

E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor
Tüketimi Özelliklerinin İncelenmesi

Volkan YILMAZ¹, Murat AYGÜN^{2,3}

DOI: <https://doi.org/10.38021/asbid.1538439>

ORIGINAL ARTICLE

¹Milli Savunma Bakanlığı,
Hava Kuvvetleri
Komutanlığı
Eskişehir/Türkiye

²Erzurum Teknik
Üniversitesi, Spor Bilimleri
Fakültesi, Spor Yöneticiliği
Bölümü, Erzurum/Türkiye

³Ardahan Üniversitesi, Spor
Bilimleri Fakültesi, Spor
Yöneticiliği Bölümü,
Ardahan/Türkiye

Öz

Bu çalışmada, "E-Spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Kompulsif Spor Tüketimi Özelliklerinin" incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 18 yaş üstü 356'sı erkek ve 148'i kadın olmak üzere toplam 504 kişi oluşturmuştur. Verilerin elde edilmesinde, Irmak ve Erdoğan tarafından Türkçe'ye uyarlanan 'Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği' ve Aygün ve Çüm tarafından Türkçe'ye uyarlanan 'Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği' kullanılmıştır. Verilerin normal dağılımı için Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış ve verilerin normal dağıldığı görülmüştür. Cinsiyet, medeni durum, çalışma durumu, aktif spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkenlerinde T testi, yaş, eğitim durumu, meslek, bölge ve oyun saati değişkenlerinde ise One Way Anova testi kullanılmıştır. Çalışmada istatistiksel anlamlılık düzeyi $p<0,05$ ve $p<0,001$ olarak kabul edilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde; cinsiyet, dijital oyun oynama durumu ve dijital oyun oynama zamanı değişkenlerinde anlamlı fark görülürken, kompulsif spor tüketimi ölçeğinde; yaş, medeni durum, meslek, yaşadığı bölge, aktif spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkenlerinde anlamlı farklılıklar görülmüştür. Elde edilen bulgularda, bireylerin dijital oyun bağımlılığında kültürel etkenlerin, cinsiyetin ve sosyal normların etkili olduğu düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: E-Spor, Kompulsif Spor Tüketimi, Dijital Oyun Bağımlılığı.

Sorumlu Yazar:
Volkan Yılmaz
yilmaz.wolkan16@gmail.com

Investigation of Digital Game Addiction and Compulsive Sports Consumption Characteristics of E-Sports Players

Abstract

In this study, the aim is to examine the "Digital Game Addiction and Compulsive Sports Consumption Characteristics of E-Sports Players." The research sample consisted of a total of 504 individuals aged 18 and over, including 356 men and 148 women. To collect the data, the "Digital Game Addiction Scale" adapted into Turkish by Irmak and Erdoğan and the "Compulsive Sports Consumption Scale" adapted into Turkish by Aygün and Çüm were used. The Kolmogorov-Smirnov test was applied to check the normal distribution of the data, and the data were found to be normally distributed. A T-test was employed for the variables of gender, marital status, employment status, active sports participation, and digital game playing status, while a One-Way ANOVA test was used for the variables of age, education level, occupation, region, and game hours. Statistical significance levels were set at $p<0.05$ and $p<0.001$. The results revealed significant differences in the digital game addiction scale for the variables of gender, digital game playing status, and digital game playing time, whereas significant differences were observed in the compulsive sports consumption scale for the variables of age, marital status, occupation, region of residence, active sports participation, and digital game playing status. The findings suggest that cultural factors, gender, and social norms play a role in individuals' digital game addiction.

Keywords: E-Sports, Compulsive Sports Consumption, Digital Game Addiction.

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:
25.08.2024

Kabul Tarihi:
22.09.2024

Online Yayın Tarihi:
28.12.2024

Giriş

Sporun sürekli gelişim ve değişim göstermesi, toplumun sosyo-ekonomik yapısıyla doğrudan ilişkilidir. Küreselleşmenin etkisiyle spor, bir tüketim unsuru haline gelmiş ve spor endüstrisi içinde önemli bir yer edinmiştir (Ekmekçi vd., 2013). Amatör ya da profesyonel olarak sportif faaliyetlerin içinde bulunanlar, sporla ilgili seçkin organizasyonları takip edenler, spor sektöründe çalışanlar ya da medyadan takip edenler spor tüketicisi olarak adlandırılmaktadır (Ekmekçi ve Ekmekçi, 2010). Literatürde spor tüketimiyle ilgili yapılan çalışmalarda, zorlukları ve sorunları doğru bir şekilde belirlemek için tüketicilerin istek ve ihtiyaçlarına odaklanmak, samimiyeti artırmak, yeni bakış açıları geliştirmek ve bilimsel yaklaşımlar çerçevesinde kriterler belirlemek önemlidir (Wells, 1993). Teknolojinin gelişmesi ve gelişmeye devam etmesi, bireylerin tüketim faaliyetlerinde kendilerini zorunlu hissetmelerine ve kendilerini alıkoyamamalarına neden olmaktadır.

Bireylerin daha önce park ve sokaklarda fiziksel olarak gerçekleştirdikleri oyunlar, teknolojik gelişmelerle birlikte evlere, internet kafelere ve oyun salonlarına taşınmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu dönüşümde internet ve tüketim ilişkisi, toplumda birçok bireyin kendini alıkoyamamasının en önemli nedenlerinden biridir. Özellikle dijitalleşme ve teknoloji ile dijital oyunlar sektörel olarak ön plana çıkmıştır. We Are Social dergisinde 2020 yılında elde edilen verilere göre, dünya genelinde internet kullanıcılarının oranı %50, sosyal medya kullanım oranlarının %37 ve akıllı telefon kullanım oranının %66 olduğu belirtilmiştir (Ektiricioğlu vd., 2020). Spor ürünleri ve hizmetlerini kendini sınırlayamadan aralıksız tüketmek, kompulsif spor tüketimi olarak nitelendirilir (Aygün ve Çüm, 2023). Ayrıca, dijital bağımlılık (Murathan, 2024) ve tüketim kavramlarının ön plana çıkmasında COVID-19 salgınının bir etken olduğu düşünülmektedir. Özellikle 2019 yılının son çeyreğinde başlayan salgın nedeniyle insanlar uzun süre zorunlu olarak evlerinde kalmak zorunda kaldılar (Aygün, 2021).

Covid-19 salgın sürecinde yeni bir spor dalı olarak ortaya çıkan elektronik spor (e-spor) hızlıca gelişmiş ve kitleleri peşinden sürükleyen bir branş haline gelmiştir (Yükçü ve Kaplanoglu, 2018). Spor tüketimindeki ciddi artış, beraberinde rekabeti de getirmiştir (Trail vd., 2003). Bergeron (2006), bir betimlemesinde dijital oyun konseptini ciddi bir oyun alanı olarak tanımlamaktadır. Bu durum, çok küçük yaşlardan itibaren cihazların ve oyunların kullanılmaya başlandığı görünmektedir (Samaha ve Hawi, 2017; Hawi vd., 2019). Tüketim gereksinimleri, bireylerde stres, endişe ve kaygı gibi ruhsal sorunların geçici olarak hafiflemesine katkı sağlamaktadır (Aygün ve Çüm, 2023). Spor tüketimindeki aşırılığa yol açan üç ana faktör bulunmaktadır. Bu faktörler; sporun taraftar değerleri, tutumlar ve hatta kimlikleri ile şekillenen kısımlardır (Bee ve Kahle, 2006; Branscombe ve Wann, 1991). Dünyadaki gelişmelerin, bireylerin bazı olaylar ve durumlar karşısında sosyal ve psikolojik açıdan bağımlılık geliştirmelerine yol açtığı düşünülmektedir. Özellikle e-sporun hızla büyümesi,

oyun bağımlılığı, tüketim davranışlarındaki değişiklikler, psikolojik ve davranışsal etkiler ile spor endüstrisinin hızlı gelişimi, dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif tüketimin incelenmesinin temel nedenleri arasındadır. Çalışmamızda, teknolojinin gelişmesiyle özellikle son yıllarda ulusal ve uluslararası düzeyde birçok kitleyi arkasında sürükleyen dijital oyun bağımlılığı ve bireylerin kendini alıkoyamadan yaptığı kompulsif spor tüketim davranışının incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda demografik değişkenlerin, dijital oyun bağımlılıkları ile kompulsif spor tüketimin düzeyleri üzerinde ki etkisini belirlemek için aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

- E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi hangi düzeydedir?
- E-spor oyuncularının demografik değişkenlere göre, dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi üzerindeki etkileri nedir?

Gereç ve Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, Türkiye’de 18 yaş üstü bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ve kompulsif spor tüketimi düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada, nicel araştırma desenlerinden tarama (survey) modeli kullanılmıştır (Büyüköztürk vd., 2024).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, e-spor ile aktif olarak ilgilenen ve e-spor faaliyetlerine katılan Türkiye genelinden 18-65 yaş aralığında 504 bireyden oluşmaktadır. E-spor oyuncularına daha kolay erişim sağlayabilmek amacıyla ölçme araçları google form üzerinden hazırlanarak katılımcılara ulaştırılmış ve araştırmada gönüllülük esas alınmıştır. Ancak araştırmada verilerin elde edilmesinde rastgele örnekleme yönetimi tercih edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında verilerin elde edilme sürecinde “*Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği ve Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği*” kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından oluşturulmuş kişisel bilgi formu, örneklem grubundan elde edilecek bilgilerle doğrudan ilişkili olabilecek cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşadığı bölge (şehir), aktif spor yapıp yapmadıkları, dijital oyun oynayıp oynamadıkları, en çok günün hangi bölümünde dijital oyun oynamayı tercih ettikleri ile ilgili yönelik maddeler bulunmaktadır (Tablo 1).

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği

Araştırmada, Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Türkçe uyarlama çalışması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek tek alt boyut olup, 7’li likert (1: Hiçbir zaman, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Sık sık, 5: Her zaman şeklinde) tipi üzerinden değerlendirilmektedir. Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılan dijital oyun bağımlılığı ölçeği’nin kapsam geçerlik indeksi $r=0,92$, Cronbach alfa katsayısı 0,72, madde toplam puan korelasyonları 0,52-0,76 arasında bulunmuştur. Açıklayıcı faktör analizinde tek boyuttan oluşan ölçek toplam varyansın %56,96’sını açıklamakta ve faktör yükleri ise 0,52-0,77 arasında olduğu görülmektedir.

Kompulsif Spor Tüketim Ölçeği

Araştırmada, Aiken ve diğerleri (2018) yılında geliştirilen, Türkçe uyarlama çalışması Aygün ve Çüm (2023) tarafından yapılan “Kompulsif Spor Tüketimi Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek tek alt boyut olup, 7’li likert (1: Kesinlikle katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Zannedirim katılmıyorum, 4: Kararsızım, 5: Zannedirim katılıyorum, 6: Katılıyorum, 7: Kesinlikle katılıyorum) tipi üzerinden değerlendirilmektedir. Aygün ve Çüm (2023) tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılan kompulsif spor tüketimi ölçeği ’ne göre tek boyutlu uyarlanmış ölçek (CSCS-T) toplam varyansın yaklaşık %83’ünü açıklamıştır. Ayrıca ölçümün güvenilirliğini belirlemek için iç tutarlılık, bileşik güvenilirlik ve test-tekrar test güvenilirliği incelenmiştir. Cronbach’ın Alpha değeri 0,958, omega değeri 0,958 ve Pearson’ın ürün yan korelasyon katsayısı test uygulamasının ardından 0,923 olduğu görülmektedir.

Tablo 1

Demografik Özelliklere Ait Tamamlayıcı Bilgiler

Tanımlayıcı Bilgiler	Değişkenler	N	Yüzde (%)
Cinsiyet	Erkek	356	70,6
	Kadın	148	29,4
Yaş	18-25 yaş	121	24,0
	26-40 yaş	277	55,0
	41-65 yaş	106	21,0
Medeni Durum	Evli	306	60,7
	Bekâr	198	39,3
Eğitim Durumu	İlköğretim	13	2,6
	Lise	44	8,7
	Üniversite	377	74,8
	Lisansüstü	70	13,9
Meslek	Özel Sektör	56	11,1
	Devlet Memuru	245	48,6
	Serbest Meslek	36	7,2
Yaşadığı Bölge	Çalışmıyor	167	33,1
	Karadeniz Bölgesi	10	2,0
	Marmara Bölgesi	100	19,8

	Ege Bölgesi	45	8,9
	İç Anadolu Bölgesi	153	30,4
	Akdeniz Bölgesi	49	9,8
	Doğu Anadolu Bölgesi	104	20,6
	Güney Doğu Anadolu Bölgesi	43	8,5
Aktif Spor Yapma Durumu	Evet	194	38,5
	Hayır	310	61,5
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	236	46,8
	Hayır	268	53,2
Dijital Oyun Oynama Zamanı	Gündüz	46	9,1
	Gece	213	42,3
	Hiçbir Zaman	245	48,6
	Toplam	504	100

Verilerin Analizi

İstatistiksel analizler için SPSS 22 paket program kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılıp dağılmadığını görmek için Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış, verilerin normal dağıldığı görülmüştür. Bu nedenle değişkenlerin türüne göre parametrik testler kullanılmıştır. Cinsiyet, medeni durum, aktif spor yapma durumu ve dijital oyun oynama durumu değişkenleri T testi ile analiz edilirken, yaş, eğitim durumu, meslek, yaşanılan bölge ve oyun oynama zamanı değişkenlerinde ise One Way ANOVA tekniği kullanılmıştır. Gruplar arasındaki anlamlı farkın belirlenmesinde Post hoc testlerinden LSD testi uygulanmıştır. Çalışmada istatistiksel anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ ve $p < 0,001$ olarak kabul edilmiştir.

Araştırmanın Etiği

Araştırmanın tüm aşamasında “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilirken, Ardahan Üniversitesi Rektörlüğü Bilimsel Yayın ve Etik Kurulu tarafından E-67796128-000-2300041424 sayılı izin alınmıştır.

Bulgular

Bu bölümde, araştırmanın amacı doğrultusunda belirlenen problem ve alt problemlere ilişkin elde edilen sonuçlar sırasıyla tablolandırılmış ve araştırma grubu ile ilgili tanımlayıcı bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 2

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeğine İlişkin T Testi Sonuçları

Tanımlayıcı Bilgiler	Değişkenler	N	Ort±Ss	t	p
Cinsiyet	Erkek	356	12,68±5,68	6,274	0,00**
	Kadın	148	9,52±3,52		
Medeni Durum	Evli	306	11,57±5,44	-,972	0,33
	Bekâr	198	12,04±5,16		

Aktif Spor Yapma Durumu	Evet	194	12,18±5,32	1,407	0,16
	Hayır	310	11,49±5,34		
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	236	14,52±5,72	12,514	0,00**
	Hayır	268	9,31±3,47		

*; p<0,05, **; p<0,001, Ort; ortalama, Ss; standart sapma,

Tablo 2'ye göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde cinsiyet değişkenine göre erkekler lehine (p=0,00) ve dijital oyun oynama durumu değişkeninde oyun oynayanlar lehine (p=0,00) anlamlı farklılık görülmektedir (p<0,05; p<0,001). Ancak, medeni durum (p=0,33) ve aktif spor yapma durumu (p=0,16) değişkenlerinde anlamlı bir fark bulunmamaktadır (p>0,05).

Tablo 3

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin One Way Anova Testi Sonuçları

Tanımlayıcı Bilgiler	Değişkenler	N	Ort±Ss	F	p	LSD
Yaş	18-25 yaş	121	12,38±6,03	1,717	0,181	-
	26-40 yaş	277	11,75±5,02			
	41-65 yaş	106	11,03±5,26			
Eğitim Durumu	İlköğretim	13	11,46±6,86	1,065	0,364	-
	Lise	44	11,54±5,05			
	Üniversite	377	11,59±5,29			
	Lisansüstü	70	12,81±5,42			
Meslek	Özel Sektör	56	13,25±5,30	1,825	0,142	-
	Devlet Memuru	245	11,73±5,27			
	Serbest Meslek	36	11,55±6,09			
	Çalışmıyor	167	11,34±5,22			
Bölge	Karadeniz Bölgesi	10	13,40±4,08	1,320	0,246	-
	Marmara Bölgesi	100	11,98±4,78			
	Ege Bölgesi	45	13,15±4,97			
	İç Anadolu Bölgesi	153	11,93±5,79			
	Akdeniz Bölgesi	49	11,59±5,99			
	Doğu Anadolu Bölgesi	104	10,97±5,01			
	Güney Doğu Anadolu Bölgesi	43	10,86±5,29			
Dijital Oyun Oynama Zamanı	Gündüz	46	14,67±4,78 ^a	90,773	0,000*	a>b
	Gece	213	14,38±5,76 ^a			
	Hiçbir Zaman	245	8,93±3,16 ^b			

*; p<0,05, **; p<0,001, Ort; ortalama, Ss; standart sapma

Tablo 3'e göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde yaş (p=0,18), eğitim durumu (p=0,36), meslek (p=0,14) ve bölge (p=0,24) değişkenlerinde anlamlı fark görülmemektedir (p>0,05). Ancak, dijital oyun oynama zamanı (p=0,00) değişkeninde gündüz oyun oynayanların daha yüksek ortalama değerler aldığı ve bu farkın anlamlı olduğu görülmektedir (p<0,05; p<0,001).

Tablo 4
Kompulsif Spor Tüketim Ölçeğine İlişkin T Testi Sonuçları

Tanımlayıcı Bilgiler	Değişkenler	N	Ort±Ss	t	p
Cinsiyet	Erkek	356	20,93±10,93	-,852	0,395
	Kadın	148	21,82±10,12		
Medeni Durum	Evli	306	19,94±10,07	-3,282	0,001**
	Bekâr	198	23,12±11,37		
Aktif Spor Yapma Durumu	Evet	194	25,79±11,05	8,107	0,000**
	Hayır	310	18,31±9,41		
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	236	22,49±10,52	2,567	0,011*
	Hayır	268	20,05±10,74		

*, p<0,05, **, p<0,001, Ort; ortalama, Ss; standart sapma,

Tablo 4'e göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde medeni durum değişkenine göre bekâr bireyler lehine (p=0,00), aktif spor yapma durumu değişkeninde spor yapanlar lehine (p=0,00) ve dijital oyun oynama durumu değişkeninde oyun oynayanlar lehine (p=0,001) anlamlı farklılık görülmektedir (p<0,05; p<0,001). Ancak, cinsiyet değişkeninde (p=0,39) anlamlı bir fark bulunmamaktadır (p>0,05).

Tablo 5
Kompulsif Spor Tüketim Ölçeğine İlişkin One Way Anova Testi Sonuçları

Tanımlayıcı Bilgiler	Değişkenler	N	Ort±Sd	F	p	LSD
Yaş	18-25 yaş	121	24,71±10,91 ^a	10,440	0,000**	a>b b>c
	26-40 yaş	277	20,65±10,68 ^b			
	41-65 yaş	106	18,58±9,51 ^c			
Eğitim Durumu	İlköğretim	13	16,0±10,93	1,543	0,202	-
	Lise	44	19,79±12,15			
	Üniversite	377	21,63±10,51			
	Lisansüstü	70	21,19±10,70			
Meslek	Özel Sektör	56	19,83±10,47 ^b	3,104	0,026*	a>ab ab>b
	Devlet Memuru	245	20,15±10,0 ^b			
	Serbest Meslek	36	20,94±11,47 ^{ab}			
	Çalışmıyor	167	23,22±10,70 ^a			
Bölge	Karadeniz Bölgesi	10	27,30±12,24 ^a	5,214	0,000**	a>b b>bc bc>c
	Marmara Bölgesi	100	18,15±10,31 ^c			
	Ege Bölgesi	45	19,13±8,47 ^b			
	İç Anadolu Bölgesi	153	21,39±11,12 ^b			
	Akdeniz Bölgesi	49	20,04±8,38 ^b			
	Doğu Anadolu Bölgesi	104	25,29±10,76 ^a			
Dijital Oyun Oynama Zamanı	Gündüz	46	20,52±10,20	1,548	0,214	-
	Gece	213	22,17±10,66			
	Hiçbir Zaman	245	20,46±10,80			

*, p<0,05, **, p<0,001, Ort; ortalama, Ss; standart sapma

Tablo 5'e göre, kompulsif spor tüketimi ölçeğinde yaş değişkeninde (p=0,00) 18-25 yaş arası bireylerin, meslek durumu değişkeninde (p=0,02) herhangi bir işte çalışmayanların ve yaşadığı bölge değişkeninde (p=0,00) Karadeniz bölgesindeki bireylerin yüksek ortalama değerler aldığı ve bu

farkların anlamlı olduğu görülmektedir ($p<0,05$; $p<0,001$). Eğitim durumu ($p=0,20$) ve dijital oyun oynama zamanı ($p=0,21$) değişkenlerinde anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Araştırma kapsamında elde edilen bulgularda, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde cinsiyet, çalışma durumu ve dijital oyun oynama değişkenlerine göre anlamlı farklılıklar görülmüştür ($p<0,05$). Ancak, medeni durum ve aktif spor yapma değişkenlerinde anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($p>0,05$). E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları ile kompulsif spor tüketimi özelliklerine yönelik literatür incelendiğinde;

Güvendi vd.'nin (2019) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarına yönelik yaptıkları çalışmada, cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmüştür. Elde edilen bulgularda erkeklerin kadınlara göre daha yüksek bir ortalama sahip olduğu ifade edilmektedir. Bu durumun kaynağı olarak, erkeklerin kadınlara göre dijital bağımlılıklarının daha yüksek olduğu, daha fazla zaman ayırdıkları ve kültürel açıdan erkeklerin daha egemen bir yapıya sahip oldukları gösterilmektedir. Aydoğdu Karaaslan'ın (2015) çalışmasında erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun eğilimi göstermelerinde, oyun kahramanı ile özdeşleştikleri ifade edilmektedir. Literatürde Horzum (2011), Li ve Wang (2013), Hazar vd. (2017), Ekinci vd. (2017), Göldağ (2018), Dursun ve Çapan (2018), Kesici (2020), Semerci ve Balcı (2020), Aksoy ve Erol (2021), Gülbetekin vd. (2021) ve Soyöz-Orak vd.'nin (2021) çalışmaları bulgularımızla paralellik göstermektedir. Araştırmamızda, erkeklerin kadınlara göre daha yüksek ortalamaya sahip olması, literatürdeki sonuçları destekler niteliktedir. Özellikle kültürel etkenler göz önüne alındığında, erkeklerin kadınlara göre daha rahat olabilmesi ve erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun salonlarına gidiyor olmalarının bir etken olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, günümüzde teknolojik unsurlara kolaylıkla ulaşılması, cinsiyet değişkeninin anlamlı çıkmasını sağlamaktadır. Aydoğdu'nun (2018) çocukların dijital oyun bağımlılıklarına yönelik yaptığı çalışmada, cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Aydoğdu (2018), Güler ve Çakır'ın (2020) çalışması bizim çalışmamızla benzerlik göstermemektedir.

Medeni durum değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Anlamlı bir farklılık olmamasına rağmen, bekâr bireylerin evli bireylere göre daha yüksek ortalamayı almasında, boş zaman ve aileye karşı sorumluluğun daha az olması düşünülmektedir. Literatürde Aksoy'un (2019) sosyal medya bağımlılığı konusunda yaptığı çalışmada, medeni durum değişkeninde anlamlı bir farklılık görülmüş ve bekâr ile dul bireylerin daha yüksek ortalamayı aldığı belirtilmiştir.

Yaş, eğitim durumu, meslek, bölge ve aktif spor yapma değişkenlerinde bireylerin dijital oyun bağımlılıklarına yönelik anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Ancak, dijital oyun oynama değişkeninde oyun oynayanlar lehine anlamlı bir farklılık görülmektedir. Dijital oyun oynama, bireylerde bağımlılık durumunun gerçekleşmesine neden olmaktadır. Oyunların yapısal farklılıkları ve oyunlarda bölüm geçme gibi süreçler, oyuncuda psikolojik etkenlerin farklı çalışmasına yol açmaktadır. Bu nedenle, sürekli oyun oynayan bireylerde bağımlılık durumunun daha etkili olacağı düşünülmektedir.

Literatürde kompulsif spor tüketimine yönelik çalışma bulunmamasına rağmen, elektronik sporlarla medya tüketimi (Choi, 2017), aşırı fan tüketimi (Smith ve Stewart, 2007; Davis ve McGinnis, 2015), kompulsif egzersiz (Cuesta-Zamora vd., 2023) ve online kompulsif satın alma davranışı (Benli ve Ferman, 2019) konularında çalışmalar görülmektedir. Araştırmamızda, cinsiyet, eğitim durumu ve dijital oyun oynama zamanı değişkenlerine göre kompulsif spor tüketimi ölçeğinde anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Ancak, medeni durum değişkenine göre bekâr bireylerin evli bireylere göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Kompulsif spor tüketiminin en önemli özelliği, kişilerin kendilerini alıkoymadan spor tüketiminde bulunmalarıdır. Dijital oyun bağımlılığında olduğu gibi, bekâr bireylerin kendilerini oyunun bir parçası gibi görmeleri, oyun ortamındaki rekabet duygusu ve mücadeleyi erkeklerin daha çok sevmesi bir etken olarak değerlendirilmektedir. Son dönemlerde kadınların ilgi odağına doğru kayma eğiliminin, yeni dijital oyun serilerinin geliştirilmesine neden olacağı düşünülmektedir.

Yaş, aktif spor yapma, dijital oyun oynama durumu, meslek ve bölge değişkenlerinde anlamlı farklılıklar görülmektedir. Yaş değişkeninde 18-25 yaş arasındaki bireylerin yüksek ortalama değerler almasında, özellikle ergenlik dönemi, lise ve üniversite dönemi gibi sosyal yaşamda statü kazanma mücadelesinin öne çıktığı dönemler etkili olmaktadır. Stresten uzaklaşmak için daha çok oyunlara yönelen bireyler, belli bir dönem sonra sürekli ve zorunlu bir davranış içerisine girebilmektedir. Bu nedenle, 18-25 yaş arasındaki bireylerin yüksek ortalama değerler almış olması bulgularımızı ve sonuçlarımızı destekler niteliktedir. Ayrıca, çalışmayan bireylerin kompulsif spor tüketiminde bulunmalarında, boş zaman kavramının diğer meslek gruplarına göre daha fazla olması etkili olabilir. Literatürde yeni bir kavram olarak karşımıza çıkan kompulsif spor tüketiminin incelenmesi, araştırmanın özgün değerini artıracaktır.

Dijitalleşme hayatımızı kolaylaştırmasına rağmen, olumsuz etkilerinin de göz ardı edilmemesi gerekmektedir (Murathan ve Karaaslan, 2023). Dijital bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı ve kompulsif spor tüketimi bir zorunluluk olarak görülmektedir. Özellikle gelişen teknoloji, artan oyun sayısı, e-spor kavramının gelişmesi ve her yaşta bireyin e-spor oyunlarına yönelmesi araştırmanın

incelenmesini önemli kılmıştır. Bu nedenle, elde edilen bulguların araştırmamızın kapsamıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir.

Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirme kurulu: Ardahan Üniversitesi Rektörlüğü Bilimsel Yayın ve Etik Kurulu

Etik değerlendirme belgesinin tarihi: 27.12.2023

Etik değerlendirme belgesinin sayı numarası: E-67796128-000-2300041424

Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın tüm aşamalarında yazarlar eşit katkıda bulunmuştur.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

Bu çalışma Volkan Yılmaz'ın Yüksek lisans tezinden esinlenilerek hazırlanmıştır.

Kaynakça

- Aiken, K. D., Bee, C., ve Walker, N. (2018). From passion to obsession: Development and validation of a scale to measure compulsive sport consumption. *Journal of Business Research*, 87, 69-79. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.02.019>
- Aksoy, Ö. N. (2020). Sosyal medya kullanım alışkanlıkları Balıkesir örneği. *Anadolu Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 9-24. <https://doi.org/10.38004/sobad.629744>
- Aksoy, Z., ve Erol, S. (2021). Digital game addiction and lifestyle behaviors in Turkish adolescents. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 11(3), 589-597. <https://doi.org/10.33808/clinexphealthsci.885988>
- Altun M., ve Atasoy M, (2018). Investigation of digital game addiction of children between 9-11 age groups: Kırşehir sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Journal of International Social Research*, 8(36), 806-818. <https://doi.org/10.17719/jisr.2015369545>
- Aygün, M. (2021). Spor organizasyonlarında covid-19 etkisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 43-52. <https://doi.org/10.52528/genclikarastirmalari.771890>
- Aygün, M., ve Çüm, S. (2023). Adaptation of compulsive sport consumption scale into Turkish culture: CSCS-T. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 10(3), 482-495. <https://doi.org/10.21449/ijate.1263531>
- Bee, C. C., ve Kahie, L. R. (2006). Relationship marketing in sports: A functional approach. *Sport Marketing Quarterly*, 15(2), 102-110.
- Benli, B., ve Ferman, M. (2019). The effect of cultural dimensions on conspicuous consumption and online compulsive buying behavior: A comparative study among Turkish and American consumers. *Journal of Management, Marketing and Logistics*, 6(2),103-127. <https://doi.org/10.17261/Pressacademia.2019.1038>
- Bergeron, B. P. (2006). *Developing serious games*. Massachusetts: Thomson Delmar Learning/Charles River Media. Inc: New York.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2024). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi: Ankara.
- Branscombe, N. R., ve Wann, D. L. (1991). The positive social and self concept consequences of sports team identification. *Journal of Sport and Social Issues*, 15(2), 115-127. <https://doi.org/10.1177/019372359101500>

- Cuesta-Zamora, C., Ricarte, J. J., Ros, L., Latorre, J. M., ve Plateau, C. (2023). The role of intolerance of uncertainty and anxiety on compulsive exercise in adolescents. *Anxiety, Stress, & Coping*, 36(5), 649–660. <https://doi.org/10.1080/10615806.2023.2188204>
- Choi, C. (2019). Understanding media consumption of electronic sports through spectator motivation, using three different segmentation approaches: The levels of addiction, passion, and fan identification. *Sport Mont.*, 17(1), 3-8. <https://doi.org/10.26773/smj.190201>
- Davis, R., ve McGinnis, L. P. (2016). Conceptualizing excessive fan consumption behavior. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 28, 252-262. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2015.10.002>
- Demir G. T., ve Cicioğlu H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Dursun, A., ve Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>
- Ekmekci, R., ve Ekmekçi, A. (2010). Sport marketing. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 1(1), 23-30.
- Ekmekçi, A., Ekmekçi, R., ve İrmiş, A. (2013). Küreselleşme ve spor endüstrisi. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 4(1), 91-117.
- Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H., ve Yüksel, R. (2020). Ergenlerde çağın hastalığı: Teknoloji bağımlılığı. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 29(1), 51-64. <https://doi.org/10.17827/akt.498947>
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. <https://doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>
- Güler, M. S., ve Çakır, E. (2020). Analysis of the relationship between digital game playing motivation and physical activity. *African Educational Research Journal*, 8, 9-16. <https://doi.org/10.30918/AERJ.8S1.20.002>
- Gülbetekin, E., Güven, E., ve Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160. <https://doi.org/10.51982/bagimli.866578>
- Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Hawi, N. S., Samaha, M., ve Griffiths, M. D. (2019). The digital addiction scale for children: Development and validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771-778. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0132>
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 1-10. <https://doi.org/10.5080/u13407>
- Kesici, A. (2020). The Effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, (18), 43-53. <https://doi.org/10.30786/jef.543339>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Li, H., ve Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2013.05.021>
- Murathan, T. (2024). *Dijital oyunlarda islamofobi*. Asos Yayınları: Ankara.
- Murathan, T., ve Karaaslan, H. (2023). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyetsizlik kavramı ve lgbti+ içerikleri. *Journal of History School*, 67, 3391-3423. <https://doi.org/20.29228/Joh.73329>
- Orak, M. E., Üzümlü, H., ve Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293. <https://doi.org/10.25307/jssr.961293>

- Samaha, M., ve Hawi, N. S. (2017). Associations between screen media parenting practices and children's screen time in Lebanon. *Telematics and Informatics*, 34(1), 351-358. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.06.002>
- Smith, Aaron C. T., ve Stewart, B. (2007) The Travelling Fan: Understanding the mechanisms of sport fan consumption in a sport tourism setting. *Journal of Sport & Tourism*, 12(3-4), 155-181, <https://doi.org/110.1080/14775080701736924>
- Soyöz-Semerci, Ö. U., ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567. <https://doi.org/10.14230/johut869>
- Trail, G., Fink, J. S., ve Anderson, D. F. (2003). Sport spectator consumption behavior. *Sport Marketing Quarterly*, 12(1), 8-17
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 2158244013518054. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Yalçın-Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(Special issue.1), 10-18. <https://doi.org/10.5455/apd.170337>
- Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018). E-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17(UİK Özel Sayısı), 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>
- Wells, W. D. (1993). Discovery-Oriented consumer research. *Journal of Consumer Research*, 19(4), 489-504. <https://doi.org/10.1086/209318>



This paper by Mediterranean Journal of Sport Science is licensed under [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)