

E-sporcularda Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Eğilimi

Yunus Emre Güler¹ Tekin Çolakoğlu²

¹ Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, yunusemregulerr@gmail.com

² Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, tcolakoglu@gmail.com

Özet

Bu araştırmanın amacı E-sporcuların dijital bağımlılıkları ve saldırganlık düzeylerinin bireysel değişkenler açısından incelenmesidir. Bu iki değişkenin arasındaki ilişkinin incelenmesi de araştırmanın bir diğer amacıdır. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modelinde gerçekleştirilmiş olup, araştırmaya Türkiye E-spor Federasyonu tarafından düzenlenen en az 1 turnuvaya katılan 397 E-sporcu ($X_{yaş} = 22.50 \pm 5.72$) katılmıştır. Araştırmada veriler araştırmacılar tarafından oluşturulan kişisel bilgi formunun yanı sıra Çelik ve Otrar (2009) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Saldırganlık Envanteri ile Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilen Dijital Bağımlılık Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin değerlendirilmesi için SPSS 26.0 İstatistik programı kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan istatistik testlerde ilk olarak verilerin parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığını anlamak için Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılmıştır. Yapılan testler sonucunda çoklu varyans analizi (MANOVA) ve Pearson korelasyon testlerinin kullanılmasına karar verilmiştir. Analiz sonuçları incelendiğinde araştırmada yer alan E-sporcuların dijital bağımlılık ve saldırganlık düzeylerinin bireysel değişkenlere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği, lise öğrenimi gören E-sporcuların üniversite mezunu olanlardan daha yüksek, E-spordan başka bir spor dalı ile ilgilenen katılımcıların başka bir spor dalı ile ilgilenmeyenlerden daha düşük dijital bağımlılık ve saldırganlık tutumuna sahip olduğu gibi sonuçlar elde edilmiştir. Ayrıca E-sporcuların dijital bağımlılıkları arttıkça saldırganlıkları da artmaktadır. Sonuç olarak mevcut araştırma, e-sporcuların bireysel özellikleri ile dijital bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığını ve iki değişken arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, dijital bağımlılık, saldırganlık, dijital oyun

Digital Addiction and Aggression of E-sports Athletes

Abstract: The aim of this study was to analyze digital addiction and aggression of e-sports athletes according to various variables. Analyzing the correlations between the phenomenon was an another aim. The study was designed as a quantitative correlational survey research, and 379 E-sports athletes ($X_{age} = 22.50 \pm 5.72$), who participated in at least one E-sports competition, participated in the study. The data were collected with personal information form, Aggression Scale (Çelik and Otrar, 2009), and Digital Addiction Scale (Kesici and Tunç, 2018). The data were analyzed with SPSS 26. In the statistical tests used in the study, firstly, Skewness and Kurtosis values were examined in order to understand whether the data met the prerequisites of the parametric tests. As a result of the tests, it was decided to use multiple variance analysis (MANOVA) and Pearson correlation tests. According to analyzed results significant differences were found in the variables digital addiction and aggression of E-sports athletes according to individual features, high school student E-sports athletes scoring higher in digital addiction and aggression as well as participants who are acting a different sport scoring lower in digital addiction and aggression. Besides positive significant correlations were found between the variables. As a result, this study showed that individual features make difference in E-sports athletes' digital addiction and aggression levels. Besides digital addiction and aggression positively correlates each other.

Key Words: E-Sports, digital addiction, aggression, digital games

SUMMARY

Introduction: Rapid changes and developments in living conditions have created many effects in the field of technology, as in every field. As a result of these effects, it can be thought that it is now easier for every individual to access technology (Korkmaz & Korkmaz, 2019). Therefore, it would not be wrong to say that spending too much time on online platforms is one of the most important problems of today. Individuals spend their spare time on these platforms, regardless of age, gender, or occupation. The widespread use of the internet also triggers this situation. In other words, the fact that internet networks have an infrastructure that can connect billions of computers provides almost unlimited opportunities for individuals to open up and get to know the world (Arslan & Bardakçı, 2020). When these opportunities are used correctly, they contribute to the development of individuals directly or indirectly, but misuse of these opportunities can cause various psychological and physical damages to individuals. Digital addiction comes first among these damages (Sparrow & Griffiths, 1997). In the most general sense, digital addiction is defined as "problematic technology use style that includes obsessive, extreme, compulsive, impulsive and hasty behavioral addiction symptoms" (Özyirmidokuz & Karakaş, 2018). Digital addiction is a subtype of behavioral addiction, and is among the main problems of today. Behavioral addiction differs from substance addiction in general terms. Addiction is defined as "the inability of an individual to do something alone, acting or thinking under the influence of another entity, substance or a force other than his own will" (Yıldırım, 2008). Behavioral addiction, on the other hand, is the state of negative behaviors observed in substance users even though the individual does not use

any substance (Sevindik, 2011, p.10). According to Marks (1990), the minds of individuals with behavioral addiction are constantly preoccupied with what they want to do, and this occupation intensifies their emotions towards a single event or situation and causes them to show obsessive behaviors. As can be understood from this information, various psychological, physical or both of these behavioral disorders can be seen in digital addicted individuals. According to the researchers, digital addiction causes negative life experiences such as distraction, lack of sleep, anxiety, decreased social skills and productivity (Özyirmidokuz & Karakaş, 2018). According to Mustafaoğlu and Yasacı (2018), playing digital games as a subtype of digital addiction can cause physical health problems such as mental and musculoskeletal problems such as anxiety and depression in children, dry eyes, pain and redness, and sleep quality disorder. E-sports athletes are potentially digital addicts due to the sport they are interested in. As a matter of fact, the researchers stated that young people between the ages of 18-24 spend more time in digital games, especially after they started to earn money through e-sports. Young people spend more time on the game to master and become a professional player. Professional E-sports athletes (players) spend 8-9 hours of a 24-hour period playing games or training. As a result of this situation, it is observed that young people renounce their social life, school, family and friends and turn to more digital games (Sözbilir, 2019, p.47). **Aim:** Therefore, the aim of the present study was to examine the differences between the digital addiction of e-sportsmen and their aggression levels in terms of individual variables and to determine the relationships between the two variables. **Material & Method:** The study was designed as a quantitative correlational survey research, and 379 E-sports athletes ($X_{age} = 22.50 \pm 5.72$), who participated in at least one E-sports competition, participated in the study. The data were collected with personal information form, Aggression Scale (Çelik and Otrar, 2009), and Digital Addiction Scale (Kesici and Tunç, 2018). The data were analyzed with SPSS 26. In the statistical tests used in the study, firstly, Skewness and Kurtosis values were examined in order to understand whether the data met the prerequisites of the parametric tests. As a result of the tests, it was decided to use multiple variance analysis (MANOVA) and Pearson correlation tests. **Results:** According to analyzed results significant differences were found in the variables digital addiction and aggression of E-sports athletes according to individual features, high school student E-sports athletes scoring higher in digital addiction and aggression as well as participants who are acting a different sport scoring lower in digital addiction and aggression. Besides positive significant correlations were found between the variables. **Conclusion:** As a conclusion, this study showed that individual features make difference in E-sports athletes' digital addiction and aggression levels. Besides digital addiction and aggression positively correlates each other.

1. GİRİŞ

Yaşam koşullarındaki hızlı değişim ve gelişim her alanda olduğu gibi teknoloji alanında da birçok etki yaratmıştır. Bu etkinin neticesi olarak artık her bireyin teknolojik araç gereçlere ulaşmasının kolaylaştığı düşünülebilir (Korkmaz ve Korkmaz, 2019). Dolayısıyla günümüzün en önemli sorunlarının başında çevrimiçi platformlarda çok fazla zaman geçirmenin geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bireyler yaş, cinsiyet, meslek grubu fark etmeksizin sahip oldukları boş zamanları bu platformlarda geçirmektedirler. İnternetin yaygın olarak kullanılması da bu durumu tetiklemektedir. Başka bir ifade ile internet ağlarının milyarlarca bilgisayarı birbirine bağlayabilecek bir alt yapıya sahip olması, bireylere dünyaya açılma ve dünyayı tanıma konusunda neredeyse sınırsız olanaklar

sağlamaktadır (Arslan ve Bardakçı, 2020). Bu olanaklar doğru kullanıldığında bireylerin gelişimine doğrudan veya dolaylı şekilde katkı sağlamakla birlikte bu imkânların yanlış kullanımı bireylere çeşitli psikolojik ve fiziksel zararlar verebilmektedir. Bu zararların başında da dijital bağımlılık (DİB) gelmektedir (Sparrow ve Griffiths, 1997). En genel anlamda dijital bağımlılık “saplantılı, aşırı uçlarda, zorlayıcı, düşünmeden yapılan ve aceleci davranışsal bağımlılık belirtilerini içeren problemli teknoloji kullanım stili” olarak tanımlanmaktadır (Özyirmidokuz ve Karakaş, 2018). Başka bir tanıma göre ise DİB “dijital bağımlı olma durumu, eksik hissetme duygusuyla körüklenen davranışsal bir teknoloji bağımlılığıdır” (Yengin, 2019, s.131). DİB günümüzde davranışsal bağımlılığın alt türlerinden birisidir ve her ne kadar ilk başta internet bağımlılığı olarak adlandırılrsa da günümüzde internetle bağlantısı olan araç ve gereçlerin, sosyal platformların çoğalması sonucunda akıllı telefon, tablet, sosyal medya, oyun bağımlılığı gibi farklı kategorilere ayrılmaktadır (Arslan, 2020). Bu süreçte ortaya çıkabilecek sorunlar bir sonraki gelişim dönemlerini etkileyebileceği gibi erişkinliğe ulaşan bireylerde tedavisi zor sağlık sorunlarına da neden olabilir (Özlü ve ark, 2017).

Bir önceki başlıkta belirtildiği üzere dijital bağımlılık davranışsal bağımlılığın bir alt türü olmakla birlikte günümüzün başlıca sorunları arasında gelmektedir. Davranışsal bağımlılık madde bağımlılığından (fizyolojik bağımlılık) genel hatları itibari ile ayrılmaktadır. Bağımlılık “bireyin tek başına bir şey yapamaması, başka bir varlığın, maddenin ya da kendi iradesi dışında başka bir gücün etkisi ile hareket etmesi veya düşünmesi” şeklinde tanımlanmaktadır (Yıldırım, 2008, s.2) ve genellikle bireylerin sigara, alkol, uyuşturucu gibi maddeleri kullanmaya yönelik olan aşırı isteklilik durumuyla ilişkili olarak düşünülmektedir (Ögel, 2001). Davranışsal bağımlılık ise bireyin herhangi bir madde kullanmamasına karşın madde kullananlarda gözlenen olumsuz davranışlara sahip olma durumudur (Sevindik, 2011, s.10). Marks (1990)’ a göre davranışsal bağımlılık yaşayan bireylerin zihinleri devamlı olarak yapmak istedikleri şeyle meşgul olmaktadır ve bu meşguliyet onları tek bir olay veya duruma yönelik olarak duygularının yoğunlaştırmakta ve takıntılı davranışlar göstermelerine sebep olmaktadır. Bu bilgilerden de anlaşılabilceği üzere dijital bağımlı bireylerde çeşitli psikolojik, fiziksel veya bunların her ikisi şeklinde davranış bozuklukları görülebilmektedir. Araştırmacılara göre DİB oyalanma, uyku eksikliği, kaygı, sosyal becerilerin ve üretkenliğin azalması gibi olumsuz hayat tecrübelerine sebep olmaktadır (Özyirmidokuz ve Karakaş, 2018). Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)’ e göre de dijital bağımlılığın bir alt türü olarak dijital oyun oynama, çocuklarda kaygı ve depresyon gibi mental, kas iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ve uyku kalitesinde bozukluk gibi fiziksel sağlık sorunlarına neden olabilmektedir.

Bahsi geçen mental ve fiziksel sorunların yanı sıra dijital bağımlılığın meydana getirdiği davranış bozukluklarının başında saldırgan tutum ve davranışlar gelmektedir. Güncel araştırmacılar dijital bağımlılığın ve alt türlerinin ortaokul öğrencilerinde saldırganlığa (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019), lise öğrencilerinde şiddet eğilimine (Karabulut, 2019) sebebiyet verdiğini göstermektedir. Tüm bu literatüre rağmen E-sporcular üzerinde yapılan çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Hâlbuki E-sporcularda ilgilendikleri spor dalı gereği potansiyel dijital bağımlıdırlar. Nitekim araştırmacılar, özellikle E-spor üzerinden para kazanılmaya başladıktan sonra 18-24 yaş arası gençlerin, dijital oyunlarda daha fazla vakit geçirdiğini belirtmiştir. Gençler ustalaşabilmek ve profesyonel oyuncu olabilmek için oyun üzerinde daha çok vakit geçirmektedirler. Profesyonel E-spor oyuncularını 24 saatlik

dilimin 8-9 saatini oyun oynayarak veya antrenman yaparak geçirmektedirler. Bu durum sonucunda ise gençlerin sosyal hayat, okul, aile, arkadaşlarından feragat edip daha fazla dijital oyunlara yöneldiği gözlenmektedir (Sözbilir, 2019, s.47). Dolayısıyla mevcut araştırmanın amacı E-sporcuların dijital bağımlılıkları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki farklılıkları bireysel değişkenler açısından inceleyerek iki değişken arasındaki ilişkileri tespit etmektir. Bu doğrultuda araştırma için oluşturulan araştırma soruları şu şekildedir:

- E-sporcuların saldırganlık düzeyleri ve dijital oyun bağımlılıkları demografik değişkenlere göre anlamlı farklılıklar göstermekte midir?
- E-sporcuların saldırganlık düzeyleri ve dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. MATERYAL METOT

2.1 Araştırma Deseni

Bu araştırmada, genel tarama modellerinden biri olan ilişkisel (correlational) yöntem ve nedensel karşılaştırma (causal comparative) yöntemleri kullanılmıştır. İki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin, değişkenleri etkileme çabası olmadan incelenmesine ilişkisel araştırma denmektedir. Basit haliyle iki değişken arasındaki ilişkinin incelendiği ilişkisel araştırmalarda daha çok sayıdaki değişken arasındaki ilişkiler de incelenebilmektedir.

2.2 Katılımcılar

Çalışmaya Türkiye E-spor Federasyonunun düzenlemiş olduğu en az bir müsabakaya katılan; yaşları 15 ila 46 arasında değişen ($X_{yaş} = 22.50 \pm 5.72$) çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden toplam 397 E-spor katılımcısı oluşturmuştur.

2.2. Araştırma Tekniği ve Protokolü

Araştırmanın yapılabilmesi için öncelikle Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Onayı alınmıştır. Uygulama araştırmacıların kişisel çabası ve Türkiye E-spor Federasyonu il temsilcilerinin yönlendirmeleri ile ilgili federasyonun düzenlemiş olduğu müsabakaların en az birine katılan e-spor katılımcılarına ulaşılarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ölçeklerin amacı ve içeriği hakkında bilgi verilmiş ve sadece bir şık işaretlemeleri ve mümkün olduğunca soruları boş bırakmamaları istenmiştir. Katılım gönüllülük esasına göre gerçekleşmiştir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmada kullanılan veri toplama araçları üç kısımdan oluşmaktadır. Birinci kısımda oluşturulan kişisel bilgi formunda katılımcıların eğitim durumları, yaşları, cinsiyetleri, hangi bölümlerde okudukları, e-spor alanında lisanslarının olup olmadığı, e-sporun başka bir spor dalı ile ilgilenip ilgilenmedikleri, ilgilendikleri, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri, e-sporun para kazanma durumları, e-sporculuk yılları, kaç saat e-spora vakit harcadıkları ve e-spor için harcama yapma durumları gibi bilgilere yönelik bilgi toplanmıştır.

2.3.1 Saldırganlık Envanteri

Çalışmada katılımcıların saldırganlık eğilimlerini ölçmek için Olweus tarafından geliştirilen ve Gladue (1993) tarafından revize edilen, Türkçe uyarlamasını Çelik ve Otrar'ın (2009) yaptığı Saldırganlık Envanteri kullanılmıştır. Beşli derecelmeli Likert tipi olan bu ölçek, "fiziksel saldırganlık", "sözel saldırganlık", "dürtüsel saldırganlık", ve "saldırganlıktan kaçınma" olmak üzere toplam 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Puanlama, alt boyutlara dâhil olan tüm maddelerin toplanması ve çıkan sonucun ilgili alt boyut kapsamına giren madde sayısına bölünmesiyle elde edilmektedir (Çelik & Otrar, 2009). Araştırma kapsamında ölçeğin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için .902 olarak hesaplanmıştır.

2.3.2 Dijital bağımlılık ölçeği

Çalışmada katılımcıların dijital bağımlılıklarının belirlenmesi için Kesici ve Tunç (2018) tarafından geliştirilen "Dijital Bağımlılık Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek, "Aşırı kullanım" (5 madde), "Nüks etme" (3 madde), "Hayatın akışını engelleme" (4 madde), "Duygu durumu" (4 madde) ve "Bırakamama" (3 madde) olmak üzere 19 maddeden ve 5 faktörden oluşmaktadır. Ölçeğe verilen cevaplar 5' li Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için .874 olarak hesaplanmıştır (Kesici ve Tunç, 2018). Bu çalışmada ise, Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için .810 olarak hesaplanmıştır.

2.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi

İstatistik testlerin yapılmasında Windows için SPSS 26.0 paket program kullanılmıştır. İstatistik testlerde ilk olarak dataların parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığına Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılmış, dataların -1.0 +1.0 aralığında yer aldığından verilerin normal dağıldığı gözlemlenmiştir (Hair ve ark., 2009). Veriler normal dağılım gösterdiğinden verilere istatistiki analiz olarak Çoklu Varyans Analizi (MANOVA) ve Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Manova analizleri aslında birden fazla yapılmış Anova analizi olduğundan, bulgular kısmında Manova analizi değerleri gösterildikten sonra, değişkenler arasındaki farkları göstermek için Anova tablolarından faydalanılmıştır (Büyüköztürk, 2018). Manova ve Anova analizler için etki büyüklüklerine ve etkinin gücüne de ayrıca bakılmıştır. Etki büyüklükleri eta kare (η^2) kullanılarak hesaplanmıştır ve .01 küçük, .06 orta ve .14 büyük etkiler olarak kabul edilmiştir (Cohen & Wills, 1985).

3. BULGULAR

Bu çalışmaya katılanların % 29,0'ı (N=115) Lise, % 71,0'ı ise (N=282) üniversite öğrenimine devam etmekte veya tamamlamıştır. Çalışmaya katılanların % 33,5'i (N=133) Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Spor Bilimleri Fakültesi ve Spor Lisesindeki ilgili bölümlerde okumuş veya okumakta iken; %66,5'i (N=264) diğer fakülteler ve liselerin diğer ilgili bölümlerinde okumuş ve okumaktadır. Çalışmaya katılanların % 72,3'ü (N=287) erkek, % 27,7'si (N=110) kadın katılımcılardan oluşmaktadır. Çalışmaya katılanların % 58,4'ü (N=232) e-sporun farklı bir spor dalı ile ilgilenirken; % 41,6'sı (N=165) ilgilenmektedir. Katılımcıların % 12,3'ü (N=49) sabah, % 13,1'i (N=52) öğlen, % 37,5'i (N=149) akşam, % 37,0'si (N=147) ise gece ilgilenmektedir. Çalışmaya katılanların % 73,8'i (N=293) e-spora herhangi bir

harcama yapmazken, % 26,2'si ise (N=104) e-spor için harcama yapmaktadırlar. Çalışmaya katılanların % 15,9'u (N=63) e-spor para kazanırlarken; %84,10'u ise (N=334) e-spor para kazanmamaktadırlar. Katılımcılar ortalama 3.90±4.48 yıldır e-spor faaliyetlerine katılım sağlamaktadırlar.

Tablo 1. Katılımcıların eğitim düzeyi, cinsiyet ve bölüm değişkenine göre saldırganlık düzeyleri

Eğitim düzeyi	Lise	Üniversite	F _(1,395)	p	η ²	Power
	M±SD	M±SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,676±1,127	2,234±0,926	16,348	0,000	0,040	0,981
Sözel Saldırganlık	3,093±0,852	2,834±0,695	9,935	0,002	0,025	0,882
Dürtüsel Saldırganlık	2,559±0,811	2,372±0,720	5,093	0,025	0,013	0,615
Saldırganlıktan Kaçınma	2,474±1,194	2,723±1,202	3,534	0,061	0,009	0,466
Cinsiyet	Erkek	Kadın	F _(1,395)	p	η ²	Power
	M±SD	M±SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,452±0,955	2,127±1,102	8,427	0,004	0,021	0,825
Sözel Saldırganlık	2,963±0,723	2,769±0,809	5,342	0,021	0,013	0,635
Dürtüsel Saldırganlık	2,374±0,735	2,562±0,779	5,03	0,025	0,013	0,609
Saldırganlıktan Kaçınma	2,613±1,156	2,750±1,320	1,027	0,311	0,003	0,173
Bölüm	Besyo-SBF	Diğer	F _(1,395)	p	η ²	Power
	M±SD	M±SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,235±0,876	2,426±1,063	3,205	0,074	0,008	0,431
Sözel Saldırganlık	2,764±0,689	2,982±0,773	7,588	0,006	0,019	0,785
Dürtüsel Saldırganlık	2,459±0,691	2,410±0,781	0,367	0,545	0,001	0,093
Saldırganlıktan Kaçınma	2,887±1,314	2,532±1,128	7,831	0,005	0,019	0,797

MANOVA sonuçlarına göre, "Eğitim Durumu" değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,957$, $F(4, 392)=4,389$; $p=.002$; $\eta^2_p=0.043$; $\text{power}=.934$]. Alt boyutlara göre fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, dürtüsel saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Ayrıca "Cinsiyet" değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu görülmüştür [$\lambda=0,926$, $F(4, 392)=7,858$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.074$; $\text{power}=.998$]. Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, dürtüsel saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. "Bölüm" değişkeninin de Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu görülmüştür [$\lambda=0,962$, $F(4, 392)=3,389$; $p=.004$; $\eta^2_p=0.038$; $\text{power}=.900$]. Sözel saldırganlık ve saldırganlıktan kaçınma, alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Diğer alt boyutlarda anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

Tablo 2. Katılımcıların yaşları, e-spor ilgilenme yılı ve e-spora harcadıkları zaman ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki

Katılımcıların Yaşları	n	M	SD	1	2	3	4
1.Yaş	397	22,51	5,72	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.03	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.06	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	.05	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.11*	-.27**	-.26**	.06
E-Spor ilgilenme Yılı	n	M	SD	1	2	3	4
1.E-Spor ilgilenme Yılı	397	3,91	4,48	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.01	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.12**	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	-.02	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.04	-.27**	-.26**	.06
E-Spora Harcadıkları Zaman	n	M	SD	1	2	3	4
1.Günde Ort. İlgilenme	397	3,42	3,14	1			
2.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	.09	1		
3.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.07	.65**	1	
4.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	-.04	.50**	.48**	1
5.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	.07	-.27**	-.26**	.06

Pearson korelasyon analizine göre katılımcıların yaşları ile saldırganlıktan kaçınma alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır ($r:.11;p<0.05$). Katılımcıların e-spora katılım yılları ile sözel saldırganlık alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır ($r:.12;p<0.05$). Katılımcıların e-spora harcadıkları zaman ile saldırganlık ölçeği alt boyutları arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır.

Tablo 3. E-Spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme, e-spora para harcama ve para kazanma durumlarına göre saldırganlık düzeyleri

Spor Dalı Değişkeni Açısından	Evet		Hayır		F_(1,395)	p	η²	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,433	0,892	2,262	1,145	2,795	0,095	0,007	0,385
Sözel Saldırganlık	2,987	0,680	2,800	0,833	6,003	0,015	0,015	0,686
Dürtüsel Saldırganlık	2,413	0,702	2,446	0,818	0,189	0,664	0,000	0,072
Saldırganlıktan Kaçınma	2,582	1,159	2,749	1,260	1,852	0,174	0,005	0,274
E-Spora Para Harcama Durumları	Evet		Hayır		F_(1,395)	p	η²	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,377	1,126	2,357	0,963	0,033	0,857	0,000	0,054
Sözel Saldırganlık	2,802	0,810	2,947	0,728	2,854	0,092	0,007	0,392
Dürtüsel Saldırganlık	2,309	0,721	2,468	0,759	3,458	0,064	0,009	0,458
Saldırganlıktan Kaçınma	2,803	1,336	2,597	1,150	2,248	0,135	0,006	0,322

E-Spordan Para Kazanma Durumları	Evet		Hayır		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	2,448	1,012	2,346	1,007	0,550	0,459	0,001	0,115
Sözel Saldırganlık	2,962	0,739	2,899	0,755	0,364	0,546	0,001	0,092
Dürtüsel Saldırganlık	2,361	0,820	2,439	0,738	0,575	0,449	0,001	0,118
Saldırganlıktan Kaçınma	2,571	1,362	2,666	1,173	0,328	0,567	0,001	0,088

MANOVA sonuçlarına göre, “E-spordan Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,976$, $F_{(4, 392)}=2,454$; $p=.045$; $\eta^2_p=0.024$; $\text{power}=.701$]. Sözel saldırganlık alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görüldü. “Para Harcama” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,970$, $F_{(4, 392)}=3,075$; $p=.016$; $\eta^2_p=0.030$; $\text{power}=.808$]. Alt boyutlar tek tek incelendiğinde para harcama değişkeni açısından saldırganlık alt boyutlarında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. “Para Kazanma” değişkeninin Saldırganlık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olmadığını göstermektedir [$\lambda=0,994$, $F_{(4, 392)}=.609$; $p=.657$; $\eta^2_p=0.006$; $\text{power}=.200$].

Tablo 4. En çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre saldırganlık düzeyleri

E-Spor ile İlgilenme	Sabah		Öğlen		Akşam		Gece		F _(3,393)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Fiziksel Saldırganlık	1,796	0,901	2,423	0,998	2,403	1,020	2,488	0,978	6,318	0,000	0,046	0,966
Sözel Saldırganlık	2,691	0,690	2,948	0,848	2,963	0,716	2,914	0,766	1,682	0,170	0,013	0,440
Dürtüsel Saldırganlık	2,140	0,749	2,563	0,637	2,416	0,812	2,484	0,706	3,302	0,020	0,025	0,752
Saldırganlıktan Kaçınma	2,837	1,352	2,904	1,057	2,671	1,212	2,480	1,176	2,182	0,090	0,016	0,553

MANOVA sonuçlarına göre, “Gün Dilimi” değişkeninin saldırganlık ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,926$, $F_{(12, 1032)}=2,530$; $p=.003$; $\eta^2_p=0.025$; $\text{power}=.955$]. Fiziksel saldırganlık ve dürtüsel saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü.

Tablo 5. Eğitim düzeyi, cinsiyet ve bölüm değişkenine göre dijital bağımlılık düzeyleri

Eğitim düzeyi	Lise		Üniversite		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	3,009	0,964	2,750	0,855	6,920	0,009	0,017	0,747
Nüks Etme	3,090	1,034	2,580	1,116	17,758	0,000	0,043	0,988
Hayatın Akışını Engelleme	2,646	0,891	2,342	0,912	9,164	0,003	0,023	0,855
Duygu Durumu	3,007	1,100	2,622	0,971	11,826	0,001	0,029	0,929
Bırakamama	3,800	0,959	3,676	0,960	1,361	0,244	0,003	0,214

Bölüm Değişkeni	BESYO-Spor Bilimleri Fakültesi		Diğer		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
	Aşırı Kullanım	2,581	0,841	2,949				
Nüks Etme	2,554	1,040	2,816	1,144	4,918	0,027	0,012	0,600
Hayatın Akışını Engelleme	2,421	0,887	2,435	0,931	0,019	0,889	0,000	0,052
Duygu Durumu	2,538	0,970	2,832	1,037	7,458	0,007	0,019	0,778
Bırakamama	3,464	0,998	3,837	0,917	13,818	0,000	0,034	0,960
Cinsiyet Değişkeni	Erkek		Kadın		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
	Aşırı Kullanım	2,783	0,879	2,936				
Nüks Etme	2,630	1,070	2,985	1,193	8,215	0,004	0,020	0,816
Hayatın Akışını Engelleme	2,420	0,924	2,457	0,895	0,129	0,719	0,000	0,065
Duygu Durumu	2,783	1,020	2,605	1,027	2,429	0,120	0,006	0,343
Bırakamama	3,749	0,929	3,615	1,034	1,551	0,214	0,004	0,237

MANOVA sonuçlarına göre, "Eğitim Düzeyi" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,951$, $F_{(5, 391)}=4,048$; $p=.001$; $\eta^2_p=.049$; power=.952]. Aşırı Kullanım, nüks etme, hayatın akışını engelleme ve duygu durumu alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü. "Bölüm" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,946$, $F_{(5, 391)}=4,467$; $p=.001$; $\eta^2_p=0.054$; power=.970]. Aşırı Kullanım, nüks etme, duygu durumu ve bırakamama alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü. "Cinsiyet" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,928$, $F_{(5, 391)}=6,030$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.072$; power=.995]. Nüks etme boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görüldü.

Tablo 6. Katılımcıların yaşları, e-spora katılım yılları ve günde ortalama e-spora harcadıkları zaman ile dijital bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişki

Katılımcıların Yaşları	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.Yaş	397	22,51	5,72	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	.02	1			
3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	-.09	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	-.06	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	-.03	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.08	.49**	.38**	.19**	.48**
E-Spora Katılım Yılları	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.E-Spor İlgilenme Yılı	397	3,91	4,48	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	-.11*	1			

3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	-.15**	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	-.03	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	.16**	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.01	.49**	.38**	.19**	.48**
E-Spora Harcadıkları Zaman	n	M	SD	1	2	3	4	5
1.Günde Ort. İlgilenme	397	3,42	3,14	1				
2.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	.05	1			
3.Nüks Etme	397	2,73	1,12	.07	.64**	1		
4.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	.07	.37**	.63**	1	
5.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	.24**	.56**	.57**	.47**	1
6.Bırakamama	397	3,71	0,96	.15**	.49**	.38**	.19**	.48**

Yapılan Pearson korelasyon analizine göre katılımcıların yaşları ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında herhangi anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır. Katılımcıların e-spora katılım yılları ile aşırı kullanım alt boyutu arasında negatif yönde ve düşük oranda ($r: -.11; p < 0.05$); nüks etme ile negatif yönde ve düşük oranda ($r: -.15; p < 0.05$) ve duygu durumu ile pozitif yönde ve düşük oranda bir ilişkiye rastlanmıştır ($r: .16; p < 0.05$). Katılımcıların günde e-spora katılım saatleri ile duygu durumu alt boyutları arasında pozitif yönde ve düşük oranda ($r: .24; p < 0.05$) ve bırakamama alt boyutu ile pozitif yönde ve düşük oranda ($r: .15; p < 0.05$) anlamlı ilişkilere rastlanmıştır.

Tablo 7. E-Spordan başka bir spor dalı ile ilgilenme, e-spora para harcama ve kazanma durumuna göre dijital bağımlılık düzeyleri

Başka Bir Spor Dalı İle İlgilenme	Evet		Hayır		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,785	0,841	2,882	0,964	1,157	0,283	0,003	0,189
Nüks Etme	2,743	1,131	2,707	1,097	0,099	0,753	0,000	0,061
Hayatın Akışını Engelleme	2,329	0,884	2,573	0,942	6,959	0,009	0,017	0,749
Duygu Durumu	2,775	0,984	2,676	1,076	0,903	0,343	0,002	0,158
Bırakamama	3,774	0,918	3,624	1,013	2,368	0,125	0,006	0,336
E-Spora Para Harcama	Evet		Hayır		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,787	1,009	2,839	0,851	0,263	0,608	0,001	0,080
Nüks Etme	2,696	1,158	2,740	1,102	0,119	0,730	0,000	0,064
Hayatın Akışını Engelleme	2,471	1,015	2,416	0,879	0,283	0,595	0,001	0,083
Duygu Durumu	2,945	1,080	2,659	0,994	6,071	0,014	0,015	0,691
Bırakamama	3,699	1,044	3,717	0,930	0,027	0,870	0,000	0,053
E-Spordan Para Kazanma	Evet		Hayır		F _(1,395)	p	η ²	Power
	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,946	1,093	2,802	0,852	1,369	0,243	0,003	0,215
Nüks Etme	2,656	1,301	2,742	1,079	0,310	0,578	0,001	0,086

Hayatın Akışını Engelleme	2,353	0,977	2,445	0,904	0,528	0,468	0,001	0,112
Duygu Durumu	2,921	1,101	2,698	1,006	2,510	0,114	0,006	0,352
Bırakamama	3,884	1,051	3,680	0,940	2,401	0,122	0,006	0,340

MANOVA sonuçlarına göre, "Spor Dalı" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,939$, $F_{(5, 391)}=5,088$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.061$; power=.985]. Hayatın Akışını Engelleme alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görüldü. "Para Harcama" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,966$, $F_{(5, 391)}=2,753$; $p=.019$; $\eta^2_p=.034$; power=.825]. Duygu Durumu alt boyutunda anlamlı farklılık ortaya çıktığı görüldü. "Para Kazanma" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olmadığını göstermektedir [$\lambda=0,978$, $F_{(5, 391)}=1,737$; $p=.125$; $\eta^2_p=.022$; power=.598].

Tablo 8. Katılımcıların en çok hangi zaman diliminde e-spor ile ilgilenme durumlarına göre dijital bağımlılık düzeyleri

Alt Boyut	Sabah		Öğlen		Akşam		Gece		$F_{(3,393)}$	p	η^2	Power
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Aşırı Kullanım	2,404	0,835	2,950	1,026	2,834	0,824	2,913	0,900	4,556	0,004	0,034	0,885
Nüks Etme	2,592	0,916	3,141	1,103	2,696	1,140	2,660	1,134	2,884	0,036	0,022	0,687
Hayatın Akışını Engelleme	2,485	0,589	2,640	0,940	2,386	0,908	2,379	0,996	1,320	0,267	0,010	0,352
Duygu Durumu	2,327	0,722	2,707	1,057	2,847	0,938	2,764	1,148	3,308	0,020	0,025	0,753
Bırakamama	3,204	1,043	3,635	1,004	3,772	0,896	3,848	0,930	6,088	0,000	0,044	0,960

MANOVA sonuçlarına göre, "Gün Dilimi" değişkeninin Dijital Bağımlılık Ölçeği alt boyutları üzerinde temel etkisinin anlamlı olduğunu göstermektedir [$\lambda=0,883$, $F_{(15, 1074)}=3,309$; $p=.000$; $\eta^2_p=0.041$; power=.998]. Aşırı kullanım, nüks etme, duygu durumu ve bırakamama alt boyutlarında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görüldü.

Tablo 9. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ile dijital bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişki

	n	M	SD	1	2	3	4	5	6	7	8
1.Fiziksel Saldırganlık	397	2,36	1,01	1							
2.Sözel Saldırganlık	397	2,91	0,75	.65**	1						
3.Dürtüsel Saldırganlık	397	2,43	0,75	.50**	.48**	1					
4.Saldırganlıktan Kaçınma	397	2,65	1,20	-.27**	-.26**	.06	1				

5.Aşırı Kullanım	397	2,83	0,89	.18**	.27**	.38**	-.02	1			
6.Nüks Etme	397	2,73	1,12	.13**	.25**	.39**	-.01	.64**	1		
7.Hayatın Akışını Engelleme	397	2,43	0,92	.08	.08	.37**	.11*	.37**	.63**	1	
8.Duygu Durumu	397	2,73	1,02	.38**	.33**	.35**	.03	.56**	.57**	.47**	1
9.Bırakamama	397	3,71	0,96	.26**	.34**	.43**	.06	.49**	.38**	.19**	.48**

Yapılan Pearson korelasyon analizine göre katılımcıların saldırganlık düzeyi alt boyutları ile dijital bağımlılık alt boyutları arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişkiler tespit edilmiştir. Tüm anlamlı ilişkilerde pozitif yönde anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir; yapılan analizler sonucunda dijital bağımlılık arttıkça saldırganlık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir. Fiziksel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r:.18;p<0.05$); nüks etme ($r:.13;p<0.05$); duygu durumu ($r:.38;p<0.05$); bırakamama ($r:.26;p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Sözel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r:.27;p<0.05$); nüks etme ($r:.25;p<0.05$); duygu durumu ($r:.33;p<0.05$); bırakamama ($r:.34;p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Dürtüsel saldırganlık alt boyutu ile sırasıyla aşırı kullanım ($r:.38;p<0.05$); nüks etme ($r:.39;p<0.05$); hayatın akışını engelleme ($r:.37;p<0.05$); duygu durumu ($r:.35;p<0.05$); bırakamama ($r:.43;p<0.05$) alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Son olarak saldırganlıktan kaçınma ve hayatın akışını engelleme alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişkilere rastlanmıştır ($r:.37;p<0.05$).

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmanın amacı e-spor katılımcısı olan bireylerin saldırganlık ve dijital bağımlılık düzeylerini farklı demografik bilgiler çerçevesinde inceleyerek, iki değişken arasındaki ilişkileri tespit etmektir. Yapılan analizlere göre katılımcıların saldırganlık düzeyleri açısından eğitim durumları, okudukları veya mezun oldukları bölüm, cinsiyet, e-sporun başka bir sporla ilgilenme durumları, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri ve katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca katılımcıların saldırganlık alt boyutları ile yaş ve e-spora katılım yılları açısından da anlamlı ilişkiler gözlenmiştir. Katılımcıların dijital bağımlılık düzeyleri açısından eğitim durumları, okudukları veya mezun oldukları bölüm, cinsiyet, e-sporun başka bir sporla ilgilenme durumları, e-sporla en çok hangi zaman diliminde ilgilendikleri ve katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca katılımcıların dijital bağımlılık alt boyutları ile e-spora katılım yılları ve günde ortalama kaç saat e-sporla ilgilenme durumları açısından da anlamlı ilişkiler gözlenmiştir. Katılımcıların saldırganlık puanları ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında da anlamlı ilişkilere rastlanmıştır.

Analiz sonuçlarına göre sözel saldırganlık alt boyutunda spor ile ilgili bölümlerde eğitim gören veya görmüş olan katılımcıların ortalamaları diğer bölümlere oranla anlamlı şekilde düşük ortalamalar elde ederken; saldırganlıktan kaçınma alt boyutunda daha yüksek ortalamalar elde edilmiştir. Düzenli

spora katılım bireyin saldırganlık düzeyi üzerinde anlamlı bir fark yarattığı literatürde yapılan daha önceki çalışmalarla defalarca kanıtlanmıştır (Shokoufeh, 2014; Çobanoğlu, 1993; Yıldız, 2009; Arslan, 2018).

Cinsiyet değişkenleri üzerine anlamlı farklılık görülen Fiziksel Saldırganlık ve Sözel saldırganlık alt boyutunda erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre Dürtüsel saldırganlık alt boyutunda ise kadın katılımcılar erkek katılımcılara göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etti. Balcı (2019)'nın yaptığı farklı bir çalışmada da erkek katılımcılar kadın katılımcılara oranla fiziksel saldırganlık ortalamalarında anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Ayrıca Güven (2015)'nin yapmış olduğu bir başka çalışma da benzer sonuçlar ortaya çıktığı görülmektedir. Kadınların erkeklere yönelik dürtüsel saldırganlık türünde daha yüksek ortalamalara sahip olması bastırılmış saldırganlık özelliklerinden kaynaklanıyor olabilir.

Yapılan analizlere göre katılımcıların e-spora katılım yılları ile sözel saldırganlık alt boyutunda pozitif yönde ve düşük oranda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Başka bir ifade ile katılımcıların E-spora katılım yılları arttıkça sözel saldırganlık alt boyut ortalamalarında da artışlar meydana gelmiştir. Gümüş ve ark. (2013) güreş ve muay thai sporcuları ile gerçekleştirdikleri araştırma sonucunda spor yaşı ile saldırganlık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yıldırım Araz ve Toksöz'ün (2017) spor bilimleri fakültesi öğrencileri ile gerçekleştirdiği araştırma sonucunda spor yapma yılının saldırganlık düzeyini etkilediği yönünde sonuç elde etmişlerdir. E-sporu diğer spor dallarından ayırmamız çokta doğru değildir. E-sporu da tıpkı diğer spor dallarında olduğu gibi strateji geliştirilmesi gereken; zihinsel ve fiziksel sağlamlığın tam olması gereken bir alandır. Bu anlamda e-spor katılımcılarının saldırganlık davranışlarını diğer spor dalları ile birlikte değerlendirmemiz çokta yanlış olmayacaktır.

Çalışmada sabah e-spora katılım sağlayan katılımcıların daha az saldırgan davranışlar sergilediği tespit edilmiştir. Akşam ve gece saatlerinde uzun süreli katılım sağlanan e-spor aktiviteleri bireylerin uykusuz kalmalarına sebep olmakta ve belirli düzeyde uyku sorunu yaşamalarına neden olabilmektedir. Uykusuzluğun bireylerin saldırganlık davranışları üzerinde etkili olduğu daha önce yapılmış olan çalışmalarla da kanıtlanmıştır (Semiz ve ark., 2008; Fuat, 2013).

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların saldırganlık ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların e-spora para harcama durumları açısından anlamlı bir fark yarattığı söylenebilir. Para harcayan bireylerin saldırganlık alt boyut ortalamaları daha yüksek para harcamayanların ise saldırganlıktan kaçınma alt boyut puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. E-spora para harcama durumu e-sporu profesyonelleşme ile ilişkili olabilir. Bireyler oyunlarda kendilerini daha iyi hissettikçe oyunlara para harcama eğilimi gösterebilirler.

Yapılan analizler sonucunda ayrıca lise öğrencileri üniversite öğrencilerine göre duygusal olarak daha çok dijital bağımlılığa sahiptir ve bu bağımlılık onları dijital oyunları hayatlarının akşını engelleyecek şekilde tekrar tekrar aşırı oynamaya sevk etmektedir. Bu sonuç literatürde yapılmış çalışmalarla paralellik göstermektedir. Nitekim literatürde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek

olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Ekinci, Üstün ve Özer, 2016; Ekinci ve ark., 2017).

Katılımcıların BESYO veya spor bilimleri fakültelerinde öğrenime devam eden katılımcıların dijital bağımlılık puanları aşırı kullanım, nüks etme, duygu durumu ve bırakamama alt boyutlarında diğer bölümlerde öğrenim gören katılımcılardan daha düşüktür. Namlı ve Tekkurşun Demir (2020) araştırmalarında dijital bağımlılık ile spor katılımının birbirini zıt yönde etkilediğini belirtmiştir. Buna göre spor arttıkça dijital bağımlılık azalmaktadır veya dijital bağımlılık arttıkça spora katılım azalmaktadır. Spor bilimleri fakültelerinde öğrenim gören öğrencilerin aktif sporcu oldukları veya spor geçmişine sahip oldukları düşünüldüğünde bu katılımcıların dijital bağımlılıklarının daha düşük çıkmasının nedeni anlaşılabilir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden oluşturulmuş doğrusal puanın katılımcıların cinsiyetleri açısından anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre nüks etme alt boyutunda kadın katılımcılar erkeklere göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiştir. Ortaya çıkan bu sonuç literatür ile zıtlık göstermektedir denilebilir. Literatürde erkeklerin kadınlardan daha yüksek dijital bağımlılığa sahip olduğunu belirten çalışmalar incelendiğinde Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) erkek üniversite öğrencilerinin yaklaşık üçte ikisinin bağımlı olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Griffiths ve Davies (2005) ile Ko ve ark. (2005)' de çalışmalarında cinsiyet farklılıklarının erkeklerin lehine olduğunu ifade etmişlerdir. Yapılmış güncel çalışmalarda yine erkeklerin dijital bağımlılıklarının kadınlardan fazla olduğunu göstermektedir (Göldağ, 2018; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018).

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş oldukları yanıtlar üzerinden e-spora para harcama durumlarına göre anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre E-spora para harcayan katılımcılar duygu durumu alt boyutunda e-spora para harcamayan sporculara oranla anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Çalışmanın bulgusu Çavuş ve ark. (2016)' nın bulgusu ile paralellik göstermektedir. Çavuş ve ark. (2016) çalışmalarında her beş üniversite öğrencisinden birinin bağımlılık tehdidi altında olduğunu ve dijital oyunlar için para harcamanın bağımlılığı tetiklediğini ifade etmiştir. Gürgeç ve ark. (2018)' da yaptıkları çalışmalarında katılımcıların 15%' sinin dijital oyunlara para harcadığını belirtmiştir. Mevcut çalışmada da katılımcıların 26%' sinin e-spor için para harcadığı tespit edilmiştir. Bu bakımdan da çalışmamız literatür ile uyumludur denilebilir.

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığında e-spordan para kazanma durumlarına göre anlamlı bir farklılık yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların e-spordan para kazanma durumlarına göre dijital bağımlılıklarında bir farklılık olmamasının nedeninin katılımcıların büyük çoğunluğunun e-spor kavramını net olarak kavrayamamış olmalarından kaynaklanıyor olabileceği düşünülmektedir. Nitekim Yılmaz ve Karaoğlan Yılmaz (2019) Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dahi büyük çoğunluğunun e-spor kavramı hakkında kavram karmaşası yaşadıklarını ifade etmiştir. Çavuş ve ark. (2016)' da kadınların dijital oyunları bir boş zaman etkinliği olarak gördüğünü belirtmiştir. Esentaş ve ark. (2018)'nin de gerçekleştirdikleri çalışmada katılımcıların yarısı dijital sporları rekreatif bir etkinlik olarak görürken, yarısı profesyonelleşmenin gerektiğini

belirtmiştir. Yukarıda da belirtildiği üzere çalışmamızın bu bulgusunun katılımcıların e-sporlara dair kavram karmaşası yaşamalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yapılan analizlere göre katılımcıların saldırganlık düzeyi alt boyutları ile dijital bağımlılık alt boyutları arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişkiler tespit edilmiştir. Tüm anlamlı ilişkiler pozitif yöndedir. Yani dijital bağımlılık arttıkça saldırganlıkta artmaktadır. Literatürde yapılan benzer çalışmalar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının bireylerde çeşitli psikolojik fiziksel rahatsızlıklara sebebiyet verdiği anlaşılmaktadır. Örneğin Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) dijital oyun oynamanın çocuklarda, kaygı, depresyon ve saldırgan tutum gibi ruhsal, ayrıca kas iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızamık ve uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık sorunlarına neden olabileceğini ifade etmiştir. Kutner ve ark. (2008)' da özellikle çocukların oyunlardaki aşırı hayal kırıklığı neticesinde saldırgan davranış gösterdiklerini rapor etmiştir. Benzer şekilde Ferguson ve ark. (2008), çalışmalarında şiddet oyunu içeren dijital oyunlar oynama ile saldırgan davranışlar sergileme arasında bir ilişki olduğu, çocuklar ne kadar çok şiddet içeren dijital oyunları oynarsa, o kadar saldırgan olup, agresif davranışlarda bulunduğunu rapor etmiştir. Nitekim güncel araştırmalarda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif bir korelasyon olduğunu belirtmiştir (Hazar ve ark., 2017; Güvendi ve ark., 2019).

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Mevcut araştırma bulgularına göre dijital bağımlılık arttıkça saldırganlık da artmaktadır. Dolayısıyla oyun geliştiricilerinin oyunlardaki şiddet içeriklerini minimize etmesinde fayda olduğu düşünülmektedir. Mevcut araştırma bulgularına göre başka bir spor dalı ile ilgilenmeyen E-sporcular daha fazla dijital bağımlılığa sahiptir. Dolayısıyla velilerin çocuklarını spora yönlendirmelerinde fayda olduğu düşünülmektedir. Ayrıca liselerde beden eğitimi ve spor derslerinin önemi (Mumcu ve Çeviker, 2018; Çeviker, 2020) öğrencilere aktararak öğrencilerin dersten maksimumu fayda almalarının sağlanmasında fayda olduğu düşünülmektedir. Yine bu doğrultuda üniversite yönetimlerinin öğrencileri sportif etkinliklere katılmaya daha fazla teşvik etmesinin faydalı olabileceği düşünülmektedir. Çalışma neticesinde yukarıdaki önerilere ek olarak şu önerilerde sunulmaktadır:

- Mevcut araştırma E-sporcular ile gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle farklı sporcu grupları ile mukayeseli çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.
- Mevcut araştırma bulgularına göre bireysel değişkenlerin E-sporcuların dijital bağımlılıklarında farklılıklar meydana getirdiği tespit edilmiştir. Bu farklılıkların nedenlerinin daha net anlaşılabilmesi için hem deneysel hem de nitel çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.
- Mevcut araştırma bulgularına göre E-sporcuların dijital bağımlılıkları ile saldırganlık düzeyleri arasında bir korelasyon vardır. İleride yapılacak çalışmalarda değişkenlerin birbirini ne kadar yordadığı araştırma konusu olabilir.
- Mevcut araştırmada literatürün aksine kadın katılımcıların dijital bağımlılıkları erkeklere oranla daha yüksek bulunmuştur. Mevcut bulgunun nedenlerinin daha net anlaşılabilmesi için cinsiyet farklılıklarına ilişkin çalışmaların yapılmasında fayda olduğu düşünülmektedir.

Açıklamalar

*Bu makale "Türkiye' De E-Spor: E-Spor Sporcularının Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

Yazar Katkıları

Yazarlar çalışmaya eşit derecede katkı sağlamışlardır.

Etik Beyan

Bu çalışmanın Gazi Üniversitesi Ölçme ve Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu 91610558-302.08.01 sayılı 09.05.2020 tarih ve 05 sayılı toplantı sonucunda etik açıdan yapılmasında bir sakınca bulunmadığı kararı vermiştir.

Çıkar Çatışması

Yazarlar çalışma ve yayımlanması konularında herhangi bir çıkar çatışması belirtmemişlerdir.

KAYNAKÇA

Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.

Arslan, A., & Bardakçı, S. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-63.

Arslan, L. (2018). *12-14 yaş aralığında spor yapan ve spor yapmayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin karşılaştırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Düzce.

Balcı, E. (2019). *Yetiştirme yurtlarında kalan ergenlerin saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.

Büyükoztürk, Ş. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Cohen, S., & Wills, T. A. (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin*, 98, 310-357.

Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.

Çelik, H., & Otrar M. (2009). Saldırganlık envanterinin Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları. *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 29(29), 101-120.

Çeviker, P. A. (2020). Beden eğitimi ve oyun dersi öğretim programları. Gültekin, M. (Ed.). *Cumhuriyet dönemi ilkököl programları* (ss. 519-578). Ankara: Pegem Yayınevi.

Çobanoğlu, M. G. (1993). *Sporla saldırganlık olgusunun sportif performans üzerine etkisi* (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Ekinci N. E., Yalçın, İ., & Soyer, F. (2017). Digital game addiction level of high school students in Turkey. *Acta Kinesiologica*, 11(Supp. 2), 98-103.

Ekinci, N. E., Üstün Ü. D., & Özer, Ö. (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction, gender and regular sport participation. *Journal of Education Culture and Society*, (2), 298-303.

Eryılmaz, S., & Çukurluöz Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.

Esentaş, M., Güzel, P., & Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79.

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of Computer Game Studies*, 359-368.

Gümüş, H., Yetim, A. A., Tortop, H., & Işık, Ö. (2013). *Bireysel temas gerektiren mücadele sporlarından muay-thai ve güreş sporcularının saldırganlık davranışlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. 2. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 15-18 Kasım 2013, Antalya.

Gürkan, U., Karaman, B., & Minaz, B. (2018). *14-24 yaş arası öğrencilerde sosyal ve duygusal yalnızlığın oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi (ss. 303-356), 26-28 Ekim, Balıkesir Türkiye.

Güven, F. (2015). *Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin zorbalık yapmaları ile zorbalığa maruz kalmalarının, cinsiyet, anne-baba eğitimi, sosyoekonomik düzey ve empati eğilimi açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Toros Üniversitesi, Mersin.

Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Tatham, R. L. (2009). *Análise multivariada de dados*. Porto Alegre: Bookman.

Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., & Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(4).

Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kesici, A., & Tunç, N. F. (2018). Investigating the digital addiction level of the university students according to their purposes for using digital tools. *Universal Journal of Educational Research*, 6(2), 235-241.

Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.

Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.

Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.

Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.

Mumcu, H. E., & Çeviker, A. (2018). Investigation of the England and Turkey amputee football teams' success by several factors. *Sport & Society/Sport Si Societate*, 18(1).

Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

Namlı, S., & Tekkurşun Demir, G. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 40-52.

Ögel, K. (2001). *İnsan, yaşam ve bağımlılık: Tartışmalar ve gerekçeler*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.

Özlu, K., Kırbas, Ş., Akça, F., Gül, İ., & Uzun, M. (2017). Adölesanların sigara içme alışkanlık düzeyleri ve bunu etkileyen faktörlerin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 20-32.

Özyirmidokuz, E., & Karakaş, B. A. (2018). *Dijital bağımlılık ile mücadelede sosyal bilişimin rolü*. Fifth International Management Information Systems Conference, Turkey.

Semiz, Ü. B., Algül, A., Basoglu, C., Ates, M. A., Ebrinç, S., Çetin, M., ... & Günay, H. (2008). Antisozyal kişilik bozukluğu olan erkek bireylerde subjektif uyku kalitesinin saldırganlık ile ilişkisi. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 19(4).

Sevindik, F. (2011). *Fırat üniversitesi öğrencilerinde problemlerli internet kullanımı ve sağlıklı yaşam biçimi davranışlarının belirlenmesi* (Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Shokoufeh, S. (2014). *Erzurum'da farklı branşlarla ilgilenen sporcular ile spor yapmayan sedanterlerin kişilik ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* (Doktora Tezi). Erzurum Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Sözbilir, A. (2019). *Açık hava etkinliklerinin dijital bağımlılık düzeyine etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sparrow, P., & Griffiths, M. D. (1997). Crime and IT: Hacking and pornography on the internet. *Probation Journal*, 44, 144-147.

Yengin, D. (2019). Teknoloji bağımlılığı olarak dijital bağımlılık. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9(2), 130-144.

Yıldırım Araz, G., & Toksöz, İ. (2017). *Spor bilimleri öğrencilerinin kaygı düzeyleri, saldırganlık eğilimleri ve yaklaşma uzaklaşma tepkilerinin incelenmesi*. 2. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 19-22 Ekim, Antalya.

Yıldırım, E. (2008). *Uyuşturucu kullanımının sosyolojik boyutu uyuşturucuya yönelik talep azaltımı* (Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale.

Yıldız, S. (2009). *Spor yapan ve spor yapmayan ortoöğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* (Doktora Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Yılmaz, R., & Karaoğlan Yılmaz, F. G. (2019). *Elektronik spor (e-spor) hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi* (ss. 338-344). 2. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Araştırmalar Sempozyumu, 12-14 Eylül, Mersin, Türkiye

Makale Geliş : 08.03.2021

Makale Kabul : 21.04.2021

Açık Erişim Politikası

Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.tr>