

Z Kuşağı Sporcu-Öğrencilerin E-Spor Katılım Motivasyonlarının Akademik Başarıları Üzerine Etkisi: Tanımlayıcı Araştırma

The Effect of Generation Z Athlete-Students' E-Sports Participation Motivations on Their Academic Achievement: A Descriptive Research

Yeliz ERATLI ŞİRİN^a, İbrahim ŞEKER^b, Berna CAN^b, Caner UZUNCA^b

^aÇukurova Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Adana, Türkiye

^bÇukurova Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Spor Yönetim Bilimleri ABD, Adana, Türkiye

Bu çalışma, "3. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar ve İnovasyon Kongresi" Online Kongre, 26-27 Ağustos 2022'de özet bildirisi olarak sunulmuştur.

ÖZET Amaç: Bu çalışmada, e-spor oyunlarını oynayan Z kuşağı sporcu-öğrencilerin e-spor katılım motivasyonlarının akademik başarıları üzerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. **Gereç ve Yöntemler:** Bu çalışma nicel araştırma modeline göre tasarlanmış olup, ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini; Adana ilinde bulunan genç e-spor oyuncuları oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise; Adana ilinden seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun (rastgele) örnekleme yöntemiyle seçilmiş 52 kadın 249 erkek olmak üzere toplam 301 e-spor oynayan sporcu öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Araştırmada kullanılacak olan anket formları araştırmacı tarafından çevrim içi anket yöntemiyle katılımcılara ulaştırılmıştır. İki bölümden oluşan bu formun birinci bölümünde katılımcıların demografik özelliklerini elde etmek için "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. İkinci bölümde ise katılımcıların e-spor katılım motivasyonlarını belirlemek amacıyla Kim ve Ross tarafından geliştirilen, Kılıcı tarafından Türkçeye uyarlanan "Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS programı aracılığıyla bilgisayar ortamında analiz edilmiştir. **Bulgular:** Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde, cinsiyet, akademik başarı, eğitim durumu ve e-spor oynanan haftalık saat değişkinlerinin e-spor oyunlarını oynayan sporcuların e-spor katılım motivasyonları üzerinde kısmen de olsa etkili olduğu söylenebilir. **Sonuç:** Katılımcıların büyük çoğunluğunu lise 2. sınıf olan, haftada ortalama 5 saatten az e-spor oynayan, erkek e-sporcu bireyler oluşturmaktadır. Ayrıca katılımcılar e-spor oynama konusunda ya aileleri tarafından desteklendikleri ya da serbest bıraktıkları görülmektedir.

ABSTRACT Objective: In this research, it is aimed to examine the motivation of Z generation athlete-students who play e-sports games to participate in e-sports and their academic achievements. **Material and Methods:** This study was designed according to the quantitative research model and the relational screening model was used. The universe of the research consists of young e-sports players located in Adana province. The sample of the research is; A total of 301 athletes playing e-sports, including 52 women and 249 men, who were selected by appropriate (random) sampling methods from non-selective sampling methods from the province of Adana students are forming. The survey was also used as a data collection tool in the research. The survey forms to be used in the research were delivered to the participants by the researcher using the online survey method. In the first part of this form, which consists of two parts, the "Personal Information Form" was used to obtain the demographic characteristics of the participants. In the second part, the "Digital Sports Games Motivation Scale", developed by Kim and Ross and adapted to Turkish by Kılıcı, was used to determine the participants' e-sports participation motivations. The data obtained in the research were analyzed in a computer environment through the SPSS program. **Results:** When the findings are evaluated, it can be said that gender, academic achievement, educational status and weekly time variables played e-sports are partially effective on the motivation of participation in e-sports of athletes playing e-sports games. **Conclusion:** The vast majority of the participants are high school 2. male e-athletes and participant who are in the classroom, who do e-sports for an average of less than 5 hours a week, who are forming individuals, are either supported by their families or released from playing e-sports.

Anahtar Kelimeler: Z kuşağı; spor; motivasyon; akademik başarı

Keywords: Generation Z; sports; motivation; academic success

Correspondence: Berna CAN

Çukurova Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Spor Yönetim Bilimleri ABD, Adana, Türkiye

E-mail: canbernaa@gmail.com



Peer review under responsibility of Türkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences.

Received: 10 Oct 2022

Received in revised form: 05 Jun 2023

Accepted: 10 Jul 2023

Available online: 18 Jul 2023

2146-8885 / Copyright © 2023 by Türkiye Klinikleri. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

2000 yılı ve sonrası doğan kişiler Z kuşağı olarak adlandırılmaktadır. Z kuşağında yer alan bireylerin teknoloji aracılığıyla bilgiye ulaşma imkân ve kapasitelerinin oldukça yüksek olduğu bilinmektedir. Z kuşağı bireyleri X ve Y kuşağında yer alan kişilere göre sosyal medyayı daha fazla kullanırlar ve aynı anda birçok işi yapabilmeye yeteneğine sahiptirler.¹ Günümüzde hızla gelişen teknoloji ortamında yetişen Z kuşağı bireylerinin sanal dünya konusunda da üst düzey bir bilgiye sahip olduğu görülmektedir. Teknoloji ortamına doğan, büyüyen ve sanal dünya konusunda bilgiye sahip olan kişilerin yeniliklere de açık olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla bu bireylerin geleneksel oyunlar yerine dijital oyun olarak adlandırılan e-spor oyunlarını tercih etme oranları da yüksek olmaktadır. Bu nedenle günümüzde dijital spor oyunu olarak adlandırılan e-spora olan ilgi ve önemin giderek arttığı söylenebilir.

Dijital spor oyunu olarak adlandırılan e-spor, dünyanın farklı kesimlerinden bireylerin internet aracılığıyla veya belirli zamanlarda düzenlenen uluslararası e-spor organizasyonlar aracılığıyla bir araya gelerek oyun oynadıkları bir platform olarak tanımlanmaktadır. E-spor oyunları bilgisayar, oyun konsolu veya çevrim içi oyun platformlarında bedensel ve zihinsel olarak rekabeti içermektedir.² Günümüzde de geniş bir kitle tarafından oynanan e-spor geleneksel sporda bulunan rekabet ve takımlar arasındaki mücadelenin çevrim içi video oyunları aracılığıyla gerçekleştirildiği yeni nesil spor branşıdır.³ Dolayısıyla tüm dünyada giderek artan bir oyuncu kitlesine sahip olan e-spora bireylerin katılım motivasyonlarının araştırılması da son derece önemlidir.

Motivasyon, bireyleri bir davranışa yönlendiren ve davranışın şekillenmesini sağlayan güç olarak tanımlanmaktadır.⁴ Motivasyon bireylerin bir davranış gerçekleştirmesinde etken rol oynamaktadır. Spor psikologlarına göre de motivasyonun üç temel özelliği bulunmaktadır. Bu özellikler; eyleme geçirme, eylemlerin devamlılığını sağlama ve eylem ya da davranışları olumlu yönde yönlendirmek olarak ele alınmaktadır.⁵ Ayrıca motivasyonun bireyleri harekete geçirmede içsel ve dışsal motivasyon kaynaklarının etkili olduğu da görülmektedir.⁶ İçsel motivasyonda bireylerin kendi his ve algıları ön plana çıkarken, dışsal motivasyonda bireylerin kendi benlikleri dışında

aile ya da sosyal çevrenin etkileri ön plana çıkmaktadır. Dolayısıyla e-spor oynayan katılımcıların onları e-spor oynamaya iten motivasyon kaynaklarının belirlenmesi son derece önemlidir.

Bu nedenle bu çalışmada e-spor oyunlarını oynayan sporcuların katılım motivasyonlarının ve akademik başarılarının incelenmesi amaçlanmıştır.

LİTERATÜR TARAMASI

Oyun, kendiliğinden bir amacı olmayan, mutluluk getiren ücretsiz bir aktivite olarak tanımlanır. Oyunlar; hareket ve fiziksel oyunlar, sosyal oyunlar, yapısal oyunlar, kurallı oyunlar gibi farklı kategorilere ayrılır. Oyun, hem her bakımdan birbirinden farklı hareket ve düşünce sistemleri hem de alışlagelmiş davranış kalıplarının aksine, başkalarının davranışlarına ve içinde bulunulan duruma göre inşa edilmiş düşünme ve hareket etme biçimleri olarak değerlendirilmektedir.⁷ Ayrıca oyunlar bir taraftan insanlara eğitim, sağlık, fiziksel aktivite, kendini gerçekleştirme, sosyal hazırlık, boş zaman ve eğlence açısından fırsatlar sunarken, diğer taraftan onları şiddete yönelmeye de sebep olmaktadır. Oyunlar aracılığıyla insanlar güçlü ve zayıf yönlerini anlayabilir ve gerçek kimliklerini keşfedebilirler.⁸ Teknolojik gelişme ile birlikte oyunlar yeni bir boyut kazanmış ve dijital ortama taşınmıştır. Bu dijital oyunlar video veya bilgisayar oyunları olarak da adlandırılır ve birbirinin yerine kullanılır. İnternet kullanımının ve yüksek hızlı geniş bant internet erişiminin artmasıyla birlikte oyuncular, dünyadaki diğer oyuncularla eş zamanlı olarak oyunlara/turnuvalara erişebilmekte ve video oyunları başka bir boyut kazanmaktadır.⁹ Bugün dijital oyunlar aracılığıyla hızla büyüyen bir endüstrisi sektörü olan “E-spor sektörü” öne çıkmaya başlamıştır. “Elektronik spor” veya “E-spor” terimi 90’ların sonlarına doğru ortaya çıkmıştır.¹⁰ E-spor etkinlikleri; rekabetçi video oyunları etrafında ve profesyonel veya amatör takımlar arasında çeşitli ligler ve yarışmalar tarafından düzenlenen, genellikle çeşitli ticari kuruluşlar tarafından desteklenen ve web teknolojileri aracılığıyla rekabetçi video oyunları etrafında yürütülen etkinliklerdir.¹¹ Wagner e-sporu, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak insanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştiren ve eğiten bir spor faaliyeti olarak açıklamaktadır.¹⁰ Argan ve

ark. ise e-sporu, dünyanın bir yerindeki insanların internet aracılığıyla dünyanın başka bir yerindeki insanlarla veya dünyanın farklı yerlerinden insanlarla buluşup oyun oynayabildiği hem fiziksel hem de zihinsel emek isteyen bir spor olarak tanımlamaktadır. Bu vesileyle de dünyanın her yerinden büyük elektronik spor organizasyonları ile tanışmak ve orada oyun oynamak mümkündür.¹² Bu rekabete dayalı e-spor faaliyetleri, tıpkı geleneksel sporlardaki gibi (futbol, basketbol, voleybol vb.) canlı bir izleyici kitlesi önünde olmakta ve ayrıca çevrim içi yayınlar aracılığıyla da izleyicilere ulaşmaktadır. E-spor karşılaşmaları, takımlar veya bireysel şeklinde en az iki rakibin birbirine karşı olması şeklinde gerçekleşir. Milyonlarca oyuncunun katıldığı e-spor müsabakalarına ev sahipliği yapan en popüler oyunlardan birkaçı ise; League of Legends (LoL), Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), DOTA2 ve Playerunknown's Battleground'dır (PUBG).¹³ Ancak takım düzeninde oynanan e-sporlar, tıpkı geleneksel spor branşlarındaki gibi sezonluk müsabakalar/turnuvalar tarzında oynanmaktadır.

E-spor, dijital video oyunları ile uygulanan; başarıya ulaşmak ve rakibe üstünlük sağlamak için zihinsel, psikolojik, duyuşsal, motor eylemleri gerekli kılan ve fizyolojik bir rekabet şekli olarak tanımlanabilir.

Dünya genelinde büyümesini büyük bir hızla devam ettiren ve kapsamlı organizasyonlara ev sahipliği yapan e-spor, her geçen gün daha fazla kitleye ulaşmakta ve bu kitleleri kendine çekmeyi sürdürmektedir. Bununla beraber e-spor karşılaşmalarının geniş bir kitesinin de olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin LoL oyununun üçüncü sezonunun turnuvaları ABD'de yapılıyor; Amerikan Futbol Şampiyonası, Ulusal Basketbol Ligi Finalleri ve Beyzbol Şampiyonası Serisinden (World Series) daha fazla izleyiciye sahip olduğu gösterilebilir.¹⁴ Çağımızda gençlerin ve çocukların teknolojiye daha fazla ilgi duyması ve dijital ortamlarda oyun oynamaya karşı yoğun bir ilgi duyması, gelecekte e-sporun daha çok ilgiyle karşılanacağını bir işareti olarak görülebilir. Güdülenme, e-sporlarda performansı etkileyen faktörlerden biridir. İngilizcede güdülenmenin karşılığı olan "motivasyon" kelimesi, Latince

eylemde bulunmak anlamına gelen "mot" temelinden kökünden gelmekte ve literatürde "içsel itici güçler yardımıyla belirli bir amaca doğru ilerleyen davranış" olarak psikoloji bilimine kabul edilmektedir.¹⁵ İnsanın psikolojik, fiziksel ve zihinsel güçlerini işin amaçlarına uygun olarak yönlendirme fikri bizi motivasyon olgusuna götürür. Berkman ve ark.na göre güdülenme, insanların önceden belirlenmiş bir hedefe varmak amacıyla kendi arzu ve istekleriyle hareket etmesidir.¹⁶ Bentley ise güdülenmeyi, istek ve arzu ile bir şey yaptığımız anda o işle ilgili olarak hissettiğimiz veya deneyimlediğimiz duygular şeklinde tanımlamıştır.¹⁷

Motivasyon ile ilgili tanımlamalara baktığımızda güdüleme teriminin üç ana unsuru olduğunu söyleyebiliriz. Bunlar:

- Bireyin içinde gizli olarak var olan ve kişiyi farklı bir şekilde hareket etmesine sebep olan güçler ve bu güçleri eyleme geçiren dış faktörler aracılığıyla hareketin başlatılması.

- Eylemlerin hedefine varması için yönlendirilmesi.

- Eylemin kişi tarafından belirlenen hedef doğrultusunda ilerletilmesidir.

- E-sporcuların spora katılım motivasyon faktörleri ise şu şekilde sıralanmaktadır. Bunlar:

Takıma Bağlılık Faktörü: E-spor oyunları oynayan kişilerin, destekledikleri takımın bu oyunlara katılmasından dolayı motivasyon şeklini açıklar.

Eğlence Faktörü: Bu durum, e-spor oyunları oynayan kişilerin bu oyunları oynayarak eğlenmek ve vakit geçirmekten zevk alma istekleri nedeniyle güdülenme seviyelerini belirtmektedir.

Sosyalleşme Faktörü: Bu durum, e-spor oyunlarının bu oyunları oynarken sosyal ilişkiler kurma istekleri sebebiyle motivasyon düzeylerini belirtmektedir.

Fantezi Faktörü: Bu durum, e-spor oyun oynayanların ve bu oyunları oynarken hayal ettikleri atletik davranışı sergileme istekleri sebebiyle motivasyon düzeylerini belirtmektedir.

Rekabet Faktörü: Bu, e-spor oyun oynayanların bu oyunları oynayarak kazanma güdülerinden kaynaklanan motivasyon seviyelerini açıklıyor.¹⁸

GEREÇ VE YÖNTEMLER

ARAŞTIRMA MODELİ

Bu bölümde araştırma modeline, evrenine ve örneklemine, veri toplama araçlarına, verilerin toplanmasına ve çözümlenmesine ilişkin bilgiler yer alacaktır.

ARAŞTIRMA GRUBU

Çalışma grubunun evreni; Adana'daki genç e-spor oyunculardır. Örneklem, tesadüfi olmayan örneklem yöntemlerinden biri olan uygun (rastgele) örneklem yöntemine göre gerçekleştirilmiştir. Uygun (rastgele) örneklem yöntemi; zaman, para ve iş gücü kısıtlamaları nedeniyle örneklem, hazır ve uygulanabilir birimlerden alınmıştır. Bu kapsamda, çalışmanın örneklemini 52 kadın ve 249 erkekten oluşan toplam 301 e-spor sporcusu oluşturmaktadır.

VERİ TOPLAMA ARACI

Verileri toplamadan önce Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Raporu için başvuru yapılmış ve etik kurul onayı alınmıştır (tarih: 7 Ocak 2022, no: 50). Çalışma, Helsinki Deklarasyonu prensiplerine uygun olarak yapılmış ve katılımcılara çalışmanın amacı hakkında bilgi verilerek onamları alınmıştır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak anket yöntemi kullanılmıştır. Katılımcılara anketler Google Form (Googleplex, ABD) aracılığıyla ulaştırılmış, katılımcıların akademik ortalamaları ve en son bitirmiş oldukları sınıfın not ortalamaları baz alınmıştır. Anketin birinci bölümünde "Kişisel Bilgi Formu", ikinci bölümünde ise "Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ)" kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Kişisel bilgi formunda cinsiyet, eğitim durumu, e-sporun ders başarısına etkisi, sınıf ortalaması, ailenin e-spora bakış açısı, haftada ortalama e-spor oynama süresi gibi değişkenler yer almaktadır.

DSOMÖ: Kim ve Ross tarafından bireylerin dijital spor oyunları motivasyonlarını belirlemek amacıyla geliştirilen "DSOMÖ" 5 boyutlu, 15 maddeli 5'li Likert tipindedir. Ölçeğin alt boyutları; "takıma bağlılık", "eğlence", "sosyalleşme", "fantezi" ve "rekabet" olarak tanımlanmıştır. Ölçeğinin Türkçeye

uyarlanması Kilci tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçek alt boyutlarından alınabilecek en düşük puan "3" en yüksek puan "15"tir. Bu çalışmada ise Cronbach alfa değeri ise 0,901 olarak bulunmuştur.^{9,19}

VERİLERİN ANALİZİ

Veriler toplandıktan sonra analizler SPSS 21 (IBM Corporation, ABD) programıyla yapılmıştır. Betimleyici istatistiklerle beraber; çarpıklık ve basıklık testleriyle verilerin normallik düzeylerine bakılmıştır, verilerin normallik düzeylerine bakılmış ve verilerin normal dağılım göstermemesi sonucu nonparametrik testler uygulanmıştır Hipotez testleri için ikili değişkenlere ilişkin farkları belirlemek için Mann-Whitney U, ikiden fazla değişkenler arasındaki farkları belirlemek amacıyla Kruskal-Wallis analizi yapılmıştır.

BULGULAR

Katılımcıların %17,3'ü (n=52) kadın, %82,7'si (n=249) erkektir. Katılımcıların %53,2'si (n=160) 15-16 yaşındadır, aktif olarak spor yapanlar katılımcıların %86,4'ünü (n=260), yapmayanlar ise %13,6'sını (n=41) oluşturmaktadır. Katılımcıların büyük çoğunluğunu %36,5 (n=110) ile lise 2 oluşturmaktadır. Katılımcıların %73,4'ü (n=221) e-sporun başarıya etkisinin olmadığı kanısındadır. Ailelerin %42,5'i (n=128) e-spor oynamaya karışmazken, %31,6'sı (n=95) oynamayı desteklemektedirler. Katılımcıların %49,8'i (n=150) 5 saatten az e-spor oynarken, %8,6'sı (n=16) 24 saatten fazla oynamaktadır.

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların cinsiyet değişkenine göre DSOMÖ'nün eğlence alt boyutunda anlamlı fark görülürken ($p<0,05$) diğer alt boyutlarda fark görülmemiştir ($p>0,05$).

Katılımcıların akademik başarı değişkenine göre DSOMÖ'nün takıma bağlılık ve eğlence alt boyutlarında anlamlı farklılık görülürken ($p<0,05$) diğer alt fark görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 2 incelendiğinde, katılımcıların sınıf ortalamalarına göre DSOMÖ'nün hiçbir alt boyutunda anlamlı fark görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 3 incelendiğinde, katılımcıların eğitim durumuna göre DSOMÖ'nün sosyalleşme ve fantezi alt boyutlarında anlamlı fark görülürken ($p<0,05$) diğer alt boyutlarda fark görülmemiştir ($p>0,05$).

TABLO 1: Katılımcıların cinsiyet ve akademik başarı değişkenine ilişkin Mann-Whitney U testi sonuçları.

		Cinsiyet					Akademik başarı			
		n	Sıra toplamı	U	p değeri		n	Sıra toplamı	U	p değeri
Takıma bağlılık	Kadın	52	7441,50	6063,500	0,47	Evet	80	10631,00	7391,000	0,02
	Erkek	249	38009,50			Hayır	221	34820,00		
Eğlence	Kadın	52	5981,00	4603,000	0,00	Evet	80	10797,50	7557,500	0,04
	Erkek	249	39470,00			Hayır	221	34653,50		
Sosyalleşme	Kadın	52	7005,00	5627,000	0,13	Evet	80	11421,50	8181,500	0,32
	Erkek	249	38446,00			Hayır	221	34029,50		
Fantezi	Kadın	52	7941,50	6384,500	0,87	Evet	80	11699,50	8459,000	0,56
	Erkek	249	37509,50			Hayır	221	33751,50		
Rekabet	Kadın	52	8046,50	6279,500	0,73	Evet	80	11488,50	8248,500	0,37
	Erkek	249	37404,50			Hayır	221	33962,50		

TABLO 2: Katılımcıların sınıf ortalaması değişkenine ilişkin Kruskal-Wallis testi sonuçları.

		Sınıf ortalaması	n	S.O	X ²	Sd	p değeri
Takıma bağlılık		50-60 puan	52	152,44	2,500	4	0,64
		61-70 puan	69	152,89			
		71-80 puan	80	143,30			
		81-90 puan	62	163,68			
		91-100 puan	38	141,12			
Eğlence		50-60 puan	52	140,17	2,550	4	0,63
		61-70 puan	69	152,57			
		71-80 puan	80	144,84			
		81-90 puan	62	161,31			
		91-100 puan	38	159,13			
Sosyalleşme		50-60 puan	52	159,20	1,160	4	0,88
		61-70 puan	69	145,51			
		71-80 puan	80	149,37			
		81-90 puan	62	155,99			
		91-100 puan	38	145,05			
Fantezi		50-60 puan	52	150,04	3,309	4	0,50
		61-70 puan	69	139,63			
		71-80 puan	80	154,33			
		81-90 puan	62	165,14			
		91-100 puan	38	142,88			
Rekabet		50-60 puan	52	164,31	3,354	4	0,50
		61-70 puan	69	145,49			
		71-80 puan	80	146,38			
		81-90 puan	62	160,19			
		91-100 puan	38	137,54			

DSOMÖ: Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği; S.O: Sıra ortalaması; Sd: Serbestlik derecesi.

Tablo 4 incelendiğinde, katılımcıların haftada kaç saat e-spor oynama değişkenine göre DSOMÖ'nün eğlence, fantezi ve rekabet alt boyutlarında anlamlı fark görülürken ($p < 0,05$) diğer alt boyutlarda fark görülmemiştir ($p > 0,05$).

Tablo 5 incelendiğinde, katılımcıların ailelerinin e-spor bakış açıları değişkenine göre DSOMÖ'nün hiçbir alt boyutlarda fark görülmemiştir ($p > 0,05$).

Tablo 6 incelendiğinde, e-spor katılım motivasyonunun akademik başarıyı yordamadığı görülmüştür.

TABLO 3: Katılımcıların eğitim durumu değişkenine ilişkin Kruskal-Wallis testi sonuçları.

		Eğitim durumu	n	S.O	X ²	Sd	p değeri	Anlamlı fark
DSOMÖ	Takıma bağlılık	1. Lise 1	43	158,41	2,558	3	0,46	
		2. Lise 2	110	157,95				
		3. Lise 3	84	147,99				
		4. Lise 4	64	138,02				
	Eğlence	1. Lise 1	43	132,42	3,497	3	0,32	
		2. Lise 2	110	153,66				
		3. Lise 3	84	148,05				
		4. Lise 4	64	162,78				
	Sosyalleşme	1. Lise 1	43	113,97	11,268	3	0,01	2*-1
		2. Lise 2	110	165,65				3*-1
		3. Lise 3	84	147,98				4*-1
		4. Lise 4	64	154,66				
	Fantezi	1. Lise 1	43	124,59	10,760	3	0,01	2*-1
		2. Lise 2	110	163,36				4*-1
		3. Lise 3	84	136,38				2*-3
		4. Lise 4	64	166,68				4*-3
Rekabet	1. Lise 1	43	129,66	4,533	3	0,20		
	2. Lise 2	110	157,45					
	3. Lise 3	84	145,50					
	4. Lise 4	64	161,61					

Anlamlı farkın olduğu gruplar * ile gösterilmiştir.

DSOMÖ: Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği; S.O: Sıra ortalaması; Sd: Serbestlik derecesi.

TABLO 4: Katılımcıların haftada kaç saat e-spor oynadıklarına ilişkin Kruskal-Wallis testi sonuçları.

		Haftalık saat	n	S.O	X ²	Sd	p değeri	Anlamlı fark
DSOMÖ	Takıma bağlılık	1. 5 saatten az	150	145,20	1,776	3	0,62	
		2. 5-14 saat	33	165,24				
		3. 15-24 saat	92	155,15				
		4. 24 saatten fazla	26	151,71				
	Eğlence	1. 5 saatten az	150	129,75	19,594	3	0,00	2*-1
		2. 5-14 saat	33	179,86				3*-1
		3. 15-24 saat	92	172,96				
		4. 24 saatten fazla	26	159,29				
	Sosyalleşme	1. 5 saatten az	150	139,18	6,461	3	0,09	
		2. 5-14 saat	33	168,58				
		3. 15-24 saat	92	164,60				
		4. 24 saatten fazla	26	148,73				
	Fantezi	1. 5 saatten az	150	132,73	13,424	3	0,0	2*-1
		2. 5-14 saat	33	168,59				3*-1
		3. 15-24 saat	92	170,47				
		4. 24 saatten fazla	26	165,21				
Rekabet	1. 5 saatten az	150	127,39	23,679	3	0,00	2*-1	
	2. 5-14 saat	33	187,33				3*-1	
	3. 15-24 saat	92	167,99				4*-1	
	4. 24 saatten fazla	26	181,12					

Anlamlı farkın olduğu gruplar * ile gösterilmiştir.

DSOMÖ: Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği; S.O: Sıra ortalaması; Sd: Serbestlik derecesi.

TABLO 5: Katılımcıların ailelerinin e-spora bakış açılarına ilişkin Kruskal-Wallis testi sonuçları.

		Ailelerin bakış açısı	n	S.O	X ²	Sd	p değeri
Takıma bağlılık	Destekliyor		95	154,80	4,683	2	0,09
	Karışmıyor		128	139,34			
	Desteklemiyor		78	165,50			
Eğlence	Destekliyor		95	161,82	2,472	2	0,29
	Karışmıyor		128	148,18			
	Desteklemiyor		78	142,46			
DSOMÖ Sosyalleşme	Destekliyor		95	152,61	0,678	2	0,71
	Karışmıyor		128	153,99			
	Desteklemiyor		78	144,13			
Fantezi	Destekliyor		95	163,09	3,337	2	0,18
	Karışmıyor		128	149,13			
	Desteklemiyor		78	139,33			
Rekabet	Destekliyor		95	166,23	4,370	2	0,11
	Karışmıyor		128	142,69			
	Desteklemiyor		78	146,09			

DSOMÖ: Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği; S.O: Sıra ortalaması; Sd: Serbestlik derecesi.

TABLO 6: DSOMÖ ve akademik başarı değişkenine ilişkin basit regresyon analizi sonuçları.

Değişken	Standartlaştırılmamış katsayılar		Standartlaştırılmış katsayılar		Anlamlılık düzeyi
	B	Standart hata	Beta	T	
(Sabit)	49,768	1,668		29,835	0,00
Ölçek toplam puan	-0,018	0,529	-0,002	-0,035	0,97
	R=0,002	R ² =0,00	F=-0,001	p=0,972	

DSOMÖ: Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği.

TARTIŞMA

Bu çalışma, e-spor oynayan sporcu öğrencilerin e-spora katılım motivasyonlarının akademik başarıları üzerine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Katılımcıların DSOMÖ'nün alt boyutlarından aldıkları ortalama puanlara göre; eğlence ve takıma bağlılık alt boyutlarından alınan puanlar daha yüksek çıkmıştır. Çalışmamıza paralel sonuçlara baktığımızda; oyuncuların e-spor motivasyonlarına yönelik çalışmalarda genellikle; eğlenme, kişisel becerileri geliştirme, takıma aidiyet, sosyal etkileşim üzerinde durulmuştur.^{20,21}

Araştırmaya katılanların cinsiyet değişkenine göre; DSOMÖ'nün eğlence alt boyutunda istatistiksel olarak erkek öğrencilerin lehine anlamlı fark varken diğer boyutlarda herhangi bir farklılık olmadığı görülmektedir. Bu sonucun nedeni olarak, cinsiyete göre karşılaştırıldığında e-spor oynayan katılımların

büyük bir çoğunluğunun erkek olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu durum bizim araştırmamızda da erkek katılımcıların kadın katılımcılardan daha fazla olmasının ve DSOMÖ'nün eğlence alt boyutunda istatistiksel olarak erkek öğrencilerin lehine anlamlı fark olmasının bir nedeni olarak değerlendirilebilir. Çalışmamıza paralel sonuçlara baktığımızda; Çınar, e-sporun eğlence ve keyif alma sürecinde anlamlı düzeyde etkili olduğunu belirlemiştir.²² Ayrıca erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla çevrim içi oyun oynamayı tercih ettikleri ve fiziksel oyun ya da spor yerine çevrim içi oyun oynarken daha fazla eğlendikleri de söylenebilir. Literatür incelendiğinde de birçok araştırmada erkeklerin kadınlara göre çevrim içi oyunlara daha fazla vakit ayırdıklarını destekleyen sonuçlar yer almaktadır.²³⁻²⁵

Katılımcıların akademik başarıları değişkenine göre; DSOMÖ'nün takıma bağlılık ve eğlence alt bo-

yutlarında e-spor oynayanların lehine istatistiksel olarak anlamlı fark olmasının nedeni, katılımcıların haftalık ortalama oyun sürelerinin az olması ve oyun sayesinde karşılıklı etkileşim içine girerek takımlar içerisinde belirli görevler alarak sorumluluk bilinci içerisinde hareket etmeleri ve böylece hoş zaman geçirip eğlenmeleri gösterilebilir. Çalışmamıza paralel çalışmalara baktığımızda; bazı çalışmalar sadece hafta sonu çevrim içi oyun oynamanın, lise öğrencilerinin akademik başarılarını artırdığını ve sosyal davranışları geliştirdiğini belirtmiştir.²⁶ Ayrıca bazı çalışmalar eğitim sistemi içerisinde e-spor için spesifik bir zaman dilimi ayrılması gerektiğini (her gün öğleden sonra) savunmuştur. Bu sayede, profesyonel e-sporcuların eğitim sistemi içerisinde kendilerini geliştirme imkânı bulabileceklerini belirtmiştir.^{27,28} Araştırmada birçok öğrenci-sporcu dijital oyunların akademik başarılarına etki etmediğine yönelik dönütler vermişlerdir. Fakat literatürde dijital oyunlara fazla zaman ayıran öğrencilerin-sporcuların derse zaman ayırma konusunda zorluk yaşadıkları ve bu durumun onların akademik başarılarını olumsuz etkilediğini destekleyen araştırmaların yer aldığı da göz ardı edilmemelidir.²⁹

Katılımcıların sınıf ortalamalarına göre; DSOMÖ'nün hiçbir alt boyutunda istatistiksel olarak fark olmadığı görülmektedir. Fakat aritmetik ortalamalar incelendiğinde takıma bağlılık, eğlence, fantezi ve rekabet alt boyutlarında en yüksek aritmetik ortalamasının sınıf ortalaması 81-90 puan arasında olduğu görülürken, sosyalleşme alt boyutunda en yüksek aritmetik ortalamasının sınıf ortalaması 50-60 puan arasında olduğu görülmektedir. Dolayısıyla e-spora katılım motivasyonu takıma bağlılık, eğlence, fantezi ve rekabet olan öğrencilerin e-sporu boş zamanları değerlendirmek için bir araç olarak gördükleri ve aynı zamanda akademik başarılarına zaman ayırdıkları görülürken, e-spora katılım motivasyonu sosyalleşme olan öğrencilerin çevrim içi ortamda daha aktif oldukları ve bu nedenle akademik başarılarını geri planda bıraktıkları söylenebilir. Baygül de e-spor katılımı, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatminini incelediği araştırmada haftalık e-spora katılım süresi ile katılımcıların genel not ortalamaları arasında fark olmadığını tespit etmiştir.³⁰ Fakat haftalık e-spora katılım

değişkenin de en yüksek aritmetik ortalamasının genel not ortalamasının altında olan katılımcıların olduğu görülmektedir. Dolayısıyla e-spor katılım ile akademik başarı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu ve e-spora ayrılan zamanın arttıkça akademik başarının düştüğü söylenebilir.

Katılımcıların eğitim durumuna göre; DSOMÖ'nün sosyalleşme ve fantezi alt boyutu puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı farka rastlanmıştır. Sınıf seviyesi arttıkça buna paralel katılımcıların birçok açıdan gelişimi, onları sosyalleştirdiği ve zihinsel becerilerini artırdığını söyleyebiliriz.

Katılımcıların haftalık oyun oynama sürelerine göre; DSOMÖ'nün eğlence, fantezi ve rekabet alt boyutlarında aldıkları ortalama puanlarda anlamlı farklar olduğu belirlenmiştir. Bu bulgulardan yola çıkarak, haftalık ortalama e-spor oynama süresi artınca katılımcıların daha çok eğlendiği, bilişsel yönden hayal güçlerinin arttığı ve bu durum sporcuların imgeleme yeteneklerinin gelişmesine katkıda bulunmasını sağlarken diğer bir taraftan da daha rekabetçi bir tutuma sahip olduklarını söyleyebiliriz. Çalışmamızın sonucunu destekleyen çalışmalara baktığımızda; oyun oynama süresinin artması ile motivasyon seviyesi arasında pozitif yönlü, anlamlı bir ilişki olduğu görülmüş.²² Araştırma bulgularına göre uzun süre dijital oyun oynama zihinsel ve psikolojik olarak rahatlama sağlıyor gibi görülse de aslında uzun süre dijital oyun oynamanın çocukların oyun bağımlılıklarını artırdığı, onları fiziksel aktivitelerden yoksun bıraktığı, sosyal çevresi ile bağların zayıflamasına neden olduğu ve bireylerin empati yeteneklerini azalttığı gibi birçok olumsuz özelliği de içinde barındırdığı unutulmamalıdır.³¹⁻³⁴

Katılımcıların ailelerinin bakış açısına göre; DSOMÖ'nün alt boyutlarda alınan ortalama puanlarda istatistiksel olarak anlamlı farka rastlanmamıştır. Katılımcıların büyük çoğunluğu ailelerinin oyun oynamalarına karışmadığını ifade etmiştir. Neden olarak ailelerin e-spor ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmadığı söylenebilir. Ailelerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarında %52,8'i ilgisiz, %36,1'i karşı ve %11,12'sinin de bilgisayar oyunu oynamalarını desteklediği sonucuna varması çalışmamızın bulgusunu desteklerken; çalışma sonucumuzun aksi yönde

sonuca ulaşan çalışmalara baktığımızda; cinsiyet bakımından erkek katılımcıların en çok çevrelerinden ve ailelerinden tepki gördüğünü, katılımcı bireylerin yaş ortalamaları azaldıkça, ortalama günlük oyun oynama süreleri ve arsız oyun oynama süreleri arttıkça lise ve ortaokul eğitim seviyesinde olan katılımcıların aileleri tarafından oyun hususunda kendilerini anlamadığını, çevrelerinden oyun oynamaları konusunda şikâyet edildiklerini ve oyundan dolayı aileleriyle sorun yaşama durumunun arttığını ortaya koyan çalışmalarda mevcuttur.³⁵ Ailelerin dijital oyun oynamaya karışmamaları lise çağındaki e-sporcuların kendilerini kontrol edebilme yeteneklerinin gelişmesi, sorumluluk alabilmeleri açısından olumlu görülebilirken diğer taraftan bu sporcuların kendini kontrol edemeyip çok uzun süre dijital oyun oynamaları bazı sorunlara yol açabilir. Bu açıdan baktığımızda ailelerin bu konuda eğitilmiş ve dolayısıyla çocuklar üzerinde kontrollü olmaları dijital oyun oynamayı çocuklarının lehine çevirebilir.

Regresyon analizine göre; e-spor katılım motivasyonunun akademik başarıyı yordamadığı görülmüştür. Dolayısıyla katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ile akademik başarıları arasında herhangi bir etki olmadığı görülmüştür.

SONUÇ

Sonuç olarak; katılımcıların büyük çoğunluğunu lise 2. sınıf olan haftada ortalama 5 saatten az e-spor oynayan, erkek e-sporcu bireyler oluşturmaktadır. Ayrıca katılımcılar e-spor oynama konusunda ya aileleri tarafından desteklenmekte ya da serbest bırakılmaktadırlar. Bununla beraber e-spor oynamanın katılımcıların ders başarılarını da olumsuz etkilemediği görülmektedir. Çalışmamızdan elde edilen bulgular sonucunda, cinsiyet, akademik başarı, eğitim durumu ve e-spor oynanan haftalık saat değişkinlerinin e-spor oyunlarını oynayan sporcuların e-spor katılım motivasyonları üzerinde kısmen de olsa etkili olduğu söylenebilir.

ÖNERİLER

■ Aileleri de e-spor oynayan çocuklarıyla beraber dijital spor eğitimine dâhil edecek çalışmaların yapılması aile ile çocuğun iletişimi, koordinasyonu ve bilgi alışverişi için faydalı olabilir.

■ Z kuşağının e-spora katılımının yüksek olduğu göz önüne alındığında, e-sporun bilişsel yeteneklerdeki etkinliğinden faydalanıp eğitim ortamında akademik başarıyı artırmak ve e-spor oynamayı verimli bir davranış hâline getirmek için Millî Eğitim Bakanlığı müfredatına buna yönelik geliştirici eğitimler ve dersleri eğlenceli hâle getirebilecek oyunlar eklenebilir.

■ Çalışmamızdan hareketle e-sporcuların nicel verileriyle beraber onların duygularını daha öznel olacak şekilde ortaya koyup çalışmamızı bir adım daha ileriye taşıyacak tarzda nitel ya da karma çalışmalar yapılabilir.

■ Aktif spor yapmanın fiziksel, fizyolojik, sosyal ve psikolojik faydalarından dolayı ve her e-spor oyuncusunun aktif spor yapma durumunun olmasından ötürü her e-spor oyuncusunu fiziksel olarak harekete geçirecek sanal gerçeklik teknolojilerine sahip ayakta hareketli bir şekilde oynanan dijital oyunların çoğaltılması, yaygınlaştırılması ve oynanmasını teşvik edecek turnuvaların düzenlenmesi önerilebilir.

Finansal Kaynak

Bu çalışma sırasında, yapılan araştırma konusu ile ilgili doğrudan bağlantısı bulunan herhangi bir ilaç firmasından, tıbbi alet, gereç ve malzeme sağlayan ve/veya üreten bir firma veya herhangi bir ticari firmadan, çalışmanın değerlendirme sürecinde, çalışma ile ilgili verilecek kararı olumsuz etkileyebilecek maddi ve/veya manevi herhangi bir destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması

Bu çalışma ile ilgili olarak yazarların ve/veya aile bireylerinin çıkar çatışması potansiyeli olabilecek bilimsel ve tıbbi komite üyeliği veya üyeleri ile ilişkisi, danışmanlık, bilirkişilik, herhangi bir firmada çalışma durumu, hissedarlık ve benzer durumları yoktur.

Yazar Katkıları

Fikir/Kavram: Yeliz Eratlı Şirin, İbrahim Şeker, Berna Can; **Tasarım:** Yeliz Eratlı Şirin, İbrahim Şeker; **Denetleme/Danışmanlık:** Yeliz Eratlı Şirin; **Veri Toplama ve/veya İşleme:** Caner Uzunca, Berna Can, İbrahim Şeker; **Analiz ve/veya Yorum:** Berna Can, İbrahim Şeker; **Kaynak Taraması:** İbrahim Şeker, Caner Uzunca; **Makalenin Yazımı:** Yeliz Eratlı Şirin, İbrahim Şeker, Berna Can, Caner Uzunca; **Eleştirel İnceleme:** Yeliz Eratlı Şirin, İbrahim Şeker, Berna Can, Caner Uzunca; **Kaynaklar ve Fon Sağlama:** Yeliz Eratlı Şirin, İbrahim Şeker, Berna Can.

KAYNAKLAR

1. Senbir H. Z Son İnsan mı? 1. Baskı. İstanbul: Okuyan Us Yayınları; 2004.
2. Köstelekoğlu C. E-spor nedir? Hukuk Gündemi, 2, 106-108.
3. Menteş Ç. Üniversite öğrencilerinin e-spor rekreasyon faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonlarının incelenmesi [Yüksek lisans tezi]. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi; 2021. [Erişim tarihi: 17.08.2022]. Erişim linki: [\[Link\]](#)
4. Roberts GC, Treasure DC, Conroy DE. Understanding the dynamics of motivation in sport and physical activity: an achievement goal interpretation. In: Tenenbaum G, Eklund RC, eds. Handbook of Sport Psychology. 1st ed. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons, Inc.; 2007. p.3-30. [\[Crossref\]](#)
5. Ural O. Futbolda takım performansına etki eden motivasyonel faktörlerin belirlenmesine yönelik bir uygulama (Gençlerbirliği Spor Kulübü örneği) [Yüksek lisans tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2008. [Erişim tarihi: 17.08.2022]. Erişim linki: [\[Link\]](#)
6. Öğülmüş S. Güdüleme (motivasyon) kuramları. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Eğitim Araştırma Uygulama Merkezi Yayınları. 2002:93-5.
7. Wood E. Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. 3rd ed. UK: SAGE Publications; 2013.
8. Honey M, Kanter DE. Design, make, play: growing the next generation of science innovators. Design, Make, Play. 1st ed. New York, NY: Routledge; 2013. p.1-6. [\[Crossref\]](#)
9. Kim Y, Ross SD. An exploration of motives in sport video gaming. International Journal of Sports Marketing and Sponsorship. 2006;8(1):28-40. [\[Crossref\]](#)
10. Wagner MG. On the scientific relevance of E-sports. In: Arabia HR, ed. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006; 2006 June 26-29; Las Vegas, Nevada, USA. CSREA Press; 2006. p.437-42. [\[Link\]](#)
11. Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? Internet Research. 2017;27(2):211-32. [\[Crossref\]](#)
12. Argan M, Özer A, Akın E. Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları [Electronic sport: attitudes and behaviors of cyber athletes in Turkey]. Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri. 2006;1(2):1-11. [\[Link\]](#)
13. Douglas CCD. Luck and skill in professional League of Legends (E-sports) [PhD thesis]. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology; 2018. [Erişim tarihi: 05.09.2022]. [\[Link\]](#)
14. Schwartz N. More people watch sports than watch the World Series or NBA Finals. Obtenido de ForThe Win from USA Today Sports: 2014. [Erişim tarihi: 14.12.2022]. [\[Link\]](#)
15. Keser A. Çalışma Yaşamında Motivasyon. 1. Baskı. Bursa: Alfa Aktüel Yayınları; 2006.
16. Berkman Ü, Can H, Yüksel Ö. Yönetim ve organizasyon. 2. baskı. Ankara: Nobel Yayınları, 2007.
17. Bentley T. Takımınızın yeteneklerini geliştirmede insanları motive etme. (Çev. Onur Yıldırım). Hayat Yayınları; 2006. p.33.
18. Tınaz P. Çalışma Yaşamından Örnek Olaylar. 1. Baskı. İstanbul: Beta Yayıncılık; 2005.
19. Kılıç AK. Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması [Scale of Digital Sports Games Motivation: Adaptation to Turkish, validity and reliability study]. International Journal of Sport Exercise and Training Sciences. 2019;6(1):6-18. [\[Link\]](#)
20. Lee D, Schoensted L. Comparison of E-sport and traditional sports consumption motives. ICHPER-SD Journal of Research. 2011;6(2):39-44. [\[Link\]](#)
21. Trepte S, Reinecke L, Juenchems K. The social side of gaming: how playing online computer games creates online and offline social support. Computers in Human Behavior. 2012;28(3):832-9. [\[Crossref\]](#)
22. Çınar Y. E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi [Yüksek lisans tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2020. [Erişim tarihi: 20.10.2022]. [\[Link\]](#)
23. Festl R, Scharrow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. Addiction. 2013;108(3):592-9. Erratum in: Addiction. 2013;108(3):656. [\[Crossref\]](#) [\[PubMed\]](#)
24. Mclean L, Griffiths MD. Female gamers' experience of online harassment and Social support in online gaming: a qualitative study. International Journal of Mental Health and Addiction. 2019;17(4):970-94. [\[Crossref\]](#)
25. Aydoğdu Karaaslan İ. Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz [Digital games and digital violence awareness: a comparative analysis made on parents and children]. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. 2015;8(369):806-18. [\[Crossref\]](#)
26. Dumrique JGC. Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines High School. 4th International Research Conference on Higher Education. 2017:1205-10. [\[Crossref\]](#)
27. Wimmer S, Denk N, Pfeiffer A, Fleischhacker M. On the use of e-sports in educational settings. how can e-sports serve to increase interest in traditional school subjects and improve the ability to use 21st century skills? 15th International Technology, Education and Development Conference. 2021:5782-8. [\[Crossref\]](#)
28. Hong HJE. Sports: the need for a structured support system for players. European Sport Management Quarterly. 2022:1-24. [\[Crossref\]](#)
29. Weis R, Cerankosky BC. Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: a randomized, controlled study. Psychol Sci. 2010;21(4):463-70. [\[Crossref\]](#) [\[PubMed\]](#)
30. Baygöl S. Spor yöneticiliği öğrencilerinde e-spor katılımı, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatmininin incelenmesi (Batı Akdeniz örneği) [Yüksek lisans tezi]. Antalya: Akdeniz Üniversitesi; 2021.
31. Güvendi B, Tekkurşun Demir G, Keskin B. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık [Digital game addiction and aggression in secondary school students]. OPUS International Journal of Society Researches. 2019;11(18):1194-217. [\[Crossref\]](#)
32. Hazar Z, Hazar M. Digital Game Addiction Scale for Children [Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği]. Journal of Human Sciences. 2017;14(1):203-16. [\[Crossref\]](#)
33. Koçak H, Köse Z. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği) [The survey on the habits of adolescents' playing computer game and the process of socialization (The case of Kütahya)]. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 2014:21-32. [\[Link\]](#)
34. Kars BG. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi [Yüksek lisans tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi; 2010. [Erişim tarihi: 20.09.2022]. Erişim linki: [\[Link\]](#)
35. Civan Kemiksiz R. Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: çevrimiçi oyuncuların E-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi [Yüksek lisans tezi] İstanbul: İstanbul Üniversitesi; 2019. [Erişim tarihi: 11.08.2022]. Erişim Linki: [\[Link\]](#)