



**T.C.**  
**Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi**  
**Eğitim Bilimleri Enstitüsü**  
**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**  
**Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Doktora Programı**

**E-SPOR OYUNLARINA KATILIM GÖSTEREN BİREYLERİN  
AİLE AİDİYETİ, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE BOŞ  
ZAMAN YÖNETİMİ BECERİLERİNİN İNCELENMESİ**

**Esen GÜNGÖZ**  
**Doktora Tezi**

**DANIŞMAN**  
**Prof. Dr. Kadir PEPE**

**Burdur, 2025**



**T.C.**  
**Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi**  
**Eğitim Bilimleri Enstitüsü**  
**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**  
**Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Doktora Programı**

**E-SPOR OYUNLARINA KATILIM GÖSTEREN BİREYLERİN  
AİLE AİDİYETİ, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE BOŞ  
ZAMAN YÖNETİMİ BECERİLERİNİN İNCELENMESİ**

**Esen GÜNGÖZ**  
**Doktora Tezi**

**DANIŞMAN**  
**Prof. Dr. Kadir PEPE**

**Burdur, 2025**



**MAKÜ EĞİTİM BİLİMLERİ  
ENSTİTÜSÜ**

**DOKTORA JÜRİ ONAY FORMU**

M.A.K.Ü Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 16.05.2025 tarih ve E-79673485-302.14.05-523762 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından 22.05.2025 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Esen GÜNGÖZ'ün "E-Spor Oyunlarına Katılım Gösteren Bireylerin Aile Aidiyeti, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Boş Zaman Yönetimi Becerilerinin İncelenmesi" konulu tez çalışması Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında DOKTORA tezi olarak kabul edilmiştir.

**JÜRİ**

ÜYE : Prof. Dr. Kadir PEPE

(Tez Danışmanı)

ÜYE : Doç. Dr. Ahmet Yavuz KARAFİL

ÜYE : Doç. Dr. Sezgin KORKMAZ

ÜYE : Doç. Dr. A. Yavuz AKINCI

ÜYE : Dr. Öğr. Üyesi Ebru ÖZÜDOĞRU

**ONAY**

M.A.K.Ü Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ...../...../.....  
tarih ve ...../..... sayılı kararı.

**İMZA/MÜHÜR**

## BİLDİRİM

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu taahhüt edip, tezimin kaynak göstermek koşuluyla aşağıda belirttiğim şekilde fotokopi ile çoğaltılmasına izin veriyorum.

[ ] Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

[ ] Tezim/Raporum sadece Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

[ ] Tezimin/Raporumun ..... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Esen GÜNGÖZ

Tarih

İmza

## TEŞEKKÜR

Bu tezin hazırlanmasında engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım kıymetli danışman hocam Prof. Dr. Kadir PEPE'ye tezin hazırlanma aşamasında katkılarını esirgemeyen tez izleme komitesinin kıymetli üyeleri Doç. Dr. İbrahim Kubilay TRKAY ve Doç. Dr. Ahmet Yavuz KARAFİL' e, her zaman yanımda olan ve beni destekleyen abim Prof. Dr. Ali Dursun AYDIN'a, bu günlere gelmemde büyük emeđi olan anneme, babama ve sabırla beni destekleyen eşim Uđur GNGZ ve canım kızım Elif yk'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



**E-spor Oyunlarına Katılım Gösteren Bireylerin Aile Aidiyeti, Dijital Oyun  
Bağımlılığı ve Boş Zaman Yönetimi Becerilerinin İncelenmesi  
(Doktora Tezi)**

**Esen GÜNGÖZ**

**ÖZ**

Bu araştırmanın amacı dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerilerini incelemektir. Araştırmada nicel araştırma türlerinden olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma grubunu dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerden araştırmamıza gönüllü olarak katılan 247’si kadın 232’si erkek olmak üzere toplam 479 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada “Demografik Bilgi Formu”, Mavili, Kesen ve Daşbaş (2014) tarafından geliştirilen “Aile Aidiyeti Ölçeği”, Yalçın ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, ve Akgül ve Karaküçük (2015) tarafından geliştirilen “Boş Zaman Yönetimi Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmada istatistiksel analizlerin gerçekleştirilmesi için SPSS-27 (Statistical Packet for Social Sciences-Sosyal Bilimler için İstatistik Paket Programı) kullanılmıştır. Öncelikle Katılımcıların demografik özelliklerini betimleyebilmek amacıyla frekans ve yüzde dağılımları hesaplanmıştır. Ardından, verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirleyebilmek için basıklık ve çarpıklık katsayıları hesaplanmıştır. Dağılımın çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1,5 ile +1,5 arasında bulunması, verilerin kabul edilebilir düzeyde normal dağılıma sahip olduğunu göstermiştir (Tabachnick & Fidell, 2013). Bu sonuçlar doğrultusunda parametrik testler uygulanmıştır. İki değişkenli ölçmeler için bağımsız örneklem t testi, ikiden fazla değişkenli ölçmeler için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi tercih edilmiştir. Tek yönlü varyans analizi (ANOVA)sonucuna göre gruplar arasında ortalamaların anlamlı şekilde farklılaştığı durumlarda farklılığın kaynağını bulmak amacıyla kullanılacak post-hoc tekniğine karar vermek üzere Levene’s testi yapılmış, grup dağılımlarının varyanslarının homojenliği araştırılmıştır. Varyansların homojen olmadığı görüldüğünden Games-Howell testi yapılmıştır. Aile Aidiyeti Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Boş Zaman Yönetimi Ölçeğinden alınan puanlar arasındaki ilişkiyi test etmek için Pearson Korelasyon Analizi yapılmıştır. Bulguların istatistiksel analizinde anlamlılık düzeyi %95 ( $p<0.05$ ) temel alınmıştır. Bireylerin cinsiyet değişkenine göre aile aidiyetinde ve boş zaman yönetiminde anlamlı farka rastlanmamışken dijital oyun bağımlılığında erkeklerin lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Yaş değişkenine göre aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Katılımcıların kardeş sayısı değişkenine göre aile aidiyeti ve boş zaman yönetiminde istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ancak dijital oyun bağımlılığında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu ve kardeş sayısının arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı görülmüştür. Anne-baba durumu (evli, boşanmış, vefat) değişkenine göre aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır. Araştırmada aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasında korelasyon sonucu incelendiğinde bireylerin aile aidiyet düzeyi arttıkça boş zamanlarını daha verimli yönettikleri ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin azaldığı

görülmüştür. Diğer yandan boş zaman yönetimi becerisi yüksek olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlar aileye duyulan aidiyet duygusunun boş zaman yönetiminin verimli değerlendirilmesinde ve dijital oyun bağımlılığının önlenmesinde etkili olabileceğini göstermektedir.

*Anahtar Kelimeler:* Aile Aidiyeti, Boş Zaman Yönetimi, Dijital Oyun Bağımlılığı, E-spor.

Sayfa Adedi: 88

Danışman: Prof. Dr. Kadir PEPE



**"Examining Family Belonging, Digital Gaming Addiction, And Leisure Time Management Skills Of Individuals Participating In E-Sports Games."  
(PhD Thesis)**

**Esen GÜNGÖZ**

**ABSTRACT**

This research aims to examine the family belonging, digital gaming addiction, and leisure time management skills of individuals participating in e-sports games. The survey model, a type of quantitative research, was used in the study. The study group consists of 479 participants who voluntarily participated in our research from individuals who play e-sports within the scope of digital gaming, including 247 females and 232 males. In the research, "Demographic Information Form," "Family Belonging Scale" developed by Mavili, Kesen, and Daşbaşı (2014), "Digital Game Addiction Scale" developed by Yalçın (2015), and "Leisure Time Management Scale" developed by Akgül (2015) were used. SPSS-27 (Statistical Package for Social Sciences) was used to perform statistical analyses in the research. First, frequency and percentage distributions were calculated to describe the demographic characteristics of the participants. Then, kurtosis and skewness coefficients were calculated to determine whether the data showed normal distribution. The skewness and kurtosis coefficients of the distribution being between -1.5 and +1.5 indicated that the data had an acceptable level of normal distribution (Tabachnick and Fidell, 2013). Following these results, parametric tests were applied. Independent samples t-test was preferred for two-variable measurements, and one-way analysis of variance (ANOVA) test was employed for measurements with more than two variables. According to the results of one-way analysis of variance (ANOVA), the Levene's test was conducted to determine the post-hoc test to be used in cases where the means differed significantly between groups, and the homogeneity of variances of group distributions was investigated. "Since the variances were found to be non-homogeneous, the Games-Howell test was performed. Pearson Correlation Analysis was conducted to test the relationship between scores obtained from the Family Belonging Scale, Digital Game Addiction Scale, and Leisure Time Management Scale. The significance level was based on 95% ( $p < 0.05$ ) in the statistical analysis of the findings. While no significant difference was found in family belonging and leisure time management according to the gender variable, a significant difference was detected in digital game addiction in favor of males. Significant differences were found between family belonging, digital game addiction, and leisure time management according to the age variable. No statistically significant difference was found in family belonging and leisure time management according to the participants' number of siblings variable. Still, a significant difference was observed in digital game addiction according to the number of siblings, and it was found that game addiction decreased as the number of siblings increased. No significant relationship was found between family belonging, digital game addiction, and leisure time management according to the parent status (married, divorced, deceased) variable. When examining the correlation results between family belonging, digital game addiction, and leisure time management in the research, it was observed that as individuals' level of family belonging increased, they managed their

leisure time more efficiently and their digital game addiction levels decreased. On the other hand, individuals with high leisure time management skills were found to have low levels of digital game addiction. These results indicate that the sense of belonging to family can be effective in efficiently evaluating leisure time management and preventing digital game addiction.

*Keywords:* Digital Game Addiction, E-sports, Family Belonging, Leisure Time Management.

Page Number: 88

Supervisor: Prof. Dr. Kadir PEPE



## İÇİNDEKİLER

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| BİLDİRİM .....                                       | i   |
| TEŞEKKÜR.....                                        | ii  |
| ÖZ .....                                             | iii |
| ABSTRACT.....                                        | v   |
| İÇİNDEKİLER .....                                    | vii |
| TABLolar DİZİNİ .....                                | ix  |
| ŞEKİLLER DİZİNİ.....                                 | xi  |
| KISALTMALAR .....                                    | xii |
| BÖLÜM I.....                                         | 1   |
| GİRİŞ .....                                          | 1   |
| 1.1. Problem Durumu .....                            | 1   |
| 1.2. Problem Cümlesi .....                           | 2   |
| 1.2.1. Alt Problemler.....                           | 2   |
| 1.3. Araştırmanın Amacı.....                         | 3   |
| 1.4. Araştırmanın Önemi .....                        | 3   |
| 1.5. Sınırlılıklar.....                              | 3   |
| 1.6. Varsayımlar.....                                | 3   |
| BÖLÜM II.....                                        | 4   |
| KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....         | 4   |
| 2.1. Kuramsal Çerçeve .....                          | 4   |
| 2.1.1. E-Spor. ....                                  | 4   |
| 2.1.2. E-spor ve Spor.....                           | 5   |
| 2.1.3. E-spor ve Video Oyunları. ....                | 7   |
| 2.1.4. E-spor Tarihi. ....                           | 8   |
| 2.1.5. E-spor Türleri.....                           | 12  |
| 2.2. Aile Aidiyeti .....                             | 13  |
| 2.2.1. Aidiyet Kavramı.....                          | 13  |
| 2.2.2. Aile ve Aile Aidiyeti. ....                   | 14  |
| 2.2.3. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi. ....        | 16  |
| 2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı.....                   | 17  |
| 2.3.1. Bağımlılık, İnternet ve oyun Bağımlılığı..... | 17  |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| 2.3.2. Oyun Bağımlılığının Yaygın Belirtileri ..... | 20 |
| 2.4. Boş Zaman Yönetimi.....                        | 21 |
| 2.4.1. Zaman ve Boş Zaman Kavramı. ....             | 21 |
| 2.4.2. Zaman Yönetimi ve Boş Zaman Yönetimi. ....   | 21 |
| BÖLÜM III .....                                     | 24 |
| YÖNTEM.....                                         | 24 |
| 3.1. Araştırma Modeli.....                          | 24 |
| 3.2. Evren ve Örneklem.....                         | 24 |
| 3.3. Veri Toplama Araçları.....                     | 24 |
| 3.4. Demografik Bilgi Formu.....                    | 25 |
| 3.5. Aile Aidiyeti Ölçeği.....                      | 25 |
| 3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği .....          | 25 |
| 3.7. Boş Zaman Yönetimi Ölçeği .....                | 26 |
| 3.8. Veri Toplama Süreci .....                      | 27 |
| 3.9. Veri Toplama Analizi .....                     | 27 |
| BÖLÜM IV .....                                      | 28 |
| BULGULAR VE YORUM.....                              | 28 |
| BÖLÜM V .....                                       | 44 |
| SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER .....                   | 44 |
| 5.1. Sonuç ve Tartışma .....                        | 44 |
| 5.2. Öneriler.....                                  | 51 |
| KAYNAKÇA .....                                      | 53 |
| EKLER.....                                          | 64 |
| ÖZGEÇMİŞ .....                                      | 70 |

## TABLolar DİZİNİ

| <b><u>Tablolar</u></b>                                                                                                                                                                 | <b><u>Sayfa</u></b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Tablo 1. Katılımcılara Ait Demografik Bilgileri .....                                                                                                                                  | 28                  |
| Tablo 2. Katılımcıların Aile Aidiyeti Ölçeğine Yönelik Verdikleri Cevapların<br>Tanımlayıcı İstatistik Dağılımı .....                                                                  | 29                  |
| Tablo 3. Katılımcıların Aile Aidiyeti Ölçeği Alt boyutları ve Toplamına Verdikleri<br>Cevapların İstatistiki Dağılımı .....                                                            | 30                  |
| Tablo 4. Katılımcıların Boş Zaman Yönetimi Ölçeğine Verdikleri Cevapların<br>İstatistiki Dağılımı .....                                                                                | 30                  |
| Tablo 5. Katılımcıların Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına<br>Verdikleri Cevapların İstatistiki Dağılımı .....                                                       | 31                  |
| Tablo 6. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Verdikleri Cevapların<br>İstatistiki Dağılımı .....                                                                          | 32                  |
| Tablo 7. Cinsiyet Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeğine Verdikleri Cevapların T<br>Testi Sonuçları .....                                                                             | 32                  |
| Tablo 8. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve<br>Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu<br>.....                  | 33                  |
| Tablo 9. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve<br>Toplam Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren<br>Games-Howell Testi..... | 33                  |
| Tablo 10. Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt<br>Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova)<br>Testi Sonucu.....        | 34                  |
| Tablo 11. Katılımcıların Anne Baba Durumu Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği<br>Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans<br>(Anova) Testi Sonucu.....     | 35                  |
| Tablo 12. Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı<br>Ölçeğine Verdikleri Cevapların T Testi Sonuçları .....                                                  | 35                  |

|                                                                                                                                                                                                        |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 13. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu .....                                              | 36 |
| Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek toplamına verdikleri cevapların Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi .....                                       | 36 |
| Tablo 15. Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu.....                                     | 37 |
| Tablo 16. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi .....                                       | 37 |
| Tablo 17. Katılımcıların Anne Baba Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu.....                                  | 38 |
| Tablo 18. Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların T Testi Sonuçları .....                                                  | 38 |
| Tablo 19. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu.....                                   | 39 |
| Tablo 20. Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi .                                                        | 40 |
| Tablo 21. Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu.....                         | 41 |
| Tablo 22. Katılımcıların Anne Baba Durumu Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu.....                      | 42 |
| Tablo 23. Aile Aidiyeti Ölçeği, Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplamı ve Dijital Bağımlılık Ölçeği Toplam Puanları Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Gerçekleştirilen Korelasyon Analizi Verileri ..... | 42 |

## ŞEKİLLER DİZİNİ

### Sekiller

### Sayfa

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 1. New York'ta düzenlenen "Space Invaders Championship" turnuvası..... | 9  |
| Şekil 2. Maslow'un İhtiyaçlar Piramidi .....                                 | 17 |
| Şekil 3. Bir Süreç Olarak Zaman Yönetimi .....                               | 22 |



## KISALTMALAR

|        |                                                     |
|--------|-----------------------------------------------------|
| BMKY   | : Bağımlılık Mücadele Yüksek Kurulu                 |
| DOBÖ-7 | : Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği - 7               |
| GSB    | : Gençlik ve Spor Bakanlığı                         |
| ICD-11 | : Uluslararası Hastalık Sınıflandırması – 11. Sürüm |
| IeSF   | : Uluslararası E-spor Birliği                       |
| IOC    | : Uluslararası Olimpiyat Komitesi                   |
| İOOB   | : İnternet Oyunu Oynama Bozukluğu                   |
| KeSPA  | : Kore E-spor Birliği                               |
| OCA    | : Asya Olimpiyat Konseyi                            |
| PC     | : Kişisel Bilgisayar                                |
| TESFED | : Türkiye E-spor Federasyonu                        |
| TÜDOF  | : Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu               |
| WCG    | : Dünya Siber Oyunları                              |
| WHO    | : Dünya Sağlık Örgütü                               |

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

### 1.1. Problem Durumu

Günümüzde dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte dijital oyunlar ve e-spor etkinlikleri özellikle gençler arasında giderek yaygınlaşmaktadır. Bu durumun olumlu özelliklerinin yanı sıra olumsuz etkileri de birçok çalışmada ele alınmıştır. Torun, Akçay ve Çoklar (2015), yaptıkları çalışmada dijital oyunların hem fiziksel hem de sosyal boyutları açısından bireyleri olumsuz yönde etkileyebileceğini ve bireylerde bağımlılık gibi ciddi problemlerin ortaya çıkabileceğini dile getirmişlerdir. Dijital araçların ve teknolojinin gelişmesi bireylerin spor anlayışını da değiştirmiştir. Son yıllarda teknolojinin hızlı ilerleyişiyle sporun izlenme ve uygulanma şekilleri de dönüşüme uğramış, geleneksel spor aktiviteleri dijitalleşme ile birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Boş zaman yönetimi de bu gelişmelerden etkilenmiş ve boş zaman aktiviteleri daha popüler hale gelmiştir. Bu yenilikler bireyin ve toplumun spor ve boş zaman yönetimi anlayışını da etkilemiştir. Maroncik (2015) çalışmasında çağımızda dijital oyunların bireylerin boş zamanlarını değerlendirdikleri en popüler yollardan biri olduğunu ifade etmiştir. Bireylerin boş zamanlarında popüler olan dijital oyunlarla ilgilenmesi; bireyin aile üyeleriyle kurduğu bağlarla, aile içi iletişimle ve kendisini ailesine ait hissetmesiyle ilişkili olabilir. Arslan, Şahin ve Erkal (2019), çalışmalarında aidiyet duygusunun başladığı ve geliştiği yerin aile olduğunu, ait olma ve kabul görme duygusunu yaşayan bireylerin fiziksel, zihinsel ve ruhsal olarak sağlıklı gelişim izlediklerini bu duygudan yoksun olanların ise hem kişisel hem de sosyal olarak birçok sorunla karşılaşabileceklerini ileri sürmüşlerdir.

E-sporun günümüzde çok yaygın olması, dijital ortamda olduğundan diğer spor türlerine göre daha kolay uygulanabildiği için bağımlılık riskini barındırabilmesi, aileye ait olma duygusu ve boş zamanı yönetme becerisini etkileyebilmesi, çalışmamızda etkili parametrelerdir. Ayrıca boş zaman kavramının son yıllarda öneminin artması ve yönetim becerisinin bireyin refah seviyesi düzeyine katkı

sağlaması da yine önemli etkenlerdendir. Literatürde e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerde aile aidiyet duygusunun, dijital oyun bağımlılığının ve boş zaman yönetimi becerilerinin birbirlerini hangi yönde etkiledikleri ve hangi demografik değişkenlerde farklılık gösterdiğiyle ilgili çalışmaya rastlamadığımızdan bu çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 1.2. Problem Cümlesi

Sosyo-demografik bilgiler bağlamında dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

**1.2.1. Alt problemler.** Dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı, boş zaman yönetimi alt boyutları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı, boş zaman yönetimi alt boyutları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?

Dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı, boş zaman yönetimi alt boyutları kardeş sayısına göre farklılaşmakta mıdır?

Dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı, boş zaman yönetimi alt boyutları anne-baba durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı, boş zaman yönetimi alt boyutları arasında ilişki var mıdır?

### 1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerilerinin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı ve anne-baba durumu (evli, boşanmış, vefat gibi) değişkenleri açısından incelemeyi amaçlamıştır. Ayrıca çalışmanın bir diğer amacı e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti alt boyutları, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi alt boyutları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

### 1.4. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin hızla gelişmesi nedeniyle spor yeni bir boyut kazanarak dijital ortamlarda da uygulanmaya başlamıştır. Özellikle genç bireyler arasında çok fazla ilgi görmesi bireyleri birçok yönden etkilemektedir. Bu etkilerin ne derece ve hangi yönde olduğunun belirlenmesi için bilimsel araştırmalar yapılmalıdır. Bu çalışma ile de e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Konuyla ilgili çok sayıda çalışma olmadığından bu çalışmayla beraber farklı örneklem gruplarıyla, farklı değişkenler ve ölçekler kullanılarak yapılacak araştırmaların literatüre katkı yapacağı düşünülmektedir.

### 1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma, dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerden ankete gönüllü katılan 479 kişi ile formda kullanılan ölçekler ve anketlerle sınırlıdır.

### 1.6. Varsayımlar

Araştırma grubunun evreni temsil eder nitelikte olduğu varsayılmıştır.

Araştırmada kullanılan ölçeklerin ölçmede yeterli oldukları varsayılmıştır.

Araştırma grubunun ölçek maddelerine samimi cevap verdikleri varsayılmıştır.

## BÖLÜM II

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde araştırmanın konusu ile ilgili literatür bilgisi taranarak araştırmanın kuramsal çerçevesi oluşturulmuştur.

**2.1.1. E-spor.** Dijital oyunların son yıllarda hızla yaygınlaşması ve çevrim içi platformların (örneğin Twitch, YouTube Gaming) hızlı bir şekilde yükselişiyle e-spor (elektronik spor) en hızlı büyüyen yeni medya ve dijital rekabet alanlarından biri hâline gelmiştir (Hamari & Sjöblom, 2017). Bu gelişmelerle birlikte araştırmacılar e-spor kavramıyla ilgili çeşitli tanımlar ortaya koymuştur. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibidir:

“E-spor”, bireylerin bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanarak zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştirdikleri bir spor alanıdır (Wagner, 2006).

“E-spor”, organize şekilde düzenlenen video oyunu yarışmaları ve bu yarışmaların etrafında oluşturulmuş bir alt yapıdır (Anderson vd., 2018).

“E-spor”, teknolojik cihazlar aracılığıyla hem çevrim içi hem çevrim dışı ortamlarda bireysel veya takım olarak gerçekleştirilen her türlü aktivite olarak tanımlanabilir (TESFED, 2024).

E-spor, teknolojik alt yapıyla dijital ortamda gerçekleşen, bireysel veya takım olarak amatör veya profesyonel düzeyde oynanan, belirli kuralların sahip olan; oyun geliştiriciler, oyuncular, takımlar, organizatörler, sponsorlar ve izleyiciler gibi birçok paydaşın etkileşim içinde olduğu bir yapıdır (Mustafaoğlu, Zirek & Yasacı, 2018).

Elektronik spor, oyuncuların hem fiziksel hem de zihinsel yeteneklerini kullanarak sanal bir ortamda belirli video oyunlarında yarıştıkları ve rekabetin üst düzey olduğu bir spor türüdür. E-spor; elektronik cihazlarda (PC, Konsol, Mobil, insansız araç, insansız hava aracı, robot, simülasyon vb.) oynanan, sporcuların birbirleri ile yarıştığı

veya yarışmak için takımlar oluşturduğu çok oyunculu oyunlara denir (OCA, 2024). E-spor dünyanın çeşitli bölgelerinden gelen insanların çevrim içi platformlar aracılığıyla ya da düzenlenen organizasyonlarla fiziksel olarak buluşup oyun oynadıkları hem fiziksel hem de zihinsel olarak spor yapabildikleri bir alandır. Bu spor okçuluktaki reaksiyon zamanı, beyzbolda görülen hızlı refleks hareketleri ve satrançtaki stratejik düşünme becerileri gibi çok yönlü becerileri kapsayan dijital eğlence türünün ötesinde çok boyutlu bir spor dalı olarak düşünülebilir (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2017; Wagner, 2006).

Elektronik spor anlamına gelen e-spor, günümüzde evrensel bir boyutta kitle fenomeni haline gelmiştir. Bir insan vücuduna benzetecek olursak eğer elektrik en önemli kas, kalp, akciğermiş gibi işlemcileri, ekran kartlarını ve SSD sabit diskleri bir bedene dönüştürür. Öncesinde insan ve makine arasındaki mücadele olarak karşımıza çıkarken daha sonra en az iki katılımcının birbirine karşı oynadığı etkileşimli oyun formları olarak boy göstermektedir. E-spor, günümüzde bilgisayar oyunları aracılığıyla gerçekleştirilen spor müsabakaları anlamına gelmektedir. Uluslararası E-Spor Federasyonu, e-sporu; bilgisayarlar, ekran ekipmanları, ağ sistemleri ve diğer elektronik cihazlar gibi bilişim ve iletişim teknolojilerinin kullanılmasıyla düzenlenen rekabetçi bir spor dalı olarak tanımlamaktadır (Thorhauer, Jakob & Ratz, 2018). E-sporun bir spor dalı olarak kabul edilmesi, geleneksel sporla benzerlikleri ve farklılıklarıyla ilgili literatürde birçok çalışma mevcuttur.

**2.1.2. E-spor ve spor.** E-spor, iki veya daha fazla tarafın (bireyler veya takımlar) düzenli ve dengeli koşullar altında karşı karşıya geldiği rekabetçi ve organize bilgisayar ve video oyunu olarak tanımlanabilir. Rakibi geride bırakmak için stratejik, taktiksel, fiziksel ve zihinsel beceri gerekir (Riatti & Thiel, 2022).

Spor, bir bireyin veya takımın eğlence için bir başkasına veya başkalarına karşı yarıştığı fiziksel efor ve beceri içeren bir aktivite olarak tanımlanır. Sporlar fiziksel efor ve eğlence amaçlıdır, e-sporlar ise bilgi ve iletişim teknolojilerine odaklanan sporun alt kümesidir (Southern, 2017). E-sporun geleneksel sportlardan farkı, karşılaşmaların sanal ortamlarda gerçekleşmesi ve oyuncuların antrenmanlarını bilgisayar aracılığıyla yapmasıdır (Rosell, 2017).

Geleneksel spor, kurallar üzerine şekillenmiş bir yapıdır başka bir deyişle kurallar oyunun rekabete dayalı çerçevede gerçekleşmesini sağlar. E-spor da benzer şekilde kurallardan oluşur, bu kurallar oyuncuların hangi hareketlerini yapabileceğini hangilerini yapamayacağını söyler. Ancak sporla e-spor arasında önemli bir fark vardır, özellikle e-sporda “çok oyunculu oyun” terimine vurgu yapılmıştır. Geleneksel sporlarda tek başına çalışmak, gölge boksu gibi, rakipten bağımsız şekilde yapılırken e-sporda tek oyunculu oyunlarda bile oyuncuların puanlarını ya da bitirme sürelerini karşılaştırarak dolaylı yoldan rekabet etmelerine olanak sağlar. Buna ek olarak tek oyunculu oyunlarda başarıların karşılaştırılması e-sporun gelişiminde öne çıkmıştır. Her iki sporda da kuralları belirleyen ve gerektiği durumlarda değiştirme yetkisine sahip otoriteler vardır ve oyuncular bu kurallara uymadıkları takdirde cezai yaptırımlarla karşılaşabilirler (Abanazir, 2019).

E-spor, giderek spor endüstrisi tarafından daha fazla tanınmakta hem ulusal hem de uluslararası yönetim organlarının oluşturulmasıyla büyük bir hızla kurumsallaşmaktadır. E-spor, profesyonel oyuncular ve takımlar, üniformalar, antrenörler, yöneticiler, temsilciler, ligler, yarışmalar, büyük çapta yapılan etkinlikler, sponsorluk anlaşmaları, oyuncu transfer ücretleri, maç fikstürü, cinsiyet ve doping ile ilgili anlaşmazlıklar gibi geleneksel sporun birçok özelliğini içerir (Funk, Pizzo & Baker, 2018; Jenny vd., 2017).

Sporlar, insanların fiziksel ve zihinsel üstünlük mücadelesinde birbirleriyle rekabet etmek istedikleri zamandan beri var olmuştur. Geleneksel sporlara benzer şekilde e-sporlar da kas hafızası ve pratik gerektirir. Bir etkinliğin spor olarak kabul edilebilmesi için hangi düzeyde fiziksel çaba gerektiğine dair evrensel bir ölçüt bulunmadığından, e-sporun spor sayılmasını reddetmek adil bir yaklaşım değildir. E-sporlar, masaüstünde fareyle elinizi hareket ettirirken klavyede de parmaklarınızı hareket ettirmenizi gerektirir. Bu kendi başına fiziksel aktivite olarak kabul edilir ve rekabetçi yapısı nedeniyle bir spor olarak sınıflandırılabilir. Spor, bireylerin ya da takımların eğlenme amacıyla başkalarıyla rekabet ettiği; fiziksel çaba ve beceri gerektiren etkinlikler bütünüdür. İlk bakışta e-spor, oturup ellerinizi klavyenin üzerinde tutarak oynamaktan kaynaklanan bir zaman kaybı gibi görünse de e-sporda sporcular, kendilerini eğitmeli ve rakiplerinden bir adım önde olmak için tepkileri akıcı ve hızlı olmalıdır. Geleneksel sporlara benzer şekilde e-spor da bir üstteki rakibini alt etmek

için sürekli olarak verdiği bir mücadeledir. Bu, e-sporun, ellerin becerisiyle gerçekleştirilen fiziksel bir aktivite ve hedefi yarışmayı kazanmak olan bir takıma karşı rekabet etmesi nedeniyle bir spor olarak sınıflandırılabilirliğini gösterir. (Chao, 2017). Ayrıca e-sporun günümüz toplumsal değerlerine, inançlarına ve ahlaki standartlarına diğer spor türlerinden daha uygun olduğu düşünülebilir. Örneğin, Formula 1 bugün popüler bir spordur, ancak sürdürülebilir çevre koruma talepleri nedeniyle gelecekte ne olacağı belirsizdir. Günümüzde yarış pilotları arabaları yüksek hızda ve yarış pistinde bir döngüde kullanırken hem çevreyi kirletip hem de kendi hayatlarını riske atmaktadırlar. Bilgisayar ekranında sanal olarak yarışmak gerçek yarışlara göre daha üstündür, seyirciler yarışmayı ekrandan takip edebilir ve hatta isterlerse kendileri de yarışabilirler. Bu nedenlerle de sanal Formula 1 bu açıdan insanlar ve çevre için sağlıklı bir spor olabilir. Bu sanal oyunda sporcuların/sürücülerin/oyuncuların yetenekleri neredeyse “gerçek” yarışlardakiyle aynı ölçüde test edilmektedir. Sonuç olarak, e-spor kavramına bu açıdan bakıldığında uygarlaşma sürecinde bazı modern sporlarla karşılaştırıldığında daha uygar bir spor olarak kabul edilebilir (Janosson & Thiborg, 2010).

**2.1.3. E-spor ve video oyunları.** Video oyunlarına spor perspektifinden bakıldığında, "tüm e-sporlar video oyunu olsa da tüm video oyunları spor olarak sınıflandırılmamalıdır" (Funk vd, 2018; akt. Cranmer, Han, Gisbergen & Jung, 2021). Bilgisayar oyunlarını spordan ayıran fark oyunun belirli bir düzende oynanmaması ve rekabetçi bir ortamın olmamasıdır. Eğer oyunlar hedef olarak sürekli ilerlemek, düzenli şekilde antrenman yapmak, yarışmak, lig ve turnuvalara katılmaksa e-spor olarak adlandırılır (Maroncik, 2015). Bir video oyununun spor olarak kabul edilebilmesi için üç temel unsura sahip olması gerekmektedir: yapısal kurallara sahip olması, organizasyonel bir çerçevede gerçekleştirilmesi ve rekabetçi öğeler içermesidir (Karhulahti, 2017, Parshakov & Zavertiaeva, 2018, akt. Cranmer vd., 2021). Karhulahti (2017), e-sporu, ticari ürünlerin yönlendirdiği organize yarışmalar olarak tanımlar ve bunun geleneksel sporlarla paralellik gösteren özellikler taşıdığını belirtir. Benzer şekilde, Parshakov ve Zavertiaeva (2018), e-sporun yalnızca teknik becerilerle değil, aynı zamanda yapısal ve ekonomik etkenlere de bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda elektronik sporun bir spor dalı olarak kabul

edilebilmesi için sadece dijital bir oyun olması yeterli değildir; belirli yapısal kuralların, rekabetin, organizasyonların ticari ürünlerin yer aldığı bir yapı olarak düşünülmesi gerektiği görüşü ön plana çıkmaktadır.

Kısaca, oyun oynama; çevrim içi bir altyapı aracılığıyla video oyunları ile etkileşime geçme eylemi olarak tanımlanabilir. Ancak, bu tanım tüm video oyunu oynama faaliyetlerinin e-spor olarak değerlendirilmesi anlamına gelmez. Bu nedenle, "oyun oynama" kavramının iki farklı anlam taşıdığı ve bunlardan yalnızca birinin e-spora özgü olduğu netleştirilmelidir. Genel anlamda oyun oynamak bireyin herhangi bir video oyununu deneyimlemesi anlamına gelmektedir. Ancak e-spor bağlamında oyun oynama bireyin doğrudan etkileşimde bulunduğu bir video oyununa katılarak rakibini yenmek için oyun kurallarını da gözeterek rekabet etmesi anlamına gelir. Bu süreçte video oyununun eğlence yönüne ek olarak üst düzey konsantrasyon, beceri, hassasiyet, vücut kontrolü ve strateji gerekir. Oyunun bu spesifik anlamı, e-spor kavramını daha iyi açıklamaya yardımcı olabilir. Yani bu yönüyle e-spor sıradan video oyunlarından ayrılarak bir spor dalı olarak kabul edilir ve değerlendirilir (Rosell, 2017). Bir spor dalı olarak kabul edilen e-spor geçmişten günümüze kadar gelişerek ve yaygınlaşarak ilerlemektedir.

**2.1.4. E-spor tarihi.** Elektronik sporların (e-spor) kökeni, 19 Ekim 1972'de Stanford Üniversitesinde düzenlenen ilk video oyunu turnuvasına, yani "Intergalactic Spacewar Olympics" etkinliğine dayanmaktadır (Baker, 2016). Bu etkinlik, dijital oyunların rekabet ortamına dönüşmesinde tarihsel bir başlangıç noktası olarak kabul edilir. 1980 yılında Atari, New York'ta düzenlediği "Space Invaders Championship" turnuvası ile büyük ölçekli bir organizasyona imza atmış ve 10.000 katılımcıyla dikkat çekmiştir (Ayar, 2018, Brown, Billings, Murphy & Puesan, 2018; Kane & Spradley, 2017).



*Şekil 1.* New York'ta düzenlenen “Space Invaders Championship” turnuvası. Kaynak: De Lima, Dias, Tartarotti & Santos, (2022).

E-sporun rekabetçi yönü, özellikle 1990'lı yılların başında internet teknolojilerinin gelişmesiyle ivme kazanmıştır. 1997 yılında düzenlenen ve yaklaşık 2.000 kişinin katıldığı Quake Turnuvası, modern anlamda e-sporun dönüm noktalarından biri olarak görülmektedir. Ardından, Star Craft: Brood War gibi strateji tabanlı oyunlar e-spor arenasında yer almaya başlamıştır. 2000 yılında Güney Kore’de Kore E-Spor Birliği (KeSPA) kurulmuş ve e-sporun kurumsallaşmasında önemli bir rol oynamıştır (Yeşilay, 2020). Bu süreçte internet altyapısının gelişmesiyle birlikte oyunlar daha gerçekçi, hızlı ve stratejik bir yapıya kavuşmuş; bu da oyunculara daha rekabetçi ortamlar sunmuştur (Jenny vd., 2018). Pek çok popüler turnuva, çeşitli kıtalardan yüzlerce katılımcıyı kendine çekmiş; Almanya, Köln’de düzenlenen 2008 Dünya Siber Oyunları’na (WCG) 78 ülkeden yaklaşık 800 oyuncu katılmıştır. (Dünya Siber Oyunları, 2009). Bu yeni ortaya çıkan spor türü aynı zamanda iyi bir seyirci sporu olarak da kabul görmüştür (Lee & Schoenstedt, 2011). 2010’lu yıllarda Twitch ve YouTube gibi dijital yayın platformlarının yaygınlaşmasıyla e-spor daha geniş kitlelere ulaşmış, sadece oyuncular için değil izleyiciler için de küresel bir eğlence endüstrisine

dönüşmüştür. Bugün e-spor, milyonlarca oyuncu ve izleyici tarafından takip edilen ve çeşitli ligler, sponsorlar ve büyük ödüller etrafında profesyonelleşmiş bir sektöre evrilmiştir (Turkcell, 2024).

Güney Kore, 21. yüzyılın başlarında ev sahipliği yaptığı iki önemli organizasyon ve ardından oyun sektörüne sağladığı katkılarla e-sporun gelişiminde merkezi bir rol üstlenmiş, hatta bu alanın ana vatanı olarak anılmaya başlamıştır. Dolayısıyla 2008 yılında e-sporun resmi bir spor dalı olarak tanınmasını sağlamak amacıyla kurulan ve günümüzde 46 üye ülkeye sahip olan Uluslararası e-Spor Federasyonu (International e-Sports Federation - IeSF) da Güney Kore merkezli olması olağandır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Her ne kadar Kuzey Amerika, Avrupa ve diğer Asya ülkeleri (özellikle Çin) profesyonel oyun kültürünün gelişimine katkı sağlasa da Kore, birçok kişi tarafından hâlâ profesyonel e-sporun ana vatanı olarak kabul edilmektedir (Taylor, 2015, s. 17).

E-spordaki bu gelişmeler ve kurumsallaşma sınırlı kalmamış küresel çapta ilgi çekmeye başlamıştır. Uluslararası Olimpiyat Komitesi'nin (IOC) e-spor topluluğuyla ilk etkileşimi, 2018 yılında İsviçre'nin Lozan kentinde düzenlenen E-spor Forumu ile gerçekleşmiştir. Bu forumun ardından, IOC tüm e-spor paydaşlarıyla sürdürülebilir bir iletişim kurmak amacıyla bir e-Spor İrtibat Grubu oluşturmuş ve bu yapı daha sonra IOC Üyesi David Lappartient başkanlığında IOC e-Spor Komisyonu'na dönüştürülmüştür. IOC'nin e-spor alanındaki ilk pilot uygulaması olan Olimpik Sanal Serisi, 2021 yılında hayata geçirilmiş ve bu girişimden edinilen deneyimler, Haziran 2023'te Singapur'da düzenlenen Olimpik e-Spor Haftası'nın temellerini oluşturmuştur. Bu etkinlik, uluslararası spor federasyonları ve oyun yayıncılarının iş birliğiyle organize edilen, heyecan verici canlı finallere sahne olmuştur. 130'dan fazla oyuncunun 10 farklı karma cinsiyet kategorisinde yarıştığı bu büyük organizasyon, hem küresel sahnede olimpik ruhu yansıtmış hem de genç izleyici kitlesinin dikkatini çekmiştir. Elemeler de dahil olmak üzere, Olimpik E-spor Serisi 500.000'i aşkın benzersiz katılımcıya ulaşmış; çevrim içi yayınlar 6 milyondan fazla canlı görüntülenme almış ve bu izlenmelerin %75'i 13 ila 34 yaş arası kitle tarafından gerçekleştirilmiştir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), dijital sporların küresel düzeydeki yükselişini dikkate alarak, 2027 yılında Suudi Arabistan'ın Riyad kentinde düzenlenecek ilk Olympic Esports Games organizasyonunu onaylamıştır. Bu kararlar

beraber e-sporun geleneksel spor yapılarıyla bütünleşme sürecinde önemli bir adım olarak değerlendirilmektedir (IOC, 2024). IOC'nin bu girişimi, genç kitlelerle etkileşimi artırma stratejisinin bir parçası olup dijital sporların olimpik değerler ile nasıl bütünleştirileceğine dair yeni bir alan açmaktadır.

**2.1.4.1. Türkiye’de e-spor.** Türkiye’de hızla gelişen sektörler arasında e-spor önemli bir yer tutmaktadır. Bunun en büyük nedenlerinden biri, ülkemizin genç nüfus yapısına sahip olması ve bu kesimin oyun dünyasına büyük ilgi göstermesidir. Bu bağlamda, geniş bir genç kitle e-spor turnuvalarını yalnızca izlemekle kalmayıp, aktif olarak da katılım göstermektedir. Öyle ki, e-spor turnuvaları futboldan sonra en çok izlenen spor dallarından biri olarak gösterilmektedir. Ülkemizde profesyonel düzeyde yapılan birçok e-spor branşı bulunmakta ve bu alanda 60 binden fazla oyuncu yer almaktadır. Ayrıca, bazı oyunlar için resmi ligler ve büyük turnuvalar düzenlenmektedir. Örneğin, League of Legends için Lolespor Türkiye Şampiyonluk Ligi öne çıkan organizasyonlardan biridir. Benzer şekilde, Vodafone FreeZone Şampiyonluk Ligi de en bilinen turnuvalar arasında yer almaktadır. Türkiye, e-spor alanında birçok Avrupa ülkesiyle rekabet etmekte, Türk e-spor takımları uluslararası organizasyonlarda başarılı performanslar sergileyerek milyon dolar seviyelerine ulaşan sponsorluk anlaşmaları yapmaktadır. Özellikle CS:GO oyununda, Türk Milli Takımı 2016 yılında dünya şampiyonu olmayı başarmıştır (Decathlon, 2024).

Türkiye E-spor Federasyonu, Nisan 2018'de Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak Kurucu Başkanı Sayın Alper Afşin Özdemir tarafından 18 yönetim kurulu üyesi, 1 başkan yardımcısı ve 1 başkan ile kurulmuştur. TESFED'in 5 komitesi, ülke çapında 80 şehir temsilcisi ve Ankara merkezli 5 çalışanı bulunmaktadır. E-spor, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından bir spor dalı olarak kabul edildiğinden, lisanslı oyuncular sporcu olarak kabul edilir ve kulüpler, ligler, turnuvalar da resmi statüdedir. TESFED, Türkiye'nin 70 resmi spor federasyonundan biridir. TESFED hem ulusal hem de uluslararası alanda Türk e-sporunun tek temsilcisidir. Federasyonun temel hedefi, Türkiye genelinde sürdürülebilir bir e-spor ekosistemi oluşturmak ve düzenlemek ve Türkiye'yi gelecekteki uluslararası yarışmalarda temsil etmektir. Vizyonu, yetenekli e-spor sporcuları, e-spor izleyicileri ve yatırımcılar için e-spor ekosistemi geliştirmektir.

TESFED ayrıca Avrupa E-spor Federasyonunun kurucu yönetim kurulu üyesidir (IeSF, 2024). Günümüzde genç bireyler, çevrim içi oyunlarla iç içe bir şekilde büyürken oyuncu topluluğunun da her geçen gün genişlemesine neden olmaktadır. comScore'un verilerine göre, dünya genelinde çevrim içi oyuncu sayısı 671 milyonu aşmış durumdadır. TÜDOF'un (2012) yayımladığı rapora göre, Türkiye'deki oyuncu sayısı o dönemde 22 milyon olarak belirlenmiştir. Ancak günümüzde bu rakamın önemli ölçüde arttığı ve daha yüksek seviyelere ulaştığı tahmin edilmektedir (Ecevit, Tunçe, Karaoğlu, Şahin & Özer, 2018).

TESFED 2023-2024 Faaliyet Raporunda “Türkiye E-spor Federasyonu olarak, yapılan bütün çalışmalarla Türkiye’de e-sporu geliştirmeye yönelik önemli adımlar atılmıştır. 2018’de bağlı federasyon statüsünde kurulan TEFED 2023’te yapılan genel kurul sonrasında sadece 1 yıl önce yeni Spor Kanunu doğrultusunda mevcut statüsünü kazanmıştır. Henüz çok genç bir federasyon olmasına karşın bugün lisanslı 88949 e-spor oyuncu, tescilli 1117 kulüp ile lisanslı 67 e-spor tesisi mevcuttur.” ifadesine yer verilmiştir (GSB, 2024). E-spor birçok oyun türüyle hem oynayanların hem de izleyenlerin ilgisini çekmektedir.

#### **2.1.5. E-spor türleri.** Bilinen e-spor türleri şu şekildedir:

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası). MOBA, takım odaklı stratejik savaş oyunları arasında en popüler türlerden biridir. Beşer kişilik iki takım, genellikle üç ana yol ve çeşitli nötr alanlar içeren bir haritada mücadele eder. Amaç, rakibin üssünü ele geçirerek galip gelmektir. Oyuncular, karakterlerinin yeteneklerini ve takım koordinasyonunu kullanarak stratejik hamleler yapar. Bu tür, rekabetçi yapısıyla e-spor dünyasında büyük bir yer edinmiştir.

FPS (Birinci Şahıs Nişancı). FPS türü, oyuncuların karakterlerini doğrudan birinci şahıs perspektifinden deneyimlediği ve nişancı mekaniklerine dayalı aksiyon dolu oyunları kapsar. Oyuncular, genellikle silahlar ve diğer ekipmanları kullanarak düşmanlarla mücadele eder. Hızlı refleksler, doğru nişan alma ve stratejik düşünme becerileri FPS oyunlarının temel taşlarıdır.

RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu). Gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunları, oyuncuların hamle yapmak için sıra beklemek zorunda kalmadığı, sürekli aksiyonun olduğu bir strateji türüdür. Kaynak yönetimi, ordu inşası ve taktiksel planlama bu türün temel dinamikleridir. Rakiplerle aynı anda hareket etmek, oyuncuların hızlı karar alma yeteneğini geliştirmesini sağlar.

Battle Royale. Hayatta kalma ve rekabeti bir araya getiren popüler bir oyun türüdür. Oyuncular geniş bir haritaya bırakılır, çevreden ekipman toplayarak rakiplerine karşı savaşı ve hayatta kalan son kişi ya da takım olmaya çalışır. Haritanın zamanla daralması, oyuncuları sürekli hareket etmeye ve stratejik pozisyon almaya zorlar.

Spor Oyunları. Gerçek hayattaki spor dallarının dijital platformlara uyarlanmış versiyonlarıdır. Futbol, basketbol, voleybol ve motor sporları gibi branşlar, oyun dünyasında gerçekçi fizik motorları ve taktiksel derinlik ile oyunculara rekabetçi bir deneyim sunar.

Fighter (Dövüş Oyunları). Dövüş oyunları, oyuncuların belirli bir dövüş tarzına sahip sanal karakterleri kontrol ederek rakiplerine karşı mücadele ettiği oyunlardır. Genellikle bire bir dövüş formatında oynanır ve refleks, strateji ile komboların ustaca kullanılması zaferin anahtarıdır. Klasik ve modern dövüş oyunları, animasyon kalitesi ve dinamik mekanikleriyle dikkat çeker.

HADO (Artırılmış Gerçeklik Sporu). HADO, artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisini kullanarak geleneksel spor anlayışına farklı bir boyut kazandıran yenilikçi bir oyun türüdür. Oyuncular, başa takılan ekranlar ve kol sensörleri aracılığıyla enerji topları fırlatabilir ve kalkanlar oluşturabilir. Hız, strateji ve çevresel farkındalık gerektiren bu oyun, sanal ve fiziksel dünyayı birleştirerek benzersiz bir spor deneyimi sunar (TESFED, 2024).

## 2.2. Aile Aidiyeti

**2.2.1. Aidiyet kavramı.** Hagerty, Lynch-Sauer, Patusky, Bouwsema ve Collier (1992) aidiyet duygusunu, kişilerin kendilerini bir sistemin veya çevrenin ayrılmaz bir parçası olarak hissetmeleri şeklinde tanımlamışlardır. Aidiyet duygusunu hissetmeleri

için kişilerin sisteme veya ortama katılmaları ve deneyim elde etmeleri olarak düşünebileceğimizi ifade etmişlerdir

Mukba, Akgün ve Yayla (2023), literatürde birkaç çalışmada yer alan ait olma ihtiyacına dair kuramsal yaklaşımları bir araya getirerek şu şekilde açıklamıştır. Rogers'ın (1951) hümanist yaklaşımında bireyin kendini gerçekleştirme sürecinin bir parçası olarak değerlendirilirken, Maslow'un (1970) ihtiyaçlar hiyerarşisinde ait olma ve sevgi gereksinimi temel ihtiyaçlar arasında yer almaktadır. Alderfer (1989) ise bu ihtiyacı, bireyin başkalarıyla anlamlı ilişkiler kurma arzusuyla ilişkilendirmiştir. Ryan ve Deci'nin (2000) öz belirleme kuramında ise ait olma, bireyin psikolojik iyi oluşunu destekleyen temel ihtiyaçlardan biri olarak tanımlanmaktadır. Bu çerçevede kişiler arası bağ kurma, bir bütünün parçası olma ve grup aidiyeti hissetme gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir. Bu durumları göz önünde bulundurduğumuzda bireylerde aidiyet ihtiyaçlarının karşılanmaması sosyal izolasyon, yabancılaşma ve yalnızlık duygularına yol açabilir. Bu nedenle, aidiyet duygusu yalnızca sosyal bağlılığın öncüsü değil aynı zamanda yalnızlığa karşı bir tampon görevi de görür (Mellor, Stokes, Firth, Hayashi & Cummins, 2008). Bireyler sevgi ve aidiyetten mahrum kaldıklarında, insanlarla şefkatli ilişkilere açlık duyarlar veya bir grup içinde bir yer edinmeye çalışırlar. Sevgi ve aidiyet ihtiyacı genellikle göz ardı edilir; ancak, bu ihtiyaç genellikle fizyolojik ihtiyaçlar kadar önemli olabilir (Burleson, 2014).

**2.2.2. Aile ve Aile aidiyeti.** Aile; anne, baba, çocuklar ve tarafların kan bağından oluşan, toplumun temelini meydana getiren ekonomik ve sosyal işleve sahip bir yapıdır (Gür & Kurt, 2011). Fransız sosyolog Emile Durkheim'e göre aile, aynı soydan geldiklerine inanan ya da aralarında kan bağı bulunan bireylerden oluşan toplumsal bir kurum olarak tanımlanır (Celkan, 1991).

Aile kavramının pek çok tanımı bulunmakla birlikte, pek çok kuramcı aileyi, birbirine yakın, duygusal bağları olan, birbirleriyle ilişkili toplumsal durumları, rolleri ve görevleri üstlenen, sevgi ve aidiyet duygularını paylaşan en az iki kişiden oluşan bir topluluk olarak tanımlamıştır (Allender & Spradley; akt. Hallaç & Öz, 2014).

Aile, bireyin hem sosyal hem fiziksel hem de psikolojik olarak gelişmeye başladığı yerdir ve aile kişinin bir bütün olarak gelişmesini, yaşamı boyunca ilerlemesini sağlar.

Sağlıklı ve iyi bir ruh hali için, insanların sosyal, fiziksel ve duygusal (psikolojik) yönlerini geliştirmeleri gerekir (Mavili, 2014).

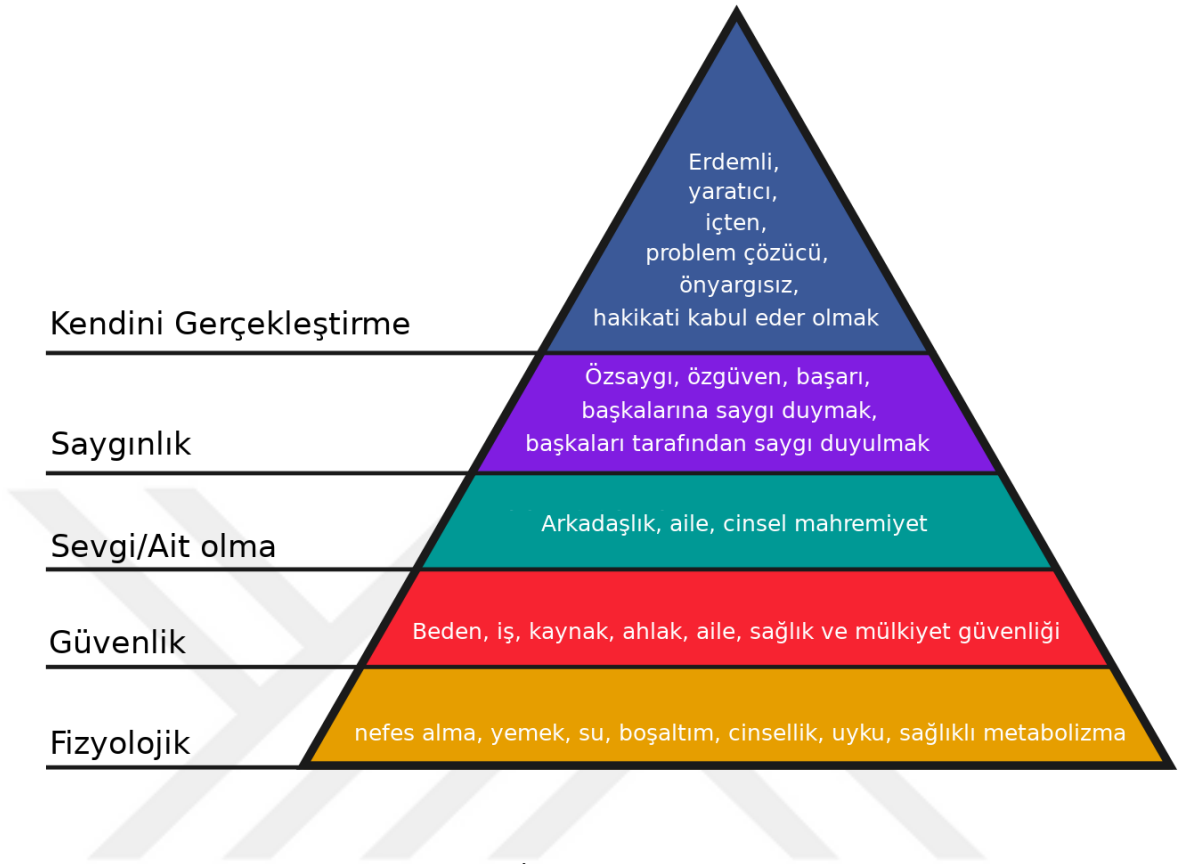
Aile aidiyeti kavramı, bir bireyin ailesine olan bağlılığını ve kendini bir bütünün parçası olarak hissetmesini tanımlar. Bu aidiyet duygusu; birlikte vakit geçirme, eğlenme, korunma, kabul görme ve aile içindeki varlığının değerli olduğunu hissetme gibi unsurları içerir ve güvenli bağlanmayla ilişkili olduğu söylenebilir (Leake, 2007). Aileye ait olma duygusu, bir bireyin her bir aile üyesiyle sahip olduğu ilişkilerin kalitesinden kavramsal olarak farklı olsa da bu ilişkilerin kalitesi bir bireyin aileye ait olma duygusunu etkileme potansiyeline sahiptir. Araştırmalara göre, ebeveyn-çocuk ilişkilerinin kalitesi ile bireylerin ailelerine yönelik aidiyet duygusu, birbirinden farklı kavramlardır; ancak her biri bireyin psikolojik iyi oluşunu bağımsız biçimde etkileyebilmektedir (King & Boyd, 2016).

Ait olma duygusu kişinin önemsendiğini, kabul edildiğini, anlaşıldığını ve bir grup veya sisteme uyumlu olduğunu hissetmedir, genel olarak insanlar ve özellikle ergenler için önemli bir gelişim görevi olan kimlik duygusunun inşası için esastır. Çoğu kişi için ait olma veya belki de ait olmama deneyimi ailede gerçekleşir çünkü aile, "beşikten mezara kadar insan deneyiminin birincil bağlamıdır" (Leake, 2007).

Teknolojik gelişmelerin ve dijital iletişim araçlarının gündelik yaşam üzerindeki etkileri, aile üyeleri arasındaki fiziksel ve duygusal etkileşimi giderek sınırlandırmaktadır. Bu durum, aile bireylerinin aynı ortamda bulunmalarına rağmen birlikte kaliteli zaman geçirememelerine neden olmaktadır (Macionis, 2012; akt. Kılıç, 2020). Paylaşımların azaldığı aile yapılarında, sağlıklı ve nitelikli bir birliktelikten söz etmek gün geçtikçe güçleşmektedir. Özellikle çocuklarla geçirilen zaman, sağlıklı aile ilişkileri açısından büyük önem taşımaktadır. Ancak sanayileşmenin getirdiği yoğun çalışma temposu, ebeveynlerin çocuklarına ayırdığı zamanı ciddi ölçüde azaltmıştır. Bu duruma ilişkin veriler, bazı ülkelerde babaların çocuklarıyla günlük olarak geçirdikleri sürenin oldukça sınırlı kaldığını ortaya koymaktadır. Örneğin, bu süre Belçika'da ortalama 30 dakika, Çin'de 50 dakika, Almanya'da 36 dakika, İspanya'da 18 dakika, Tayland'da 12 dakika ve ABD'de 42 dakika olarak belirlenmiştir (Yıldırım & Yıldırım, 2013; akt. Kılıç, 2015).

**2.2.3. Maslow'un ihtiyalar hiyerarşisi.** Maslow (1954) temel ihtiyaları beş kategoriye ayırmıştır. Bunlar; fizyolojik gereksinimler, emniyet ve güvenlik gereksinimi, aidiyet ve ait olma gereksinimi, saygınlık gereksinimi ve kendini gerçekleştirme gereksinimidir. Bu ihtiyalar en temel basamaktan yukarı doğru hareket ettike ve insan doğumundan yetişkinliğe doğru geliştike sırayla ortaya çıktığını varsaymıştır. Ayrıca daha düşük ihtiyaların daha yüksek ihtiyalardan daha güçlü ve önemli olduğunu söylemiş, bu temel ihtiyalar ne kadar çok karşılanırsa, bireyin psikolojik sağlığının o kadar iyi olacağını savunmuştur (Lester, 2013). Maslow'un (1954) diğer alışmalara öncü olan ihtiyalar hiyerarşisine dayanarak, Baumeister ve Leary (1995), “etki etme” veya “destek olma” gibi değişkenlerden çok daha farklı olan evrensel ve temel bir ait olma ihtiyacı olduğunu öne sürmektedir. Ayrıca, ait olma ihtiyalarını karşılamayan bireylerin önemli sıkıntılar yaşayacağını belirtmektedirler (Slaten & Baskin, 2014).

İnsanlar için var olabilmenin yanı sıra hayat kalitesinin yükselmesinin de önemli hale gelmesi, kişinin ihtiyalarının hangi düzeyde karşılandığını da kritik hale getirmiştir. Maslow birinci ve ikinci basamaktaki ihtiyaların (fizyolojik ve güvenlik) karşılandığında kişi bir gruba ait olma, kendini bir yere ait hissetme ve çevresindeki kişilerle yakın ilişkiler kurma ihtiyacına yönelecek ve bu ihtiyalar doğrultusunda hareket edecektir (Maslow,1943; Boeree, 2006; Maslow, 1954; akt. Ersanlı & Koyigit, 2013).



Şekil 2. Maslow'un İhtiyaçlar Piramidi (Maslow, 1943)

Maslow'a (1943) göre, ait olma ihtiyacı, genel olarak insanlarla sevgi dolu ilişkiler kurma ve bir grup veya ailede yer edinme açlığıyla beslenir. Teori, bir bireyin bilgi ve anlayış arzusuna sahip olması için öncelikle ait olma ihtiyacını karşılaması gerektiğini ileri sürer.

## 2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

**2.3.1. Bağımlılık, internet ve oyun bağımlılığı.** Bağımlılık, genellikle bireyin iradesi dışında gelişen ve kontrol edilemeyen güçlü bir dürtüyle bağlantılı bir durumdur. Bu süreçte kişi, bağımlılık yaratan unsurla aşırı derecede meşgul olur, kullanım üzerindeki kontrolünü kaybeder ve ortaya çıkan olumsuz sonuçlara rağmen bu davranışını sürdürmeye devam eder (Young, 2004).

Bağımlılık, bir maddenin bireyin ruhsal, fiziksel veya sosyal yaşamına zarar vermesine rağmen kullanımının sürdürüldüğü, bırakma isteğine rağmen kontrol edilemeyen bir durumdur. Bağımlılığın bir alt türü olan davranışsal bağımlılıklar, fiziksel bir maddeye değil, belirli bir eyleme karşı gelişen bağımlılıklardır. Oyun, bilgisayar, televizyon ve kumar gibi insan-makine etkileşimine dayalı alışkanlıklar bu kategoriye girer. Ruhsal hastalıklar kapsamında değerlendirilen bu bağımlılıklar arasında internet oyun oynama bozukluğu ve kumar bağımlılığı öne çıkmaktadır. İnternet Oyunu Oynama Bozukluğu (İOOB), Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından 2013 yılında DSM-5’te tanımlanmıştır. Günümüzde teknoloji bağımlılığı, davranışsal bağımlılıkların en yaygın formlarından biri olarak kabul edilmektedir (BMYK, 2024).

İnternet bağımlılığı; istenmeyen içeriklerin dolaşımı, özel bilgilere maruz kalma, aşırı eğlence odaklı kullanım, dil bilgisi sorunları, görmede bozukluk ve uyku eksikliği gibi sorunlara neden olur (Kim vd., 2006). İnternet bağımlılığı gösteren bir birey genellikle altta yatan psikolojik sorunlarla uğraşmaktadır. Bu sorunlar arasında sorunlu ilişkiler (örneğin, eş, aile, patronla), akademik veya iş zorlukları, varoluşsal veya kimlik krizleri ve ayrılık kaygısı yer alabilir. İnternet kullanımı, kişinin sorundan kaçınmasına yardımcı olur ve kişinin bilinçli zihni ile bilinçaltında yatan sorunun yarattığı olumsuz düşünceler ve duygular arasında bir tampon oluşturur. İnternetin sıklıkla erteleme ve kaçış aracı olarak kullanılması olağandır. Daha fazla internet kullanımı, en iyi ihtimalle geçici bir rahatlama sağlasa da bu durum bilinç altında yatan sorunları daha da kötüleştirir (Kandell, 1988).

Oyun bağımlılığı, “sosyal veya duygusal sorunlara yol açan aşırı ve zorlayıcı video oyunu kullanımı; bu sorunlara rağmen oyuncunun bu aşırı kullanımı kontrol edememesi” anlamına gelir (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Diğer bağımlılık bozukluklarına benzer şekilde, oyun bağımlılığının da istek, ruh hali değişikliği, yoksunluk belirtileri (anksiyete, öfke, sinirlilik ve depresyon), dürtü kontrolü sorunları, olumsuz sonuçlara rağmen artan kullanım ve diğer yaşam alanlarında (iş, okul, eğlence, kişilerarası ilişkiler, maneviyat vb.) oluşan zararlar gibi bileşenleri vardır (Hagedorn & Young, 2011).

Dijital oyunlar son yıllarda önemli bir boş zaman aktivitesi haline gelmiştir, özellikle de internetin gelişmesiyle birlikte insanların iş birliği ve/veya rekabet içeren çevrim

içi çok oyunculu oyunlara katılmaları kolay ve mümkün olmuştur. Dijital video oyunlarının popülaritesi ve toplumda çok fazla benimsenmesi, kamuoyunda ve bilim camiasında endişelere yol açmıştır ve oyuncuların günlük yaşamları ve refahları üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri test etmek için giderek artan sayıda çalışma yürütülmektedir (Billieux vd., 2015).

Günümüzde oyun endüstrisi, yalnızca ekonomik büyüklüğüyle değil, aynı zamanda kültürel etkisiyle de dikkat çekmektedir. Öyle ki, oyun sektörü artık sinema dünyasının merkezi kabul edilen Hollywood'u dahi geride bırakacak düzeye ulaşmıştır. Bilgisayar oyunlarının sinemaya kıyasla daha yüksek düzeyde etkileşim imkanı sunması, bireyler üzerinde hem ekonomik hem sosyal hem de psikolojik düzeyde etkiler oluşturmaya neden olmaktadır. Bu etkiler arasında oyunların bireylerde bağımlılık geliştirme olasılığı da vardır. Bu bağımlılık, sanal bir ortamda gelişmesine rağmen hem psikolojik hem de fizyolojik kökenli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır (Çavuş, Ayhan & Tuncer, 2016).

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), oyun bozukluğunu Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (ICD-11) 11. revizyonuna dahil ederek bu durumu resmi bir sağlık sorunu olarak tanımlamıştır ICD-11'e göre oyun bozukluğu; bireyin oyun oynama davranışı üzerinde kontrol kaybı yaşaması, oyun oynamanın diğer ilgi alanları ve günlük aktivitelerden daha öncelikli hale gelmesi ve olumsuz sonuçlara rağmen bu davranışı sürdürmesi veya giderek artırması ile karakterize edilmektedir. Bu tanımlama, oyun bağımlılığının bireyin psikolojik ve sosyal işlevselliği üzerindeki etkilerini vurgulamakta ve bu durumun klinik bir çerçevede ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Diğer yandan oyun oynama davranışı ile ilgili olarak ortaya çıkan sağlık sorunları yalnızca oyun oynama bozukluğu ile sınırlı kalmaz; aynı zamanda yetersiz fiziksel aktivite, sağlıksız beslenme, görme ve işitme problemleri, kas-iskelet sistemi rahatsızlıkları uyku eksikliği gibi fiziksel sağlık sorunlarına yol açabilir bunun yanı sıra uyku eksikliği, agresif davranış ve sosyal izolasyon ve psikososyal sorunlara da neden olabilmektedir (WHO, 2024).

Oyun bağımlılığı; kişinin oyun oynama alışkanlığının zamanla diğer ilgi alanlarının ve günlük aktivitelerinin önüne geçmesi, oyun üzerinde kontrolünü kaybetmesi ve olumsuz sonuçlara rağmen bu davranışı sürdürmesiyle tanımlanan bir bozukluktur.

Uzun süreli bir işlev kaybına yol açan oyun oynama bozukluğu, bireyin kişisel, ailevi, sosyal, akademik ve mesleki yaşamını olumsuz etkileyen ciddi bir durumdur.

### 2.3.2. Oyun bağımlılığının yaygın belirtileri şunlardır:

- Önceden keyif alınan aktivitelere karşı ilginin azalması.
- Oyun oynanmadığında dahi sürekli oyun hakkında düşünme.
- Oyunu bırakma veya azaltma girişimlerinin başarısız olması.
- Fiziksel (görme problemleri, kilo değişiklikleri, uyku düzensizlikleri), psikolojik (stres, kaygı, öfke) ve sosyal (aile ve arkadaş ilişkilerinde bozulma) sorunlar yaşanmasına rağmen oyun oynamaya devam etme.
- Oyun nedeniyle akademik, mesleki veya kişisel anlamda önemli fırsatları kaçırma.
- Okuldan veya işten ayrılma, sosyal ilişkilerin zarar görmesi, hatta evliliklerin sona ermesi gibi ciddi yaşam olaylarına sebep olma şeklindedir (Yeşilay, 2024).

Dünya Sağlık Örgütüne (WHO, 2024) göre, oyun bozukluğu tanısı konulabilmesi için bu davranış örüntüsünün en az 12 ay boyunca sürmesi ve bireyin kişisel, ailevi, sosyal, akademik ya da mesleki işlevselliğini belirgin şekilde bozacak düzeyde olması gerekmektedir.

Araştırmacılara göre, internet oyunları ile ilişkili davranışsal bozukluklar, çeşitli psikolojik ve sosyal semptomlarla kendini gösterebilmektedir. Bu semptomlar arasında; oyunlara aşırı zihinsel meşguliyet, oynanamadığında huzursuzluk hissetme, giderek daha fazla zaman ayırma gereksinimi, oyun oynama davranışını kontrol etmede başarısızlık, önceki ilgi alanlarına karşı kayıtsızlık, olumsuz etkiler bilinmesine rağmen oynamaya devam etme, başkalarını oyun süresi hakkında yanıltma, olumsuz duygulardan kaçış amacıyla oyun oynama ve bu alışkanlık nedeniyle sosyal, akademik ya da mesleki alanlarda sorun yaşama gibi göstergeler yer almaktadır (Nasution, Effendy & Amin, 2019).

## 2.4. Boş Zaman Yönetimi

**2.4.1. Zaman ve boş zaman kavramı.** Zaman kavramıyla ilgili literatüre bakıldığında,

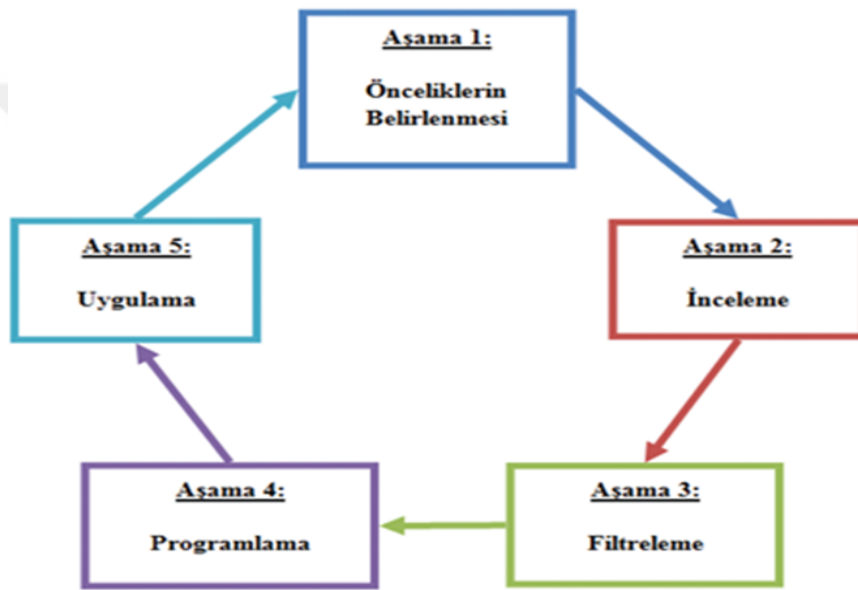
Smith'e (1998) göre zaman, geçmişten günümüze durmaksızın devam eden ve geleceğe doğru ilerleyen bir süreçtir (akt. Güçlü, 2001). Özgen (1996) zamanın önüne geçilemeyen, sabit bir hızla ilerleyen ve herkesin eşit şekilde sahip olduğu kıymetli bir kaynak olduğunu ileri sürmüştür (akt. Akatay, 2003). Bununla birlikte, Gürbüz ve Aydın (2012), zamanın yalnızca soyut bir kavram olmadığını, doğada var olan ve duyu organlarımızla algılanabilen, aynı zamanda ölçülebilen bir olgu olduğunu belirtmektedir.

Boş zaman da zamanın önemli bir parçasıdır. Boş zaman kavramını daha iyi anlayabilmek için bu kavramla ilişkili olan kelimelerin kökenine bakacak olursak; Yunanca “schole” kelimesi, boş zamanla doğrudan bağlantılıdır, her ne kadar boş zaman bir iş ya da yükümlülük zamanı olmasa da öğrenme ve kültürle ilişkilendirilebilmedir. Benzer şekilde, İngilizce “leisure” (boş zaman) kelimesi, Latince “licere” fiilinden türetilmiştir ve “izin verilmiş olmak” ya da “özgür olmak” anlamlarını taşımaktadır. Aynı kökten gelen Fransızca “loisir” kelimesi de boş zaman anlamına gelirken, İngilizce “licence” ise özgürce hareket etme hakkı anlamında kullanılmaktadır. (Torkildsen, 2005).

Boş zaman kişinin işi, ailesi ve günlük yükümlülüklerinden arta kalan, özgür olarak değerlendirme hakkına sahip olduğu zaman anlamına gelmektedir (Demirel, Kaya ve Çuhadar, 2022). Boş zaman, insan hayatında, özellikle çocukluk ve ergenlik yıllarında kişiye sosyal, fiziksel, zihinsel olarak fayda sağlayan önemli bir kavram olarak görülmektedir. Yetişkinlikte ise boş zaman etkinlikleri, yaşam doyumunu yükseltir ve bireyin stresten uzaklaşmasına yardımcı olabilir (Parham, 1996, akt. Akyüz & Aydın, 2020).

**2.4.2. Zaman yönetimi ve boş zaman yönetimi.** Zaman yönetimi kavramı ilk olarak yoğun tempoda çalışan yöneticilere zamanlarını daha iyi organize etmeleri için bir eğitim aracı olarak Danimarka'da geliştirilmiş, zamanla yaygınlaşarak milyar

dolarlık bir sektör haline gelmiştir (Güçlü, 2001). Zaman yönetiminde zamanın kullanımı ve zamanın planlanması önemlidir; zaman kullanımıyla ilgili literatüre bakıldığında, genellikle sözleşmeli zaman (ücretli iş), ev ve bakım zamanı (ev işi ve çocuk bakımı), kişisel zaman (kendi kendine bakım) ve takdir yetkisine bağlı kalan zaman (boş zaman) olarak karşımıza çıkmaktadır. Boş zaman, bu üç kategoriye dahil olmayan tüm aktiviteleri kapsar. Boş zaman bir artık zaman olduğundan, bireylerin ücretli işe, ev işine, aile bakımına ve kişisel bakıma ayrılan zaman dışında yapmayı seçtikleri tüm aktiviteleri kapsar (Mattingly & Blanchi,2003).



Şekil 3. Bir Süreç Olarak Zaman Yönetimi

Şekil 3; Downs'un (2008) zaman yönetimi modeline dayanarak, Küçükaltan, Karalar ve Keskin (2013) tarafından uyarlanmış beş aşamadan oluşan sistematik bir yapıyı temsil etmektedir. Etkili bir zaman yönetimi için bireylerin ve kurumların zamanı süreç olarak verimli şekilde kullanmaları gerekmektedir. Bu süreç aşamalardan oluşur ve her aşama diğeri için temel oluşturur. İlk basamakta gerçekleştirilecek faaliyetler için amaç ve hedefler belirlenmelidir. İkinci aşamada bu hedeflerin bireyin ya da kurumun yapısına uygunluğuna bakılır. Üçüncü aşamada belirlenen hedefler gözden geçirilerek uygulanabilir olmayanlar elenir. Elemelerden sonra dördüncü aşamada esas olarak uygulanacak programlar oluşturulur. Son aşamada ise hazırlanan plan ve programlar doğrultusunda uygulamaya geçilir ve süreç yönetimi gerçekleşir.

Zaman yönetimi kavramı ele alındığında, boş zaman ve onun etkin bir şekilde kullanımı da önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Boş zamanı verimli yönetilmesi gün içindeki sorumluluklarımızı yerine getirdikten sonra geriye kalan zaman diliminde kendine değer katacak aktiviteler yapmak için yaşam bölümü oluşturmalıdır. Kişiler hayatlarını daha mutlu ve tatmin edici şekilde sürdürebilmesi için zamanı doğru olarak planlaması, kendine boş zaman yaratması ve bu süreyi kaliteli bir şekilde değerlendirmesi gerekmektedir (Durhan, Akgül & Karaküçük, 2017). Bireylerin boş zamanlarını iyi yönetebilmesi için, öncelikle zamanı planlamalı ve etkili bir program hazırlamalıdır. Etkili bir zaman yönetimiyle, kişiler hem kendilerini geliştirebilmek hem de sosyal ilişkilerini güçlendirmek için fırsatlar yaratabilirler. Bu sürecin sağlıklı şekilde ilerleyebilmesi, bireyin zamanını verimli kullanma yetkinliğine ve boş zamanını yönetme becerisine sahip olmasına bağlıdır (Eranıl & Özcan, 2018). Boş zaman veya eğlenceli aktivite günlük yaşamda önemli bir yere sahiptir. Aktiviteler bireylere ev ve iş sorumluluklarını yerine getirdikten sonra rahatlama ve tazelenme şansı verir. Bu tür zamanlarda, bireyler hayatındaki sıkıcı zamanların bazılarını kaçabilir ve kişisel gelişim için fırsatları fark edebilirler. Bu kişiye özgü serbest zaman gelişim yönünde zenginleşme, düşünme ve hayatın tadını çıkarmak için idealdir. Bu zaman dilimi olmadan birey hayatın değerini ve anlamını sorgulayabilir. İnsanlar bu zaman dilimlerindeki aktiviteler sayesinde sosyalleşir ve rahatlarlar (Coleman & Iames, 1988). Boş zaman etkili kullanıldığında ve yararlı aktiviteler yapıldığında kişilerin gelişimine katkı sağlarken boş zamanda yapılan kalitesiz ve olumsuz faaliyetler kişide bireysel ve sosyal boyutta zararlara neden olabilir (Yayla & Çetiner, 2019).

## BÖLÜM III

### YÖNTEM

#### 3.1. Araştırma modeli

Bu araştırma e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerilerinin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı ve anne-baba durumu (evli, boşanmış, vefat gibi) değişkenleri açısından incelemeyi amaçlamıştır.

Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, geniş bir evrenden seçilen bir örneklem grubunu temel alarak mevcut durumu betimlemeye ve analiz etmeye yönelik bir yöntemdir (Karasar, 2007).

#### 3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma grubu dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerden araştırmamıza gönüllü olarak katılan 247'si kadın 232'si erkek olmak üzere toplam 479 katılımcıdan oluşmaktadır. Google Formlar aracılığı ile katılımcılara gönüllü onam, kişisel bilgi formu ve araştırma ölçekleri gönderilmiştir.

#### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu”, Mavili vd., (2014) tarafından geliştirilen “Aile Aidiyeti Ölçeği”, Yalçın ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve Akgül ve Karaküçük (2015) tarafından geliştirilen Boş Zaman Yönetimi Ölçeği” kullanılmıştır.

### 3.4. Demografik Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan bu formda katılımcılara yönelik cinsiyet, yaş, kardeş sayısı ve anne-baba durumu (evli, boşanmış, vefat) gibi sorulara yer verilmiştir. Bu sorular çalışmaya katılan bireylerin kişisel özellikleri hakkında bilgi toplamak ve araştırmanın bağımsız değişkenlerini oluşturmak amacıyla hazırlanmıştır.

### 3.5. Aile Aidiyeti Ölçeği

Mavili vd., (2014) tarafından geliştirilen bu ölçek, bireylerin aile aidiyet düzeylerini ölçmek amacıyla hazırlanmış 17 maddeden oluşmaktadır. Maddelerin 13'ü olumlu ifadelerden, 4'ü ise olumsuz (ters) ifadelerden meydana gelmiştir. Beşli Likert tipi bir yapıya sahip olan ölçek, katılımcıların görüşlerini "kesinlikle katılmıyorum" (1) ile "tamamen katılıyorum" (5) arasında derecelendirmeleri istenerek uygulanmıştır. Ölçekte yer alan 5, 7, 9 ve 12. maddeler olumsuz nitelikte olup ters madde olarak değerlendirilmiş ve puanlaması buna göre yapılmıştır. Ölçekte, 1, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15 ve 17. maddeler "Kendilik Aidiyeti" alt boyutuna yönelikken, 2, 5, 8, 9 ve 16. maddeler "Aile Aidiyeti" alt boyutunu ölçmeye yöneliktir. Alt boyutlardan elde edilen toplam puan, bireyin genel aile aidiyet düzeyini yansıtmaktadır ve puanlar arttıkça aidiyet düzeyinin de yükseldiği kabul edilmektedir. Ölçeğin alt boyutları arasındaki korelasyon incelendiğinde, kendilik aidiyeti ile aile aidiyeti arasında 0,82 korelasyon katsayısı bulunmuş, alt boyutlar arasındaki ilişki ise 0,62 olarak belirlenmiştir. Aile Aidiyeti Ölçeğinin iç tutarlılık güvenilirlik düzeyi Cronbach Alpha katsayısı ile hesaplanmış; kendilik aidiyeti alt boyutu için bu katsayı 0,93, aile aidiyeti alt boyutu için 0,82 ve ölçeğin genel güvenilirlik katsayısı 0,91 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlar, ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir ve geçerli bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

### 3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği-7 (DOBÖ-7), Türkçeye Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından uyarlanmıştır. Ölçeğin orijinal formu, Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen ve "Development and Validation of a Game Addiction

Scale for Adolescents" adlı çalışmada tanıtılan Game Addiction Scale'e dayanmaktadır. Tek boyutlu bir yapıya sahip olan ölçek, toplam yedi maddeden oluşmaktadır. Ölçek maddeleri ile toplam puan arasındaki korelasyon değerleri 0,52 ile 0,76 arasında değişmekte olup bu ilişkilerin tümü istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ( $p<0,001$ ). Ölçeğin iç tutarlılığı Cronbach Alfa katsayısı ile değerlendirilmiş ve 0,73 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca, üç hafta arayla yapılan iki ölçüm arasındaki test-tekrar test güvenilirliği 0,80 düzeyinde bulunmuş ve bu ilişki de istatistiksel olarak anlamlı çıkmıştır ( $p<0,001$ ). Yapı geçerliliği için uygulanan açımlayıcı faktör analizi (AFA) öncesinde, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO=0,756) katsayısı ve Bartlett testi ( $p<0,001$ ) sonuçları, örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu göstermiştir. AFA sonuçları, ölçeğin tek faktörlü bir yapıya sahip olduğunu ve bu yapının toplam varyansın %56,96'sını açıkladığını ortaya koymuştur. Faktör yükleri ise 0,52 ile 0,77 arasında değişim göstermektedir.

### 3.7. Boş Zaman Yönetimi Ölçeği

Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Wang ve arkadaşları (2011) tarafından geliştirilmiş ve Türkçeye uyarlaması Akgül ve Karaküçük (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek, toplam 15 maddeden oluşmakta olup, 5'li likert tipi bir derecelendirme sistemi kullanılarak (1 = Hiç Katılmıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum) uygulanmaktadır. Ölçek, dört alt boyut içermektedir: "Amaç Belirleme ve Yöntem", "Değerlendirme", "Boş Zaman Tutumu" ve "Programlama". Ölçekte 1, 2, 3, 6, 7 ve 8. maddeler "Amaç Belirleme ve Yöntem" alt boyutunu; 10, 11 ve 12. maddeler "Boş Zaman Tutumu" alt boyutunu; 13, 14 ve 15. maddeler "Programlama" alt boyutunu; 4, 5 ve 9. maddeler ise "Değerlendirme" alt boyutunu ölçmektedir. Ölçeğin genel iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alpha) 0,83, test-tekrar test güvenilirliği ise 0,86 olarak bulunmuştur. Alt boyutlara ilişkin iç tutarlılık katsayıları 0,71 ile 0,81 arasında değişmektedir. Yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışmaları sonucunda ölçeğin hem dört faktörlü bir yapıya sahip olduğu hem de tek faktörlü biçimde kullanılabileceği anlaşılmıştır (Akgül & Karaküçük, 2015).

### 3.8. Veri Toplama Süreci

Araştırmanın amacı, etiği, araçları ve görüşme soruları etik kurul onayına sunulmuş ve gerekli izinler alınmıştır. Araştırmaya katılan kişiler; araştırma konusu, kapsamı ve kişisel verilerin korunmasıyla ilgili bilgilendirilmiş ve söz konusu kişilerin bu çalışmaya gönüllü şekilde katılmalarına dikkat edilmiştir. Araştırma kapsamında oluşturulan anket çalışması Google Form aracılığıyla katılımcılara iletilerek destek vermeleri sağlanmıştır.

### 3.9. Veri Toplama Analizi

Araştırmada istatistiksel analizlerin gerçekleştirilmesi için SPSS-27 (Statistical Packet for Social Sciences-Sosyal Bilimler için İstatistik Paket Programı) kullanılmıştır. Öncelikle katılımcıların demografik özelliklerini betimleyebilmek amacıyla frekans ve yüzde dağılımları hesaplanmıştır. Ardından, verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirleyebilmek için basıklık ve çarpıklık katsayıları hesaplanmıştır. Dağılımın çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1,5 ile +1,5 arasında bulunması, verilerin kabul edilebilir düzeyde normal dağılıma sahip olduğunu göstermiştir (Tabachnick & Fidell, 2013). Bu sonuçlar doğrultusunda parametrik testler uygulanmıştır. İki değişkenli ölçmeler için bağımsız örneklem t testi, ikiden fazla değişkenli ölçmeler için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi tercih edilmiştir. Tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucuna göre gruplar arasında ortalamaların anlamlı şekilde farklılaştığı durumlarda farklılığın kaynağını bulmak amacıyla kullanılacak post-hoc tekniğine karar vermek üzere Levene's testi yapılmış, grup dağılımlarının varyanslarının homojenliği araştırılmıştır. Varyansların homojen olmadığı görüldüğünden Games-Howell testi yapılmıştır. Aile Aidiyeti Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Boş Zaman Yönetimi Ölçeğinden alınan puanlar arasındaki ilişkiyi test etmek için Pearson Korelasyon Analizi yapılmıştır. Bulguların istatistiksel analizinde anlamlılık düzeyi %95 ( $p < ,05$ ) temel alınmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR VE YORUM

Bu bölüm, araştırmanın temel sorularına yanıt arayan kapsamlı bir veri analizi sunmaktadır. Elde edilen bulgular, her bir alt problem için ayrıntılı olarak incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Tablo 1.

*Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler*

| Değişkenler                |                    | f   | %     |
|----------------------------|--------------------|-----|-------|
| Cinsiyet                   | Kadın              | 247 | 51,6  |
|                            | Erkek              | 232 | 48,4  |
|                            | Toplam             | 479 | 100,0 |
| Yaş                        | 15-18 yaş arası    | 66  | 13,8  |
|                            | 19-21              | 216 | 45,1  |
|                            | 22-24              | 197 | 41,1  |
|                            | Toplam             | 479 | 100,0 |
| Kardeş Sayısı              | Tek çocuğum        | 20  | 4,2   |
|                            | 1 kardeş           | 65  | 13,6  |
|                            | 2 kardeş           | 77  | 16,1  |
|                            | 3 ve üzeri         | 317 | 66,2  |
|                            | Toplam             | 479 | 100,0 |
| Anne ve Babanız Şu anda... | Evli               | 422 | 88,1  |
|                            | Boşanmış           | 25  | 5,2   |
|                            | Anne vefat         | 7   | 1,5   |
|                            | Baba vefat         | 23  | 4,8   |
|                            | Her ikisi de vefat | 2   | 0,4   |
|                            | Toplam             | 479 | 100,0 |

Araştırmada Kişisel Bilgi Formu aracılığıyla toplanmış olan, katılımcılara ait demografik bilgilerin sunulduğu Tablo 1 incelendiğinde, araştırmanın örnekleminin 247 kadın (%51,6) ve 232 erkek (%48,4) olmak üzere toplam 479 katılımcıdan oluştuğu görülmektedir. Örneklemin yaş aralığı 15 ile 24 arasında değişirken %13,8'i

(n=66) 15-18 yaş aralığında, %45,1'i (n=216) 19-21 yaş aralığında, %41,1'i (n=197) ise 22-24 yaş aralığındadır. Katılımcıların %4,2'sinin (n=20) tek çocuk olduğu, %13,6'sının (n=65) 1 kardeş, %16,1'inin (n=77) 2 kardeş, %66,2'sinin (n=317) 3 ve üzeri kardeşe sahip olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların %88,1'inin (n=422) anne-babası şu anda evli, %5,2'sinin (n=25) boşanmış, %1,5'inin (n=7) annesinin vefat ettiği, %4,8'inin (n=23) babasının vefat ettiği, %0,4'ünün (n=2) hem annesinin hem de babasının vefat ettiği saptanmıştır.

Araştırmaya dahil olan katılımcıların anket formunda yer alan ifadelere verdikleri cevapların ortalamaları ve standart sapmaları ile boyutlar arasındaki ilişkilere ait korelasyon değerleri Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2.

*Katılımcıların Aile Aidiyeti Ölçeğine Yönelik Verdikleri Cevapların Tanımlayıcı İstatistik Dağılımı*

| Ölçek Maddeleri                                                   | N   | $\bar{x}$ | Ss    |
|-------------------------------------------------------------------|-----|-----------|-------|
| 1.Aileme güçlü bir şekilde bağlılık hissediyorum. **              | 479 | 4,20      | ,969  |
| 2.Ailemde hayır deme hakkımız hep korunur. *                      | 479 | 3,79      | 1,051 |
| 3.Ailemin önemli bir parçasıyım. **                               | 479 | 4,35      | ,957  |
| 4.Ailemin beni desteklediğini hissediyorum**                      | 479 | 4,26      | 1,010 |
| 5.Ailemdeki birçok kişi benim için bazı zevklerinden vazgeçmez. * | 479 | 2,94      | 1,146 |
| 6.Ailemde kendimi değerli hissediyorum. **                        | 479 | 4,22      | ,990  |
| 7.Ailemin bana güvendiğini hiç hissetmedim. **                    | 479 | 2,05      | 1,209 |
| 8.Ailemin bana saygı gösterdiğini hep görmüşümdür. *              | 479 | 4,09      | 1,016 |
| 9.Ailemde kararları birlikte almayız. *                           | 479 | 3,23      | 1,353 |
| 10.İhtiyaç içinde ve hasta olduğumda ailem hemen destek olur. **  | 479 | 4,44      | ,917  |
| 11.Ailemle birlikte zaman geçirebiliyoruz. **                     | 479 | 3,89      | 1,153 |
| 12.Kendimi evimde ve ailemle birlikte mutlu hissetmiyorum. **     | 479 | 2,40      | 1,446 |
| 13.Sevgi ve hoşgörü ailemin önemli bir parçasıdır. **             | 479 | 4,26      | ,985  |
| 14.Ailem bana özen gösterir. **                                   | 479 | 4,26      | ,948  |
| 15.Bende aileme özen gösteririm. **                               | 479 | 4,41      | ,877  |
| 16.Ailemde eleştiri hakkımız özenle korunur. *                    | 479 | 3,85      | 1,080 |
| 17.Bir daha dünyaya gelsem aynı ailede doğmak isterdim. **        | 479 | 4,26      | 1,095 |

1-Hiç Katılmıyorum, 2- Katılmıyorum, 3- Kararsızım, 4- Katılıyorum, 5- Tamamen Katılıyorum

\*Aile Aidiyeti (2, 5, 8, 9, 16 toplam 5 m): Ailemde kararları birlikte almalıyız.

**\*\*Kendilik Aidiyeti (1, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17 toplam 12 m):** Ailemin önemli bir parçasıyım.

-5, 7, 9, ve 12. maddeler olumsuz maddelerdir ve tersten hesaplanmaktadır.

Tablo 2’de Aile Aidiyeti Ölçeğine verilen cevaplar incelendiğinde en yüksek ortalamaya sahip olan ölçek maddesinin ( $\bar{x}=4,44$ ) ile 10. madde, en düşük ortalamayla da ( $\bar{x}=2,05$ ) ile 7. madde olduğu görülmüştür.

Tablo 3.

*Katılımcıların Aile Aidiyeti Ölçeği Alt boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların İstatistiksel Dağılımı*

| Alt Boyutlar                                                                     | N   | $\bar{x}$ | Ss   |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|------|
| Aile Aidiyeti Alt Boyutu (2, 5, 8, 9, 16 toplam 5 m)                             | 479 | 3,578     | ,633 |
| Kendilik Aidiyeti Boyutu (1, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17 toplam 12 m) | 479 | 3,917     | ,612 |
| Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam                                                      | 479 | 3,817     | ,576 |

Tablo 3’te Aile Aidiyeti Ölçeğinin alt boyutları ile ölçek toplamına verilen cevaplara bakıldığında ortalamaların birbirine yakın olduğu ancak Kendilik Aidiyeti Boyutunun ( $\bar{x}=3,917$ ), Aile Aidiyeti Alt Boyutundan ( $\bar{x}=3,578$ ) ve Aile Aidiyeti Ölçeği Toplamından ( $\bar{x}=3,817$ ) daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 4.

*Katılımcıların Boş Zaman Yönetimi Ölçeğine Verdikleri Cevapların İstatistiksel Dağılımı*

| Ölçek Maddeleri                                                               | N   | $\bar{x}$ | Ss    |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|-------|
| 1.Boş zamanım için amaç belirlerim. *                                         | 479 | 3,82      | 1,009 |
| 2.Boş zamanımda yapabileceklerimin listesini yaparım. *                       | 479 | 3,28      | 1,198 |
| 3.Boş zamanım için öncelikleri belirlerim. *                                  | 478 | 3,69      | 1,079 |
| 4.Boş zamanımı günlük veya haftalık olarak düzenlerim. *                      | 479 | 3,19      | 1,167 |
| 5.Boş zaman aktiviteleri ile ilgili bilgiler toplarım. *                      | 479 | 3,36      | 1,171 |
| 6.Boş zamanımda yapabileceğim aktiviteleri düzenlerim. *                      | 479 | 3,45      | 1,123 |
| 7.Bekleme zamanlarımı kullanırım. **                                          | 479 | 3,43      | 1,064 |
| 8.Boş zaman kullanımımı değerlendiririm. **                                   | 479 | 3,65      | 1,055 |
| 9.Zamanımın bir bölümünü boş zaman aktiviteleri için korurum. **              | 479 | 3,49      | 1,080 |
| 10.Boş zamanlar anlamlıdır. ***                                               | 479 | 3,73      | 1,105 |
| 11.Boş zamanlar mutluluk vericidir. ***                                       | 479 | 3,74      | 1,142 |
| 12.Boş zaman kullanımı önemlidir. ***                                         | 479 | 4,12      | ,963  |
| 13.Boş zamana yönelik program yapmanın zaman kaybı olduğunu düşünüyorum. **** | 479 | 3,22      | 1,276 |
| 14.Boş zamanın önceden kestirilemez olduğuna inanıyorum. ****                 | 479 | 2,57      | 1,123 |
| 15.Boş zamanımda ne yapacağımı bilmiyorum. ****                               | 479 | 2,83      | 1,248 |

1-Hiç Katılmıyorum, 2- Katılmıyorum, 3- Kararsızım, 4- Katılıyorum, 5- Tamamen Katılıyorum

\* Amaç belirleme ve yöntem alt boyutu (1, 2, 3, 4, 5, 6 toplam 6 madde)

\*\* Boş Zaman Tutumu alt boyutu (7, 8, 9 toplam 3 madde)

\*\*\* Değerlendirme alt boyutu (10, 11, 12 toplam 3 madde)

\*\*\*\* Programlama alt boyutu (13, 14, 15 toplam 3 madde)

Tablo 4'te, Boş Zaman Yönetimi Ölçeğine verilen cevaplar incelendiğinde en yüksek ortalamaya sahip olan ölçek maddesinin ( $\bar{x}$  =4,12) ile 12. madde, en düşük ortalamaya sahip ölçek maddesinin ise ( $\bar{x}$  =2,57) ile 14. madde olduğu görülmüştür.

Tablo 5.

*Katılımcıların Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların İstatistikî Dağılımı*

| Alt Boyutlar                        | N   | $\bar{x}$ | Ss   |
|-------------------------------------|-----|-----------|------|
| Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu | 479 | 3,464     | ,931 |
| Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu         | 479 | 3,864     | ,895 |
| Değerlendirme Alt Boyutu            | 479 | 3,524     | ,875 |
| Programlama Alt Boyutu              | 479 | 2,873     | ,610 |
| Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam    | 479 | 3,438     | ,605 |

Tablo 5'te, Boş Zaman Yönetimi Ölçeğinin alt boyutları ile ölçek toplamına verilen cevaplara bakıldığında; Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutunun ( $\bar{x}$  =3,464), Boş Zaman Tutumu Alt Boyutunun ( $\bar{x}$  =3,864), Değerlendirme Alt Boyutunun ( $\bar{x}$  =3,524), Programlama Alt Boyutunun ( $\bar{x}$  =2,873) Boş Zaman Yönetimi Ölçeği toplamının da ( $\bar{x}$  =3,438) ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 6.

*Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Verdikleri Cevapların İstatistikî Dağılımı*

| Ölçek Maddeleri                                                                                                | N   | $\bar{x}$ | Ss    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|-------|
| 1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?                                                | 479 | 2,02      | 1,229 |
| 2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?                                                           | 479 | 2,07      | 1,118 |
| 3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?                                                     | 479 | 2,59      | 1,201 |
| 4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?              | 479 | 3,56      | 1,302 |
| 5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?                                                         | 479 | 1,74      | 1,053 |
| 6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi? | 479 | 2,00      | 1,187 |
| 7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?                           | 479 | 4,22      | 1,066 |
| Toplam                                                                                                         | 479 | 2.560     | ,539  |

Tablo 6’da katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine verdikleri cevaplara bakıldığında; en yüksek ortalamaya sahip olan ölçek maddesinin ( $\bar{x}=4,22$ ) ile 7. madde, en düşük ortalamayla da ( $\bar{x}=1,74$ ) ile 5. madde olduğu görülmüştür. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplamının da ( $\bar{x}=2,560$ ) ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

Tablo 7.

*Cinsiyet Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeğine Verdikleri Cevapların T Testi Sonuçları*

|                             | Cinsiyet | N   | X      | Ss     | t    | p     |
|-----------------------------|----------|-----|--------|--------|------|-------|
| Aile Aidiyeti Alt Boyutu    | Kadın    | 247 | 3,5781 | ,60968 | ,024 | 0,981 |
|                             | Erkek    | 232 | 3,5767 | ,65846 |      |       |
| Kendilik Aidiyeti Boyutu    | Kadın    | 247 | 3,9305 | ,59141 | ,516 | 0,606 |
|                             | Erkek    | 232 | 3,9016 | ,63399 |      |       |
| Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam | Kadın    | 247 | 3,8269 | ,55419 | ,395 | 0,693 |
|                             | Erkek    | 232 | 3,8060 | ,59917 |      |       |

Tablo 7’ye göre cinsiyet değişkenine göre Aile Aidiyeti Ölçeğine verdikleri cevaplara bakılarak yapılan t testi sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ( $p>0,05$ ). Ancak ortalamalar incelendiğinde kadınların erkeklere nazaran tüm alt boyutlarda küçük de olsa daha yüksek ortalamaya sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 8.

*Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F     | p            |
|--------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|--------------|
| Aile Aidiyeti Alt<br>Boyutu    | Gruplar Arası | 2,249              | 2   | 1,125                 | 2,827 | ,060         |
|                                | Grup İçi      | 189,347            | 476 | ,398                  |       |              |
|                                | Toplam        | 191,596            | 478 |                       |       |              |
| Kendilik Aidiyeti<br>Boyutu    | Gruplar Arası | 2,955              | 2   | 1,478                 | 3,995 | <b>,019*</b> |
|                                | Grup İçi      | 176,038            | 476 | ,370                  |       |              |
|                                | Toplam        | 178,993            | 478 |                       |       |              |
| Aile Aidiyeti Ölçeği<br>Toplam | Gruplar Arası | 2,717              | 2   | 1,358                 | 4,149 | <b>,016*</b> |
|                                | Grup İçi      | 155,819            | 476 | ,327                  |       |              |
|                                | Toplam        | 158,535            | 478 |                       |       |              |

Tablo 8 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA sonucunda Aile Aidiyeti Ölçeği alt boyutlarından Kendilik Aidiyeti Boyutu puanlarında ( $F=3,995$ ;  $p<,05$ ) ve Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam puanlarında ( $F=4,149$ ;  $p<,05$ ) yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için Games-Howell testi yapılmıştır.

Tablo 9.

*Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi*

|                                | Yaş Grupları | Ortalama Farkı | Std. hata  | p      |
|--------------------------------|--------------|----------------|------------|--------|
| Aile Aidiyeti Alt<br>Boyutu    | 15-18 arası  | 19-21 arası    | ,02458     | ,08320 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,11949    | ,08660 |
|                                | 19-21 arası  | 15-18 arası    | -,02458    | ,08320 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,14407    | ,06308 |
|                                | 22-24 arası  | 15-18 arası    | ,11949     | ,08660 |
|                                |              | 19-21 arası    | ,14407     | ,06308 |
| Kendilik Aidiyeti<br>Boyutu    | 15-18 arası  | 19-21 arası    | -,01985    | ,07755 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,17429    | ,08121 |
|                                | 19-21 arası  | 15-18 arası    | ,01985     | ,07755 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,15444(*) | ,06120 |
|                                | 22-24 arası  | 15-18 arası    | ,17429     | ,08121 |
|                                |              | 19-21 arası    | ,15444(*)  | ,06120 |
| Aile Aidiyeti Ölçeği<br>Toplam | 15-18 arası  | 19-21 arası    | -,00678    | ,07377 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,15817    | ,07708 |
|                                | 19-21 arası  | 15-18 arası    | ,00678     | ,07377 |
|                                |              | 22-24 arası    | -,15139(*) | ,05747 |
|                                | 22-24 arası  | 15-18 arası    | ,15817     | ,07708 |
|                                |              | 19-21 arası    | ,15139(*)  | ,05747 |

\*  $p<,05$

Tablo 9’da Aile Aidiyeti Ölçeği puanlarında gözlenen farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu hesaplanmıştır ( $F=3,995$ ;  $F=4,149$ ;  $p<,05$ ). Burada grup varyansları homojen olarak dağılmadığı için Games-Howell testi analiz için uygun görülmüştür.

Tablo 9’da Kendilik Aidiyeti Boyutunda 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir fark olduğu bu farkın 22-24 arası yaş grubu lehine olduğu, Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam puanında da 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir fark olduğu bu farkın 22-24 arası yaş grubu lehine olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 10.

*Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F    | p    |
|--------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|------|------|
| Aile Aidiyeti Alt Boyutu       | Gruplar Arası | ,388               | 3   | ,129                  | ,322 | ,810 |
|                                | Grup İçi      | 191,208            | 475 | ,403                  |      |      |
|                                | Toplam        | 191,596            | 478 |                       |      |      |
| Kendilik Aidiyeti Boyutu       | Gruplar Arası | 1,103              | 3   | ,368                  | ,982 | ,401 |
|                                | Grup İçi      | 177,890            | 475 | ,375                  |      |      |
|                                | Toplam        | 178,993            | 478 |                       |      |      |
| Aile Aidiyeti Ölçeği<br>Toplam | Gruplar Arası | ,784               | 3   | ,261                  | ,787 | ,501 |
|                                | Grup İçi      | 157,751            | 475 | ,332                  |      |      |
|                                | Toplam        | 158,535            | 478 |                       |      |      |

Tablo 10’a göre Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 11.

*Katılımcıların Anne-Baba Durumu Değişkenine Göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F     | p    |
|--------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|------|
| Aile Aidiyeti Alt<br>Boyutu    | Gruplar Arası | ,981               | 4   | ,245                  | ,610  | ,656 |
|                                | Grup İçi      | 190,615            | 474 | ,402                  |       |      |
|                                | Toplam        | 191,596            | 478 |                       |       |      |
| Kendilik Aidiyeti<br>Boyutu    | Gruplar Arası | 2,875              | 4   | ,719                  | 1,935 | ,104 |
|                                | Grup İçi      | 176,118            | 474 | ,372                  |       |      |
|                                | Toplam        | 178,993            | 478 |                       |       |      |
| Aile Aidiyeti<br>Ölçeği Toplam | Gruplar Arası | 2,184              | 4   | ,546                  | 1,655 | ,159 |
|                                | Grup İçi      | 156,351            | 474 | ,330                  |       |      |
|                                | Toplam        | 158,535            | 478 |                       |       |      |

Tablo 11 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA analizi sonucunda aile aidiyeti ölçeği alt boyutlarında ve ölçek toplam puanında ( $F=0,610$ ;  $F=1,935$ ;  $F=1,655$ ;  $p>0,05$ ) anne-baba durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır.

Tablo 12.

*Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Verdikleri Cevapların T Testi Sonuçları*

|                                        | Cinsiyet | N   | X      | Ss     | t      | p     |
|----------------------------------------|----------|-----|--------|--------|--------|-------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam | Kadın    | 247 | 2,4748 | ,47030 | -5,361 | ,000* |
|                                        | Erkek    | 232 | 2,7315 | ,57517 |        |       |

Cinsiyet değişkenine göre yapılan karşılaştırmalı t testi sonucunda erkeklerin ( $X=2,7315$ ), kadınların ( $X=2,4748$ ) olduğu ( $t=-5,361$ ;  $p=0,000$ ) değeri bulunmuştur. Bu değerlere göre anlamlı fark vardır. Ortalama değerlere bakıldığında erkek katılımcıların kadınlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür ( $p<0,05$ ).

Tablo 13.

*Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F      | p            |
|--------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|--------|--------------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek | Gruplar Arası | 6,079              | 2   | 3,039                 | 10,908 | <b>,000*</b> |
|                                | Grup İçi      | 132,634            | 476 | ,279                  |        |              |
| Toplam                         | Toplam        | 138,713            | 478 |                       |        |              |

Tablo 13 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ( $F=10,908$ ;  $p<,05$ ) yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için Games-Howell testi yapılmıştır.

Tablo 14.

*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi*

|                                       | Yaş Grupları | Ortalama Farkı | Std. hata  | p      |
|---------------------------------------|--------------|----------------|------------|--------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam | 15-18 arası  | 19-21 arası    | ,32804(*)  | ,08847 |
|                                       |              | 22-24 arası    | ,32548(*)  | ,09034 |
|                                       | 19-21 arası  | 15-18 arası    | -,32804(*) | ,08847 |
|                                       |              | 22-24 arası    | -,00256    | ,04968 |
|                                       | 22-24 arası  | 15-18 arası    | -,32548(*) | ,09034 |
|                                       |              | 19-21 arası    | ,00256     | ,04968 |

Tablo 13’de, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği gözlenen farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu hesaplanmıştır ( $F=10,908$ ;  $p<,05$ ). Burada grup varyansları homojen olarak dağılmadığı için Games-Howell testi analiz için uygun görülmüştür.

Tablo 14’te Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamında 15-18 arası yaş grubu ile 19-21 arası yaş grubu ve 22-24 arası yaş grubu arasında 15-18 arası yaş grubu lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 15.

*Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                             |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F     | p            |
|-----------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|--------------|
| Dijital Oyun<br>Bağımlılığı | Gruplar Arası | 3,465              | 3   | 1,155                 | 4,056 | <b>,007*</b> |
|                             | Grup İçi      | 135,248            | 475 | ,285                  |       |              |
|                             | Toplam        | 138,713            | 478 |                       |       |              |

Tablo 15 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA analizi sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ( $F=4,056$ ;  $p<,05$ ) Kardeş Sayısı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için Games-Howell testi yapılmıştır.

Tablo 16.

*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi*

|                             | Kardeş Sayısı |             | Ortalama<br>Farkı | Std. hata | p    |
|-----------------------------|---------------|-------------|-------------------|-----------|------|
| Dijital Oyun<br>Bağımlılığı | Tek Çocuğum   | 1 Kardeş    | -,03462           | ,13644    | ,994 |
|                             |               | 2 Kardeş    | -,02328           | ,13392    | ,998 |
|                             |               | 3 ve Üzeri  | ,15433            | ,12302    | ,592 |
|                             | 1 Kardeş      | Tek Çocuğum | ,03462            | ,13644    | ,994 |
|                             |               | 2 Kardeş    | ,01133            | ,08988    | ,999 |
|                             |               | 3 ve Üzeri  | <b>,18894(*)</b>  | ,07265    | ,047 |
|                             | 2 Kardeş      | Tek Çocuğum | ,02328            | ,13392    | ,998 |
|                             |               | 1 Kardeş    | -,01133           | ,08988    | ,999 |
|                             |               | 3 ve Üzeri  | <b>,17761(*)</b>  | ,06779    | ,045 |
|                             | 3 ve Üzeri    | Tek Çocuğum | -,15433           | ,12302    | ,592 |
|                             |               | 1 Kardeş    | <b>-,18894(*)</b> | ,07265    | ,047 |
|                             |               | 2 Kardeş    | <b>-,17761(*)</b> | ,06779    | ,045 |

Tablo 16’da Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamında, 1 kardeşe sahip olanlar ile 3 ve üzeri kardeşe sahip grup arasında 1 kardeşe sahip olanlar lehine; yine 2 kardeşe sahip olanlar ile 3 ve üzeri kardeşe sahip grup arasında, 2 kardeşe sahip olanlar lehine anlamlı fark olduğu görülmüştür.

Tablo 17.

*Katılımcıların Anne Baba Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                          |               | Kareler Toplamı | SD  | Kareler Ortalaması | F    | p    |
|--------------------------|---------------|-----------------|-----|--------------------|------|------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı | Gruplar Arası | ,434            | 4   | ,108               | ,372 | ,829 |
|                          | Grup İçi      | 138,279         | 474 | ,292               |      |      |
|                          | Toplam        | 138,713         | 478 |                    |      |      |

Tablo 17 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığı ölçek toplam puanında anne baba durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 18.

*Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların T Testi Sonuçları*

|                                     | Cinsiyet | N   | X      | Ss     | t     | p    |
|-------------------------------------|----------|-----|--------|--------|-------|------|
| Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu | Kadın    | 247 | 3,5336 | ,92048 | 1,680 | ,094 |
|                                     | Erkek    | 232 | 3,3908 | ,93913 |       |      |
| Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu         | Kadın    | 247 | 3,8893 | ,85824 | ,632  | ,528 |
|                                     | Erkek    | 232 | 3,8376 | ,93306 |       |      |
| Değerlendirme Alt Boyutu            | Kadın    | 247 | 3,5587 | ,83943 | ,895  | ,371 |
|                                     | Erkek    | 232 | 3,4871 | ,91212 |       |      |
| Programlama Alt Boyutu              | Kadın    | 247 | 2,9190 | ,60985 | 1,693 | ,091 |
|                                     | Erkek    | 232 | 2,8247 | ,60852 |       |      |
| Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam    | Kadın    | 247 | 3,4869 | ,58947 | 1,826 | ,068 |
|                                     | Erkek    | 232 | 3,3862 | ,61765 |       |      |

Tablo 18’de cinsiyet değişkenine göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği alt boyutlarına ve toplamına verdikleri cevaplara bakılarak yapılan t testi sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ( $p>0,05$ ). Ancak Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutunda kadın ve erkekler arasındaki ortalamanın diğer alt boyutlardan daha fazla olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 19.

*Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                     |               | Kareler Toplamı | SD  | Kareler Ortalaması | F      | p            |
|-------------------------------------|---------------|-----------------|-----|--------------------|--------|--------------|
| Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu | Gruplar Arası | 22,269          | 2   | 11,134             | 13,509 | <b>,000*</b> |
|                                     | Grup İçi      | 392,338         | 476 | ,824               |        |              |
|                                     | Toplam        | 414,607         | 478 |                    |        |              |
| Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu         | Gruplar Arası | 7,265           | 2   | 3,632              | 4,606  | <b>,010*</b> |
|                                     | Grup İçi      | 375,359         | 476 | ,789               |        |              |
|                                     | Toplam        | 382,624         | 478 |                    |        |              |
| Değerlendirme Alt Boyutu            | Gruplar Arası | 8,673           | 2   | 4,337              | 5,775  | <b>,003*</b> |
|                                     | Grup İçi      | 357,467         | 476 | ,751               |        |              |
|                                     | Toplam        | 366,141         | 478 |                    |        |              |
| Programlama Alt Boyutu              | Gruplar Arası | 2,519           | 2   | 1,259              | 3,414  | <b>,034*</b> |
|                                     | Grup İçi      | 175,575         | 476 | ,369               |        |              |
|                                     | Toplam        | 178,094         | 478 |                    |        |              |
| Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam    | Gruplar Arası | 5,885           | 2   | 2,943              | 8,292  | <b>,000*</b> |
|                                     | Grup İçi      | 168,932         | 476 | ,355               |        |              |
|                                     | Toplam        | 174,818         | 478 |                    |        |              |

Tablo 19 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA sonucunda Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu puanlarında ( $F=13,509$ ;  $p<,05$ ), Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu puanlarında ( $F=3,632$ ;  $p<,05$ ), Değerlendirme Alt Boyutu puanlarında ( $F=5,775$ ;  $p<,05$ ), Programlama Alt Boyutu puanlarında ( $F=3,414$ ;  $p<,05$ ) ve Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam puanlarında ( $F=8,292$ ;  $p<,05$ ) yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Bu anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için Games-Howell testi yapılmıştır.

Tablo 20.

*Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Puanlarından Hangilerinin Arasında Farklılık Olduğunu Gösteren Games-Howell Testi*

|                                     | Yaş Grupları |             | Ortalama Farkı    | Std. hata | p    |
|-------------------------------------|--------------|-------------|-------------------|-----------|------|
| Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu | 15-18 arası  | 19-21 arası | <b>-,43061(*)</b> | ,12564    | ,003 |
|                                     |              | 22-24 arası | <b>-,66327(*)</b> | ,13225    | ,000 |
|                                     | 19-21 arası  | 15-18 arası | <b>,43061(*)</b>  | ,12564    | ,003 |
|                                     |              | 22-24 arası | <b>-,23266(*)</b> | ,09007    | ,027 |
|                                     | 22-24 arası  | 15-18 arası | <b>,66327(*)</b>  | ,13225    | ,000 |
|                                     |              | 19-21 arası | <b>,23266(*)</b>  | ,09007    | ,027 |
| Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu         | 15-18 arası  | 19-21 arası | <b>,34863(*)</b>  | ,11496    | ,008 |
|                                     |              | 22-24 arası | ,16874            | ,11477    | ,309 |
|                                     | 19-21 arası  | 15-18 arası | <b>-,34863(*)</b> | ,11496    | ,008 |
|                                     |              | 22-24 arası | -,17988           | ,08882    | ,107 |
|                                     | 22-24 arası  | 15-18 arası | -,16874           | ,11477    | ,309 |
|                                     |              | 19-21 arası | ,17988            | ,08882    | ,107 |
| Değerlendirme Alt Boyutu            | 15-18 arası  | 19-21 arası | -,26922           | ,12653    | ,090 |
|                                     |              | 22-24 arası | <b>-,41404(*)</b> | ,13071    | ,006 |
|                                     | 19-21 arası  | 15-18 arası | ,26922            | ,12653    | ,090 |
|                                     |              | 22-24 arası | -,14482           | ,08484    | ,204 |
|                                     | 22-24 arası  | 15-18 arası | <b>,41404(*)</b>  | ,13071    | ,006 |
|                                     |              | 19-21 arası | ,14482            | ,08484    | ,204 |
| Programlama Alt Boyutu              | 15-18 arası  | 19-21 arası | -,20707           | ,08754    | ,052 |
|                                     |              | 22-24 arası | -,10357           | ,08919    | ,479 |
|                                     | 19-21 arası  | 15-18 arası | ,20707            | ,08754    | ,052 |
|                                     |              | 22-24 arası | ,10350            | ,05955    | ,192 |
|                                     | 22-24 arası  | 15-18 arası | ,10357            | ,08919    | ,479 |
|                                     |              | 19-21 arası | -,10350           | ,05955    | ,192 |
| Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam    | 15-18 arası  | 19-21 arası | <b>-,19788(*)</b> | ,08314    | ,050 |
|                                     |              | 22-24 arası | <b>-,33508(*)</b> | ,08708    | ,001 |
|                                     | 19-21 arası  | 15-18 arası | <b>,19788(*)</b>  | ,08314    | ,050 |
|                                     |              | 22-24 arası | -,13720           | ,05898    | ,053 |
|                                     | 22-24 arası  | 15-18 arası | <b>,33508(*)</b>  | ,08708    | ,001 |
|                                     |              | 19-21 arası | ,13720            | ,05898    | ,053 |

Tablo 19’da, Boş Zaman Yönetimi Ölçeği gözlenen farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu hesaplanmıştır ( $F=13,509$ ;  $p<,05$ ), ( $F=3,632$ ;  $p<,05$ ), ( $F=5,775$ ;  $p<,05$ ), ( $F=3,414$ ;  $p<,05$ ), ( $F=8,292$ ;  $p<,05$ ). Burada grup varyansları homojen olarak dağılmadığı için Games-Howell testi analiz için uygun görülmüştür.

Tablo 20’de, Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutunda 15-18 arası yaş grubu ve 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir fark olduğu, bu farkın 15-18 arası yaş grubu aleyhine olduğu, 19-21 arası ile 22-24 arası yaş grubu arasında 22-24 arası yaş grubu lehine fark olduğu; Boş Zaman Tutumu Alt Boyutunda 15-18 arası ile 19-21 arasında 19-21 arası yaş grubu lehine, Değerlendirme Alt Boyutunda 15-18 arası ile 22-24 arasında 15-18 arası yaş grubu lehine fark bulunurken

Programlama Alt Boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır. Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplamında ise 15-18 arası ile 19-21 ve 22-24 arası yaş grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur.

Tablo 21.

*Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                     |               | Kareler Toplamı | SD  | Kareler Ortalaması | F     | p    |
|-------------------------------------|---------------|-----------------|-----|--------------------|-------|------|
| Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutu | Gruplar Arası | 7,268           | 3   | 2,423              | 2,825 | ,058 |
|                                     | Grup İçi      | 407,339         | 475 | ,858               |       |      |
|                                     | Toplam        | 414,607         | 478 |                    |       |      |
| Boş Zaman Tutumu Alt Boyutu         | Gruplar Arası | 3,290           | 3   | 1,097              | 1,373 | ,250 |
|                                     | Grup İçi      | 379,334         | 475 | ,799               |       |      |
|                                     | Toplam        | 382,624         | 478 |                    |       |      |
| Değerlendirme Alt Boyutu            | Gruplar Arası | 3,683           | 3   | 1,228              | 1,609 | ,186 |
|                                     | Grup İçi      | 362,458         | 475 | ,763               |       |      |
|                                     | Toplam        | 366,141         | 478 |                    |       |      |
| Programlama Alt Boyutu              | Gruplar Arası | ,592            | 3   | ,197               | ,528  | ,663 |
|                                     | Grup İçi      | 177,503         | 475 | ,374               |       |      |
|                                     | Toplam        | 178,094         | 478 |                    |       |      |
| Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam    | Gruplar Arası | 1,979           | 3   | ,660               | 1,813 | ,144 |
|                                     | Grup İçi      | 172,839         | 475 | ,364               |       |      |
|                                     | Toplam        | 174,818         | 478 |                    |       |      |

Tablo 21 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA sonucunda (F=2,825; F=1,373; F=1,609; F= 0,528; F=1,813;  $p>0,05$ ) kardeş sayısı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır.

Tablo 22.

*Katılımcıların Anne Baba Durumu Değişkenine Göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamına Verdikleri Cevapların Tek Yönlü Varyans (Anova) Testi Sonucu*

|                                        |               | Kareler<br>Toplamı | SD  | Kareler<br>Ortalaması | F     | p    |
|----------------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|------|
| Amaç Belirleme ve<br>Yöntem Alt Boyutu | Gruplar Arası | 4,628              | 4   | 1,157                 | 1,338 | ,255 |
|                                        | Grup İçi      | 409,978            | 474 | ,865                  |       |      |
|                                        | Toplam        | 414,607            | 478 |                       |       |      |
| Boş Zaman Tutumu<br>Alt Boyutu         | Gruplar Arası | 2,097              | 4   | ,524                  | ,653  | ,625 |
|                                        | Grup İçi      | 380,527            | 474 | ,803                  |       |      |
|                                        | Toplam        | 382,624            | 478 |                       |       |      |
| Değerlendirme Alt<br>Boyutu            | Gruplar Arası | 3,636              | 4   | ,909                  | 1,189 | ,315 |
|                                        | Grup İçi      | 362,505            | 474 | ,765                  |       |      |
|                                        | Toplam        | 366,141            | 478 |                       |       |      |
| Programlama Alt<br>Boyutu              | Gruplar Arası | 2,101              | 4   | ,525                  | 1,415 | ,228 |
|                                        | Grup İçi      | 175,993            | 474 | ,371                  |       |      |
|                                        | Toplam        | 178,094            | 478 |                       |       |      |
| Boş Zaman<br>Yönetimi Ölçeği<br>Toplam | Gruplar Arası | 1,751              | 4   | ,438                  | 1,199 | ,310 |
|                                        | Grup İçi      | 173,067            | 474 | ,365                  |       |      |
|                                        | Toplam        | 174,818            | 478 |                       |       |      |

Tablo 22 incelendiğinde gruplar arası farklılığı belirlemek için gerçekleştirilen ANOVA analizi sonucunda boş zaman yönetimi ölçeği alt boyutlarında ve ölçek toplam puanında ( $F=1,338$ ;  $F=0,653$ ;  $F=1,189$ ;  $F=1,145$ ;  $F=1,199$ ;  $p>0,05$ ) anne baba durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır.

Tablo 23.

*Aile Aidiyeti Ölçeği, Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplamı ve Dijital Bağımlılık Ölçeği Toplam Puanları Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Gerçekleştirilen Korelasyon Analizi Verileri*

|                                              |   | Aile Aidiyeti<br>Ölçeği Toplam | Boş Zaman<br>Yönetimi Ölçeği<br>Toplam | Dijital Oyun<br>Bağımlılığı<br>Ölçeği Toplam |
|----------------------------------------------|---|--------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| Aile Aidiyeti<br>Ölçeği Toplam               | r | 1                              |                                        |                                              |
|                                              | p | ,000                           |                                        |                                              |
|                                              | N | 479                            |                                        |                                              |
| Boş Zaman<br>Yönetimi Ölçeği<br>Toplam       | r | ,361(**)                       | 1                                      |                                              |
|                                              | p | ,000                           |                                        |                                              |
|                                              | N | 479                            | 479                                    |                                              |
| Dijital Oyun<br>Bağımlılığı<br>Ölçeği Toplam | r | -,267(**)                      | -,295(**)                              | 1                                            |
|                                              | p | ,000                           | ,000                                   |                                              |
|                                              | N | 479                            | 479                                    | 479                                          |

$p<,05$ ;  $**p<,001$

Tablo 23'te deęişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere Pearson korelasyon analizleri gerçekleştirilmiştir. Buna göre Aile Aidiyeti Ölçeęi Toplam puanının Boş Zaman Yönetimi Ölçeęi Toplam puanı ile arasında pozitif korelasyon bulunurken ( $r = ,361$ ;  $p < ,01$ ), Dijital Oyun Baęımlılığı Ölçeęi Toplamı ile negatif korelasyon bulunmuştur ( $r = ,267$ ;  $p < ,01$ ). Yine Boş Zaman Yönetimi Ölçeęi Toplam puanı ile Dijital Oyun Baęımlılığı Ölçeęi Toplam puanı arasında da negatif korelasyon olduęu tespit edilmiştir ( $r = ,295$ ;  $p < ,01$ ).



## BÖLÜM V

### SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde çalışmanın sonuçlarına ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

#### 5.1. Sonuç ve Tartışma

E-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi düzeylerinin çeşitli demografik değişkenler (yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba durumu) açısından incelendiği bu çalışmada,

Aile aidiyetinin demografik değişkenlerle ilişkisine bakıldığında cinsiyet değişkenine göre aile aidiyeti düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır (Tablo 7). Ancak ortalamalar incelendiğinde az da olsa kadınların erkeklere göre tüm alt boyutlarda daha yüksek bir ortalamaya sahip oldukları görülmektedir. Özoğul (2020, s. 38) da yaptığı araştırmada cinsiyet değişkenine göre aile aidiyeti tüm alt boyutlarında kadınların erkeklere nispeten daha yüksek ortalamaya sahip olduğunu tespit etmiştir. Cinsiyet değişkeni ve aile aidiyeti arasında anlamlı fark bulunamadığı (Leake, 2007; Kiremitçi, 2020; Yeter 2019) çalışmaların yanı sıra, anlamlı farkın bulunduğu (Hikmetoğlu 2023; Saki 2018 s. 70; Korkut & Gençtürk, 2020; Tosun, Baysal & Gökmen, 2024) çalışmalarda mevcuttur.

Hem araştırmamızda elde edilen sonuçla hem de diğer araştırma sonuçlarına bakıldığında aile aidiyeti düzeyinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşabildiğini söylemek mümkündür. Bazı çalışmalarda kadınların aile aidiyeti düzeylerinin daha yüksek çıkması, onların aile bağlarına daha fazla önem vermeleriyle ilişkili olmasıyla açıklanabilir. Diğer yandan, bazı araştırmalarda aile aidiyeti ve cinsiyet arasında farklılık olmaması çalışılan örneklem grubundan kaynaklanabileceği gibi bireylerin aileyle kurduğu ilişkinin günümüzde cinsiyet bağlamındaki rol çatışmalarıyla alakalı olduğu söylenebilir. Bu çalışma ve yapılan diğer çalışmalara bakıldığında aile

aidiyetinin sadece cinsiyet değişkeniyle değil, aynı zamanda kişinin yaşadığı çevre ve kültürel yapısı, ailevi ve bireysel özellikleriyle birlikte ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Yaş değişkenine göre katılımcıların Aile Aidiyeti Ölçeği alt boyutlarından Kendilik Aidiyeti Boyutu ve ölçek toplam puanlarının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür (Tablo 8-9). Bu anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için Games-Howell testi yapılmıştır. Yapılan testler sonucunda Kendilik Aidiyeti Boyutunda 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir fark olduğu, bu farkın 22-24 arası yaş grubu lehine olduğu; Aile Aidiyeti Ölçeği toplam puanında da 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında anlamlı bir fark olduğu, bu farkın 22-24 arası yaş grubu lehine olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç, yaşın ilerlemesiyle birlikte bireyin aile bağlarının daha da güçlendiğini ve aidiyet duygusunun geliştiğini göstermektedir. Literatürde bu çalışmayla benzer şekilde Güner, Cömert ve Öztörün (2023), Arslan, Şahin ve Erkal (2019) yapmış oldukları çalışmada yaş değişkeni ve aile aidiyeti arasında anlamlı şekilde fark tespit etmiştir. Bununla beraber yaş faktörünün aile aidiyeti ile farklılaşmadığı çalışmalar da (Başar, 2019, s. 61; Kiraz Can, 2019, s. 89; Yeter, 2019,) mevcuttur. Literatürde yapılan çalışmalarda farklı sonuçların çıkmasını bireylerin yaşam deneyimleri ve farklı sosyo-kültürel çevre gibi faktörlerden kaynaklandığı söylenebilir.

Katılımcıların Kardeş Sayısı Değişkenine göre Aile Aidiyeti Ölçeği Alt Boyutları ve toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır (Tablo 10). Çalışmamıza paralel şekilde Korkut ve Gençtürk (2020), Yeter (2019) yaptıkları çalışmada kardeş sayısının aile aidiyetine anlamlı bir etkisinin olmadığını belirlemişlerdir. Diğer yandan, bazı çalışmalar da kardeş sayısının aile aidiyeti üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Örneğin, Durlanık (2019, s. 77) Yavuz (2022, s. 94) araştırmalarında kardeş sayısı arttıkça aile aidiyetinin azaldığını tespit etmişlerdir. Gülel (2019, s. 74) suça sürüklenen çocuklar üzerine yaptığı çalışmada, 1-3 kardeşi olan çocukların aile aidiyeti düzeylerinin 4-5 kardeşi olanlara göre daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Bu farklılıklar kardeş sayısının diğer demografik özelliklerle, araştırma yöntemlerinin farklılık göstermesiyle, aile yapısı ya da kültürel özelliklerle bağlantılı olduğunu işaret etmektedir.

Aile Aidiyeti Ölçeği alt boyutlarında ve ölçek toplam puanında anne-baba durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır (Tablo 11). Bu durum aile aidiyetinin anne babanın sağ ya da birlikte olup olmamasıyla doğrudan ilgili olmadığını aidiyetin gelişmesinde aile içi etkileşimin ve iletişimin, oluşan duygusal bağların daha belirleyici olabileceğini düşündürmektedir. Çalışmamızı destekler nitelikte yapılan bir araştırmada King ve Boyd (2016) aile aidiyetinin sadece ailenin yapısına değil, ebeveynlerle kurulan ilişki kalitesine (özellikle anne-çocuk arasındaki bağın kalitesi) ve duygusal yakınlığa dayandığını vurgulamaktadır. Bu da aidiyet duygusunun gelişmesinde sadece ebeveynlerin durumu (çekirdek, boşanmış, yeniden evlenmiş) değil, aile içi ilişkilerin niteliğine odaklanılması gerektiğini göstermektedir. Yine literatürde çalışmamıza benzer şekilde Korkut ve Gençtürk'ün (2020) çalışmalarında anne-baba durumu ile aile aidiyeti arasında anlamlı bir ilişki tespit etmemişlerdir. Ancak, Avşar (2019, s. 91) araştırmasında boşanmış ailelerin çocuklarının aile aidiyeti düzeylerini daha düşük bulmuştur. Bu farklı sonuçlar, bireylerin aile içindeki deneyimlerinin ve ilişkilerinin, ebeveyn tutumlarının aidiyet duygusu üzerinde daha etkili olabileceğine işaret etmektedir. Dolayısıyla, aile aidiyetini etkileyen faktörlerin daha kapsamlı ve çok yönlü araştırmalarla incelenmesi, bu alana daha fazla katkı sunabilir.

Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisine bakıldığında cinsiyet değişkeninde anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (Tablo 12). Analiz sonuçlarına göre erkeklerde dijital oyun bağımlılığının kadınlara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Gökçearsan ve Günbatar (2012), Gökçearsan ve Durakoğlu, (2014), Horzum, (2011) Küçük ve Çakır (2020), Miezah, Batchelor, Megreya, Richard & Moustafa (2020), Semerci ve Balcı (2020) gibi birçok çalışma da erkeklerin kadınlardan daha yüksek olduğu sonucunu bulmuşlardır. Tızar, (2024, s. 43) e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve serbest zaman tatmin düzeylerini incelediği araştırmasında cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında anlamlı farklılık olmadığını ancak erkek sporcuların kadın sporculara göre ortalamanın daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Erkeklerin kadınlara oranla daha fazla bağımlılık göstermesi yaşanan toplum dinamiklerinin etkisi (erkeklerin oyun oynama kültürünün fazla olması, oyunların erkeklere daha fazla hitap eden şekilde tasarlanması gibi), toplumsal ve ailevi sorumluluk açısından rollerin farklı olması, edinilen alışkanlıklar ve kadının

daha fazla sorumluluk üstlenmesiyle ilgili olduğu söylenebilir. Çalışmamızın sonucundan farklı olarak Kızılkaya ve Erol (2024) çalışmasında cinsiyetle oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark olmadığını belirtmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanları açısından 15–18 yaş grubunun, 19–21 ve 22–24 yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir (Tablo 13-14). Bu bulgu, ergenlik dönemindeki bireylerin dijital oyunlara olan eğilimlerinin daha yüksek olduğunu ve yaş ilerledikçe bu eğilimin azaldığını göstermektedir. Literatürde çalışmamızın sonucunu destekler şekilde Miezh vd. (2020), Kaya (2022) çalışmalarında yaş değişkeninin arttıkça oyun bağımlılığının azaldığını tespit etmişlerdir. Öte yandan Sezgin, Ekiz ve Kır (2021) ile Kılıç (2020, s. 67) yapmış oldukları çalışmalarda yaş ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde fark bulunmadığını belirtmişlerdir. Bu farklı sonuçlar, dijital oyun bağımlılığı üzerinde yaşın yanı sıra bireylerin yaşam tarzı, sosyal çevre, eğitim düzeyi ve diğer psikososyal faktörlerin de etkili olabileceğini göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanları açısından kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir (Tablo 15-16). Özellikle, 1 kardeşe sahip olan bireyler ile 3 ve üzeri kardeşe sahip olan bireyler arasında, 1 kardeşe sahip olanlar lehine; ayrıca 2 kardeşe sahip olanlar ile 3 ve üzeri kardeşe sahip olanlar arasında, 2 kardeşe sahip olanlar lehine anlamlı farklar bulunmuştur. Bu bulgular, az sayıda kardeşe sahip bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu duruma etken olarak kardeş sayısı fazla olan bireylerin oyun oynama biçimlerinin fiziki olabileceği ya da aile içi etkileşimlerinin daha fazla olabileceğini düşündürebilir. Benzer şekilde Demirbozan (2019, s. 57) araştırmasında, kardeşi olmayan ya da yalnızca iki kardeşi bulunan öğrenciler, üç ve üzeri kardeşe sahip akranlarına göre dijital oyun bağımlılığı açısından istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek puan almıştır. Çiçek (2021, s. 81), Küçük ve Çakır (2020) yapmış oldukları çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile kardeş sayısı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını tespit etmişlerdir.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçek toplam puanları açısından anne-baba durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (Tablo 17). Çalışmamızla paralel şekilde Kılıç (2020) 15–18 yaş arası okul sporlarına katılan

öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile anne-baba durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit etmemiştir. Bu durum dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, ebeveynlerin birlikte olup olmaması durumundan bağımsız olabileceğini göstermektedir. Öte yandan Deniz, Aydın ve Odabaş (2022) tarafından yapılan bir çalışmada, anne-baba ayrı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının, birlikte olan ebeveynlere sahip öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu farklı sonuçlar aile yapısının, dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkilerinin yanında farklı çevresel ya da kültürel etkilerin de olabileceğini düşündürmektedir.

Cinsiyet değişkenine göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği alt boyutlarına ve toplamına göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır (Tablo 18). Ancak Amaç Belirleme ve Yöntem Alt Boyutunda kadın ve erkekler arasındaki ortalamanın diğer alt boyutlardan daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Çalışmamıza benzer şekilde Özsoy (2022, s. 166) yaptığı araştırmada cinsiyete göre “Boş Zaman Yönetimi’nin” alt boyutu olan “Amaç ve Planlama Yöntemlerinde kadınların erkeklerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Demirel vd. (2022), Boş zaman yönetimi “Amaç Belirleme ve Yöntem” alt boyutunda kadınların erkeklere göre daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Çuhadar (2020, s. 66) boş zaman yönetiminin cinsiyet değişkeni arasında farklılık tespit etmiştir, bu farklılığın sadece “Değerlendirme” alt boyutunda anlamlı olduğunu saptamıştır. Bu sonuçlara bakacak olursak cinsiyetin boş zaman yönetiminde belirleyici etkisinin olmadığı ancak kadınların boş zaman yönetimini erkeklere nazaran daha fazla önemsedikleri ve zaman ayırdıkları söylenebilir. Öte yandan Aydın (2023) Spor Bilimleri Fakültelerinde öğrenim gören öğrencilerin boş zaman yönetimi ile akademik erteleme düzeylerini incelediği çalışmasında cinsiyetle boş zaman yönetimi arasında anlamlı fark tespit etmemiştir. Literatürde bu sonuca ulaşmış birçok çalışma (Durhan vd. 2017, Ovalıoğlu, 2024, s 41) mevcuttur. Boş zaman yönetiminin cinsiyete göre farklı sonuçlar vermesi bireylerin boş zamana yönelim nedenlerinin, kişisel eğilimlerin ve alışkanlıkların da etkisinin olabileceğini göstermektedir.

Boş Zaman Yönetiminin alt boyutları ve toplam puanı yaş değişkeni açısından incelendiğinde alt boyutlarda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır (Tablo 19-20). Özellikle "Amaç Belirleme ve Yöntem" alt boyutunda, 15–18 yaş grubunun, 19–21 ve 22–24 yaş gruplarına kıyasla daha düşük puanlara sahip olduğu görülmüştür. Ayrıca,

19–21 yaş grubu ile 22–24 yaş grubu arasında da 22–24 yaş grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. "Boş Zaman Tutumu" alt boyutunda, 19–21 yaş grubunun 15–18 yaş grubuna göre daha olumlu tutum geliştirdiği tespit edilmiştir. "Değerlendirme" alt boyutunda ise 15–18 yaş grubunun 22–24 yaş grubuna kıyasla daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir. Bu durumu daha küçük yaş grubundaki bireylerin boş zamanlarını değerlendirme konusunda büyük bireylere göre daha fazla alternatif geliştirdiği, küçük yaşlarda kendi ilgi alanlarını keşfedip bu alanlarda boş zaman değerlendirmesi yapabildiklerini düşündürebilir. Diğer yandan "Programlama" alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamış, ancak Boş Zaman Yönetimi Ölçeği toplam puanı açısından 15–18 yaş grubunun, 19–21 ve 22–24 yaş gruplarına göre daha düşük puana sahip olduğu tespit edilmiştir. Literatürde benzer bulgular mevcuttur. Işıkgöz, Gürbüz ve Esentaş (2021) tarafından yapılan bir çalışmada, üniversite öğrencilerinin boş zaman yönetimi becerileri yaş değişkenine göre incelenmiş ve yaş ilerledikçe "Amaç Belirleme ve Yöntem" ile "Boş Zaman Tutumu" alt boyutlarında anlamlı artışlar gözlemlenmiştir. Bu durum, bireylerin yaşları ilerledikçe boş zamanlarını daha bilinçli ve planlı bir şekilde değerlendirdikleri sonucuna ulaştırabilir. Diğer taraftan yaş değişkeninin boş zaman yönetimini etkilemediği yönünde çalışmalar da (Demirel, Kaya & Çuhadar 2022, Aydın 2023) vardır.

Boş zaman yönetimi alt boyutları ile kardeş sayısı değişkeni arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır (Tablo 21). Bu durumun kardeş sayısının boş zaman yönetim becerisine etkisinin olmadığını, başka değişkenlerle ele alınması gerektiğini, bireylerin boş zamanlarını planlama, değerlendirme ve yönetme yaklaşımlarının, kardeş sayısından bağımsız şekilde geliştiğini göstermektedir. Literatürde boş zaman yönetimi ve kardeş sayısı arasındaki ilişkiyi inceleyen sınırlı sayıda çalışma vardır. Dunifon, Fomby ve Musick (2017) kardeş sayısının çocukların boş zaman aktiviteleri üzerindeki etkisini incelemiştir. Bulgulara göre, kardeşi olan çocuklar, boş zamanlarının yaklaşık yarısını kardeşleriyle geçirmektedir. Bu sonuç kardeş sayısının boş zaman yönetiminde etkili olabileceğini, bireyin kardeşleriyle boş zaman aktiviteleri yaparak boş zamanını değerlendirebileceğini göstermektedir.

Araştırmada, katılımcıların anne baba durumu değişkenine göre Boş Zaman Yönetimi Ölçeği alt boyutları ve toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır (Tablo 22). Bu bulgular, katılımcıların anne baba durumları (evli,

boşanmış, vefat vb.) farklı olsa da boş zamanlarını yönetme becerilerinde anlamlı bir değişim göstermediklerini ortaya koymaktadır. Literatürde, anne-baba durumu (örneğin, evli, boşanmış, vefat etmiş) ile boş zaman yönetimi arasındaki doğrudan ilişkiyi inceleyen çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Ancak, aile yapısı ve iletişiminin bireylerin boş zaman yönetimi becerileri üzerinde etkili olabileceği yönünde çalışmalar (Aydoğdu & Dilekmen, 2018) mevcuttur.

Aile Aidieteti, Boş Zaman Yönetimi ve Dijital Oyun Bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir (Tablo 23). Araştırmanın bulgularına göre, bireylerin aile aidieteti düzeyi ile boş zaman yönetimi becerileri arasında olumlu yönde ilişki bulunmuştur. Bu da aile aidieteti güçlü olan bireylerin boş zamanlarını daha etkili bir şekilde değerlendirdiklerini göstermektedir. Aynı zamanda, aile aidietetinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etki yarattığı, aidietet duygusu yüksek bireylerin dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, boş zaman yönetimi becerileri ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif bir ilişki tespit edilmiştir. Bu sonuç, boş zamanını etkili biçimde yöneten bireylerin dijital oyunlara bağımlılık geliştirme riskinin daha düşük olduğunu göstermektedir. Bu bulgular literatürdeki mevcut çalışmalarla da örtüşmektedir. Denктаş, Temur, Aydın, Balinan ve Karadağ (2023), ortaöğretim öğrencileriyle gerçekleştirdikleri çalışmada, boş zaman yönetimi becerileri ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında negatif bir ilişki olduğunu belirlemişlerdir. Bu durum, bireylerin boş zamanlarını etkili bir şekilde yönetmelerinin dijital bağımlılık riskini azalttığını göstermektedir. Ayrıca Şentürk (2023, s 71) üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyi ile aile aidieteti arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmasında dijital oyun bağımlılığı ile aile aidieteti arasında etkileşim olduğunu bağımlılığın arttıkça aile içi ilişkilerin zarar görerek kişinin aidietet duygusunu olumsuz yönde etkileyeceğini söylemiştir.

Sonuç olarak dijital oyun kapsamında e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidieteti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerilerinin incelendiği bu çalışmada; bireylerin cinsiyet değişkenine göre aile aidietetinde ve boş zaman yönetiminde anlamlı farka rastlanmamışken dijital oyun bağımlılığında erkeklerin lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Yaş değişkenine göre katılımcıların aile aidieteti ölçeği alt boyutlarından Kendilik Aidieteti Boyutu ve ölçek toplam puanlarında göre istatistiksel olarak anlamlı olduğunu görülmüştür. Farklılığın hangi yaşlar

arasında olduğunu anlamak için yapılan testler sonucunda Kendilik Aidiyeti Boyutunda 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında 22-24 yaş lehine anlamlı bir fark olduğu, Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam puanında da 19-21 arası yaş grubu ile 22-24 arası yaş grubu arasında 22-24 yaş lehine anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Diğer yandan dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanları açısından 15-18 yaş grubunun, 19-21 ve 22-24 yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir. Boş Zaman Yönetiminin alt boyutları ve toplam puanı yaş değişkeni açısından incelendiğinde 'Amaç Belirleme ve Yöntem' alt boyutunda 15-18 yaş grubunun, 19-21 ve 22-24 yaş gruplarına kıyasla daha düşük puanlara sahip olduğu görülmüştür. Ayrıca, 19-21 yaş grubu ile 22-24 yaş grubu arasında da 22-24 yaş grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. "Boş Zaman Tutumu" alt boyutunda, 19-21 yaş grubunun 15-18 yaş grubuna göre anlamlı derecede farklılaştığı görülmüştür. "Değerlendirme" alt boyutunda ise 15-18 yaş grubunun 22-24 yaş grubuna kıyasla daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir. "Programlama" alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır. Katılımcıların kardeş sayısı değişkenine göre aile aidiyeti ve boş zaman yönetiminde istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Diğer yandan dijital oyun bağımlılığında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu ve kardeş sayısının arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı görülmüştür. Anne-baba durumu (evli, boşanmış, vefat) değişkenine göre aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasında anlamlı fark bulunamamıştır. Ayrıca aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi arasındaki korelasyon testi incelendiğinde; Aile Aidiyeti Ölçeği Toplam puanının Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam puanı ile arasında pozitif korelasyon bulunurken Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplamı ile negatif korelasyon bulunmuştur. Yine Boş Zaman Yönetimi Ölçeği Toplam puanı ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam puanı arasında da negatif korelasyon olduğu tespit edilmiştir.

## 5.2. Öneriler

Araştırma bulgularına göre aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

Araştırmamızda, e-spor oyuncularının aile aidiyet düzeylerinde anlamlı farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir. Aile aidiyetini desteklemek amacıyla, bireylerin aileleriyle

daha fazla kaliteli zaman geçirmelerini teşvik edecek sosyal etkinlikler veya spor faaliyetleri düzenlenebilir.

Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kadın katılımcılara göre daha yüksek olması nedeniyle, dijital oyun bağımlılığı konusunda özellikle erkek bireylere yönelik farkındalık çalışmaları ve önleyici eğitim programları uygulanabilir. Okullarda ve spor kulüplerinde dijital oyun bağımlılığına yönelik seminerler ve rehberlik hizmetleri artırılabilir.

Bireylerin boş zamanlarını daha verimli ve planlı kullanabilmeleri için zaman yönetimi becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programları ve rekreasyonel faaliyetler daha fazla çeşitlendirilebilir ve yaygınlaştırılabilir.

Ailelerin e-spor ve bu sporun sağladığı kariyer fırsatları hakkında bilgilendirilmesi; aile içi bireylerin desteklenmesi ile aileye duyulan aidiyet duygusunu güçlendirebilir.

E-sporla ilgilenen bireylerin dijital bağımlılık riskine karşı korunabilmesi ve sağlıklı bir yaşam sürdürebilmeleri için psikolojik destek hizmetleri ve farklı rekreatif spor aktiviteleri sunulabilir.

Bu çalışma sadece belirli demografik değişkenlere odaklandığından, gelecekteki araştırmalarda daha farklı yaş grupları, eğitim düzeyleri ve sosyoekonomik durumların etkisi de incelenebilir. Ayrıca niteliksel çalışmalarla bireylerin e-spora yönelimlerinin aile ilişkileri ve kişisel gelişimleri üzerindeki etkisi derinlemesine araştırılabilir.

## KAYNAKÇA

- Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131.
- Açikel Gülel, E. (2019). *Suçta sürüklenen erkek çocuklarda aile aidiyeti ve yaşam doyumu ilişkisi: İstanbul örneği* (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Addictive behaviours: Gaming disorder (2020). <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> adresinden erişilmiştir.
- Akatay, A. (2003). *Örgütlerde zaman yönetimi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (10), 281-300.
- Akgul, B. M., & Karakucuk, S. (2015). *Boş zaman yönetimi ölçeği: Geçerlik-güvenirlilik çalışması. International Journal of Human Sciences*, 12(2), 1867-1880.
- Akyüz, H. ve Aydın, I. (2020). Investigation of the Relationship between Leisure Satisfaction and Life Satisfaction Levels of Individuals Participating in Physical Activity Education Programs in Civil Society Organizations. *African Educational Research Journal*, 8, 11-19.
- Anderson, C. G., Tsaasan, A. M., Reitman, J., Lee, J. S., Wu, M., Steel, H., ... & Steinkuehler, C. (2018, September). Understanding esports as a stem career ready curriculum in the wild. In *2018 10th International conference on virtual worlds and games for serious applications (VS-games)* (pp. 1-6). IEEE.
- Arslan, K., Şahin, H. ve Erkal, S. (2019). Üniversite öğrencilerinin aile aidiyetinin aile içi şiddete ilişkin görüşlerine ve bireysel özelliklerine göre karşılaştırılması. *Researcher*, 7(1), 168-180.
- Arslan, K., Şahin, H., & Erkal, S. (2019). Üniversite öğrencilerinin aile aidiyetinin aile içi şiddete ilişkin görüşlerine ve bireysel özelliklerine göre karşılaştırılması. *Researcher*, 7(1), 168-180.

- Avşar, E. (2019). *Boşanmış ve boşanmamış ailelerin çocuklarının aile aidiyeti ve psikolojik sağlamlığının karşılaştırılması* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Sport Culture and Science*, 6(1), 95-102.
- Aydın, K. S., & Koçak, S. (2016). Üniversite öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri ile akademik erteleme düzeylerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 17-38.
- Aydoğdu, F. ve Dilekmen, M. (2018). İlkokul öğrencilerinin anneleriyle geçirdikleri boş zamanların annelerin görüşlerine göre incelenmesi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 49-63.
- Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu. (2024). *Davranışsal Bağımlılıklar ile Mücadele Ulusal Strateji Belgesi ve Eylem Planı (2024–2028)*. Cumhurbaşkanlığı Külliyesi.
- Başar, G. G. (2019). *Ergenlerin aile aidiyeti ve ebeveyn ilişkileri ile ahlaki olgunluk düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242-250.
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Puesan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: eSports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Communication & Sport*, 6(4), 418-435.
- Burleson, S. E., & Thoron, A. C. (2014). Maslow's hierarchy of needs and its relation to learning and achievement. *Gainesville: Department of Agricultural Education and Communication*.
- Celkan, H. Y. (1991). Beşerî kültürün temel ögesi aile. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 1(1).

- Chao, L. L. (2017). You must construct additional pylons: Building a better framework for esports governance. *Fordham L. Rev.*, 86, 737.
- Coleman, James S. 1988."Social Capital in the Creation of Human Capital." *American Journal of Sociology* 94(supp.): S95-S120.
- Cranmer, E. E., Han, D. I. D., van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 106671.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.
- Çiçek, F. (2021). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Ufuk Üniversitesi.
- Çuhadar, A. (2020). *Sosyal medya kullanımı ve boş zaman yönetimi ilişkisinin incelenmesi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma* (Master's thesis, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi).
- De Lima, V. Z., de Ávila Dias, D. T., Tartarotti, L., & dos Santos, A. M. (2022). E-sports: a evolução dos jogos online. *Revista Tecnologia e Sociedade*, 18(54), 227-243.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Demirel, M., Er, Y., Kaya, A. ve Çuhadar, A. (2022). Dijital bağımlılık ve boş zaman yönetiminin günlük hayata etkisinin incelenmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 1292-1306.
- Deniz, M., Aydın, M. ve Odabaş, H. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Physical and Health Nursing*, 32(2), 112–125.

Denktaş, M., Temur, E., Aydın, R., Balinan, Ş. ve Karadağ, Y. (2023). Ortaöğretim öğrencilerinin boş zaman yönetimi ve dijital bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 83-90.

Dijital Oyun Nasıl E-spor Oldu? (2019). <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu> adresinden erişilmiştir.

Dunifon, R., Fomby, P., & Musick, K. (2017). Siblings and children's time use in the United States. *Demographic Research*, 37, 1611-1624.

Durhan, T. A., Akgül, B. M. ve Karaküçük, S. (2017). REKREATİF AMAÇLI YÜZME SPORUYLA UĞRAŞAN BİREYLERİN BOŞ ZAMAN YÖNETİMLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(4), 8-16.

Durlanik, H. K. (2019). *Orta çocukluk döneminde algılanan ebeveyn tutumları, aile aidiyeti ve empatik eğilimler arasındaki ilişkiler ve bunların bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E. ve Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Sağlık ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 23-28.

Eranıl, A. K. ve Özcan, M. (2018). Lise öğrencilerinin boş zaman yönetimi becerisinin incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(6), 779-785.

Ersanlı, K. ve Koçyiğit, M. (2013). Ait Olma Ölçeği'nin psikometrik özellikleri. *Electronic Turkish Studies*, 8(12).

E-Spor Nedir? Dünyada ve Türkiye’de E-Spor (tarihsiz). [https://www.decathlon.com.tr/c/disc/e-spor-nedir-dunyada-ve-turkiye-de-e-spor\\_27f72c6e-fe42-4031-8dd5-b0d1d7fa88b1?srsId=AfmBOoqp8\\_CqpMBNKpdSfveTwKbe%20G9hvMTTjX0AwgwzbbxW4OVIZ7zeN](https://www.decathlon.com.tr/c/disc/e-spor-nedir-dunyada-ve-turkiye-de-e-spor_27f72c6e-fe42-4031-8dd5-b0d1d7fa88b1?srsId=AfmBOoqp8_CqpMBNKpdSfveTwKbe%20G9hvMTTjX0AwgwzbbxW4OVIZ7zeN) adresinden erişilmiştir.

- E-Spor Nedir? E-Sporcular Hakkında Bilmeniz Gerekenler (2024). <https://pasajblog.turkcell.com.tr/e-spor-nedir-e-sporcular-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/> adresinden erişilmiştir.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). *eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. Sport Management Review, 21* (1), 7–13.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Gökçearslan, Ş. ve Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Güçlü, N. (2001). Zaman yönetimi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 25(25), 87-106.
- Güner, M., Cömert, M. ve Özturun, M. (2023). Öğretmenlerin Aile Aidiyeti ile İlgili Düşüncelerinin İncelenmesi. *Eğitim ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 25-30.
- Gür, B. S. ve Kurt, A. G. D. T. (2011). Türkiye’de ailelerin eğitim ihtiyaçları. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 27(27).
- Gürbüz, M. ve Aydın, A. H. (2012). Zaman kavramı ve yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 1-20.
- Hagedorn, W. B., & Young, T. (2011). Identifying and intervening with students exhibiting signs of gaming addiction and other addictive behaviors: Implications for professional school counselors. *Professional School Counseling*, 14(4), 2156759X1101400401.
- Hagerty, B. M., Lynch-Sauer, J., Patusky, K. L., Bouwsema, M., & Collier, P. (1992). Sense of belonging: A vital mental health concept. *Archives of psychiatric nursing*, 6(3), 172-177.

- Hallaç, S. ve Öz, F. (2014). Aile kavramına kuramsal bir bakış. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 6(2), 142-153.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232.
- Hikmetoğlu, S. (2023). Evli bireylerde psikolojik iyi oluş ve aile aidiyetinin evlilik uyumuna etkisi.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11 (2018). <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11> adresinden erişilmiştir.
- IOC EB proposes creation of “Olympic Esports Games” to IOC Session (2024). <https://olympics.com/ioc/news/ioc-eb-proposes-creation-of-olympic-esports-games-to-ioc-session> adresinden erişilmiştir.
- Işıkgöz, M. E., Gürbüz, P. G., & Esentaş, M. (2021). Üniversite öğrencilerinin boş zaman yönetimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 413-429.
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 8.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287-299.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *Cyberpsychology & behavior*, 1(1), 11-17.
- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a sport. *The Sport Journal*, 19(05), 1-9.

- Karasar, N. (2007). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler*. Nobel yayın dağıtım.
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering esport: Economics and executive ownership. *\*Physical Culture and Sport. Studies and Research\**, 74(1), 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>.
- Kaya, A. (2022). ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BAZI SOSYODEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 6(1), 1-12.
- Kılıç, S. (2015). *Ailede zaman yönetimi ve paylaşım*. İstanbul: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Yayınları.
- Kılıç, S. (2020). *Aile yapısında dönüşüm ve teknolojinin etkisi*. İstanbul: Eğitim ve Toplum Yayınları.
- Kızılkaya, M. F., & Erol, F. Z. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.
- Kiliç, M. A. (2020). *15-18 yaş arası okul sporlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. Y., Yeun, E. J., Choi, S. Y., Seo, J. S., & Nam, B. W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: a questionnaire survey. *International journal of nursing studies*, 43(2), 185-192.
- King, V., & Boyd, L. M. (2016). Factors associated with perceptions of family belonging among adolescents. *Journal of Marriage and Family*, 78(4), 1114-1130.
- Kiraz Can, A. B. (2021). Ergenlerde duygusal özerkliğin yurttan kalma, algılanan duygusal istismar ve aile aidiyeti bağlamında incelenmesi. *İstanbul Üniversitesi, Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul*.

- Kiremitçi, S. (2020). Lise öğrencilerinde aile aidiyeti ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Korkut, G. ve Gençtürk, Z. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri ile Aile Aidiyeti Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 8(24), 216.
- Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(2), 133–154
- Küçükaltan, D., Karalar, S. ve Keskin, G. (2013). Etkili zaman yönetimi uygulamalarında yöneticileri engelleyen zaman tuzakları: Edirne il merkezindeki tekstil fabrikalarında görev yapan yöneticiler üzerinde bir araştırma. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2013(1), 65-73.
- Leake, V. S. (2007). Personal, familial, and systemic factors associated with family belonging for stepfamily adolescents. *Journal of Divorce & Remarriage*, 47(1-2), 135-155.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6(2), 39-44.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Lester, D. (2013). Measuring Maslow's hierarchy of needs. *Psychological reports*, 113(1), 15-17.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in human behavior*, 48, 208-211.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396.

- Mattingly, M. J., & Blanchi, S. M. (2003). Gender differences in the quantity and quality of free time: The US experience. *Social forces*, 81(3), 999-1030.
- Mavili, A., Kesen, Ö. G. D. N. F. ve Daşbaş, Ö. G. D. S. (2014). Aile aidiyeti ölçeği: Bir ölçek geliştirme çalışması. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, (33).
- Mellor, D., Stokes, M., Firth, L., Hayashi, Y., & Cummins, R. (2008). Need for belonging, relationship satisfaction, loneliness, and life satisfaction. *Personality and individual differences*, 45(3), 213-218.
- Member Federations (tarihsiz). <https://iesf.org/members> sayfasından erişilmiştir.
- Miezah, D., Batchelor, J., Megreya, A. M., Richard, Y., & Moustafa, A. A. (2020). Video/computer game addiction among university students in Ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(1), 17-23.
- Mukba, G., Akgün, G. E. ve Yayla, A. (2023). Aile aidiyetine çok yönlü bakış. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (60), 29-43.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018). E-spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Nasution, F. A., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). Internet gaming disorder (IGD): a case report of social anxiety. *Open access Macedonian journal of medical sciences*, 7(16), 2664.
- Olympic Council of Asia (2024). Electronic sports.
- Olympic Esport Games (2024). <https://olympics.com/ioc/olympic-esports-games> adresinden erişilmiştir.
- Ovalıoğlu, E. (2024). *Vücut geliştirme sporu ile ilgilenen bireylerin boş zaman yönetimi becerisi ile mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Oyun Bağımlılığı Nelere Yol Açıyor? (2020). <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimliliği-nelere-yol-acıyor> adresinden erişilmiştir.

- Özoğul, R. (2020). *Öğretmenlerde aile aidiyeti ile depresyon, anksiyete ve stres ilişkisi* (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi).
- Özsoy, D. (2022). Organizasyonlarda görev almış bireylerin boş zaman yönetimi, motivasyon ve iletişim becerilerinin yaşam memnuniyetine etkisi: Gençlik ve spor gönüllüleri derneği örneği.
- Parshakov, P., & Zavertiaeva, M. (2018). Determinants of performance in eSports: A country-level analysis. *\*International Journal of Sport Finance\**, 13(1), 34–51
- Riatti, P., & Thiel, A. (2022). The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(3), 433.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, ethics and philosophy*, 11(4), 464-476.
- Saki, Ü. (2018). *Üniversite öğrencilerinin aile aidiyeti düzeylerinin spor ve farklı değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sezgin, E., Ekiz, M. A. ve Kır, S. (2021). Genç ve yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Sherer, J. (2023). Internet Gaming. <https://www.psychiatry.org/Patients-Families/Internet-Gaming> adresinden erişilmiştir.
- Slaten, C. D., & Baskin, T. W. (2014). Examining the impact of peer and family belongingness on the career decision-making difficulties of young adults: A path analytic approach. *Journal of Career Assessment*, 22(1), 59-74.
- Southern, N. (2017). The rise of eSports: A new audience model and a new medium. *BA Candidate, Department of Mathematics, California State University Stanislaus*, 1, 65-68.

- 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.
- Şentürk, A. (2023). *Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyi ile aile aidiyeti arasındaki ilişkinin incelenmesi: İstanbul örneği* (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi).
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). Using multivariate statistics (6. Baskı). MA: Pearson.
- Taylor, T. L. (2015). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.
- TESFED, 2023-2024 Faaliyet Raporu
- TESFED. (2024). 30.10.2024 tarihinde Türkiye E-Spor <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/hakkimizda.aspx> adresinden alındı.
- Thorhauer, Y., Jakob, A., & Ratz, M. (2018). E-Sport–Skizze eines neuen Forschungsfeldes. *Compliance im Sport: Theorie und Praxis*, 105-126.
- Tızar, G. R. (2024). *E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve serbest zaman tatmin düzeylerinin incelenmesi* (Doktora tezi, İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Torkildsen, G. (2005). *Torkildsen's sport and leisure management*. Routledge.
- Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 1-11.
- Tosun, M., Baysal, S. ve Gökmen, M. (2024). Aile Aidiyeti ve Mutlulukta Dindarlığın Aracı Rolü: Yetişkinler Üzerine Bir Çalışma. *Uludağ İlahiyat Dergisi*, 33(2), 211-246.
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). MODERN SPOR KULÜPLERİNİN ESPOR FAALİYETLERİNE İLGİ GÖSTERME NEDENLERİ ÜZERİNE BİR

ARAŞTIRMA. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.

Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).

YALÇIN IRMAK, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian journal of psychiatry/ anadolu psikiyatri dergisi*, 16.

Yavuz, M. (2022). *Ergenlerin aile aidiyeti ve prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).

Yayla, Ö. ve Çetiner, H. (2019). Boş zamanların değerlendirilmesinde etkili olan faktörlerin boş zaman tatminine etkisi. *Turizm Akademik Dergisi*, 6(1), 219-228.

Yeter, S. İ. (2019). *Üniversite Öğrencilerinin Mutluluk Düzeylerinin Aile Aidiyeti ve Manevi Yönelimlerine Göre Yordanması* (Yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*, 48(4), 402-415.



**EKLER**

### Ek.1. Aile Aidiyeti Ölçeği

Sevgili Arkadaşlar,

Bu anket e-spor oyunlarına katılım gösteren bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amacıyla hazırlanmıştır. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Aşağıda araştırma konusu ile ilgili tutumlarınızı belirlemeye yönelik ifadeler bulunmaktadır. Her bir ifadeyi okuduktan sonra, ifadeye ne derecede katıldığınızı ya da katılmadığınızı liste üzerindeki ayrılan yere işaretleyiniz. Araştırmanın kesin ve doğru sonuçlar verebilmesi için lütfen ölçek maddelerine samimi yanıtlar veriniz. Vereceğiniz bilgiler yalnızca bilimsel araştırma amacıyla kullanılacak olup bilgileriniz gizli tutulacaktır. Katılımınız için teşekkür ederim.

Esen GÜNGÖZ

1. Cinsiyetiniz  
☐ kadın      ☐ erkek
2. Yaşınız  
☐ 12-18      ☐ 18-21      ☐ 21-24
3. Kardeş sayınız.  
☐ tek çocuğum    ☐ 1 kardeş    ☐ 2 kardeş    ☐ 3 ve üzeri
4. Anne ve babanız şu anda...  
☐ evli    ☐ boşanmış    ☐ anne vefat    ☐ baba vefat    ☐ her ikisi de vefat

Değerli öğrenciler, Aşağıdaki maddeleri dikkatlice okuduktan sonra kendinizi değerlendirip sizin için en uygun seçenek hangisi ise oraya(X) işareti koyunuz.

|                                                                 | Tamamen Katılıyorum | Katılıyorum | Kararsızım | Katılmıyorum | Hiç Katılmıyorum |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------|-------------|------------|--------------|------------------|
| 1.Aileme güçlü bir şekilde bağlılık hissediyorum.               |                     |             |            |              |                  |
| 2.Ailemde hayır deme hakkımız hep korunur.                      |                     |             |            |              |                  |
| 3.Ailemin önemli bir parçasıyım.                                |                     |             |            |              |                  |
| 4.Ailemin beni desteklediğini hissediyorum                      |                     |             |            |              |                  |
| 5.Ailemdeki birçok kişi benim için bazı zevklerinden vazgeçmez. |                     |             |            |              |                  |
| 6.Ailemde kendimi değerli hissediyorum.                         |                     |             |            |              |                  |
| 7.Ailemin bana güvendiğini hiç hissetmedim.                     |                     |             |            |              |                  |
| 8.Ailemin bana saygı gösterdiğini hep görmüşümdür.              |                     |             |            |              |                  |
| 9.Ailemde kararları birlikte almayız.                           |                     |             |            |              |                  |
| 10.İhtiyaç içinde ve hasta olduğumda ailem hemen destek olur.   |                     |             |            |              |                  |
| 11.Ailemle birlikte zaman geçirebiliyoruz.                      |                     |             |            |              |                  |
| 12.Kendimi evimde ve ailemle birlikte mutlu hissetmiyorum.      |                     |             |            |              |                  |
| 13.Sevgi ve hoşgörü ailemin önemli bir parçasıdır.              |                     |             |            |              |                  |
| 14.Ailem bana özen gösterir.                                    |                     |             |            |              |                  |
| 15.Bende aileme özen gösteririm                                 |                     |             |            |              |                  |
| 16.Ailemde eleştiri hakkımız özenle korunur.                    |                     |             |            |              |                  |
| 17.Bir daha dünyaya gelsem aynı ailede doğmak isterdim.         |                     |             |            |              |                  |

## Ek.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

### Ek.3. Boş Zaman Yönetimi Ölçeği

| Aşağıda bazı ifadeler yer almaktadır. Her sorunun karşısında bulunan; (1) Hiç Katılmıyorum (2) Katılmıyorum (3) Kararsızım (4) Katılıyorum ve (5) Tamamen Katılıyorum anlamına gelmektedir. Lütfen her ifadeye mutlaka tek yanıt veriniz ve kesinlikle boş bırakmayınız. Sizi tanımlayan en uygun yanıtları vereceğinizi ümit eder katkılarınız için teşekkür ederim. |                                                                       | Tamamen Katılıyorum | Katılıyorum | Kararsızım | Katılmıyorum | Hiç Katılmıyorum |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------|------------|--------------|------------------|
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zamanım için amaç belirlerim                                      |                     |             |            |              |                  |
| 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zamanımda yapabileceklerimin listesini yaparım                    |                     |             |            |              |                  |
| 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zamanım için öncelikleri belirlerim.                              |                     |             |            |              |                  |
| 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zamanımı günlük veya haftalık olarak düzenlerim                   |                     |             |            |              |                  |
| 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zaman aktiviteleri ile ilgili bilgiler toplarım                   |                     |             |            |              |                  |
| 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zamanımda yapabileceğim aktiviteleri düzenlerim                   |                     |             |            |              |                  |
| 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Bekleme zamanlarımı kullanırım                                        |                     |             |            |              |                  |
| 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Boş zaman kullanımımı değerlendiririm                                 |                     |             |            |              |                  |
| 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Zamanımın bir bölümünü boş zaman aktiviteleri için korurum.           |                     |             |            |              |                  |
| 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boş zamanlar anlamlıdır                                               |                     |             |            |              |                  |
| 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boş zamanlar mutluluk vericidir.                                      |                     |             |            |              |                  |
| 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boş zaman kullanımı önemlidir                                         |                     |             |            |              |                  |
| 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boş zamana yönelik program yapmanın zaman kaybı olduğunu düşünüyorum. |                     |             |            |              |                  |
| 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boş zamanın önceden kestirilemez olduğuna inanıyorum.                 |                     |             |            |              |                  |
| 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 5 Boş zamanımda ne yapacağımı bilmiyorum.                             |                     |             |            |              |                  |



**Girişimsel Olmayan  
Klinik Araştırmalar  
Etik Kurulu**

**Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurul  
Kararı**

**Non-Interventional Clinical Research Ethics  
Committee Decision**

Toplantı Tarihi / Meeting Date : 05.03.2025 Çarşamba  
Toplantı No / Meeting No : 2025/3  
Karar No / Decision No : GO 2025/1248

Sorumlu araştırmacının PROF.DR. KADİR PEPE, yardımcı araştırmacısının ESEN GÜNGÖZ olduğu, "E-spor yapan bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerisinin incelenmesi" başlıklı araştırmanın gerekçe amaç yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş olup, araştırmanın fikri, hukuki ve tıbbi hakları bakımından sorumluluğu araştırma ekibine ait olması koşulu ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

After evaluating the justification, purpose, approach, and methods of the study titled "E-spor yapan bireylerin aile aidiyeti, dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman yönetimi becerisinin incelenmesi", conducted by the principal investigator PROF.DR. KADİR PEPE, co-investigator ESEN GÜNGÖZ, the study was deemed ethically appropriate, provided that the research team assumes full responsibility for the idea, legal, and copyright aspects of the study.

PROF.DR. Öğütcan DALKIRAN  
Başkan / Chair

DOÇ.DR. Deniz SAKI ŞAHİN  
Başkan Yard. / Vice Chair

DOÇ.DR. Sibel ŞENTÜRK  
Raporör / Reporter

DOÇ.DR. Ayşen GÜZEL  
Üye / Member

DOÇ.DR. Gökmen ARSLAN  
Üye / Member

DOÇ.DR. Mehmet Hacı AKGÜL  
Üye / Member

DOÇ.DR. Sezgin KORKMAZ  
Üye / Member

DOÇ.DR. Mehmet ULAŞ  
Üye / Member

DOÇ.DR. Ayşe BORGECİ  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Serap ÖZDEMİR SİĞİRCİ  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Nurdan ORAL KARA  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Dilara AKÇORA YILDIZ  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Mehmet ATESÇİ  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Dilşad Tülay ÇETİN  
Üye / Member

DOÇ.DR. Derya ÇAR  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Mustafa İŞLEYEN  
Üye / Member

DR.ÖGR.ÜYESİ Funda UYSAL  
Üye / Member



Bu QR kod, Bülent Üstünel Adı Bilgi Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar (GOKA) Etik Kurulu tarafından ve GOKA online başvuru sistemine yüklenmiştir. QR kod, Bülent Üstünel Adı Bilgi Üniversitesi'ne resmi web sitesinde GOKA online başvuru sistemi üzerinden görüntülenebilir.

This QR code has been generated through the approval of the Non-Interventional Clinical Research Ethics Committee (GOKA) of Bülent Üstünel Adı Bilgi University via the GOKA online application system. The QR code can be viewed through the GOKA online application system, which is the official website of Bülent Üstünel Adı Bilgi University.

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Esen GÜNGÖZ

Eğitim Bilgileri:

Doktora : Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Burdur Mehmet Akif Ersoy  
Üniversitesi (Devam ediyor).

Yüksek Lisans : Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü / Erzurum Atatürk  
Üniversitesi (2017-2019)

Lisans : Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği / Beden Eğitimi ve  
Spor Yüksek Okulu / Fırat Üniversitesi (2007-2011)

Mesleki Deneyim :

Kafkas Üniversitesi / Sarıkamış MYO / Öğretim Görevlisi / 2016-Devam ediyor  
Fatih Ortaokulu / Elazığ / Karakoçan / Beden Eğitimi Öğretmeni / 2013-2016

