

E-Sporcular, Motivasyonu ve Fiziksel Aktivite Üçgeninde Bir Çalışma

A Study on E-Sports, Motivation, and Physical Activity Triangle

Berzan ŞİMŞEK¹
Mesut GÜLEŞÇE²
Kemal SARGIN³
Alpaslan KARTAL⁴
Hayrettin GÜMÜŞDAĞ⁴

¹Yozgat Bozok Üniversitesi,
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden
Eğitimi ve Spor Bölümü, Yozgat,
Türkiye

²Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri
Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor
Bölümü, Ankara, Türkiye

³Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Beden
Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Van,
Türkiye

⁴Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor
Bilimleri Fakültesi, Yozgat, Türkiye

ÖZ

Günümüzde internet erişiminin ve ağının gelişimiyle teknolojik alanlarda da yaşanan hızlı değişimler ve gelişmeler birçok alanda olduğu gibi oyun dünyasını da etkilemeyi başarmış, yeni değişim ve gelişmelerin meydana gelmesine sebebiyet vermiştir. Her geçen gün artan dijital oyun oynayan oyuncu kitlesi ve seyirci kitlesiyle çok hızlı gelişim gösteren dijital oyunlar ve e-spor oyunları, mücadeleye dayalı videolu görsel oyunlar ile bilgisayar oyunlarının oynanması ve seyredilmesi, e-spor oyunları kavramının doğmasına sebebiyet vermiştir. Bu çalışma literatüre katkı sağlamak amacıyla yapılmıştır. Bu bağlamda araştırmada elektronik oyunlar oynayan oyuncuların, dijital oyun motivasyonunu ve fiziksel aktiviteye katılım düzeyini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın evrenini Van ve Batman illerinde e-spor oynayan bireyler oluşturmuştur. Araştırmaya 256 dijital oyunlar oynayan bireyler katılım sağlamıştır. Elde edilen dataların istatistik işlemleri SPSS 15.0 programıyla yapılmıştır. Gerçekleştirilen analiz sonucunda bulguların normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Cinsiyet, yaş, oyun başında geçen ortalama süre, e-spora ilgi düzeyi değişkenlerde hem fiziksel aktiviteye katılım hem de dijital oyun oynama motivasyonunda anlamlı farklılık tespit edilirken, fiziksel aktiviteye katılım düzeyinde ise eğitim durumları farklılık göstermektedir. Dijital oyun oynama motivasyonunda farklılaşma görülmemiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, motivasyon, fiziksel aktivite, çevrimiçi oyun

ABSTRACT

Today, with the development of internet access and network, rapid changes and developments in technological fields have managed to affect the game world as well as in many areas, causing new changes and developments to occur. With the increase in the number of players and viewers playing digital games, rapidly developing digital games and e-sports games, playing and watching computer games based on video games gave birth to the concept of e-sports. This study was conducted to contribute to the literature. In this context, it is aimed to examine the digital game motivation and the level of participation in physical activity of the players who play electronic games in the research. The universe of the research consisted of individuals playing e-sports in Van and Batman provinces. Two hundred fifty-six individuals playing digital games participated in the research. Statistical operations of the obtained data were done with the Statistical Package for Social Sciences 15.0 program. As a result of the analysis, it was determined that the findings did not show a normal distribution. While a significant difference was found in both participation in physical activity and motivation to play digital games in the variables of gender, age, average time spent at the game, and level of interest in e-sports, educational levels differ in the level of participation in physical activity. No differentiation was observed in the motivation to play digital games.

Keywords: Digital games, motivation, physical activity, online game

Giriş

Oyun oynamak bireyin en temel özelliklerinden birisidir. İnsanoğlunun varoluşu kadar eski olan oyun, canlıların olduğu her yerde vardır (Adanır ve ark., 2016). Dünyaya geldiğimiz an da hayatımıza giren ve bebeklik, çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinde de hayatımızda yer edinen oyun, hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Oyun, çocuğun/bireyin gelişimi açısından çok önemlidir. Çocuğun/bireyin gelişimini, beceriler kazanmasını ve becerilerini geliştirmesi açısından olmazsa olmazlardandır. Uzun yıllar

Geliş Tarihi/Received: 21.12.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 15.01.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 03.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Berzan ŞİMŞEK
E-mail: besyo.berzan.simsek@gmail.com

Cite this article as: Şimşek, B., Güleşçe, M., Sargin, K., Kartal, A., & Gümüşdağ, H. (2023). A study on e-sports, motivation, and physical activity triangle. *Research in Sport Education and Sciences*, 25(1), 7-13.



Copyright©Author(s) - Available online at
sportsciences-ataunipress.org

Content of this journal is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International License.

boyunca erişkin kişiler tarafından sadece bir eğlenmek amacı olarak ve boşa harcanan vakit olarak görüldüğü söylenmektedir. Fakat oyunlar aktif öğrenmedir (Aral, 2000; Tuğrul, 2013; Eriş ve ark., 2018). Günümüzde oyunlar artık saha, mekan, sokak vb. gibi yerlerden çok teknolojinin gelişimiyle sanal ortama taşınmıştır.

Günümüz bireyleri teknoloji çağının bir modülü olarak gelişip büyümektedir (Lauricella ve ark., 2014). Oyun; çocukların ve yetişkinlerin oynadığı, kurallı olan veya kurallı olmayan, bir amaca hizmet eden veya etmeyen, bireyin tüm becerilerini geliştirmesine yardımcı olan bir öğrenme ortamıdır (Baykoç Dönmez, 1992). Günümüzde çocuklar gerçek oyunlar ve sanal oyunların ikisini de oynarken, ergen ve yetişkin bireyler dijital oyunlar oynamaktadırlar. Oyuncaklara olan ilginin yerini de dijital oyunlar almıştır. Bu durum dijital oyunların artık hayatımızda yer edindiğini göstermektedir. Bireyler elektronik oyunları hem meslek olarak görmekte hem de boş vakitlerini geçirdiği etkinlik türü olarak görmektedirler (Griffiths, 2010).

E-sporcuların performanslarını etkileyen faktörlerden biri de motivasyondur. Elektronik oyunlar vasıtasıyla birçok özelliğimizi geliştirebiliriz. Video oyunlarının bilişsel stratejiler geliştirme, hızlı karar verme, iş birliğine teşvik etme, takım aidiyet duygusu edinme ve en önemlilerinden biri ise olumlu motivasyon etkilerinin olmasıdır (Gümüştadağ ve ark., 2021; Murphy, 2009). Bu dijital oyunlar iyi yönde kullanıldığında becerilerin gelişimine katkı sunduğu ve becerilerimizi daha aktif kullanabileceğimiz olumlu bir yaşam sürülebilir. Fakat elektronik oyunları bir bağımlı gibi kötü yönde kullanırsak, sonucunda yaşantımızı olumsuz etkileyebilir ve kötü sonuçlar doğurabilir (Tarhan & Nurmedov, 2013). Bu nedenle elektronik oyunlar faydalı olduğu kadar uzun süre oynamanın zararlı olabileceği de söylenebilir.

Elektronik oyun, bilgisayar başında oyunlar oynarken fazla zaman harcama, geçen sürenin farkında olamamak ve oyuna kapılıp, zaman kavramını kontrol edememek, gerçek hayatta değişim geçirip devamlı oyunlardaki müdahaleleri düşünmek gibi sorunlara sebep verdiğinden, elektronik oyunlar bağımlılığı adı altında kişiye olumsuz yönde yansımaktadır ve zararlı sonuçlar doğurabilmektedir (Ögel, 2012). Oyun, insan varoluşu kadar eski olmasına rağmen, videolu oyunlar 1960'ların sonlarından itibaren hayatımıza girmiştir (Avcı & Avşar, 2016). İlk olarak atari ile hayatımıza giren dijital oyunlar, günümüzde yerini çevrimiçi ve çevrimdışı oynanan elektronik oyunlara bırakmıştır. Elektronik oyunlar, hem internet erişimiyle hem de çevrimdışı olarak oynanabilmektedir. Elektronik oyunların oynaması için gerekli aletlerden bazıları şunlardır. Bilgisayar, telefon, tablet ve oyun konsolları kullanılarak oynanmaktadır. Kurallı olan veya kurallı olmayan, amaçlanan bir hedef doğrultusunda veya amaçları başarmak için gerçekleştirilen, çaba unsuru ve nicel bir sonuca dayalı, güzel vakit geçirme etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Çakır, 2019).

Günlerini bilgisayar başında geçiren e-sporcuların, zamanlarının çoğunu video oyunları oynamak ile harcarlar. Bu durum sağlık risklerini de beraberinde getirmektedir. Ergonomik olarak doğru şekilde sağlık risklerinden korunmak için e-sporcuların duruşlarına ve fiziksel hareketliliğe (Sargin & Güleşçe, 2022) dikkat etmeleri gerekmektedir. Performanslarını sürdürmek ve neden olunabilecek sağlık risklerine karşı egzersiz programı oluşturulmalı ve fiziksel aktivitelere katılım sağlanmalıdır (Gümüştadağ ve ark., 2021).

Dijital oyunlar oynayan bireylerin sedanter bir yaşam sürdürükleri için insan bedeni bu durumdan etkilenmekte ve insan vücudu ile

kas-iskelet sistemi üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Bu durum e-sporcuların motivasyonunu kötü yönde etkileyebilmektedir. E-sporcuların bu durumdan kötü etkilenmemeleri için fiziksel aktivitelere zaman ayırmaları önem arz etmektedir. Gerçekleştirilen bu çalışmanın amacı; e-sporcuların oyun oynama motivasyonu ve fiziksel aktivite katılım düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelemeyi amaçlamaktadır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma e-sporcuların motivasyon ve fiziksel aktivite düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden iki veya daha fazla değişken arasındaki farklılıkları bulmaya yarayan, verilerin değişim varlığının derecesini bulmaya yarayan (Karasar, 2015) ilişkisel tarama modeli tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Çalışmanın evreni 2021 yılında Van ve Batman illerinde bulunan e-sporculardan oluşan 256 e-sporcu gönüllü olarak katılmıştır. Çalışmanın örnekleminin belirlenmesinde seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yönteminden yararlanılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Ekonomik yönden avantajlı olması, uygulanabilirliği yüksek olması, geniş kitlelerden az bir süre içerisinde bilgiler alabilme fırsatı vermesi sebebiyle çalışmanın sürdürülmesi temel kaynak çalışmaları içerisinde bulunan anket veri toplama aracı tercihi baz alınmıştır. Araştırmanın veri toplama araçları Kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu (DOOMÖ), Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği (FAKMÖ)'dir.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmada katılımcıların cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi, günlük ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz? sorularıyla ilgili bilgi almak amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu (DOOMÖ)

“Ölçek 19 maddeden oluşmaktadır. DOOMÖ alt boyutları Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul, Oyun İsteğinde Belirsizlik olarak isimlendirilmiştir. Ölçekte yer alan ilk 5 maddenin “Başarı ve Canlanma,” 6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. maddenin “Merak ve Sosyal Kabul”, son 5 maddenin ise “Oyun İsteğinde Belirsizlik” üç faktör altında toplandığı belirlenmiştir. Oyun İsteğinde Belirsizlik faktörü olumsuz ifadelerden oluştuğu için ters puanlanmıştır. Ölçekte, “Hiç Katılmıyorum,” “Katılmıyorum,” “Kararsızım,” “Katılıyorum,” “Tamamen Katılıyorum” şeklinde puanlandırılan 5’li likert ölçeği kullanılmıştır. Başarı ve Canlanma: Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir. Merak ve Sosyal Kabul: Katılımcıların dijital oyun oynamasında ödül-kupa-zırh kazanma isteği, ses ve efektlerin çekiciliği gibi dışsal motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir. Oyun İsteğinde Belirsizlik: Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.”

Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği (FAKMÖ)

Tekkurşun ve Cicioğlu (2019) tarafından geliştirilen “Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Ölçeği (FAKMÖ)” kullanılmıştır. Ölçek 16 madde ve 3 alt boyuttan oluşmakta ve 5’li Likert tipinde puanlanmaktadır. Ölçek faktörler Bireysel Nedenler (6 madde), Çevresel Nedenler (6 madde) ve Nedensizlik (4 madde) şeklindedir.

Bireysel Nedenler, kişinin kendi isteği, arzusu ve keyif alacağını düşündüğü durumlar doğrultusunda harekete geçmesini sağlayan nedenler olarak ifade edilirken, Çevresel Nedenler kişinin çevresel faktörlerden etkilenmesi ile yapacağı aktiviteyi veya amacı gerçekleştirmek için harekete geçmesini sağlayan nedenler olarak belirtilmektedir. Bir diğer alt boyut olan Nedensizlik ise, kişinin yapacağı bir aktiviteyi neden yapacağına ya da sonucunda ne olacağına ilişkin belirsiz duygu hali şeklinde ifade edilmektedir (Tekkurşun ve Cicioğlu (2019). Ölçeğin bu araştırma kapsamında toplanan veriler üzerinde hesaplanan Cronbach Alpha iç tutarlık katsayıları ise Bireysel Nedenler için 0,84, Çevresel Nedenler için 0,72, Nedensizlik için 0,72'dir."

Verilerin Toplanması

Öncelikle verilerin toplanması için Araştırma Helsinki Bildirgesine göre gerçekleştirilmiş ve Van Yüzüncü Yıl Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurul Başkanlığı tarafından onaylanmıştır. (Protokol No: 2022/05 Karar tarihi: 23 Şubat 2022). Ölçme araçlarını içeren form katılımcılara verilmeden önce çalışma ile ilgili kısaca bilgi verilmiş ve katılımcıların gönüllü olarak çalışmaya katılmaları sağlanmıştır.

İstatistiksel Analiz

Veri toplama süreci sonunda elde edilen verilerin çözümlenmesinde öncelikle istatistiksel sayıtların test edilmesi için gereken ön analizlerin uygulanması, katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bulgular betimsel istatistik yöntemlerden (frekans, yüzde, ortalama, standart sapma) ve araştırmada ele alınan hipotezlerin sınanması için anlam çıkarıcı istatistiksel yöntemlerin kullanımından yararlanılmıştır. Katılımcıların dijital oyun oynama ve fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ortalamalarının demografik değişkenlere ilişkin farklarını göstermek amacıyla yapılan non-parametrik Manny Whitney U testi ve çoklu değişkenler için ise Kruskal Wallis H testi sonuçları yer almaktadır. Analizlerin tümü IBM SPSS Statistic 22.0 programı (IBM Statistical Package for the Social Sciences Corp., Armon NY, USA) kullanılarak yapıldı.

Bulgular

Tablo 1 incelendiğinde; DOOMÖ ve FAKMÖ ölçeklerinin güvenilirliğini test etmek amacıyla Cronbach Alpha güvenilirlik analizi yapılmış ve DOOMÖ $\alpha = ,86$ FAKMÖ ise $\alpha = ,80$ olarak bulunmuştur. Cronbach Alpha değerinin 0,70 ve yukarı değerinde olması bir ölçme aracının güvenilirliği için yeterli görülmektedir (Büyüköztürk, 2011).

Tablo 2 incelendiğinde; katılımcıların tanımlayıcı bazı özellikleri görülmektedir. Çalışmaya katılan bireylerin %33,9'u kadın %66,1'i ise erkektir. %25,3 18-21 yaş aralığında, %25,7 21-24 yaş aralığında, %17,1 24-27 yaş aralığında olup, eğitim düzeyinde ise %23,4 lise, %68 üniversite eğitim düzeyine sahiptir. Oyun oynama süresinde %26,8 0-1 saat, %25,7 1-2 saat, %22,2, 2-4 saat olduğu görülmüştür.

Tablo 3 incelendiğinde; katılım sağlayanların cinsiyetine göre DOOMÖ ve FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının Tablo 3'de görülmektedir. Oyun isteğinde belirsizlik ile merak ve sosyal kabul alt boyutunda anlamlı farklılaşma görülmemektedir ($p > ,05$).

Tablo 1.
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Güvenirlik Analizi

Ölçek	α
DOOMÖ	,86
FAKMÖ	,80

DOOMÖ=Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği; FAKMÖ=Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği

Tablo 2.
Tanımlayıcı Demografik Değişkenlere İlişkin Bulgular

Değişkenler		N	%
Cinsiyet	Erkek	170	66,1
	Kadın	86	33,9
Yaş	18-21	65	25,3
	21-24	66	25,7
	24-27	44	17,1
	28ve üzeri	81	31,5
	İlkokul	3	1,2
	Ortaokul	14	5,5
Eğitim Düzeyi	Lise	60	23,4
	Lisans	174	68,0
	Lisansüstü	5	2,0
	0-1 saat	69	26,8
Günlük Ortalama Kaç Saat Oyun Oynuyorsunuz?	1-2 saat	66	25,7
	2-4 saat	57	22,2
	4-6 saat	30	11,7
	6-8 saat	19	7,4
	8 saat ve üzeri	15	5,8

Başarı ve canlanma alt boyutunda ise anlamlı farklılaşma olduğu ve kadınların erkeklere göre daha fazla görüldüğü saptanmıştır ($p < ,05$). Cinsiyet değişkenine göre FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumları incelendiğinde bireysel nedenler alt boyutunda herhangi bir anlamlı fark olmadığı görülmüştür ($p > ,05$). Çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında anlamlı bir fark görülmüştür ($p < ,05$). Çevresel nedenler alt boyutunda erkeklerin anlamlılık düzeylerinin yüksek çıktığı görülmüştür. Nedensizlik boyutunda ise kadınların anlamlılık düzeyleri daha yüksek seviyededir.

Tablo 4 incelendiğinde; katılım sağlayanların yaşa göre DOOMÖ ve FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının incelendiğinde oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda anlamlı bir fark olduğu görülmemektedir ($p > ,05$). Başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ($p < ,05$). Başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında ise 24-27 yaş aralığındakilerin, bütün yaş gruplarından anlamlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür. FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumları incelendiğinde bireysel nedenler alt boyutunda anlamlı farklılaşma görülmediği saptanmıştır ($p > ,05$). Çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutlarında anlamlı farklılaşma görüldüğü

Tablo 3.
Katılımcıların Cinsiyetine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Alt Boyutlarına İlişkin Tutumlarının Mann-Whitney U Testi

Değişkenler	Cinsiyet	N	X	ss	U	p	
Başarı ve canlanma	Erkek	170	114,57	,897	4941,500	,000*	
	Kadın	86	156,04				
DOOMÖ	Merak ve sosyal kabul	Erkek	170	133,10	1,102	6528,500	,162
		Kadın	86	119,41			
	Oyun isteğinde belirsizlik	Erkek	170	127,56	,858	7150,000	,774
		Kadın	86	130,36			
Bireysel Nedenler	Erkek	170	128,76	,631	7266,500	,938	
	Kadın	86	127,99				
FAKMÖ	Çevresel nedenler	Erkek	170	140,61	,856	5251,000	,000*
		Kadın	86	104,56			
	Nedensizlik	Erkek	170	118,06	1,046	5535,000	,001*
		Kadın	86	149,14			

* $p < ,01$. DOOMÖ=Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği; FAKMÖ=Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği

Tablo 4.
Katılımcıların Yaşa Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Alt Boyutlarına İlişkin Tutumlarının Kruskal-Wallis Testi

Değişkenler	Yaş	N	X	SD	X ²	p
Başarı ve Canlanma	18-21	65	119,26	3	11,527	,009
	21-24	66	138,67			
	24-27	44	155,17			
Merak ve Sosyal Kabul	28 ve üzeri	81	113,14			
	18-21	65	150,72	3	73,673	,000*
	21-24	66	157,14			
DOOMÖ	24-27	44	159,72			
	28 ve üzeri	81	70,38			
	18-21	65	126,58	3	6,485	,090
Oyun İsteğinde Belirsizlik	21-24	66	136,02			
	24-27	44	146,58			
	28 ve üzeri	81	114,09			
Bireysel Nedenler	18-21	65	129,14	3	22,070	0,68
	21-24	66	158,11			
	24-27	44	133,50			
FAKMÖ	28 ve üzeri	81	101,15			
	18-21	65	150,56	3	60,315	,000*
	21-24	66	163,14			
Çevresel nedenler	24-27	44	138,39			
	28 ve üzeri	81	77,20			
	18-21	65	144,30	3	7,137	,000*
Nedensizlik	21-24	66	126,55			
	24-27	44	106,09			
	28 ve üzeri	81	129,59			

*p < ,05. DOOMÖ = Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği; FAKMÖ = Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği

ve çevresel nedenlerde 21–24 yaş, nedensizlik alt boyutunda ise 18–21 yaş aralığında olduğu görülmüştür.

Tablo 5 incelendiğinde; katılım sağlayanların eğitim durumlarına göre DOOMÖ ve FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi Sonucuna göre incelendiğinde başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($p > ,05$). Çevresel nedenler, oyun isteğinde belirsizlik, nedensizlik ve bireysel nedenler alt boyutlarında anlamlı farklılaşma saptanmıştır ($p < ,05$). Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda ilkökul, çevresel nedenler alt boyutunda lisansüstü, nedensizlik alt boyutu ve bireysel nedenler alt boyutunda ise lisans düzeyinin yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 6 incelendiğinde; katılımcıların Ortalama Saat Sürelerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği Alt Boyutlarına İlişkin Tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi Sonucu incelendiğinde merak ve sosyal kabul alt boyutta anlamlı farklılaşma görülmektedir ($p > ,05$). Başarı ve canlanma ile oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında ise anlamlı farklılaşma bulunmaktadır ($p < ,05$). Başarı ve canlanma alt boyutunda anlamlılık düzeyi en yüksek saat aralığı 4–6 saat iken oyun isteğinde belirsizlik alt boyutta ise 0–1 saattir.

Tartışma

Gerçekleştirilen bu çalışmada e-sporcuların bazı kişisel özelliklerinin oyun oynama motivasyonu ve fiziksel aktivite katılım düzeylerinin araştırılması amaçlanmıştır. Çalışmaya katılan e-sporcuların %33,9'u kadın %66,1'i ise erkektir. %25,3 18–21 aralığında, %25,7 21–24 aralığında, %17,1 24–27 yaş aralığındadır. Eğitim düzeyinde

Tablo 5.
Katılımcıların Eğitim Durumlarına Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği Katılım Alt Boyutlarına İlişkin Tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi

Değişkenler	Eğitim Durumları	N	X	SD	X ²	p
Bireysel Nedenler	İlkokul	3	127,67	4	24,066	,000*
	Ortaokul	14	63,04			
	Lise	60	106,19			
FAKMÖ	Lisans	174	142,50			
	Lisansüstü	5	92,70			
	İlkokul	3	110,67	4	12,172	,016
Çevresel nedenler	Ortaokul	14	73,68			
	Lise	60	118,76			
	Lisans	174	135,33			
Nedensizlik	Lisansüstü	5	171,90			
	İlkokul	3	91,50	4	41,103	,000*
	Ortaokul	14	118,29			
Başarı ve Canlanma	Lise	60	83,07			
	Lisans	174	147,80			
	Lisansüstü	5	53,00			
DOOMÖ	İlkokul	3	160,50	4	8,449	,076
	Ortaokul	14	138,71			
	Lise	60	106,02			
Merak ve Sosyal Kabul	Lisans	174	133,87			
	Lisansüstü	5	163,50			
	İlkokul	3	109,00			
Oyun isteğinde Belirsizlik	Ortaokul	14	107,36	4	6,736	,150
	Lise	60	113,88			
	Lisans	174	134,24			
DOOMÖ	Lisansüstü	5	175,10			
	İlkokul	3	173,33			
	Ortaokul	14	104,14	4	11,448	,022
Oyun isteğinde Belirsizlik	Lise	60	105,25			
	Lisans	174	137,04			
	Lisansüstü	5	151,50			

*p < ,05. DOOMÖ = Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği; FAKMÖ = Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyon Ölçeği

ise %23,4 lise, %68 üniversite eğitim düzeyine sahiptir. Oyun oynama süresinde %26,8 0–1 saat, %25,7 1–2 saat, %22,2, 2–4 saat olduğu görülmektedir. Sporcuların e-sporla ilgilenme yılları ise 1 yıldan az %23,7 ve 5–7 yıl ise %37 olduğu görülmüştür.

Katılımcıların cinsiyetine göre DOOMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının oyun isteğinde belirsizlik ile merak ve sosyal kabul alt boyutunda anlamlı farklılaşma görülmemektedir. Başarı ve canlanma alt boyutta ise anlamlı farklılaşma olduğu ve kadınların erkeklere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Kadın e-sporcuların erkeklere nazaran e-spor oyunlarındaki hareketleri daha çok düşünerek, zihinlerinde canlandırarak daha fazla başarı elde ettikleri söylenebilir. Alan yazında çeşitli katılımcıların e-sporcuların oyun oynama motivasyonu ve fiziksel aktivite katılım düzeylerinin incelendiği çalışmalarda farklı sonuçların olduğu görülmektedir.

Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından yapılan “DOOMÖ ile beden kitle indeksi ilişkisi” düzeylerinin incelendiği bu çalışmada bireylerin elektronik oyun oynama motivasyonunun cinsiyete göre erkek katılımcıların yararına anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Erkek katılımcıların merak ve sosyal kabul düzeyleri ile başarı ve canlanma düzeyleri, kadın katılımcılardan daha fazla görüldüğü tespit edilmiştir. Gentile (2009) araştırmasında yapmış

Tablo 6.
Katılımcıların Ortalama Saat Sürelerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği
Alt Boyutlarına İlişkin Tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi

Değişkenler	Ortalama Saat Süresi	N	X	SD	X ²	p
Başarı ve Canlanma	0-1saat	69	96,58	5	18,557	,002*
	1-2 saat	66	140,25			
	2-4 saat	57	141,21			
	4-6 saat	30	147,17			
	6-8 saat	19	127,03			
	8 saat ve üzeri	15	139,87			
	0-1 saat	69	137,79	5	10,926	,053
	1-2 saat	66	125,99			
DOOMÖ Merak ve Sosyal Kabul	2-4 saat	57	110,32			
	4-6 saat	30	136,53			
	6-8 saat	19	111,68			
	8 saat ve üzeri	15	171,10			
	0-1 saat	69	147,12		18,313	,003*
	1-2 saat	66	140,08	5		
	2-4 saat	57	98,77			
	4-6 saat	30	128,00			
DOOMÖ Oyun İsteğinde Belirsizlik	6-8 saat	19	101,26			

*p < .05. DOOMÖ = Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

olduğu erkeklerin kadınlara oranla daha çok bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar oynadıkları sonucu elde edilmiştir. Griffiths ve Davies (2005) tarafından yapılan araştırmada erkek bireylerin, kadın bireylere göre daha çok elektronik oyun oynamaya teşvik edildiği, erkek bireylerin elektronik oyun kabiliyetlerinin daha yüksek ve daha başarılı olduğunu, erkek bireyleri bir diğer oyun müsabakasına daha çok motive ettiğini belirtmiştir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklememektedir.

Katılımcıların cinsiyetine göre FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumları incelendiğinde bireysel nedenler alt boyutunda herhangi bir anlamlı fark olmadığı görülmüştür. Çevresel nedenler alt boyutunda anlamlı bir fark görülmüştür. Erkeklerin anlamlılık düzeylerinin yüksek çıktığı görülmüştür. Nedensizlik boyutunda ise kadınların anlamlılık düzeyleri daha yüksek çıkmış olup cinsiyetler arasında anlamlılık görülmüştür. Erkekler istedikleri egzersiz alanlarda kadınlara nazaran daha rahat şekilde spor yapabilmektedirler. Bunun nedeni olarak kadınların spor salonları, güvenli park alanları ve daha güvenli spor alanları gibi egzersiz aktivitelerini yapabilecekleri yerleri tercih ettikleri söylenebilir.

Aktaş ve ark. (2016) tarafından yapılan çalışmada fiziksel aktivite düzeyi ile cinsiyet değişkenine göre fiziksel aktivite düzeyi yeterli olanlar ile olmayanlar olarak ele alınmıştır. Fiziksel aktivite düzeyi kadın katılımcılarda, erkek katılımcılara göre 2,27 kat yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çalışmanın bir diğer bulgusunda ise erkek katılımcıların %22,2'si yeterli düzeyde fiziksel aktiviteye sahipken, bu verinin kadın katılımcılarda %7,8'e kadar azalma görüldüğü ve bu oranın istatistiksel olarak da anlamlı farklılaşma olduğu saptanmıştır. İş hayatı yoğunluğundan veya ev hanımı ise ev işlerini yetiştirmekten, güvenliği iyi olan alanlara erişimi olmadığından ve kendilerine boş zaman yaratamadıklarından dolayı çok fazla e-spor oyunları oynamada ve fiziksel aktivitelere katılma durumunda belirsizlik yaşayabileceği düşünülmektedir. Bloemhoeff (2010) öğrenciler üzerinde yaptığı çalışmada erkeklerin fiziksel

aktivite düzeylerinin kadınlara göre daha fazla görüldüğü tespit edilmiştir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklemektedir.

Bulgu ve ark. (2007) tarafından yapılan çalışmada kadınlar lokalleri ve spor merkezlerinde çalışmaya katılım sağlayan kadınların yüksek bir kısmı, kendilerini tanımlama fırsatı elde ettikleri, "bağımsızlık" alanları olarak gördükleri bu yerlerde, geleneksel ilişkilerden sıyrılmaya ve bu durumun dışına çıkabilme girişiminde bulduklarını göstermektedir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulguları ile benzerlik göstermemektedir.

Katılımcıların yaş değişkeninin DOOMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının incelendiğinde oyun isteğinde belirsizlik ile başarı ve canlanma alt boyutlarında anlamlı farklılaşma görülmemektedir. Merak ve sosyal kabul alt boyutunda ise anlamlı bir fark olduğu ve 24-27 yaş aralığının bütün yaş gruplarından anlamlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür. Katılımcıların yaşları ilerledikçe dışsal etkenlerden daha çok etkilendiği söylenebilir. E-sporcuların yaşları ilerledikçe daha çok iş hayatını, sosyal yaşantısını ve normal yaşamını idame ettirmek için çok fazla e-spor oyunlarına zaman ayıramadığı, bu nedenle e-spor oyunlarına merak ve ilgisinde azalma olabileceği düşünülmektedir. Alan yazında e-sporcuların oyun oynama motivasyonu ve fiziksel aktivite katılım düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçların olduğu görülmektedir.

Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından yapılan çalışmada beden kitle indeksi ile dijital oyun oynama motivasyonu ilişkisi düzeylerinin incelendiği bu araştırmada bireylerin elektronik oyun oynama motivasyonunun yaş kriterlerine göre incelenmesi ile merak ve sosyal kabul alt boyutta olumlu yön de anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Kemiksiz (2019) tarafından yapılan bir çalışma bulgusuna göre 35 yaş ve üzerinde katılım sağlayan bireylerin e-sporu kariyer yapma ve ekonomik getiri sağlama aracı olarak görme noktasında daha az istekli oldukları görülmüştür. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklemektedir.

Katılımcıların yaşa göre FAKMÖ incelendiğinde bireysel nedenler alt boyutunda anlamlılık bir fark olmadığı görülmüştür. Çevresel nedenler ve nedensizlik alt boyutunda anlamlı fark görüldüğü ve çevresel nedenlerde 21-24 yaş aralığında, nedensizlik alt boyutunda ise 18-21 yaş aralığında olduğu görülmüştür. 21-24 yaş aralığındaki katılımcıların tesis yetersizliği, spor yapılacak alanların güvenilir olmayışı, rahat spor yapabileceği ve iyi spor tesislerin mesafelerinin uzak olması fiziksel aktiviteye katılımlarını kısıtladığı düşünülebilir. 18-21 yaş aralığındaki katılımcıların ise üniversite sınavlarına hazırlanma, derslerde başarılı olma gibi kaygılarından spor aktivitelerine katılımda belirsizlik yaşadıkları söylenebilir.

Anderssen ve Wold (1992) tarafından yaşam boyu fiziksel aktiviteye katılım araştırması yaptıkları çalışmada katılımcıların fiziksel aktiviteye katılım yüzdeleri bilhassa yaş ile alakalı olarak azalma tespit edilmiştir. Yaşa bağlı olarak bu azalmanın en önemli olarak bilindiği yaş grupları ise ergenlik dönemleri, liseden sonraki süreç ve üniversite zamanlarıdır. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklemektedir.

Erdoğan ve ark. (2011) tarafından yapılan çalışmada iş yerlerinde hareket yapmadan, durağan şekilde çalışan kişilerin fiziksel aktivite seviyelerinin yaşlarından bağımsız şekilde benzerlik gösterdiği tespit edildi. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklemektedir.

Katılımcıların eğitim durumlarına göre DOOMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi Sonucu incelendiğinde bütün alt boyutlarda anlamlı bir fark olmadığı bulgusuna rastlanmıştır.

Demirel ve ark. (2019) tarafından yapılan çalışmada akademik başarı ve dijital oyun oynama motivasyonu aralarında anlamlı farklılık görülmemektedir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklemektedir.

Çınar (2020) tarafından yapılan çalışmada eğitim düzeyi incelemesine göre DOOMÖ alt boyutlarında tamamında istatistiksel anlamlı farklılaşma görülmemektedir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımızla örtüşmemektedir.

Katılımcıların eğitim durumlarına göre FAKMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi incelendiğinde çevresel nedenler alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Nedensizlik ve bireysel nedenler alt boyutlarında anlamlı fark olduğu saptanmıştır. Nedensizlik alt boyutunda ve bireysel nedenler alt boyutunda lisans düzeyinin yüksek olduğu görülmektedir. Lisans öğrencilerinin derslerde başarılı olmak, ders notlarını yüksek tutmak ve sınavlara hazırlanma sürecinden kaynaklı olduğu söylenebilir. Lisans mezunları ise sorumluluklarını yerine getirme, hayatını idame etme ve iş hayatına atılma sebeplerinden dolayı fiziksel aktivitelere pek zaman ayıramadığı düşünülmektedir.

Öztürk (2005) tarafından üniversite öğrencilerine yapılan çalışmada fiziksel aktivite düzeylerinin araştırıldığı, öğrencilerin %15'inin aktif, %67'sinin minimal aktif, %18'inin ise fazla etkin oldukları tespit edilmiştir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımız ile örtüşmektedir.

Yıldırım (2019) tarafından üniversite okuyan öğrenciler ile yapılan bir araştırmada üniversite okuyan öğrencilerin fiziksel aktivitelere katılımlarının yüksek düzeyde olduğu, üniversite öğrencilerinin aktiviteler esnasında çok mutlu oldukları, eğlendikleri, sporu ve spor yapmayı sevdiğileri sonucuna varılmıştır.

Katılımcıların ortalama saat sürelerinin DOOMÖ alt boyutlarına ilişkin tutumlarının Kruskal-Wallis H Testi Sonucu incelendiğinde merak ve sosyal kabul alt boyutunda anlamlı farklılaşma görülmemektedir. Oyun isteğinde belirsizlik, başarı ve canlanma alt boyutunda ise anlamlı farklılaşma olduğu görülmektedir. E-spor oyunları oynayan bireylerin kariyer yapma, başarılı olma durumları ile ilgili belirsizlikleri olabilir. Başarılı olmak adına e-sporcuların günlük elektronik oyunlar oynama süreleri yükseldikçe başarı ve canlanma, oyun isteğinde belirsizliğe ilişkin motivasyonlarının da artacağı söylenebilir. Günlük e-spor oyunlarını oynama süresi fazla olan katılımcıların motivasyonlarının e-spor oyuncusu olmak, fenomen olmak ve kariyer edinmek gibi faktörler olduğu da söylenebilir. Alan yazında çeşitli katılımcıların oyun oynama motivasyonu ve fiziksel aktivite katılım düzeylerinin incelendiği çalışmalarda benzer sonuçların olduğu görülmektedir.

Çınar (2020) tarafından yapılan çalışmada katılımcıların elektronik oyun oynama motivasyonu düzeyleri incelendiğinde günlük elektronik oyunlar oynama süresi değişkenine göre alt boyutların hepsinde olumlu olarak düşük seviyede istatistiksel anlamlı farklılaşma olduğu saptanmıştır. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımız ile örtüşmektedir.

Fuster ve ark. (2013) tarafından yapılan çalışmada oyun için ayrılan süre ile motivasyon arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sun (2017) tarafından yapılan çalışmada oyun için ayrılan süre ile motivasyon arasında anlamlı bir farklılık olmadığı

görülmektedir. Literatür taramasında ulaşılan bu sonuçlar çalışma bulgularımız ile örtüşmemektedir.

Sonuç ve Öneriler

- Okullarda beden eğitimi dersinde beden eğitimi öğretmenlerinin fiziksel aktiviteler hakkında bilgilerin daha fazla verilmesi.
- Yaşanılan bölgenin yetkilileriyle beraber bireyleri fiziksel aktivitelere teşvik edici etkinlikler düzenlenebilir.
- Bireylerin fiziksel aktivite farkındalık düzeylerini artırmak için sempozyumlar düzenlenebilir.
- Haftada en az 3 defa 30/45dk aralığında fiziksel egzersizler yapılmalıdır.
- Üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ve ya Spor Bilimleri Fakültelerindeki öğrenim gören öğrencileri e-spor alanında bilgilendirmek ve geliştirmekte olan bu alana yönlendirmenin faydalı olacağı düşünülmektedir.
- E-spor hem eğlence aracı olarak boş zamanların değerlendirilmesi hem de bir meslek olarak görülmektedir. Bu alanda hem kariyer yapmayı planlayan hem de boş zamanlarını değerlendirmeyi düşünen kişilerin motivasyonlarını da yükseltmek adına e-spor hakkında bilgilendirmeler yapılmalı ve e-spor ve motivasyon hakkında yapılan sempozyum, kongre, konferans vb. gibi çalışmaların takip edilmesi kişilere fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi'nden (Tarih: 23 Şubat 2022, Sayı: 2022/05) alınmıştır.

Hasta Onamı: Yazılı onam bu çalışmaya katılan katılımcılardan alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir – B.Ş, M.G; Tasarım – M.G, B.Ş; Denetleme – K.S, A.K, H.G; Kaynaklar – M.G, B.Ş; Malzemeler – B.Ş, M.G; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi – B.Ş, M.G; Analiz ve/veya Yorum – M.G, B.Ş; Literatür Taraması – B.Ş, M.G; Yazıyı Yazan – M.G, B.Ş; Eleştirel İnceleme – K.S, A.K, H.G;

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was received for this study from the ethics committee of Van Yüzüncü Yıl University (Date: February, 2022, Number: 2022/05).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from all participants who participated in this study.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept – B.Ş, M.G; Design – M.G, B.Ş; Supervision – K.S, A.K, H.G; Resources – M.G, B.Ş; Materials – B.Ş, M.G; Data Collection and/or Processing – B.Ş, M.G; Analysis and/or Interpretation – M.G, B.Ş; Literature Search – B.Ş, M.G; Writing Manuscript – M.G, B.Ş; Critical Review – K.S, A.K, H.G; Other –

Declaration of Interests: The authors declare that they have no competing interest.

Funding: The authors declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Adanır, A., Özatalay, E., & Doğru, H. (2016). Oyuna adanmış yaşam; bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2), 85–90.

- Aktaş, H., Şaşmaz, C. T., Kılınçer, A., Mert, E., Gülbol, S., Külekçioğlu, D., Kılar, S., Yüce, R., İbik, Y., Uğuz, E., & Demirtaş, A. (2016). Yetişkinlerde fiziksel aktivite düzeyi ve uyku kalitesi ile ilişkili faktörlerin araştırılması. *Mersin Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 8(2), 60–70.
- Anderssen, N., & Wold, B. (1992). Parent and peer effects on leisure physical activity in young adolescents. *Quarterly Research for Exercise and Sport*, 63(4), 341–348.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, 25(265), 15–17.
- Avcı, K., & Avşar, Z. (2016). Dijital sağlık oyunları. *TRT Akademi*, 1(2), 472–486.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun Kitabı*. Esin Yayınevi. ISBN 975-500-31-3.
- Bloemhoeff, H. J. (2010). Gender-and race-related physical activity levels of South African university students s research. *African Journal for Physical Health Education, Recreation and Dance*, 16(si-1), 25–35.
- Bozkurt, T. M., & Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105–120. [\[CrossRef\]](#)
- Bulgu, N., Arıtan, C. K., & Aşçı, F. H. (2007). Gündelik yaşam, kadın ve fiziksel aktivite. *Spor Bilimleri Dergisi*, 18(4), 167–181.
- Çakır, E. (2019). Lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile vücut kitle indeksi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(1-A), 30–39.
- Çınar, Y. (2020). *E-Sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2018). Motivation scale for participation in physical activity (MSPPA): A study of validity and reliability fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği (fakmö): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479–2492.
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128–139.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Tekkurşun, D. G. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128–137.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. Esin Yayınları.
- Erdoğan, M., Certel, Z., & Güvenç, A. (2011). Masa başı çalışanlarda fiziksel aktivite düzeyi: Obezite ve diğer özelliklere göre incelenmesi (Akdeniz Üniversitesi Tıp Fakültesi Hastanesi Örneği). *Spor Hekimliği Dergisi*, 46, 97–107.
- Eriş, F., Sargin, K., & Çakır, E. (2018). The effect of fitness on socialization. *European Journal of Physical Education and Sport Science* 5(2), 230-238.
- Fuster, H., Carbonell, X., Chamorro, A., & Oberst, U. (2013). Interaction with the game and motivation among players of massively multiplayer online role-playing games. *Spanish Journal of Psychology*, 16, E43. [\[CrossRef\]](#)
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. [\[CrossRef\]](#)
- Griffiths, M. D. (2010). Aloma: Revista de Psicologia [Computer game playing and social skills: A pilot study]. *Ciències del'Educació i de l'Esport*, 27, 301–310.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Video game addiction. doesit exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.). *Handbook of computer game studies* (pp. 359–368). MIT Press.
- Güler, M. S., & Çakır, E. (2020). Analysis of the relationship between digital game playing motivation and physical activity. *African Educational Research Journal*, 8, 9–16.
- Gümüşdağ, H., Aydoğan, M., & Salehian, M. H. (2021). E-spor ve sağlık. *Pakistan Tıp ve Sağlık Bilimleri Dergisi*. 15(4), 1438–1441.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kemiksiz, R. C. (2019). *Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı İletişim Sosyolojisi bilim Dalı.
- Lauricella, A. R., Cingel, D. P., Blackwell, C., Wartella, E., & Conway, A. (2014). The mobile generation: Youth and adolescent ownership and use of new media. *Communication Research Reports*, 31(4), 357–364. [\[CrossRef\]](#)
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *Sport Psychologist*, 23(4), 487–503. [\[CrossRef\]](#)
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öztürk, M. (2005). *Üniversitede eğitim-öğretim gören öğrencilerde uluslararası fiziksel aktivite anketinin geçerliliği ve güvenilirliği ve fiziksel aktivite düzeylerinin belirlenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi sağlık bilimleri Enstitüsü.
- Sargin, K. (2019). Comparison of physical activity levels of university students reading in different departments. *European Journal of Education Studies* 5(12), 205-213.
- Sargin, K., & Güleşce, M. (2022). Öğretmenlerin sağlıklı beslenmeye ilişkin tutumlarının değerlendirilmesi (Van ili örneği). *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1), 1–11.
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: Case of League of Legends* [Doctoral Dissertation]. University of South Carolina.
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2013). *Bağımlılık*. Timaş Yayınları.
- Tekkurşun Demir, G., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Tuğrul, B. (2013). *Okul öncesi öğretmenliği, çocukta oyun gelişimi*. Alan Bilgisi Yayınları.
- Yıldırım, M. (2019). Üniversite öğrencilerinin spora dayalı fiziksel aktivitelere katılımları ve yaşam kalitelerinin akademik başarı ve sosyalleşme üzerine etkisi (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Örneği). *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(1), 123–144.