit edilmiştir. E20E adlı öğrenci *“Rekabetçi ortam olmasına dikkat ederim. En iyisi olabileceğim oyunları seçerim, kendimi kanıtlamak isterim”* demiştir. K20Ö adlı öğrenci *“Ekip halinde oynadığımız, sohbet edebildiğimiz oyunları tercih ediyorum”* demiştir. E20Ö adlı öğrenci *“Başlarda çevrimdışı oyunlar oynarken, hikâyelerin son bulması beni sıktı ve sürekli gelişim gösterebileceğim çevrimiçi oyunları tercih etmeye başladım”* demiştir. E18Y ise *“Oyunun hikâyesi daha çok ilgimi çeker, sürekli aynı şeyi yaptığımız çevrimiçi oyunlardan pek haz etmem. Oyun benim için bir deneyimdir, aynı kitaplardaki gibi başlar ve biter. Ne kadar farklı hikâyeye ve evrene tanık olabilirim benim için o kadar iyidir”* demiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin E-spor yaparken *“Hangi Platformda Oynamayı Tercih Eder?”* kategorisinde *“telefon”, “bilgisayar”* ve *“oyun konsolu”* tercih ettikleri tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci *“Önceden bilgisayardan oynuyordum ama şu an telefondan oynuyorum. Telefonlar artık tüm gereksinimleri karşılıyor ve istediğim her yerden oynayabiliyorum”* demiştir. K21Ö adlı öğrenci *“Hem bilgisayardan hem telefondan oynadım. Ama şu an oyuna daha iyi hükmedebildiğim, hâkim olduğum için telefon ile oynamayı tercih ediyorum”* demiştir. E21A adlı öğrenci *“Bilgisayardan oynamayı tercih ederim. Çünkü kendimi oyuna daha hâkim hissetmekle beraber oyun içi fonksiyonlarımın daha etkili ve geniş olduğunu düşünüyorum”* demiştir. E18Ö adlı öğrenci *“Daha az kasma, batarya gücü ve fps değerleri bakımdan daha iyi olduğu için bilgisayarda oynamayı tercih ederim”* demiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin E-sporu *“Günde Kaç Saat Oynar?”* kategorisinde *“1-3 saat”, “4-6 saat”, “7-9 saat”, “10-12 saat”* ve *“13-15 saat”* oynadıkları tespit edilmiştir. E21Y adlı öğrenci *“Okul durumuna bağlı oluyor. Günde 20 saat oynadığım zamanlarda oldu, aralıksız 72 saat oynadığım zamanlarda oldu ama olması gereken günde 12 saat. Fazlası olduğunda aile içi sorunlar oluşuyor”* demiştir. E20Ö adlı

öğrenci “Ben oyundan çok yayın bağımlısı biriyim. Oyun oynamaktan çok oyun yayınları izlerim. 2 saat oyun oynuyorsam, 3 saat yayın izlerim” demiştir. E18Y adlı öğrenci “Ne kadar boş vaktim olursa ve oyun ne kadar sürükleyici olabilirse bu vakit değişir. Yazları bir günde ortalama 10 saat oynadığım oldu. 2 gün uyumayıp 48 saat aralıksız oyun oynama gibi bir şey de test ettim” demiştir. K19E ise “Her gün ortalama 12 saat oynarım” demiştir.

## 2. Tema: E-Sporun Etkileri



Spor bilimleri fakültesi öğrencilerine “E-sporun Etkileri” temasında 5 kategori oluşmuştur. Kategorilere ait kodlamalar aşağıda sunulmuştur.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri için “Dijital Oyunun Kişiyi Engeli Nedir?” kategorisinde “uyku engeli”, “ders çalışma engeli”, “günlük hayat engeli” ile karşılaştıkları veya “engellemiyor” olduğu tespit edilmiştir. K21Ö adlı öğrenci “*kaybettiğimde hırs yapıp tekrar tekrar giriyorum ve bu uykumu engelliyor*” demiştir. K20Ö adlı öğrenci ise

“engellemiyor boş vaktim çok” demiştir. E20Ö adlı öğrenci “çok oynadığım zamanlarda uyku düzenim hiç yoktu. Sabah 6 da uyurdum” demiştir. E21Y adlı öğrenci “Oyun benim için her şeyden önemlidir. Uyku, ders ya da yapmam gereken şeyler oyunumu engeller diyebilirim” demiştir.

Spor bilimleri öğrencileri “Dijital Oyun Oynarken Agresifleşir mi?” kategorisinde “düşük tolerans sonucu”, “bağlantı problemleri sonucu”, “başarısızlık sonucu” ve “rekabet sonucu” agresifleştikleri veya “sakin kalabiliyor” oldukları tespit edilmiştir. K19E adlı öğrenci “Savaş oyunu oynarken rakibimi öldüremediğim zamanlarda baya bir agresifleşiyorum ve bunu aile ortamına da yansıtıyorum” demiştir. E23Y adlı öğrenci “Klavyeyi kırmak üzere olduğum zamanlar oluyor sebebi kaçırdığım atışlardan kaynaklı kendime kızarım ya da saklanarak öldüren rakibe sinirlenirim” demiştir. E22E adlı öğrenci “Evet oluyor. Yenemediğim zaman çıldırıyorum ve baştan başlıyorum. Telefon kırmışlığım var” demiştir. E23E adlı öğrenci de “Evet, telefon kırmışlığım var. Öldüğüm zaman çok agresifleşirim. Saklanıp oynayan oyuncular beni çok sinirlendirir” demiştir. E21A adlı öğrenci ise “Oyun içinde insanları agresifleştirecek şeyler, rekabet ortamı beni daha motive eder ve daha zevk almamı sağlar” demiştir. E21A adlı öğrenci “Evet. Kazanma arzumu tetikleyen egoizm oyunlarda mağlup durumda olunca psikolojik sinir ve hırs oluşturuyor” demiştir.

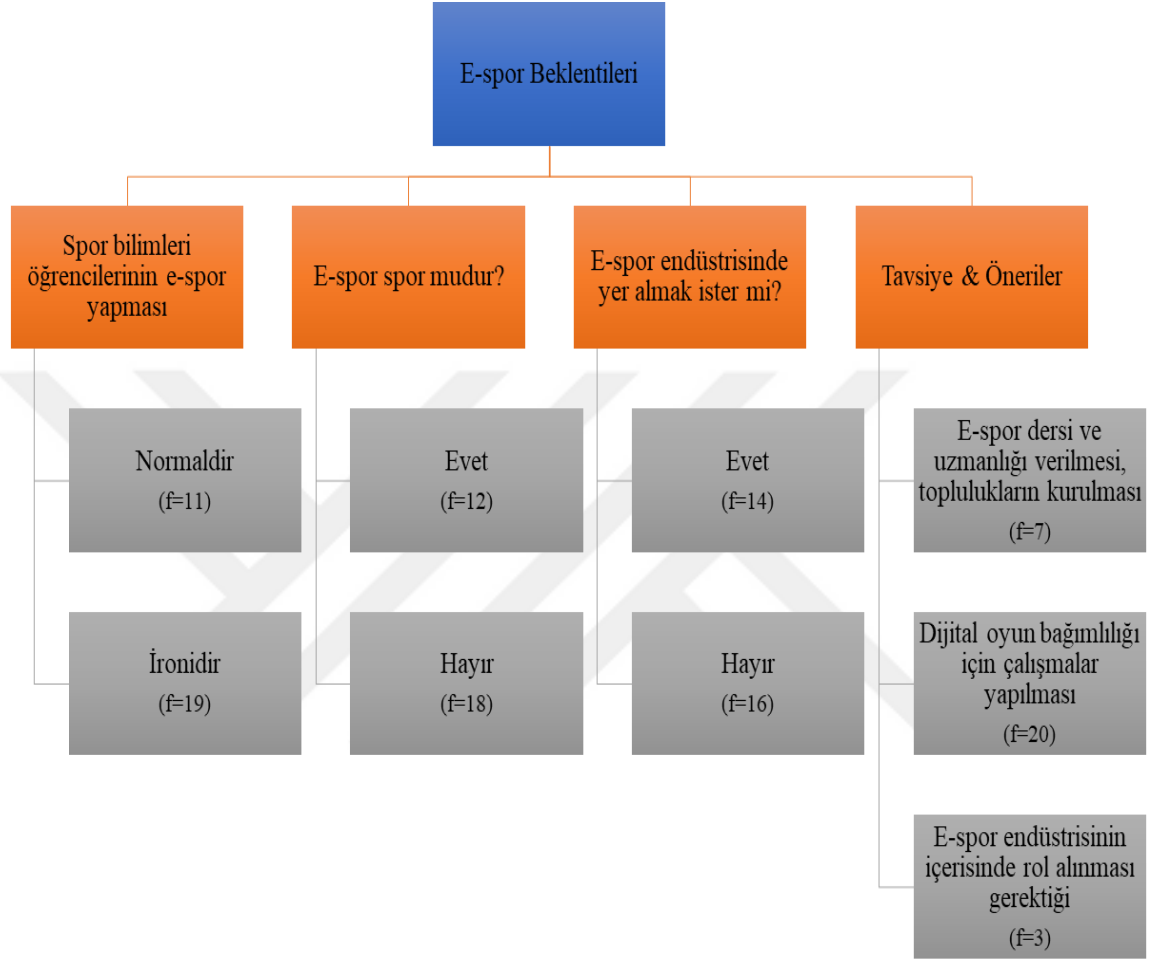
Spor bilimleri öğrencileri “Dijital Oyun Oynarken Sinkaflı Kelime Kullanır Mı?” kategorisinde “rakibe ve takım arkadaşlarına kullanma”, “başarısızlık sonucu kullanma”, “bağlantı problemleri sonucu kullanma”, “aşırı hırs ve rekabet sonucu kullanma” olduğu veya “sinkaflı konuşmaz” oldukları tespit edilmiştir. E20E adlı öğrenci “Evet ederim. Ettiğimde oyunumu olumsuz etkiliyordu” demiştir. E23Y adlı öğrenci ise “Evet ederim. Takım içinde olursa oyunumuzu olumsuz etkiliyor. Bazen bilerek karşımdaki rakibi oyundan düşürmek için rakibe ederim” demiştir. E23A adlı öğrenci “Çok küfür ederim, stres bir yandan hırs bir yandan rekabet biryandan” demiştir. E20Ö adlı öğrenci “Evet ederim ve rahatlarım” demiştir.

Spor bilimleri öğrencileri “Dijital Oyun Oynarken Telefonu Çalarsa Ne Yapar?” kategorisinde “hayatı durdurma/dış iletişimi kesme”, “aile dışı iletişimi kesme” ve “iletişim kurma” alt başlıkları tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci “Oyuna girerken uçak moduna alırım yoksa biri aradığında çok sinirleniyorum” demiştir. E18Y adlı öğrenci ise

*“çevrimiçi oyun oynamadığım için oyunu durdurur kişiye cevap verir geri oyuna dönerim”* demiştir. E21Ö adlı öğrenci *“Oyunun kritik noktasındaysa açmam, kapı çalsa bekletirim”* demiştir. E22Y adlı öğrenci *“Huzursuz hissederim. Önemli bir anda aradıysa küfür ederim”* demiştir. E23A adlı öğrenci de *“Arayan kişiye çok küfür edesim gelir”* demiştir. E20Ö adlı öğrenci *“Telefonum çaldığında anlık panik oluyorum ama sonra görmemiş gibi yapıyorum açmıyorum telefonu. İnternet erişimim gittiğinde sebebi ailemse onlarla çatışırım”* demiştir.

Spor bilimleri öğrencileri *“Dijital Oyun Yasaklansa Eksiklik Hisseder Mi?”* kategorisinde *“kaygı hissetme”, “eksiklik hissetme”, “kabullenmeme”, “zamanla alışma”* ve *“umursamama”* duygu durumları tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci *“Baya bir eksiklik olurdu, oyun olmazsa ne yapacağız ki”* demiştir. E18Y adlı öğrenci *“Baya eksiklik hissederim oyun hayatımın 2 ana taşı gibi bir şey elim ayağım birbirine girer büyük ihtimalle”* demiştir. K20Ö adlı öğrenci *“Hayatımda büyük bir boşluk olur. Benim için çok önemli bir yeri olan yakınımı kaybetmiş gibi hissederim. Çok kötü olur”* demiştir. E21Ö adlı öğrenci *“Hayatım komple değişir. Çok üzülürüm, başka yapacak bir şey bulamam”* demiştir. K18A adlı öğrenci *“Eksikliğini hissederim ama benim için çok güzel olur”* demiştir. E21Y adlı öğrenci ise *“Gerekirse oyunu kendim yaparım yine oynarım”* demiştir.

### 3. Tema: E-Spor Beklentileri



Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “E-spor Beklentileri” temasında 4 kategori oluşmuştur. Kategorilere ait kodlamalar aşağıda sunulmuştur.

“Spor bilimleri öğrencilerinin e-spor yapması” kategorisinde “normaldir” veya “ironidir” cevapları tespit edilmiştir. E24Y adlı öğrenci “*Evet çevrimiçi spor yapmaları garip bir durum*” demiştir. K19E adlı öğrenci “*Spor bilimleri öğrencisinin ya da spor yapan insanların dijital oyun oynaması normal fakat e spor yapması ironidir*” demiştir. E20E adlı öğrenci ise “*Normaldir, bizim bölümümüzdeki öğrencilerin daha çok kazanma hırsı olduğu için genelde en çok oynayanlar bizizdir ve her şeye yatkınsınız da*” demiştir. E20Ö adlı öğrenci “*Normaldir çünkü hepimiz rekabetten gelmeyiz, rekabet duygumuz fazladır bu yüzden oyun oynayarak aşama kaydetmek, kazanmak, öne geçmek bize haz*”

veriyor” demiştir. E21Ö adlı öğrenci ise “*Geleceğin spor insanlarının masa başında spor yapmaları ironidir*” demiştir. E21A adlı öğrenci “*Normaldir, çünkü spor bilimleri öğrencilerin beyin-kas koordinasyonu daha yüksektir*” demiştir. E21A adlı öğrenci “*Gayet normaldir. Profesyonel düzeydeki sporcuların bile e-spor yaptığını görmüştüm*” demiştir. K18A adlı öğrenci ise “*Bence spor bilimleri öğrencisi ileride spor için yetkin kişi olacağı için örnek kişisidir de, kesinlikle dijital oyun oynamamalı tamamen spora yönelmelidir*” demiştir.

“E-spor spor mudur?” kategorisinde “evet” ve “hayır” cevapları tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci “*E-spor, spordur. Diğer sporculara göre bence e-sporcular daha özelliklidir. E-sporunda antrenmanı var ve sporcular kendilerini geliştiriyor*” demiştir. K20Ö adlı öğrenci “*Bence spordur. Fiziksel olmasa da refleks, zekâ, el-göz koordinasyonu, yetenek istiyor*” demiştir. E21A adlı öğrenci “*Spordur, çünkü beyin-kas koordinasyonu üst seviyede olan insanlar daha başarılı oluyor*” demiştir. E20Ö adlı öğrenci “*Bence spordur çünkü bir insan kendini bu alanda geliştirip öne çıkmak için saatler, günler, yıllar harcayıp antrenman yapması ve müsabakalara girmesi spor olduğunu gösterir. Refleks göstermesi, el-göz koordinasyonu gibi özellikleri de spora özgüdür*” demiştir. E18Y adlı öğrenci “*E-spor bir spor değildir ama Formula vb. tarz sporlar spor sayıldıysa e-spora itiraz etmem*” demiştir. E23E adlı öğrenci “*E-spor bir spor değildir. Spor sadece fiziksel değildir katılıyorum ama masa başında sadece fare ve klavye ile spor olacağına katılmıyorum. Mesela satrançta benim için spor değildir*” demiştir. E23A adlı öğrenci “*Bana göre bir şeyin spor olması için fiziksel çalışma olmalı ve vücuda olumlu etkiler vermeli. E-spor da tam tersine ya gözleri bozulur ya asosyal bireyler olurlar*” demiştir. E19Y adlı öğrenci ise “*İnsana bedensel ve zihinsel olarak bir şey katmadığını düşündüğüm için spor olarak görmüyorum*” demiştir. E20Ö adlı öğrenci “*Aslında sporun açıklamasına baktığımız zaman uyuyor ama ben spor olduğunu düşünmüyorum. Bence sporun içinde fiziksellik olmalı. Beden eğitimi olmadan spor olmaz*” demiştir.

Spor bilimleri öğrencileri “E-spor endüstrisinde yer almak ister mi?” kategorisinde “evet” ve “hayır” cevapları tespit edilmiştir. E20E adlı öğrenci “*E-spor endüstrisinde yer almak istiyorum, şu an ki hedefim popüler olacağını düşündüğüm yeni bir oyun geldiğinde en iyisi olmak ve yayın yaparak para kazanmak*” demiştir. E18Y adlı öğrenci “*E-spor değil de belki yayıncı olabilirim parasından ziyade bir oyunu bitirdikten sonraki fikirlerimi*

*insanlara anlatmayı severim*” demiştir. K20Ö adlı öğrenci *“Artık oyun hayatım oldu isterim ve yapıyorum. Oyun videolarımı paylaşıyorum”* demiştir. E23Y adlı öğrenci ise *“O kadar yetenekli olduğumu düşünmüyorum”* demiştir. E21Y adlı öğrenci *“Bu işlerin içindeyim, olmak da hayalim lakin ekonomik özgürlüğün yoksa ve destek verilmiyorsa mecbur uzaklaşıyorsun”* demiştir. E23Y adlı öğrenci ise *“Hayır istemezdim. Boş vakitlerimi değerlendirdiğim, eğlendiğim bir hobi olarak görüyorum”* demiştir.

Spor bilimleri öğrencilerinin e-spor hakkındaki “Tavsiye & Önerileri” kategorisinde “e-spor dersi ve uzmanlığı verilmesi, toplulukların kurulması”, “dijital oyun bağımlılığı için çalışmalar yapılması” ve “e-spor endüstrisinin içerisinde rol alınması gerektiği” düşünceleri tespit edilmiştir. E21Ö adlı öğrenci *“E-spor spor olduğuna göre spor bilimleri fakültesinde derslerinin olması hatta uzmanlığının verilmesi gerekir”* demiştir. K21Ö adlı öğrenci *“Eğer birisi dijital oyun bağımlılığı yaşadığını düşünüyorsa kendini mutlu edecek eğlenecek ek şeyler bulmasını tavsiye ederim. Aile ve arkadaşlarını ihmal etmemelerini öneririm”* demiştir. E22A adlı öğrenci *“Bence oyun bağımlısı olmamak için daha sosyal hayatımızın olması lazım. Oyun bağımlılığının en büyük sebebi bence yalnızlık. E-sporun daha yaygınlaşması oyun bağımlılığını azaltacaktır diye düşünüyorum”* demiştir. E23Y adlı öğrenci *“Fakültemizde hatta okulumuzda e-spor ile ilgili topluluklar, turnuvalar düzenlenmeli”* demiştir. E23E adlı öğrenci *“Okumayın, oyun oynayın belki oyun endüstrisinde yer alabilerseniz köşeyi dönebilirsiniz. Yayıncılık yaparak bile çok para kazanabilirsiniz”* demiştir. E21Ö adlı öğrenci *“Okulda bir topluluğu kurulabilir. Bağımlılık boyutu için de her şeyin zaman yönetimi ve iradenin olduğunu düşünüyorum”* demiştir. E21A adlı öğrenci *“Türkiye'nin ve gençlerin daha fazla bu sektörün içinde olması gerektiğini düşünüyorum. Bu ülke ekonomisine fayda sağlayacaktır”* demiştir. E22Y adlı öğrenci *“Oyun oynayanların sebepleri kadar oynamayanlarında sebeplerinin incelenmesini tavsiye ederim”* demiştir. E20A adlı öğrenci *“Dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgilendirici seminerler verilmeli”* demiştir. E22Y adlı öğrenci *“Oynayan insanlara toplum olarak daha saygı duyulması gerektiğini düşünüyorum”* demiştir. E21Y adlı öğrenci ise *“Ailelerin bakış açıları değiştirilmeli, akademik olarak bu konuda dersler verilmelidir. E-spor geleceğin spor bilimidir. Bugün futbol, voleybol oynanıyorsa yarın e-spor yapılacaktır ve e-sporun faydaları hakkında daha çok çalışmalar yapılması gerekiyor”* demiştir.

## 5. TARTIŞMA

### 5.1. Nicel Analiz Tartışma Bölümü

Çalışmaya katılan 442 gönüllü spor bilimleri fakültesi öğrencileri üzerine yapılan “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ne göre, 74 katılımcı normal grupta, 213 katılımcı az riskli grupta, 125 katılımcı riskli grupta, 26 katılımcı bağımlı grupta ve 4 katılımcı ise yüksek düzeyde bağımlı grupta yer aldığı belirlenmiştir. Sonuç olarak; spor bilimleri öğrencilerinin %5.88’ u bağımlı grupta ve %0.90’ i yüksek düzeyde bağımlı grupta olduğu belirlenmiştir. Aktaş ve Bostancı-Daştan üniversite öğrencileri üzerine yaptığı çalışmasında, öğrencilerin %6.3’ ü bağımlı grupta, %1.6’ sı yüksek düzeyde bağımlı grupta yer aldığını (51) belirlerken, Göldağ lise öğrencileri üzerine yaptığı çalışmasında öğrencilerin %22.6’ sı (52), Irmak ortaöğretim öğrencileri üzerine yaptığı çalışmasında ise öğrencilerin %28.8’ inin dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır (53). Literatür sonuçları ve çalışmanın sonuçları karşılaştırıldığında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık oranları üniversite öğrencilerine göre normal ve benzer, lise ve ortaöğretim öğrencilerine göre ise dijital oyun bağımlılıkları düşük düzeyde olduğu görülmüştür.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde (tablo 4), kadın ve erkek öğrencileri arasında anlamlı bir fark olduğu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunların daha çok makulen bir yapı içermesi, erkeklerin internet kafe ve oyun salonlarına daha rahat ulaşabilmesi, oyuncu kitlesinin daha çok erkekler olması ve toplumun ve oyuncuların bu konuda cinsiyetçi yaklaşımı düşünüldüğünde beklenen bir sonuç olmuştur. Literatür incelendiğinde yapılan araştırmalarda benzer sonuçlar olduğu, farklı bir sonuca rastlanmadığı görülmüştür. Araştırmalarda kadınların erkelere göre oyun oynama motivasyonlarının düşük olduğu, erkeklerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüş, istatistiksel olarak erkekler lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir (43, 54-61).

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaş değişkenine (tablo 5) ve sınıf değişkenine (tablo 7) göre incelendiğinde, istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Dijital oyunun spor bilimleri öğrencileri arasında her yaş



grubu tarafından oynandığı ve herkese hitap ettiği görülmüştür. Literatür taraması sonucunda benzer olarak, beden eğitimi öğrencileri üzerine yapılan çalışmalarda dijital oyun tutumlarının yaş-sınıf değişkenine göre anlamlı bir fark olmadığını tespit etmişlerdir (62, 54). Üniversite öğrencileri üzerine yapılan başka bir çalışmada yine dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir ilişki bulunamamışlardır (63). Literatürde farklı sonuçlara da ulaşılmıştır. Ortaokul öğrencileri üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasında 8.sınıflar lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir (56, 58, 64). Çalışmanın sonucu ve literatür taraması incelendiğinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasında anlamlı farkın olmadığı fakat ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir farkın olduğu görülmüştür. Yaş arttıkça, oyun bağımlılığı ile yaş-sınıf değişkeni arasındaki anlamlı farkında azaldığı görülmüştür.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının okudukları bölüm değişkenine göre incelendiğinde (tablo 6), aralarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Bu beklenmeyen bir sonuç olmuştur. Antrenörlük bölümünün yöneticilik ve öğretmenlik bölümlerinden daha çok sporla iç içe olduğu düşünüldüğünden dijital oyun bağımlılıklarının daha düşük olması beklenmiştir. Literatür tarandığında benzer sonuçlara rastlanmıştır. Arıkan ve Öztürk beden eğitimi öğrencileri üzerine yaptığı çalışmalarında öğrenciler arasında bölüm değişkenine göre anlamlı bir fark olmadığını tespit etmişlerdir (54). Yine başka bir çalışmada Bozkurt ve ark. spor bilimleri öğrencileri üzerine yaptığı çalışmalarında öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bölüm değişkenine göre anlamlı bir farkın olmadığını tespit etmişlerdir (62).

Spor bilimleri öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internette gezinti süresi değişkenine göre incelendiğinde (tablo 7), “3-4 saat” ile “1-2 saat”, “5 ve daha fazla” ile “1-2 saat” ve “5 ve daha fazla” ile “3-4 saat” internette gezinti süresinin ortalamaları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. İnternette geçirilen süre ile dijital oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönlü bir ilişki ortaya çıkmıştır. İnternette daha uzun vakit geçiren bireylerin dijital oyuna yönelmesinin sebepleri, bireyin zamanla farklı arayışlar içine girmesi, teknolojik cihaz/internet bağımlılığının artması ve her platformlarda oyun reklamlarının sıklığı, internetin etkileşim gücü olduğu düşünülmüştür. Literatürde benzer

sonuçlara ulaşılmıştır, Çetin ve ark. çalışmalarında öğrencilerin internette geçirdiği süre ile dijital oyun oynama durumu arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğunu, dijital oyun bağımlılıklarının internette geçirilen süre değişkenine göre anlamlı bir fark olduğunu tespit etmiştir (65). Yine başka bir çalışmada Uslu internet kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığı puanlarının da arttığını tespit etmiştir. Bu sonuçlarla günlük internet kullanım süresinin dijital oyun bağımlılığına etkisi olduğu tespit edilmiştir (66).

Spor bilimleri öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama değişkenine göre incelendiğinde (tablo 10), araştırmaya katılan 442 öğrenciden 335'inin dijital oyun oynadığı görülmüş ve oyun oynayan ve oynamayanlar arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Spor bilimleri öğrencilerinin daha aktif ve sosyal rolleri düşünüldüğünde bu oran beklenmese de günümüzde hemen hemen herkesin akıllı cihazlara sahip olması, boş zamanların çokluğu, rekabet ve başarı doyum ihtiyacı gibi nedenlerden dolayı beklenen bir sonuç olmuştur.

Spor bilimleri öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının oyun türü değişkenine göre incelendiğinde (tablo 11), en fazla 136 kişi ile “FPS”, en az 8 kişi ile “MMORPG” türü oynadığı ve katılımcıların oynadıkları oyun türüne göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılıkları en yüksek olan katılımcıların “MMORPG” tür oyun oynadıkları görülmüştür. Genel olarak oyunda daha iyi olabilmek için daha fazla zaman geçirmeyi gerektiren MMORPG oyunları daha hızlı seviye atlama ve daha güçlü olma arzusuyla birlikte ekrana bağımlılığı arttırdığı düşünülmüştür. MMORPG oyun türünün bağımlılığı hakkında çalışmalara rastlanmıştır. Hsu ve ark. rol yapma oyunlarının kullanıcıların karakterlerini ilerletme motivasyonu ve kullanıcıların karakterlerine olan duygusal bağlarından dolayı bağımlılık düzeyini arttırdığını tespit etmiştir (67). Hussain ve ark. MMORPG’ nin rekabetçi yönü, karakter gelişimi ve çevrimiçi sohbet özellikleri daha uzun oyun oynamaya neden olduğunu söylemiştir (68). 2000’ li yılları kasıp kavuran bu devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) “Pay to Win” yani para yatırarak öne geçme durumlarından dolayı zamanla oyuncu kitlesini kaybetmiş ve yerini “FPS” türü oyunlara bırakmıştır. Etkisi azalsa da bu çalışmada 8 katılımcının oynadığı ve bağımlılık etkisinin hala devam ettiği görülmüştür. Rol yapma oyunlarının olumlu-olumsuz yönlerinin detaylıca incelenmesi gerektiği düşünülmüştür. Dijital oyun bağımlılıkları en düşük olan katılımcıların “RTS” ve

“Sports” tür oyunları oynadıkları görülmüştür. Bunun nedeninin büyük bir çoğunluğunun çevrimdışı olmasından kaynaklandığı düşünülmüştür.

## 5.2. Nitel Analiz Tartışma Bölümü

### 1. Tema: E-Spor Oynama Durumu

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “E-spor Oynama Durumu” temasında 5 kategori oluşmuştur.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri e-spor’ a “Nasıl Başladı?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “arkadaş aracılığıyla”, “kardeş aracılığıyla”, “kendi kendine” ve “sosyal medya aracılığıyla” cevapları verildiği görüldü. Spor bilimleri öğrencisinin sosyal kişilikleri ve üniversite öğrencilerinin arkadaşlarıyla daha fazla zaman geçirdikleri düşünüldüğünde “arkadaş aracılığıyla” başlama nedeni beklenen bir sonuç olmuştur. Dijital oyunun popülaritesi ve maddi getirisi düşünüldüğünde öğrenciler arasında sürekli konuşuluyor, merak ediliyor ve birbirlerini etkiliyor olabilirler. Sağlam ve Topsümer (2019) çalışmasında dijital oyunlara başlama nedeni genelde “merak” ön planda olduğu bulunmuştur (69).

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri e-spor’ da “Hangi Tür Oyun Oynar?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “FPS”, “SPORTS”, “MMORPG” ve “RPG” oyun türü oynadıkları görüldü. Counter Strike Global Office, Valorant ve Pubg gibi döneme damga vuran oyunları içeren FPS oyun türünün öne çıkması şaşırtıcı bir sonuç olmamıştır. FPS oynayan 21 kişiden 17’sinin tezlere, makalelere konu olan Pubg oynaması, E23A kodlu öğrencinin de “*Şuana kadar sadece FPS içerikli Pubg oynadım*” cevabını vermesi, oyunun popülaritesinin ve etkisinin kanıtı olmuştur. Benzer olarak Karaman Yaşar ortaokul öğrenciler üzerinde yaptığı çalışmada öğrencilerin en çok FPS türündeki PUBG oyununu oynadıkları görülmüştür (70). Oyun türü tercihi için farklı yaş gruplarında çeşitli çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Bağcı ve Albayrak Özer lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada daha çok FPS içerikli oyun tercih ettiklerini (71), Lemmens ve Hendriks çalışmasında bağımlıların daha çok silah ve savaş oyunlarını tercih ettiklerini (72), Aktaş ve Bostancı Daştan üniversite öğrencileri üzerine yaptığı çalışmada bağımlıların en çok savaş ve strateji oyunları tercih ettilerini (51), Uluyol, Demiralay, Şahin ve Eryılmaz öğretmen adayları üzerinde yaptığı çalışmada adayların daha çok strateji oyunları tercih ettiklerini (73), Korkmaz ortaokul öğrencileri

üzerine yaptığı çalışmada öğrencilerin daha çok aksiyon-macera oyunlarını tercih ettikleri (74), Topal ve Aydın üniversite öğrencileri üzerine yaptığı çalışmada ise öğrencilerin daha çok bilgi yarışmalarını tercih ettikleri görülmüştür (75). Oyun türü tercihleri üzerine yapılan çalışmaların bulguları incelendiğinde, bu çalışmada elde edilen sonuçla daha çok benzerlik gösterdiğini görülmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri e-spor’ da “Oyun Seçerken Neye Dikkat Eder?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “rekabet ortamına”, “sohbet ortamına”, “oyunun hikâyesine”, “içerik zenginliğine”, “grafik tasarımına” ve “popüler olmasına” dedikleri görüldü. Spor bilimleri öğrencilerinin çocukluklarından beri spor yaptığı, rekabet ortamında büyüdüğü, çekişme ve kazanma arzuları düşünüldüğünde beklenen bir sonuç olmuştur. Örneğin E20E kodlu öğrenci *“Rekabetçi ortam olmasına dikkat ederim. En iyisi olabileceğim oyunları seçerim, kendimi kanıtlamak isterim”* demiştir. Ortak cevaplardan farklı bir görüş olarak ise E18Y kodlu öğrencinin *“Oyunun hikâyesi daha çok ilgimi çeker, sürekli aynı şeyi yaptığımız çevrimiçi oyunlardan pek haz etmem. Oyun benim için bir deneyimdir, aynı kitaplardaki gibi başlar ve biter. Ne kadar farklı hikâyeye ve evrene tanık olabilirim benim için o kadar iyidir”* cevabı dikkat çekmektedir. Oyuna öyküsel bir yaklaşımla bakıp; oyundan beklentisi kendisini farklı bir dünyaya, daha önce keşfetmediği bir mekâna/olaya sürüklemesidir. Benzer olarak Topal ve Aydın üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada öğrencilerin oyun oynama nedenlerinin sırasıyla stres atma, rekabet ve meydan okuma olduğu görülmüştür (75). Rekabet ve meydan okuma özelliği olan dijital oyunlar özellikle üniversite öğrencileri için çekici geldiği görülmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri dijital oyunu “Hangi Platformda Oynamayı Tercih Eder?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “telefonu”, “bilgisayarı” ve “oyun konsolunu” tercih ettikleri görüldü. Her geçen gün daha da geliştirilen akıllı telefonlar ve mobil oyun endüstrisi, bilgisayar ile akıllı telefonlar arasındaki farkı kapatmıştır. Her yerden erişim imkânı sunması, daha kolay ve pratik kullanımı, mobil oyunların daha hızlı sonuçlanması ve daha ekonomik olması sebebiyle tercih ediliyor olabilir. Telefonu tercih eden bazı öğrencilere baktığımız zaman E21Ö kodlu öğrenci *“Önceden bilgisayardan oynuyordum ama şu an telefondan oynuyorum. Telefonlar artık tüm gereksinimleri karşılıyor ve istediğim her yerden*

*oynayabiliyorum*” demiştir. K21Ö kodlu öğrenci “*Oyuna daha iyi hükmedebildiğim, hâkim olduğum için telefon ile oynamayı tercih ediyorum*” demiştir. E20Ö kodlu öğrenci “*Telefonda daha rahat oynarım ve oyunlar daha kısa sürer bu yüzden akıllı telefona sahip olduğumdan bari telefonda oynarım*” demiştir. Benzer olarak Aktaş ve Bostancı-Daştan üniversite öğrencileri üzerine yaptığı çalışmada kız öğrencilerin %94.8’ i erkek öğrencilerin ise %82.5’ inin daha çok telefonu tercih ettiklerini bulmuştur (51). Karaman Yaşar ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada en çok tercih edilen oyun aracının akıllı telefonlar olduğu görülmüştür (70). Ceylaner ve Yanpar Yelken ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada da öğrenciler en çok akıllı telefon tercih ettikleri görülmüştür (76). Dursun ve Eraslan Çapan ergenler üzerine yaptığı çalışmada da ergenlerin daha çok akıllı telefon aracılığıyla oyun oynadıkları görülmüştür (77). Yapılan literatür sonuçları ile bu çalışmadaki sonuçların benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri dijital oyunu “Günde kaç saat oynar?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “1-3 saat”, “7-9 saat”, “4-6” saat”, “10-12” saat ve “13-15” saat oynadıkları görüldü. Cevaplar okul döneminde verildiği göz önüne alınırsa “1-3 saat” in peşini “7-9 saat” ve “4-6 saat” takip etmesi oldukça yüksek bir sonuç olarak karşımıza çıkmıştır. Örneğin E21Ö kodlu öğrenci “*Okul yokken günde 10 saat oynuyordum şu an ortalama 3 saat oynuyorum*”, K21Ö kodlu öğrenci “*ortalama 6-8 saat oynuyordum ama şu an hafta için okuldan dolayı 2 saat oynuyorum*”, E18Y kodlu öğrenci ise “*Ne kadar boş vaktim olursa ve oyun ne kadar sürükleyici olabilirse bu vakit değişir. Yazları bir günde ortalama 10 saat oynadığım oldu. 2 gün uyumayıp 48 saat aralıksız oyun oynama gibi bir şey de test ettim*” demiştir. Bu cevaplar doğrultusunda okulun ve boş vaktin oyun oynama süresi üzerinde çok etkili olduğu düşünülmüştür. E21Y kodlu öğrenci “*Okul durumuna bağlı oluyor. Günde 20 saat oynadığım zamanlarda oldu, aralıksız 72 saat oynadığım zamanlarda oldu ama olması gereken günde 12 saat. Fazlası olduğunda aile içi sorunlar oluşuyor*” demiştir. Oyun süresinin artmasıyla aile içinde huzursuzluk ve sorunların oluşması arasında doğru bir orantı olduğu düşünülmüştür. Bu duruma destekleyici olarak Civan Kemiksiz çalışmasında ortaokul ve lise öğrencilerinin günlük oyun süresi arttıkça aileleriyle problemler yaşama durumu da arttığı saptanmıştır (78). Sonuçlar doğrultusunda oyun oynama süresi ile bağımlılık olgusunun doğru orantılı olduğu düşünülmüştür. Bu duruma destekleyici olarak

literatürde bazı çalışmalarda da oyun oynama süresiyle oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğu görülmüştür (61, 74, 79).

## 2. Tema: E-Sporun Etkileri

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerine “E-sporun Etkileri” temasında 5 kategori oluşmuştur.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri için “Dijital oyunun en büyük engeli nedir?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “uyku engeli”, “engellemiyor”, “günlük hayat engeli”, “ders çalışma engeli” cevapları verdikleri görülmüştür. Bağımlı olan bu öğrencilerin okul hayatı ve günlük oyun oynama saatleri düşünüldüğünde uyku engeli yaşamaları beklenen bir sonuç olmuştur. K21Ö kodlu öğrenci “*Sonuna kadar gitmeye çalışıp kaybettiğimde hırs yapıp tekrar tekrar giriyorum ve bu uykumu engelliyor*” demiştir. E23E kodlu öğrenci “*Tabi, özellikle pandemi zamanı uyku yoktu*” demiştir. E20Ö kodlu öğrenci “*Çok oynadığım zamanlarda uyku düzenim hiç yoktu, sabah 6 da uyurdum*” demiştir. Bu cevaplar neticesinde oyun oynama saati ile uyku saati arasında ters orantı olduğu düşünülmüştür. Dijital oyunun kendisine hiçbir engeli olmadığını düşünen öğrencilerden; K20Ö kodlu öğrenci “*Engellemiyor boş vaktim çok*” demiştir. Engellemediğini düşünme sebebi incelendiğinde aktif olmayan yaşam tarzı, boş vaktin çokluğu olarak düşünülmüştür. E21Y kodlu öğrenci ise “*Oyun benim için her şeyden önemlidir. Uyku, ders ya da yapmam gereken şeyler oyunumu engeller*” demiştir. Oyunu yemek, içmek, uyumak gibi fizyolojik ihtiyaçların da önüne koyduğu, fizyolojik olarak beden sağlığının olmazsa olmaz tüm etkenlerini oyun için ikinci plana attığı görülmüştür. Bu çalışmaya paralel olarak Bal ve Okkay çocuklar üzerinde yaptığı çalışmada dijital oyun oynama süresi arttıkça uyku süresi ve kalitesinin azaldığı tespit edilmiştir (80). Yine başka bir çalışmada Higuchi ve ark. heyecan verici bir dijital oyun oynamanın yatmadan önce kalp atış hızını ve uyku gecikmesini arttırdığını, REM uykusunu ve uyku kalitesini azalttığını bulmuştur (81). Yapılan literatür sonuçları ile bu çalışmadaki sonuçların benzerlik gösterdiği, dijital oyun oynama süresi ile uyku süresi ve kalitesi arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri “Dijital oyun oynarken agresifleşir mi?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “başarısızlık sonucu”, “düşük tolerans sonucu”, “bağlantı problemleri sonucu”, “sakin

kalabilirim”, “rekabet sonucu” cevapları verdikleri görülmüştür. 30 bağımlı öğrencinin 25’ i çeşitli nedenler ile agresifleştiklerini dile getirmişlerdir. E23Y kodlu öğrenci “*Klavyeyi kırmak üzere olduğum zamanlar oluyor sebebi kaçırdığım atışlardan kaynaklı kendime kızarım*” demiştir. E22E “*Evet oluyor. Yenemediğim zaman çıldırıyorum ve baştan başlıyorum. Telefon kırmışlığım var*” demiştir. E23E kodlu öğrenci “*Evet, telefon kırmışlığım var. Öldüğüm zaman çok agresifleşirim*” demiştir. Bu durum dijital oyun bağımlılarının tahammül seviyelerinin düşük olduğunu ve saldırganlık boyutunun yüksek göstermiştir. Wallenius, Puanamaki ve Rimpele erkekler için dijital oyun oynama ve saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmiştir (82). Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı çalışmasında bireyin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığını tespit etmiştir (83). Yapılan diğer çalışmalar ile bu sonuçlar benzerlik gösterdiği görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığının saldırganlık ile pozitif bir ilişkisi olduğu görülmüştür. Ayrıca K19E kodlu bağımlı öğrencinin “adam vurdukça rahatlıyorum” demesi de ruhsal, toplumsal ve eğitimsel çalışmaların gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri “Dijital oyun oynarken sinkaflı kelimeler kullanır mı?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “rakibe ve takım arkadaşlarına kullanma”, “başarısızlık sonucu kullanma”, “sinkaflı konuşmaz”, “aşırı hırs ve rekabet sonucu kullanma” ve “bağlantı problemleri sonucu kullanma” cevapları verdikleri görüldü. 30 bağımlı öğrencinin 24’ ü çeşitli nedenler ile sinkaflı konuştuğunu dile getirmişlerdir. Bu durum dijital oyun bağımlılarının tahammül seviyelerinin düşük olduğunu ve saldırganlık boyutunun yüksek olduğunu göstermiştir. Özellikle “rakibe ve takım arkadaşlarına” karşı sinkaflı konuşmaları, çoğunluğu takım oyununu içeren e-sporta büyük bir eksiklik olarak görülmüştür. Bu durumun sebebi olarak online ortamda yapılması ve takım arkadaşlarıyla yeterince vakit geçirip bağ oluşturmamaları olduğu düşünülmüştür. Ayrıca E20E kodlu öğrenci “*Evet sinkaflı konuşurum ve konuştuğum zaman oyunum olumsuz etkilenir*”, E23Y kodlu öğrenci “*Evet sinkaflı konuşurum. Takım içinde olursa oyunumuzu olumsuz etkiler. Bazen bilerek karşımdaki rakibi oyundan düşürmek için rakibe ederim*” E20Ö kodlu öğrenci ise “*Evet sinkaflı konuşurum ve rahatlarım*” demiştir. Bu cevaplar ile sinkaflı konuşmanın olumsuz etkilerinin farkında oldukları ama yine de konuştukları görülmüştür. Rakip oyuncuyu

düşürmek için sinkaflı konuşurum ve rahatlamak için sinkaflı konuşurum cevaplarının altında yatan ruhsal, toplumsal ve eğitimsel problemlerin incelenmesi ve giderilmesi gerektiği düşünülmektedir. Yiğit Açıkgöz ve Yalman çalışmasında toplumda yasaklanan, ayıplanan eylemlerin dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleşmesine imkân sunduğunu belirtmiştir (84). Yine başka bir çalışmada Şakar homofobik, cinsiyetçi söylemlere ve küfürlere medya platformlarının bir parçası olan dijital oyunlarda oldukça sık rastlandığını belirtmiştir (85). Yapılan literatür sonuçları ile bu çalışmadaki sonuçların benzerlik gösterdiği görülmüştür.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri “Dijital oyun oynarken telefonu çalarsa ne yapar?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “hayatı durdurma/dış iletişimi kesme”, “aile dışı iletişimi kesme” ve “iletişim kurma” alt başlıkları altında cevap verdikleri görüldü. 30 bağımlı öğrenciden 27’sinin dış iletişimi kestiği görülmektedir. E21Ö kodlu öğrenci “*Oyuna girerken uçak moduna alırım yoksa biri aradığında çok sinirleniyorum*” demiştir. E18Ö kodlu öğrenci “*Oyun oynarken rahatsız etmeyi açıyorum*” demiştir. E21Ö kodlu öğrenci “*Oyunun kritik noktasındaysa açmam, kapı çalsa bekletirim*” demiştir. Bu öğrencilerin oyun oynarken kendilerini dünyadan tamamen soyutladıkları ve hayatı durdurdukları görülmektedir. Ayrıca E22Y kodlu öğrenci “*Önemli bir anda aradıysa küfür ederim*”, E23A kodlu öğrenci “*Arayan kişiye çok küfür edesim gelirdi*” ve E23Y kodlu öğrenci “*Küfür ederim*” demiştir. Bu bağımlı öğrencilerin dış iletişimi kesmenin yanında, iletişim kurmak isteyenlere karşıda saldırgan bir tavır sergiledikleri görülmüştür. Literatür tarandığında bu konu hakkında çalışmaya rastlanmamıştır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencileri “Dijital oyun yasaklansa eksiklik hisseder mi?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “eksiklik hissetme”, “kaygı hissetme”, “zamanla alışma”, “kabullenmeme”, “umursamama” alt başlıkları altında cevap verdikleri görüldü. E21Ö kodlu öğrencinin “*Baya bir eksiklik olurdu, oyun olmazsa ne yapacağız ki*” ve E21Ö kodlu öğrencinin “*Hayatım komple değişir. Çok üzülürüm, başka yapacak bir şey bulamam*” cevaplarıyla dijital oyunu doldurulamaz bir yer olarak gördüklerini göstermişlerdir. K20Ö kodlu öğrenci “*Hayatımda çok önemli bir yeri olan yakınımı kaybetmiş gibi hissederim. Boşlukta hissederim, çok kötü olur*” demiştir. Dijital oyunu en büyük korkumuz olan sevdiklerimizin hayattan kopuşu ile



bağdaştırdığı görülmüştür. E21Y kodlu bağımlı öğrencinin ise “*Gerekirse oyunu kendim yaparım yine oynarım*” cevabıyla yasal olmasa bile dijital oyun için kurucu olacağı ve oyunsuz bir hayatı kabullenmeyeceği görülmüştür. Genel olarak yaşamını oyun odaklı sürdüren bu bağımlı öğrencilerin dijital oyunu hayatlarının merkezine koydukları ve oyunsuz bir hayatı kabullenmeyecekleri tespit edilmiştir. Literatür tarandığında 2008 yılında *Knight Online* oyunu bağımlılık yaptığı düşüncesiyle internet kafelerde yasaklanmış ve yasaklanmasına rağmen oyuncu kitlesinin arttığı gözlenmiştir (86). Bu sonuçlar ile dijital oyun bağımlılığı yasaklama ile çözülemeyeceği düşünülmüştür.

### 3. Tema: E-Spor Beklentileri

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin “E-spor Beklentileri” temasında 4 kategori oluşmuştur.

“Spor bilimleri öğrencisinin e-spor yapması?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “ironidir” ve “normaldir” cevapları verdikleri görüldü. Spor bilimleri fakültesinde okuyan ve bağımlı olan bu 30 öğrenciden 19’ unun “ironidir” cevabı vermesi beklenmeyen bir sonuç olmuştur. Bu cevapları doğrultusunda genel olarak dijital oyuna bağımlı oldukları fakat profesyonel olarak e-sporu branş olarak görmedikleri düşünülmüştür. İroni olarak gören öğrencilerin cevapları incelendiğinde genel olarak gelecekte sporun yetkin ve örnek kişileri olacak olan spor bilimleri öğrencilerinin dijital oyun oynamalarının normal olduğunu fakat masa başında, hareketsiz bir sporu branş edinmelerinin ironi olduğunu düşündükleri görülmüştür. Normal olarak gören öğrencilerin cevapları incelendiğinde spor bilimleri öğrencilerinin refleks, koordinasyon gibi özellikler bakımından e-spora daha yatkın olduğunu, kazanma hırsları ve rekabet duygularının daha yüksek olduğunu ve bundan dolayı aşama kaydetmek, kazanmak kendilerine daha fazla haz verdiğini düşündükleri görülmüştür.

Spor bilimleri öğrencileri için “E-spor spor mudur?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “hayır” ve “evet” cevapları verdikleri görüldü. Gelecekte sporun yetkin ve örnek kişileri olacak olan spor bilimleri öğrencilerinin bir çoğu e-sporu spor olarak görmediklerini söylemişlerdir. E-sporu spor olarak görmeyen öğrencilerin cevapları incelendiğinde sporun fiziksellik ve hareket gerektirdiğini, kişiye fiziksel ve zihinsel olarak olumlu etkilerinin olması gerektiğini söylemişlerdir. Ayrıca masa başında sadece fare ve klavye ile spor yapılamayacağını

söylemişlerdir. Bunların aksine e-sporu spor olarak gören öğrencilerin cevapları incelendiğinde e-sporu, sporun tanımına uyan, başarılı olmak için gelişim ve antrenman içeren ve ulusal-uluslararası müsabakaları olan rekabetçi bir platform olarak tanımlamışlardır. Fizikselliğin az olduğunu fakat bireye refleks, zekâ, el-göz ve beyin-kas koordinasyonu gibi olumlu etkilerinin olduğunu söylemişlerdir. E-sporun spor olup olmadığı konusunda Parry e-sporcuların tüm vücut kontrolü ve becerilerini kullanmakta başarısız olduklarını ve insan gelişimine katkısı bulunmadığını bu yüzden spor olarak görmediğini söylemiştir (87). Mustafaoğlu ise sporun özelliklerinin çoğunu içinde barındıran e-sporun spor olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır (88). Schütz e-sporcuların klavye ve fare kullanarak dakikada 400 hareket yapabildiklerini, üretilen kortizol miktarının bir yarış arabası sürücüsününkiyle neredeyse aynı seviyede olduğunu ve dakikada 160 ila 180 nabız vuruşu ile maraton koşucularına benzer nabız oranına sahip olduklarını söylemiştir (89). Genel olarak tartışmaların nedeninin fiziksellik üzerine olduğu görülmüştür. Her spor branşının olumlu-olumsuz yanları ve kendisine özgü özellikleri olduğu unutulmamalı, bazı spor branşlarında fiziksellik ön plandayken bazılarında bilişsellik ön planda olabilir. E-sporun spor olup olmadığı tartışmaları, gelecekte teknolojiyle beraber fizikselliğin eklenmesiyle daha kabullenebilir bir durumda olabilir.

Spor bilimleri öğrencileri “E-spor endüstrisinde yer almak ister mi?” kategorisinde 30 dijital oyun bağımlısı öğrencinin cevapları incelendi ve sırasıyla “hayır” ve “evet” cevapları verdikleri görüldü. “Hayır” cevabı veren öğrencilerin cevapları incelendiğinde genel olarak vakit geçirmek, eğlenmek için oynadıklarını ve hobi olarak gördüklerini söylemişlerdir. Ayrıca e-spor endüstrisinde yer alacak kadar yetenekli olmadıklarını ve yeterli boş vakitlerinin olmadıklarını ifade etmişlerdir. “Evet” cevabı veren öğrencilerin cevapları incelendiğinde genel olarak hem eğlenip hem para kazanmak istediklerini söylemişlerdir. Yayın yapmak, popüler olmak ve fikirlerini paylaşacağı bir kitleye sahip olmak istediklerini dile getirmişlerdir. Ayrıca bu endüstride yer almak için gerekli ekonomik durumdan şikâyetçi olmuşlardır.

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

### Sonuç

İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini incelemeyi amaçlayan nicel araştırma sonuçları aşağıda verilmiştir.

- Araştırmaya katılan **kadın** ( $\bar{x}=31.86$ ) ve **erkek** ( $\bar{x}=41.61$ ) öğrencilerin dijital oyuna karşı bağımlılıkları arasında anlamlı bir **fark olduğu** tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan **18-19 yaş** ( $\bar{x}=39.76$ ), **20-21 yaş** ( $\bar{x}=38.64$ ), **22-23 yaş** ( $\bar{x}=37.25$ ), **24-25 yaş** ( $\bar{x}=34.90$ ) ve **26 yaş ve üzeri** ( $\bar{x}=33.78$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir **fark olmadığı** tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan **beden eğitimi ve spor öğretmenliği** ( $\bar{x}=39.07$ ), **engellilerde beden eğitimi ve spor eğitimi** ( $\bar{x}=36.63$ ), **spor yöneticiliği** ( $\bar{x}=38.85$ ) ve **antrenörlük eğitimi** ( $\bar{x}=37.90$ ) öğrencilerinin dijital oyuna ilişkin bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir **fark olmadığı** tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan **1. Sınıf** ( $\bar{x}=39.02$ ), **2. Sınıf** ( $\bar{x}=38.25$ ), **3. Sınıf** ( $\bar{x}=36.30$ ) ve **4. Sınıf** ( $\bar{x}=38.79$ ) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir **fark olmadığı** tespit edilmiştir.
- İnternette **1-2 saat** ( $\bar{x}=33.40$ ), **3-4 saat** ( $\bar{x}=35.92$ ) ve **5 ve daha fazla saat** vakit geçiren öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir **fark olduğu** tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan 442 öğrenciden **335' i** ( $\bar{x}=41.83$ ) **dijital oyun oynarken 107' sinin** ( $\bar{x}=26.53$ ) **dijital oyun oynamadığı** görülmüştür.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin oynadıkları **MOBA** ( $\bar{x}=47.68$ ), **FPS** ( $\bar{x}=45.80$ ), **RTS** ( $\bar{x}=36.28$ ), **FIGHTER** ( $\bar{x}=39.33$ ), **SPORTS** ( $\bar{x}=36.60$ ) ve **MMORPG** ( $\bar{x}=52.50$ ) oyun türlerinin dijital oyuna karşı bağımlılıkları arasında anlamlı bir **fark olduğu** tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilen spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık durumlarını ve etkilerini incelemeyi amaçlayan nitel araştırma sonuçları aşağıda verilmiştir.

- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerin dijital oyuna en çok **“arkadaş aracılığıyla”** başladıkları tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerin en çok **“FPS”** oyun türünü oynadıkları tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrenciler dijital oyun seçerken en çok **“rekabet ortamı”** olmasına dikkat ettikleri tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerin en çok **“telefondan”** oyun oynadıkları tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerin her gün dijital oyun oynadıkları saatin birbirine yakın olduğu -okul döneminde cevap verildiği göz önüne alınarak- sırasıyla **“1-3 saat”**, **“7-9 saat”**, **“4-6 saat”**, **“10-12 saat”** ve **“13-15 saat”** dijital oyun oynadıkları tespit edilmiştir.
- Dijital oyunun, bağımlı bireylere en büyük etkisinin **“uyku engeli”** olduğu tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerin dijital oyun oynarken **“agresifleştikleri”** ve en çok **“başarısızlık sonucu”** agresifleştikleri tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerinin, dijital oyun oynarken **“sinkaflı kelimeler”** kullandığı ve en çok **“başarısızlık sonucu”** **“rakibe ve takım arkadaşlarına”** kullandıkları tespit edilmiştir.
- Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlısı öğrencilerinin dijital oyun oynarken **“telefon aramalarına bakmadıkları”** tespit edilmiştir.

## Öneriler

İncelemeler sonucunda;

- Boş vakitlerin değerlendirilmesi ve kullanımı hakkında seminerler verilmesi,
- Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin farklı üniversitelerde ve bölümlerde incelenmesi,
- Dijital oyunun uyku üzerine etkilerini ve altında yatan nedenlerini detaylı incelenmesi
- Kullanıcılara ve ebeveynlere dijital oyun ve e-spor hakkında bilgilendirici eğitimlerin verilmesi
- Dijital oyun bağımlılığı hakkında sorulara yanıt verecek bir merkez hattın kurulması
- Oyun yapımcılarının sinkaflı konuşmalar için daha katı ve kısıtlayıcı bir tutum sergilemesi
- E-spor oyuncularına yönelik duygu yönetimi ve öfke kontrolü eğitimleri verilmesi
- Dijital oyunun varlığı ve e-spor kabullenilmeli, e-spor da fizikselliği artırmanın yolları aranmalıdır,
- Oyun bağımlılığının önüne geçilmesi ve bilinçli spor bilimleri öğrencisi yetiştirilmesi için spor bilimleri fakültelerinde e-spor dersleri verilmesi önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

1. Demir E. *Spor Bilimlerine Giriş*, 1. Basım. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2015: 111.
2. Nigg BM. Sports science in the twenty-first century. *J Sports Sci* 1993, 11 (4): 343-7.
3. Yıldız E. İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Girişimcilik Düzeylerinin İncelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi, 2020.
4. Tel M, Yaman Ç, Altun M. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sportmenlik davranışları hakkındaki görüşleri. *UKSAD* 2017, 3 (2): 16–26.
5. Doğan E, Yılmaz Ak, Kabadayı M, Mayda Mh. Spor bilimleri öğrencileri ile farklı fakültelerde okuyan öğrencilerin sosyalleşme ve mutluluk düzeylerinin incelenmesi. *KAUSBED* 2018, (22): 403–11.
6. Eren E, Kusan M. Spor bilimleri fakültesi ve diğer fakülte öğrencilerinin karar verme stillerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *JSAR* 2020, 2 (1): 62–8.
7. Küçükçılıç S, Cihan H, Öncü E. Beden eğitimi öğretmen adaylarının bilişötesi öğrenme stratejileri, akademik öz-yeterlikleri ve öğretmenlik mesleğine yönelik tutumları. *SBD* 2015, 26 (3): 77–89.
8. Kocadağ M. Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *DASED* 2017, 1(2): 49-63.
9. Kabadayı OK. A'dan Z'ye E-Spor. ISBN: 978-605-245-498-5, Erişim adresi: A'dan Z'ye Espor – Orçun Kamil Kabadayı – Google Kitaplar Son Erişim Tarihi: 09 Nisan 2022.
10. Bayraktar C. Sosyal yapı özelliklerinin spora etkisi. *UEFAD* 2003, 17 (1): 19-36.
11. Ocak MH. Geleneksel Spor ve Espor Seyircilerinin İzleyici Profilleri ve Tercih Nedenlerinin Karşılaştırılması. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Bolu: Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, 2020.
12. International Esports Federation (IESF). Esports. <https://iesf.org/esports>. Son Erişim Tarihi: 26 Kasım 2021.

13. T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. Dijital Dünyada Rekabet, E-Spor Ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. 2017.
14. Ocak MA. *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, 1. Baskı. Ankara, Pegem Akademi Yayınevi, 2013: 264.
15. T.C. Sağlık Bakanlığı. Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu. 2018.
16. Frasca G. Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate. Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication and Culture. Master's thesis, Atlanta: Georgia Tech, 2001.
17. Yavuz E, Tarlakazan E. Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *ACUSBD* 2018, 4 (2): 151.
18. Kirriemuir J. Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Mag* 2002, 8 (2): 1-12.
19. Argan M, Özer A, Akın E. Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *SYBTD* 2006, 1 (2): 3.
20. Yönet E, Çalık F. Liselilerin Sportif Serbest Zaman İlgilenimi Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kaliteleri, 1. Baskı. Ankara, Atana Yayınları, 2020: 42.
21. Baranowski T, Bar-Or O, Blair S, Corbin C, Dowda M, Freedson P, Pate R, Plowman S, Sallis J, Saunders R, Seefeldt V, Siedentop D, Simons-Morton B, Spain C, Tappe M, Ward D. Guidelines for school and community programs to promote lifelong physical activity among young people. *MMWR Surveill Summ* 1997, 50 (6): 1-36.
22. Green K. *Understanding Physical Education*, Sage Publications, 2008: 3.
23. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 10 Ekim 2021.
24. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı. 2018.
25. Şinoforoğlu T. Türkiye'de beden eğitimi öğretmeni yetiştirme çabaları ve öncü kuruluşlar (1908-1930). *Spormetre* 2020 (18): 73-105.
26. Karaküçük S. *Beden Eğitimi Öğretmenin Eğitimi*, Ankara, Gazi Yayınları, 1989: 47-9.
27. Bilge N. *Türkiye'de Beden Eğitimi Öğretmeninin Yetiştirilmesi*, 1.Baskı. Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1989: 103-8.
28. Yükseköğretim Kurumları Teşkilatı Kanunu. T.C. Resmî Gazete, sayı: 18003, 30/3/1983.

29. Yükseköğretim Bilgi Yönetim Sistemi. <https://istatistik.yok.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 11 Ekim 2021.
30. Bateman C. Meet bertie the brain, the world's first arcade game, built in Toronto. <https://web.archive.org/web/20151222164300/http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/> Son Erişim Tarihi: 12 Ekim 2021.
31. Sezen Tİ, Sezen D. *Dijital Oyunların Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler*, Derin, 2011: 258.
32. Borowy M. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Faculty of Communication, Art, and Technology. Master's thesis, Burnaby: Simon Fraser University, 2012.
33. Gençlik ve Spor Bakanlığı. E-spor Raporu. 2018.
34. Coşkun E, Öztürk MC. Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *GİFDER*, 2016, 4 (2): 677-702.
35. Argan M, Akın E. 4. *Uluslararası Akdeniz Spor Bilimleri Kongresi*, Antalya, Akdeniz Üniversitesi Yayınevi, 2007: 64.
36. Kocadağ M. Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Bursa: Uludağ Üniversitesi, 2019.
37. International Esports Federation (IESF). Members. <https://iesf.org/about/members>. Son Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021.
38. Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED). Hakkımızda. <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda> Son Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021.
39. Griffiths MD, Davies MNO, Chappel D. Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology Behav* 2003, 6 (1): 81-91.
40. Kartal M. Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-Spor. Sağlık Bilimler Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı. Doktora Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi, 2020.
41. Akçayır G. Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi. İçinde: Ocak MA (editör). *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, 1. Baskı. Ankara, Pegem Akademi, 2013: 263-72.



42. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychol* 2009, 12 (1): 77-95.
43. Keskin B. Ortaokul Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasında İlişkinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Bursa: Uludağ Üniversitesi, 2019.
44. Çelik S. Karma Yöntem Araştırmaların Temel Özellikleri. İçinde: *Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş*, Sözbilir M, (çeviri editörü). *A Concise Introduction to Mixed Methods Research*, Creswell JW. 3. Baskı, Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2021: 1-9.
45. Saçlı Uzunöz F. Karma Desen. İçinde: Uzunöz A. (editör). *Bilimsel Araştırma Becerileri ve Araştırmada Güncel Desenler*. 1. Baskı, Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2021: 300.
46. Tabachnick BG, Fidell LS, Ullman JB. *Using multivariate statistics* 5<sup>th</sup> ed. Boston, Pearson, 2007: 481-98.
47. Stemler S. An overview of content analysis. *PARE* 2000, 7 (1): 17.
48. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. *Qual Res Psychol* 2006, 3 (2): 77-101.
49. Özen F, Arslan-Hendekçi E. Türkiye’de eğitim denetimi alanında 2005–2015 yılları arasında yayımlanan makale ve tezlerin betimsel analizi. *OPUS* 2016, 6 (11): 619-50.
50. Miles MB, Huberman AM. *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. 2nd ed. London, SAGE Publications, 1994.
51. Aktaş B, Bostancı Daştan N. Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi* 2021, 22 (2): 129-38.
52. Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜEFD* 2018, 15 (1): 1287-315.
53. Irmak AY. Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı. Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2014.

54. Arıkan G, Öztürk A. Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi (Güneydoğu Anadolu örneği). *SEDER* 2020, 4 (3): 157-68.
55. Demirel HG, Cicioğlu Hİ, Tekkurşun-Demir G. Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2019, 21 (3): 128-37.
56. Hazar K, Özpolat Z, Hazar Z. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Sportmetre* 2020, 18 (1): 225-34.
57. Koçoğlu D. Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi. *MJSS* 2019, 8 (2): 1815-30.
58. Bozkurt TM, Tamer K. Dijital oyun oynama motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *GAUNJSS* 2020, 5 (2): 105-20.
59. Güvendi B, Demir GT, Keskin B. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS* 2019, 11 (18): 1194-217.
60. Bilgin HC. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi, 2015.
61. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *ZGEFD* 2014, 23 (14): 419-35.
62. Bozkurt TM, Dursun M, Arı Ç. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences* 2019, 16 (4): 1217-27.
63. Pala FK, Erdem M. Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *KEFAD* 2011, 12 (2): 53-71.
64. Öncel M, Tekin A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İNUGSE* 2015, 2 (4): 7-17.
65. Çetin H, Adanaş E, Güler Ç. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Anadolu 1. Uluslararası Multidisipliner Çalışmalar Kongresi*, Diyarbakır, 28-29 Aralık 2018, 1112-7.

66. Uslu Ş. Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tez, İzmir: Ege Üniversitesi, 2019.
67. Hsu SH, Wen MH, Wu MC. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Comput Educ* 2009, 53 (3): 990-9.
68. Hussain Z, Griffiths MD, Baguley T. Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addict Res Theory* 2012, 20 (5): 359-71.
69. Sağlam M, Topsümer F. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *AKİL* 2019, (32): 485-504.
70. Karaman Yaşar S. Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun Ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, 2019.
71. Bağcı H, Albayrak-Özer E. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozuklarının incelenmesi. *JCER* 2021, 9 (17): 431-46.
72. Lemmens JS, Hendriks SJ. Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2016, 19 (4): 270-6.
73. Uluyol Ç, Demiralay R, Şahin S, Eryılmaz S. Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi üniversitesi örneği. *JITTE* 2014, 3 (2): 1-7.
74. Korkmaz O. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İNUEFD* 2019, 20 (3): 798-812.
75. Topal M, Aydın F. Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya üniversitesi örneği. *ERPA* 2018, 203-10.
76. Ceylaner S, Yanpar Yelken T. Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *BUEFAD* 2017, 6 (1): 346-64.
77. Dursun A, Eraslan Çapan B. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İNUEFD* 2018, 19 (2): 128-40.

78. Civan Kemiksiz R. Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatı: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri Ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2019.
79. Hazar Z, Tekkurşun Demir G, Namlı S, Türkeli A. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2017, 11 (3): 320-32.
80. Bal F, Okkay İ. Dijital oyunların çocuklarda uyku bozuklukları ile ilişkisinin incelenmesi. *HUSB* 2021, 3 (2): 147-49.
81. Higuchi S, Motohashi Y, Liu Y, Maeda A. Effects of playing a computer game using a bright display on presleep physiological variables, sleep latency, slow wave sleep and rem sleep. *J Sleep Res* 2005, 14 (3): 267-73.
82. Wallenius M, Rimpela A, Punamaki RL. Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: the roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *J Youth Adolesc* 2007, 36 (3): 325-36.
83. Demirtaş Madran HA, Ferligül Çakılcı E. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2014, 15 (2): 99-107.
84. Yiğit Açıkgöz F, Yalman A. Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *AKİL* 2018, (29): 163-80.
85. Şakar SB. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Kodlarının Yeniden Üretimi: League Of Legends Oyununun Dijital Etnografik Analizi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi, 2021.
86. Binark M, Sütçü Bayraktutan G. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2008.
87. Parry J. E-sports are not sports. *Sport Ethics Philos* 2019, 13 (1): 3-18.
88. Mustafaoğlu R. e-Spor, spor ve fiziksel aktivite. *USB* 2018, 2 (2): 84-96.
89. Schütz M. Science shows that eSports professionals are real athletes, <https://p.dw.com/p/1I4sT> Son Erişim Tarihi: 09 Mayıs 2022.

## EKLER

### EK-1. Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

no	Soru Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
2	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir.	1	2	3	4	5
3	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir.	1	2	3	4	5
4	Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.	1	2	3	4	5
5	Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem.	1	2	3	4	5
6	Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.	1	2	3	4	5
7	Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.	1	2	3	4	5
8	Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
9	Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz.	1	2	3	4	5
10	Dijital oyun oynamak için derslerimi aksattığım zamanlar olur.	1	2	3	4	5
11	Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
12	İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.	1	2	3	4	5
13	Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar.	1	2	3	4	5
14	Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissederim.	1	2	3	4	5
15	Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.	1	2	3	4	5
16	Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakırım.	1	2	3	4	5
17	Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.	1	2	3	4	5
18	Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.	1	2	3	4	5
19	Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.	1	2	3	4	5
20	Dijital oyun oynarken acıktığımı farkına varmam.	1	2	3	4	5
21	Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur.	1	2	3	4	5

## **EK-2. Dijital Oyun Bağımlılığı Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu**

1. Dijital Oyun Oynamaya Nasıl Başladın?
2. En çok hangi tür dijital oyun oynarsın?
3. Dijital oyun seçerken en çok neye dikkat edersin?
4. Hangi platformda dijital oyun oynamayı tercih ediyorsun?
5. Günlük kaç saat dijital oyun oynarsın?
6. Dijital oyun oynamanın sana en büyük günlük engeli nedir?
7. E-spor endüstrisi içerisinde yer almak ister misin?
8. Dijital oyun oynarken agresifleşir misin?
9. Dijital oyun oynarken sinkafli kelime kullanır mısın?
10. Dijital oyun oynarken telefonun çalarsa ne yaparsın?
11. Şu andan itibaren dijital oyun yasaklansa eksiklik hisseder misin?
12. E-spor spor mudur?
13. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor içerisinde olması normal midir? İroni midir?
14. Dijital oyun / e-spor hakkında tavsiye veya önerilerin nelerdir?

### EK-3. Bilgilendirilmiş Onam Formu

.../...../2020

**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN**  
**ETİK KURULU**  
**BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU**  
**BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUYUNUZ**

Sizi Doç.Dr. Mehmet GÜLLÜ ve Oğuzhan BOZKURT tarafından yürütülen “**Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Bir Karma Yöntem Araştırması**” başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkında sahipsiniz. 18 yaşının altındaki Katılımcı/Gönüllülerin, Velayet veya Vesayetindeki yasal temsilcilerine gerekli açıklamalar yapılarak bilgilendirildi, çalışma için gerekli İzin/Onam alındı. **Çalışmaya katılmanız, soruları yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam/onay verdiğiniz anlamına gelmektedir.** Size verilen formlardaki soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen **Araştırma amacı** ile kullanılacaktır. **İsminizi yazmayabilirsiniz/Kimlik bilgilerinizi açıklamak zorunda değilsiniz. İsminizi veya kimlik bilgilerinizi belirttiğiniz takdirde; Araştırma yayınlansa bile isminiz ve kimlik bilgileriniz kesinlikle gizli kalacak ve 3. bir şahısa verilmeyecektir.**

#### 1. Araştırmayla İlgili Bilgiler:

**Araştırmanın Amacı:** Bu çalışma ile Spor bilimleri fakültelerinde geleceğin spor yöneticisi, antrenörü ve beden eğitimi öğretmenlerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri

tespit edilecektir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinden dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin bağımlılık nedenleri nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ile derinlemesine analiz edilecektir.

## 2. Çalışmaya Katılım Onayı (Katılımcı/Gönüllü):

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkanı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım. Bana, çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak da anlatıldı.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullarda söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

### Katılımcının (Islak imzası ile)

Adı-Soyadı:

İmzası:

### Araştırmacının

Adı-Soyadı:

E-posta:

İmzası:



## **EK-4. Özgeçmiş**



## **EK-5. Etik Kurul Raporu**



## **EK-6. Kurum İzni**

