

Geniřletilmiş Özet

Giriř

Elektronik spor (espor), son otuz yılda dijital oyunların gelişmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Espor, dijital oyuncular arasındaki rekabeti içeren yeni bir olgudur. Organize video oyun yarışmaları, siber sporlar, sanal sporlar ve rekabetçi oyunlar olarak da bilinen espor, popüleritesi, oyuncu sayısı, izleyici büyüklüğü ve geliri her yıl artan bir meslek olarak görülmektedir. Espor, video oyunlarını içermektedir, ancak her video oyunu bir espor oyunu olarak sınıflandırılmaz. Video oyunlarının espor oyunu olarak kabul edilebilmesi için belirli kurallar ve bu kurallara göre yapılanma ile oyuncular arasında rekabet olması gerekmektedir.

Oyun oynamak gençlerin sosyal hayatını, akademik hayatını, duygularını, sağlığını etkiliyorsa, oyun oynama davranışı problemli veya bağımlılık yapıcı olarak görülebilir. Eğer bireyin oyun oynama davranışı, kişiye zarar veriyorsa “patolojik” olarak; normalden önemli ölçüde olumsuz sonuçlara neden oluyorsa “problemli” olarak tanımlanmaktadır. Esporcuların oyun oynama davranışları bu kapsamda ele alınmıştır.

Alanyazına göre olumsuz aile ikliminde büyüyen, bakım verenleriyle güvenli bağlanma geliştirememiş ve düşük düzeyde sosyal destek algılayan bireyler dijital bağımlılığa karşı savunmasızdır. Bağımlılık bireyleri önemli ölçüde etkilediğinden, bu tür davranışların altında yatan nedenlerin ve sonuçların incelenmesi gençlerin refahını iyileştirmek için kritik öneme sahiptir. Türkiye’deki espor oyuncuları hakkında çok az araştırma yapılmıştır. Bu nedenle, bu çalışma, aile iklimi, algılanan sosyal destek ve yetişkin bağlanma stillerinin espor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini değerlendirmek için yürütülmüştür.

Yöntem

Bu çalışmada, oyun bağımlılığı ile espor oyuncularının algılanan sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemek için ilişkisel araştırma deseni kullanılmıştır.

Katılımcılar

Araştırmanın evrenini Türkiye’de bulunan üniversiteler bünyesindeki espor topluluklarına ve espor takımlarına üye olan oyuncular; örneklemi ise Ankara’daki üniversitelerde bulunan espor topluluklarına üye olan espor oyuncuları oluşturmaktadır. Araştırmada 211 katılımcının verisi analiz edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından anket aracılığı ile araştırmaya katılmak isteyen oyunculardan elde edilmiştir. Anket sosyo-demografik bilgileri içeren kişisel bilgi formu, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Aile İklimi Ölçeği, İlişki Ölçekleri Anketi, Oyun Bağımlılığı Ölçeği olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından hazırlanan form bireysel ve aileye ilişkin sorular ve espor faaliyetlerine ilişkin 22 sorudan oluşmaktadır.

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, Zimet, Powell, Farley, Werkman ve Berkoff tarafından 1988 yılında geliştirilmiştir. Eker ve Akar (1995), tarafından Türk kültürüne uyarlama çalışması yapılmıştır. 2001 yılında Eker, Arkar ve Yıldız tarafından psikometrik özellikleri tekrar test edilmiştir. Ölçek aile, 3 alt boyuttan oluşmaktadır, 7’li likert tipidir ve 12 madde içermektedir. Ölçekten alınan puanlar arttıkça, bireylerin algıladıkları sosyal destek artmaktadır.

Aile İklimi Ölçeği

Aile İklimi Ölçeği Björnberg ve Nicholson (2007) tarafından geliştirilmiştir. Orijinal ölçeğin 48 maddesi ve 6 alt boyutu bulunmaktadır. 5’li likert tipi bir ölçektir. Ölçek Gönül ve ark. (2018) tarafından Türk kültürüne uyarlanmıştır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça aile ikliminin olumlu yönde arttığı söylenebilmektedir.

İlişki Ölçekleri Anketi

Griffin ve Bartholomew (1994) tarafından geliştirilmiştir. Türk kültürüne uyarlama çalışması Sümer ve Güngör (1999) tarafından yapılmıştır. 7’li likert tipi bir ölçektir, 17 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek minimum puan 36, maksimum puan 108’dir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens ve ark. (2009) tarafından geliştirilmiştir. Baysak ve ark. (2016) tarafından uyarlama çalışması yapılmıştır. 5’li likert tipi bir ölçektir ve 21 madde ve 7 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bireylerin oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır.

Sonuçlar

Ankara’da bulunan 11 üniversitenin espor topluluğuna üye oyuncularla yapılan bu araştırmada, katılımcıların çoğunluğunun (%89,1) erkek olduğu görülmüştür. Oyuncuların yaş ortalaması $20,65 \pm 1,92$ ’dir. Oyuncuların büyük çoğunluğu (%70,1) hem gerçek hem de dijital dünyada arkadaşlıklar kurmaktadır. Espor oyuncularının neredeyse yarısının bir kardeşi bulunmaktadır ve büyük çoğunluğunun (%81,5) ebeveynleri hayattadır ve birlikte yaşamaktadır. E-spor oyuncularının çoğunluğu (%77,7) gamerdir. Oyuncular çoğunlukla haftanın her günü oyun oynamakta (%38,9), günde 2-4 saatini oyun oynayarak geçirmekte (%50,7) ve günde 0-1 saat espor yayınlarını izlemektedir (%49,8). Oyuncuların yarısından fazlası (%57,3) oynadıkları oyunlardan gelir elde etmekte, çoğu aylık 1-250₺ arası kazanç sağlamaktadır. Profesyonel gamerlar, gamerlardan daha yüksek gelir elde etmektedir. Oyuncuların beşte birinden fazlası (%21,8) daha önce uluslararası bir turnuvaya katılmış ve bu grubun yarısından fazlası (%54,3) bu yarışmalarda ödül almıştır. Ayrıca oyuncuların %43,6’sı daha önce ulusal bir turnuvaya katılmış ve çoğu (%64,5) bu turnuvalarda ödül almıştır.

Oyuncuların günlük oyun oynama süreleri ve arkadaş edinme tarzları oyun bağımlılığına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. 5-7 saat oynayan oyuncuların ($Ort.=65,01$, $S=16,47$) bir saatten fazla zaman harcamayanlara göre oyunlara daha fazla bağımlı olduğu bulunmuştur. Dijital dünyada arkadaş edinen oyuncular ($Ort.=68,00$, $S=8,23$) gerçek dünyada arkadaş edinenlere ($Ort.=55,18$, $S=14,65$) ve hem dijital ortamda hem de gerçek dünyada arkadaş edinenlere göre oyunlara daha fazla bağımlıdır ($Ort.=62,03$, $S=16,88$).

Algılanan sosyal destek, aile iklimi, yetişkin bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki test edilmiştir. Oyuncuların aile iklimi olumlu yönde değiştikçe algılanan sosyal destek derecesinin arttığı tespit edilmiştir ($r=.55$, $p < .001$). Güvenli bağlanma stiline sahip olanlarda problemlili oyun oynama davranışları azdır ($r=.25$, $p < .001$).

Regresyon analizi varsayımlarını karşılayan tek değişken korkulu bağlanma alt ölçeği olduğu için sadece bu değişken ile basit doğrusal analizi yapılmıştır. Korkulu bağlanma stiline sahip olma oyun bağımlılığını anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta=20$, $t=3,042$, $\Delta R^2 = .03$, $p < .05$). Korkulu bağlanma alt ölçeği, oyun bağımlılığındaki değişikliklerin %4’ünü açıklayan bir yordayıcı değişkendir. Kalan yüzde başka nedenlerle açıklanabilir.

Diğer değişkenler kontrol altında tutulduğunda korkulu bağlanma alt ölçeğindeki bir standart sapma ($SD=5,77$) artışı oyun bağımlılığı ölçeğinde 0,580 standart sapma yani 7,23 puanlık artışa neden olmaktadır.

Tartışma

Araştırmanın bulguları alanyazınla benzerdir. Yapılan araştırmalara göre Türkiye’deki ve dünyadaki oyuncuların çoğu erkektir (Mentzoni, et al. 2011; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Razak-Özdiçler, 2018); espor oyuncuları ağırlıklı olarak 17-25 yaş arasındadır (Baltezarević ve ark., 2018). Bu çalışmanın sonuçları, gençlerin neredeyse her gün oyun oynadığını ve oyunla ilgili video yayınlarını izlediğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, sık aralıklarla ve uzun süre oyun oynayanlar, daha kısa süreli ve daha az sıklıkta oyun oynayanlara göre oyunlara daha fazla bağımlıdır. Diğer araştırmalar da oyun bağımlılarının, bağımlı olmayanlara göre oyunlara daha fazla zaman harcadıklarını ortaya koymuştur (Lemmens ve ark., 2009). Ancak, espor oyuncularının oyunlara harcadıkları zamanın tek başına oyun bağımlılığını belirlemede yeterli olduğu sonucuna varmak güçtür.

Espor oyuncuları oyunlar aracılığıyla eleştirel düşünme becerilerini, bilişsel işlevlerini, hızlı karar verme mekanizmalarını ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmekte (Wagner, 2006); artan sosyal etkileşimlerin bir sonucu olarak takım halinde çalışma becerilerini de geliştirmektedirler (Hayes & Silberman, 2007). Ancak sorumluluklardan ve sorunlardan kaçınmak için oyun oynamak dijital oyunların sorunlu kullanımıyla bağlantılı olabilmektedir (Kardefelt-Winther, 2016). İşlevsel olmayan veya uyumsuz başa çıkma stillerine sahip oyuncular, oyunları sorunlardan kaçınmanın bir yolu olarak kullanmaktadırlar (Paulus ve ark., 2018).

Korkulu bağlanma stillerine sahip oyuncular, oyun bağımlılığına diğerlerine göre daha yatkındır. Diğer çalışmalarda da benzer bulgular yer almaktadır (Ayas & Horzum, 2013; Kim & Kim, 2015). Güvenli bağlanma stili geliştirmiş gençler, yüksek benlik saygısına sahip olma, yakın ilişkilerden keyif alma, duygularını diğer insanlarla paylaşma ve ihtiyaç duyduklarında çevrelerinden sosyal destek arama eğilimindedir (Schimmenti ve ark. 2014). Korkulu bağlanma stiline sahip ergenler, evde, okulda veya arkadaşlarıyla karşılaştıkları problemlerde sosyal destek aramak ya da sorun çözme becerilerine güvenmek yerine oyun oynama eğilimindedirler (Kim & Kim, 2015). Sorunlardan uzaklaşmak için oyun oynama eğilimleri ise, oyun oynama sıklığı ve süresini, artırarak oyun bağımlılığına yol açmaktadır.