

TÜRKİYE'DEKİ E-SPORCULARIN DİJİTAL BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN FARKLI DEĞİŞKENLERE GÖRE KARŞILAŞTIRILMASI

Gökhan DEMİRBİLEK¹, Oktay YİĞİT^{1*}

ÖZET

Bu araştırmanın amacı Türkiye'deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre karşılaştırılmasıdır. Araştırmada nicel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan tarama ve nedensel karşılaştırma modelleri kullanılmıştır. Bu araştırmanın örneklem grubunu çeşitli oyun türlerini oynayan 157 lisanslı E-sporcu oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak iki bölümden oluşan ölçek kullanılmıştır. İlk bölümünde demografik bilgilere yer verilmektedir. İkinci bölümde Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilmiş olan Dijital Bağımlılık Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 24 programı kullanılmıştır. Analizlerde tanımlayıcı istatistiklerden ve karşılaştırmalı analizlerden faydalanılmıştır. Karşılaştırmalı analizlerde değişkenlerin bir kısmının parametrik bir kısmında nonparametrik olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle Mann Whitney U, Kruskal Wallis, Independent T Testi ve ANOVA testleri kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda Türkiye'deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu belirlenmiştir. Oyun türü değişkenine göre aşırı kullanım ve bırakmama alt boyutlarında MOBA oyunları lehine bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Cihaz türü değişkenine göre e sporcuların toplam dijital bağımlılık puanları ve aşırı kullanım, nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu gibi alt boyutlarında bilgisayar lehine istatistiki olarak anlamlı farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Cihazda geçirilen süre değişkenine göre E-sporcuların dijital bağımlılık ve aşırı kullanım, nüks etme, duygu durumu, bırakmama gibi alt boyutlarında cihaz başında 3 saat altında vakit geçirenlerin puan ortalamalarının 3 saat ve üstünde vakit geçirenlerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. E sporculuk yılı değişkenine göre E-sporculardan 6 yıl ve üzerinde deneyime sahip olanların diğerlerine göre dijital bağımlılık düzeyleri daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-Spor, E-Sporcular, Dijital Bağımlılık

COMPARISON OF DIGITAL ADDICTION LEVELS OF E-ATHLETES IN TURKEY ACCORDING TO DIFFERENT VARIABLES

ABSTRACT

The aim of this research is to compare the digital addiction levels of E-athletes in Turkey according to different variables. Screening and causal comparison models, which are among the quantitative research methods, were used in the research. The sample group of this research consists of 157 licensed E-athletes playing various game types. A scale consisting of two parts was used as a data collection tool in the research. The first section includes demographic information. In the second part, the Digital Addiction Scale developed by Kesici and Tunç (2018) was used. SPSS 24 program was used to analyze the data. Descriptive statistics and comparative analyzes were used in the analyses. In comparative analysis, it was determined that some of the variables were parametric and some were nonparametric. For this reason, Mann Whitney U, Kruskal Wallis, Independent T Test and ANOVA tests were used. As a result of the research, it was determined that the digital addiction levels of E-athletes in Turkey are low. It has been determined that there is a differentiation in favor of MOBA games in the sub-dimensions of excessive use and non-quitting according to the game type variable. According to the device type variable, it was determined that there was a statistically significant difference in favor of the computer in the total digital addiction scores of the e-athletes and its sub-dimensions such as overuse, relapse, obstruction of the flow of life, and mood. According to the variable of time spent on the device, it was determined that the mean scores of e-athletes who spent less than 3 hours in front of

¹Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

*Yazışmadan sorumlu yazar: oktay.yigit@ohu.edu.tr

the device in sub-dimensions such as digital addiction and overuse, relapse, mood, and not quitting were higher than those who spent 3 hours or more. According to the E-athlete years variable, it has been determined that e-athletes with 6 years or more of experience have higher digital addiction levels than others.

Keywords: E-Sports, E-Athletes, Digital Addiction

GİRİŞ

Yaşantımızda hızlı gelişim ve değişim olması teknolojinin de gelişmesinde etkili olmuştur. Bu yeni teknolojik çağda dünya interneti bir araç olarak kullanmaya daha fazla yöneldi. Gelişimin sonucu olarak bireylerin teknoloji araçlarını kullanması artmıştır (Korkmaz ve Korkmaz, 2019). Günümüzde Dijital alanlarda meydana gelen gelişmelerin yanı sıra, Covid-19 hastalığının etkisiyle, çevrimiçi eğitim araç gereçlerinin kullanımı hızla çoğalmış ve öğrenme deneyimleri zamandan ve ortamlardan bağımsız hale gelmiştir (Frolova ve ark., 2021; Lubis ve Dasopang, 2021). Bu nedenle gereğinden fazla çevrim içi teknoloji kullanımı büyük sorunlardan biri haline gelmiştir. İnsanlar büyük, küçük, kadın, erkek, meslek grubu fark etmeden sahip olduğu tüm boş anlarını çevrimiçi platformlarda geçirmektedir. İnternetin devamlı olarak kullanılması da bu durumu etkilemektedir. İnternet ağları dünyadaki tüm bilgisayarları birbirleriyle etkileşim halinde sokabilecek bir alt yapıya sahiptir (Arslan ve Bardakçı, 2020). Bu etkileşim insan yararına olduğu gibi yanlış kullanım sonucu çeşitli fiziksel ve psikolojik zararları da olmaktadır. En önemli zararlardan birisi dijital bağımlılıktır Genel olarak bakıldığında dijital bağımlılık “dijital araçların ortaya çıkmasıyla kişi zamanının tümünü çevrimiçi platformlarda geçirmesine, teknolojik aletlerden uzak kalamayacak hale gelmesine dijital bağımlılık denir” (Sparrow ve Griffiths, 1997).

E-spor son yıllarda yaşantımıza giren bir kavramdır. Net olarak bir tanımı olmaması ile beraber Wagner (2006) e-sporu bireylerin iletişim ve bilgi teknolojilerinden faydalanarak zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştiren ve eğitmeye yarayan spor aktivitesi olarak tanımlamıştır. “Elektronik sporlar takımlar halinde ya da bireysel olarak, farklı içerik dallarında, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır” (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017). Günümüzde tüm dünyada fazlasıyla ilgi görülen birden fazla elektronik spor turnuvası yapılmaktadır. Bunlardan en çok bilinenleri Legend of legends, FIFA 2024, Counter Strike, PlayerUnknown's

Battlegrounds`dir. Bu turnuvalarda macera, FSP, spor, savaş, aksiyon, simülasyon, strateji gibi birbirinden farklı kategoriler bulunmaktadır (Argan ve ark., 2006).

Dijital oyunlarda yapısal özellikleri birbirine yakın olsa da kullanılan araç ve gereçler, oyundaki oyuncu sayıları, oyunun konusu bakımından farklılıklar göstermektedir (Hazar ve ark., 2017). First Person veya Ego-Shooters (FPS) oyunları, birinci şahıs nişancı oyunlarını tanımlamak için kullanılır. Bu oyun türü, oyuncunun oyun dünyasını oyun karakterinin gözünden görmesine ve bu perspektiften oynamasına olanak tanır. Bu da kişinin oyuna daha fazla dahil olmasını sağlar (Köksal, 2022). MOBA kelimesi İngilizce açılım olarak Multiplayer Online Battle Arena şeklinde belirtilebilir. Kelimenin Türkçe anlamı olarak çevrimiçi çok oyunculu savaş meydanı diyebiliriz. MOBA oyununu oynayan oyuncular genellikle, kahraman olarak isimlendirilen bir adet oyun karakterini yönetirler. Oyuncuların tarafından seçilen oyun kahramanı, diğer oyuncuların tercih ettikleri kahramanlarla, dolayısıyla da rakipleriyle rekabet etmeyi sağlar ve bu oyunlarda kahramanlarının farklı özellikleri ve güçleri vardır (Silva ve Chaimowicz, 2017: 1-2). Oyunu oynayan tüm dijital oyuncular, oyundaki kahramanlarını birinci seviyeden başlayarak, oyunun sınırladığı maksimum seviyeye kadar geliştirirler. Ulaşılabilen seviye, o anda oynanan oyuna ait olan özel seviyedir. Yeni oyunlarda bu seviye sıfırdan başlar. Oyunlardaki önemli olan amaçları, oyunda bulunan rakibinin kendi haritasındaki hedef yapılarının etkisiz hale getirebilmesine dayalıdır (Silva ve Chaimowicz, 2017: 1-2).

Dijital oyun bağımlılığı gün geçtikçe daha önemli bir hale geldiğinden dolayı çözümü için yapılan araştırmaların sayısı bu konuya bağlı olarak artmakta, bağımlılığın sonucunu ve nedenlerini belirlemek için araştırmalar yapılmaktadır (Bhagat, Jeong ve Kim, 2020). Bu nedenle bizim araştırmamızın amacı Türkiye'deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre karşılaştırılmasıdır.

Bu araştırma Türkiye'deki E sporcuların literatürde daha önce kullanılmamış değişkenlere göre dijital bağımlılık düzeylerinde farklılık olup olmadığını ortaya koyması açısından akademik olarak önemli olacaktır.

Bu araştırma Türkiye'deki E-sporcular ile sınırlıdır.

Araştırmanın Hipotezleri

H₁ Türkiye'deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeyleri yüksektir.

H₂ Türkiye'deki E-sporcuların oyun türleri açısından dijital bağımlılık düzeylerinde farklılık vardır.

H₃ Türkiye'deki E-sporcuların kullanılan cihaz değişkenine göre dijital bağımlılık düzeylerinde farklılık vardır.

H₄ Türkiye'deki E-sporcuların konsol veya PC başında geçirilen süre değişkenine göre dijital bağımlılık düzeylerinde farklılık vardır.

H₅ Türkiye'deki E-sporcuların sporculuk yılı değişkenine göre dijital bağımlılık düzeylerinde farklılık vardır.

MATERYAL VE METOT

Araştırma Modeli

Araştırmada nicel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan tarama ve nedensel karşılaştırma modelleri kullanılmıştır.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu araştırmanın evrenini Adana'daki Gençlik Spor Merkezinde lisanslı olarak müsabık olan 262 E-sporcu oluşturmaktadır. Örneklem grubunu ise seçkisiz örnekleme modeli kullanılarak seçilen 157 lisanslı E-sporcu oluşturmaktadır. Roasoft (2024) örnekleme hesaplama motoruna göre 0,05 hata payı ile 262 birey için örnekleme hacminin en az olarak 157 bireyden olması gerektiği tespit edilmiştir.

Araştırmanın Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak iki bölümden oluşan ölçek kullanılmıştır. İlk bölümünde demografik bilgilere yer verilmiştir. İkinci bölüm olarak; Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilmiş olan "Dijital Bağımlılık Ölçeği" kullanılmıştır.

Dijital Bağımlılık Ölçeği

Ölçek 19 madde ve "Aşırı kullanım" (5 madde), "Nüks etme" (3 madde), "Hayatın akışını engelleme" (4 madde), "Duygu durumu" (4 madde) ve "Bırakamama" (3 madde) olmak üzere 5 faktörden oluşmaktadır. Ölçek türü 5'li likert tipi olup "Tamamen Katılıyorum" ile başlayarak "Katılıyorum", "Kararsızım", "Katılmıyorum", "Kesinlikle Katılmıyorum" ile

sonlanmaktadır. Bu ölçek Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için 0.874 olarak hesaplanmıştır. Bu nedenle ölçeğin çalışma için kullanılabilir olduğuna karar verilmiştir.

Araştırmanın İstatistiksel Analizi

Araştırmanın istatistiksel analizi SPSS 24 programı kullanılarak yapılmıştır. Veri analizinde demografik değişkenleri açıklamak ve katılımcının dijital bağımlılık düzeyini belirlemek amacıyla tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. Verilerin bir kısmı normal dağılım gösterirken bir kısmının da normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir (Skewness, kurtoiss= $\pm 1,5$). Normal dağılım gösteren değişkenler için karşılaştırmalı analizlerde Anova ve Independent T testleri kullanılmıştır. Normal dağılımı göstermeyen değişkenler içinde Mann-Whitney U Testi ve Kruskal Wallis Testi testlerinden yararlanılmıştır.

BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya katılım gösteren E sporcuların demografik dağılımları.

		f	%
Cinsiyet	Erkek	94	60,3
	Kadın	62	39,7
	Toplam	156	100,0
Yaş	18 yaş altı	27	17,3
	18 yaş üstü	129	82,7
	Toplam	156	100,0
Medeni Durum	Evli	32	20,5
	Bekar	124	79,5
	Toplam	244	100,0

Tablo 1 incelediğinde çalışmaya katılan Türkiye'deki E-sporcuların % 60.3 (n=94)'ünün erkek %39.7 (n=62)'sinin kadın olduğu belirlenmektedir. Katılımcıların yaş değişkeni incelendiğinde % 17.3 (n=27)'ünün 18 yaş altı, %82.7 (n=129)'sinin 18 yaş üstü olduğu belirlenmektedir. Medeni durum değişkeni incelendiğinde %20.5 (n=32)'inin evli %79.5 (n=124)'inin bekar olduğu belirlenmiştir.

Tablo 2. Türkiye’deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin tanımlayıcı istatistikleri.

	n	Minimum	Maximum	\bar{x}	ss
Aşırı Kullanım	156	1,00	5,00	2,06	0,99
Nüks Etme	156	1,00	5,00	2,19	1,08
Hayat Akışını Engelleme	156	1,00	5,00	2,23	1,15
Duygu Durumu	156	1,00	5,00	2,17	1,03
Bırakamama	156	1,00	5,00	1,89	0,85
Dijital Bağımlılık Toplam Puan	156	1,00	5,00	2,11	0,91

Tablo 2 incelendiğinde Türkiye’deki E-sporcuların dijital bağımlılık düzeyi ölçeğinden almış oldukları puan ortalamalarının (toplam puan ($\bar{x}=2.11\pm0.91$) ve alt boyutları (aşırı kullanım $\bar{x}=2.06\pm0,99$, nüks etme $\bar{x}=2.19\pm1,08$, hayat akışını engelleme $\bar{x}=2.23\pm1,15$, duygu durumu $\bar{x}=2.17\pm1,03$ bırakamama $\bar{x}=1,89\pm0,85$) 3’ün altında olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 3. Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin oyun türüne göre karşılaştırılması (Independent Samples T Testi)

Ölçek Alt Boyutları ve Toplam Puan	Oyun Türü	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
Aşırı Kullanım	FPS	86	1,94	0,93	1,65	154	0,00
	MOBA	70	2,20	1,05			
Nüks Etme	FPS	86	2,07	1,02	1,46	154	0,06
	MOBA	70	2,33	1,14			
Hayat Akışını Engelleme	FPS	86	2,09	1,11	1,64	154	0,07
	MOBA	70	2,40	1,19			
Duygu Durumu	FPS	86	2,04	1,01	1,73	154	0,15
	MOBA	70	2,33	1,04			
Dijital Bağımlılık Toplam Puan	FPS	86	1,99	0,89	1,84	154	0,08
	MOBA	70	2,26	0,93			

Tablo 3.1. Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık ölçeği bırakmam alt boyutunun oyun türüne göre karşılaştırılması (Mann- Whitney U Testi)

	Oyun Türü	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	z	P
Bırakmama	FPS	86	69,95	6015,50	2274,50	-2,67	0,00
	MOBA	70	89,01	6230,50			

Tablo 3 ve 3.1 incelendiğinde araştırmaya katılan e sporcuların e oyun türü değişkenine göre toplam dijital bağımlılık ve nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu alt boyutlarında istatistiki olarak anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Aşırı kullanım ve bırakmama alt boyutunda oyun türü değişkenine göre MOBA lehine istatistiki olarak anlamlı farklılaşma ($p<0,05$) vardır.

Tablo 4. Araştırmaya katılan E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin cihaz türüne göre karşılaştırılması (Independent Samples T Testi)

Ölçek Alt Boyutları ve Toplam Puan	Cihaz Türü	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
Aşırı Kullanım	Bilgisayar	136	2,11	1,02	1,75	154	0,00
	Playstation	20	1,70	0,63			
Nüks Etme	Bilgisayar	136	2,24	1,13	1,59	154	0,01
	Playstation	20	1,83	0,60			
Hayat Akışını Engelleme	Bilgisayar	136	2,32	1,20	2,51	154	0,00
	Playstation	20	1,63	0,44			
Duygu Durumu	Bilgisayar	136	2,25	1,06	2,43	154	0,00
	Playstation	20	1,66	0,53			
Dijital Bağımlılık Toplam Puan	Bilgisayar	136	2,17	0,95	2,21	154	0,00
	Playstation	20	1,69	0,48			

Tablo 4.1. Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık ölçeği bırakmama alt boyutunun cihaz türüne göre karşılaştırılması (Mann-Whitney U Testi)

	Oyun Türü	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	z	P
Bırakmama	Bilgisayar	136	79,71	10840,00	1196	-0,88	0,37
	Playstation	20	70,30	1406,00			

Tablo 4 ve 4.1 İncelendiğinde araştırmaya katılan e sporcuların toplam dijital bağımlılık puanları ve aşırı kullanım, nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu gibi alt boyutlarında cihaz değişkenine göre bilgisayar lehine istatistiki olarak anlamlı farklılıkların olduğu ($p < 0,05$) gözlemlenmiştir. Bırakmama alt boyutunda istatistiki olarak anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p > 0,05$) tespit edilmiştir.

Tablo 5. Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin cihazda geçirilen süre değişkenine göre karşılaştırılması (Independent Samples T Testi).

Ölçek Alt Boyutları ve Toplam Puan	Cihazda Geçirilen Süre	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
Aşırı Kullanım	3 Saat ve Üstü	104	1,73	0,67	6,60	154	0,00
	3 Saat Altı	52	2,71	1,19			
Nüks Etme	3 Saat ve Üstü	104	1,87	0,87	5,65	154	0,00
	3 Saat Altı	52	2,82	1,19			
Hayat Akışını Engelleme	3 Saat ve Üstü	104	1,96	1,05	4,37	154	0,32
	3 Saat Altı	52	2,77	1,17			
Duygu Durumu	3 Saat ve Üstü	104	1,87	0,83	5,80	154	0,00
	3 Saat Altı	52	2,79	1,11			
Dijital Bağımlılık Toplam Puan	3 Saat ve Üstü	104	1,82	0,89	6,17	154	0,00
	3 Saat Altı	52	2,69	1,03			

Tablo 5.1. Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin cihazda geçirilen süre değişkenine göre karşılaştırılması (Mann-Whitney U Testi).

	Cihazda geçirilen süre	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	z	P
Bırakmama	3 Saat ve Üstü	104	70,47	7329,00	1869	-3,19	0,00
	3 Saat Altı	52	94,56	4917,00			

Tablo 5 ve 5.1 İncelendiğinde araştırmaya katılan e sporcuların toplam dijital bağımlılık ve aşırı kullanım, nüks etme, duygu durumu ve bırakmama gibi alt boyutlarında cihaz başında geçirilen süre değişkenine göre 3 saat altında vakit geçirenler lehine istatistiki olarak anlamlı farklılıkların olduğu ($p < 0,05$) gözlemlenmiştir. Hayat akışını engelleme alt boyutunda cihaz başında geçirilen süre değişkenine göre istatistiki olarak anlamlı bir farklılaşma ($p > 0,05$) bulunmamıştır.

6. Tablo Araştırmaya katılan E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin E sporculuk yılı değişkenine göre karşılaştırılması (Anova Testi).

	E sporculuk yılı	n	\bar{x}	ss	F	df	p	Tukey
Aşırı Kullanım	2yıl ve altı	55	2,44	1,15	12,43	2	0,00	c<a,b
	3-5 yıl	27	2,35	1,19				
	6 yıl ve üstü	74	1,67	0,56				
	Toplam	156	2,0	0,99				
Nüks Etme	2yıl ve altı	55	2,43	1,13	7,41	2	0,00	c<a,b
	3-5 yıl	27	2,61	1,25				
	6 yıl ve üstü	74	1,86	0,87				
	Toplam	156	2,19	1,08				
Hayat Akışını Engelleme	2yıl ve altı	55	2,55	1,28	7,23	2	0,00	c<a,b
	3-5 yıl	27	2,57	1,06				
	6 yıl ve üstü	74	1,87	0,98				
	Toplam	156	2,23	1,15				
Duygu Durumu	2yıl ve altı	55	2,51	1,14	11,75	2	0,00	c<a,b
	3-5 yıl	27	2,57	1,15				
	6 yıl ve üstü	74	1,78	0,71				
	Toplam	156	2,17	1,03				

Toplam	2yıl ve altı	55	2,41	1,03	11,88	2	0,00	c<a,b
	3-5 yıl	27	2,46	1,03				
	6 yıl ve üstü	74	1,76	0,60				
	Toplam	156	2,11	0,91				

Tablo 6.1. Araştırmaya katılan E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin E sporculuk yılı değişkenine göre karşılaştırılması (Kruskal Wallis Testi).

	Yaş	n	Sıra ortalaması	X ²	sd	p	
Başarı/Statü	2 yıl ve altı	55	85,55	6,79	2	0,03	c<a,b
	3-5 yıl	27	90,72				
	6 yıl ve üstü	74	68,80				
	Toplam	156					

Tablo 6 ve 6.1 incelendiğinde araştırmaya katılan e sporcuların toplam dijital bağımlılık puanları ve aşırı kullanım, nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu ve bırakmama gibi alt boyutlarında e sporculuk yılı değişkenine istatistiki olarak anlamlı farklılıkların olduğu ($p<0,05$) gözlemlenmiştir. Yapılan Tukey testi sonucunda e sporculuk yılı 6 yıl ve üstü olanların dijital bağımlılık düzeylerinin diğerlerine göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın tanımlayıcı istatistik sonuçlarına göre Türkiye'deki e-sporcuların Dijital Bağımlılık Ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının $\bar{x} = 3$ 'ün altında olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar E- sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu göstermiştir. Aktan (2018) üniversite düzeyinde yapmış olduğu araştırmada dijital bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu tespit etmiştir. Başköy (2013) ortaokul öğrencileri üzerine yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Benzer çalışmalarla elde ettiğimiz sonuçlar karşılaştırıldığında paralel sonuçların olduğu gibi farklı sonuçların da bulunduğu gözlemlenmiştir.

Araştırmaya katılan E-sporcuların oyun türüne göre karşılaştırılmasında aşırı kullanım ve bırakmama alt boyutlarında oyun türü değişkenine göre MOBA lehine istatistiki olarak

anlamli bir farklılaşma olduđu tespit edilmiştir. Diğer alt boyutlarda istatistiki olarak anlamli bir farklılaşma olmadığı görülmüştür. Bu sonuca bakılarak katılımcıların bireysel oyunları tercih etme sayısı az olup daha çok takım olarak oynanan oyunları tercih edildiđi gözlemlenmiştir. Her ne kadar daha önce yapılan çalışmalar bu iki deđişkeni doğrudan incelememiş olsa da benzer çalışmalar mevcuttur. Akın (2008) tez çalışmasında E sporcuların diđital spor oyunlarına katılımını güdüleyen etmelerde bireysel veya takım oyunu kategorilerine göre takım oyunları lehine anlamli bir farklılaşmanın olduđunu tespit etmiştir. Demirel ve ark. (2022) e sporcuların diđital bağımlılık durumlarında dijital faaliyetlere katılım türü deđişkeni açısından oyun bağımlılığı ve hayata olumsuz etki boyutlarında anlamli bir farklılaşma tespit etmemişlerdir.

Yapılan analizler sonucunda E-sporcuların kullandıkları cihaz türüne göre toplam dijital bağımlılık puanları ve aşırı kullanım, nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu gibi alt boyutlarında cihaz deđişkenine göre bilgisayar lehine istatistiki olarak anlamli bir farklılaşmanın olduđu sonucuna varılmıştır. Bu sonuca bakılarak katılımcıların bilgisayar üzerinden oynan oyunları tercih ederken Playstation türünü daha az tercih ettiđi gözlemlenmiştir. Tel (2021)'in araştırmasına göre bilgisayar ve cep telefonu ile oyun oynama süreleri açısından istatistiksel olarak anlamli farklılıkların olduđunu tespit etmiştir. Ulum (2016) öğrenciler arasında bilgisayar oyunu bağımlılıđının orta seviyelerde olduđunu gözlemlemiştir.

Yapılan araştırmada E-sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin cihazda geçirilen süre deđişkenine göre toplam dijital bağımlılık puanları ve aşırı kullanım, nüks etme, hayat akışını engelleme, duygu durumu gibi alt boyutlarında 3 saat altında vakit geçirenlerin lehine istatistiki olarak anlamli farklılaşmanın olduđu tespit edilmiştir. Hayat akışını engelleme alt boyutunda cihaz başında geçirilen süre deđişkenine göre istatistiki olarak anlamli bir farklılaşma bulunmamıştır. Çetinkayalı ve ark (2023) Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin oyuna bağımlılık düzeylerinde dijital oyun oynama süreleri deđişkenine göre dijital oyunlarda fazla süre geçirenler lehine anlamli bir farklılaşma olduđunu tespit etmişlerdir. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) çalışmalarında, bireylerin oyunda süre kontrolü konusunda zorlandıklarını belirtmiştir.

Mustafaoğlu ve Yasacı, (2018) çalışmalarında ailelerde dijital kullanım süresinin artmasının bağımlılığa yol açtığını gözlemlemişlerdir.

Araştırmaya katılan E sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinin E sporculuk yılı değişkenine göre karşılaştırılmasında 6 yıl ve üzerinde deneyime sahip olanların diğerlerine göre dijital bağımlılık düzeyleri daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Tel (2021) 'in araştırmasına göre e sporcuların sporcu olma yıllarına göre dijital oyun oynama sürelerinde istatistiki olarak anlamlı bir farklılaşma tespit etmiştir. Demirel ve ark. (2022) e sporcuların dijital bağımlılık düzeylerinde yaş faktörüne göre farklılıkların olduğunu gözlemlemişlerdir. Güvendi ve ark (2019) dijital oyunların süresi uzadıkça kişinin bu oyunlara olan ilgisi artmakta ve dijital oyunlara harcanan süre her geçen gün artabilmekte, bu da bağımlılığa yol açtığı sonucuna vardığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın önerileri

- MOBA kullananların dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu belirlenmiştir bu kullanıcıların daha dikkatli olması önerilmiştir.
- Yapılan çalışmada E-sporculuk tecrübesi arttıkça dijital bağımlılık daha da artmaktadır. Dolayısıyla E-sporculuk deneyimleri hakkında çalışmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Dijital platformlarda dijital bağımlılık hakkında bilgi verilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Bireylerin dijital bağımlılığının ortadan kaldırılması için kişilerin fiziksel oyunlara yönlendirilmesi önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Aktan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Erciyes İletişim Dergisi, 5(4), 405-421.
- Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların eğitim ve davranışları. Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1(2), 1-11.

- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 4(7), 27-41.
- Arslan, A. & Bardakçı, S. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-63.
- Başköy, N. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık, siber zorbalık ve bilgisayara karşı tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Bhagat, S., Jeong, E.J. & Kim, D.H. (2020). The role of individuals need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36 (5), 449-463,
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.
- Çetinkayalı, G., Doğan, P. K., Ceyhu, S. & Akgül, M. N. (2023). Dijital spor oyunlarına katılan spor bilimleri öğrencilerinin motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 139-154.
- Demirel, M., Er, Y., Kaya, A. & Çuhadar, A. (2022). Dijital bağımlılık ve boş zaman yönetiminin günlük hayata etkisinin incelenmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 1292-1306.
- Doğan Keskin, A. & Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*. 22(3):327-339. doi:10.51982/bagimli.880679.
- Frolova, E. V., Rogach, O. V., Tyurikov, A. G., & Razov, P. V. (2021). Online student education in a pandemic: new challenges and risks. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1), 43-52.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15 (4), 179-190.
- Kesici, A. & Tunç, N. F. (2018). The development of the digital addiction scale for the university students: reliability and validity study. *Universal Journal of Educational Research*, 6(1), 91-98.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812. <https://doi.org/10.17679/inuefd.505200>

- Köksal, İ. (2022). FPS oyunları oynayanların duygu düzenleme becerileri, olumsuz otomatik düşünceleri ve yaşam doyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2021). Online learning during the covid-19 pandemic: how is it implemented in elementary schools? *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(1), 120-134.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z., (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Silva, V. N. & Chaimowicz, L. (2017). MOBA: a New Arena for Game AI. *Arxiv Preprint: 1705.10443*, 1, 1-8.
- Sparrow, P. & Griffiths, M. D. (1997). Crime and IT: hacking and pornography on the internet. *Probation Journal*, 44, 144-147.
- T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017a). Dijital Dünya'da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı. Erişim Adresi http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/wpcontent/uploads/2017/11/BTK-espor10102017_Rapor_V2.pdf
- Tel, M. (2021). Analysis of athletes ' views on digital games. *Pakistan Journal of Medical & Health Sciences*, 15(11), 3206-3213.
- Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tarsus.
- Wagner, M. (2006). "On the scientific relevance of esports". 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. Las Vegas.