



ROTA Journal

Review of Tourism Administration Journal

Journal home page: www.rotajournal.org

ISSN: 2757-6205

ELEKTRONİK SPOR FAALİYETLERİNDE ÖZ-YETERLİLİK VE SOSYALLEŞMENİN DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERE GÖRE FARKLILIĞI: ADÖLESAN BİREYLER ÜZERİNDE BİR ÇALIŞMA

Yiğit GÜVEN^a 

Muharrem TUNA^b 

^a Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara, Türkiye (ygtguven@gmail.com)

^b Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Ankara, Türkiye (muharrem.tuna@hbv.edu.tr)

MAKALE GEÇMİŞİ

Gönderim Tarihi:

02.04.2024

Kabul Tarihi:

03.06.2024

Anahtar Kelimeler:

Elektronik sporlar
Öz yeterlilik
Sosyalleşme

ÖZ

Bu araştırma, elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilik ve sosyalleşme düzeylerinin demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma Şubat ve Haziran 2023 tarihleri arasında 14-18 yaş aralığındaki bireylere Eskişehir ilinde anket çalışması ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmadaki hipotezler elde edilen verilerin SPSS 19TR paket programında T-testi ve Anova Testi ile test edilmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin öz yeterlilik düzeylerinin yaş, cinsiyet ve oyun oynama süresine göre farklılık gösterdiği, sosyalleşmenin ise cinsiyet ve oyun oynama süresine göre farklılık gösterse de yaşa göre farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Çalışma sonuçları ile, elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin demografik özelliklerini belirlemek adına literatüre katkı sağlanmış, bunun yanında aktivite açısından önemli olan sosyalleşme ve öz yeterlilik kavramlarının demografik değişkenlere göre farklılaşmaları ortaya çıkartılmıştır. Bu sonuçlar dahilinde hem aktivite düzenleyicilerine hem de 18 yaş ve altı bireylere sahip ebeveynlere çeşitli öneriler getirilmiştir.

*Sorumlu Yazar: Yiğit GÜVEN

E posta: ygtguven@gmail.com

Önerilen atıf

Güven, Y. & Tuna, M. (2024). Elektronik spor faaliyetlerinde öz-yeterlilik ve sosyalleşmenin demografik değişkenlere göre farklılığı: Adölesan bireyler üzerinde bir çalışma. *Review of Tourism Administration Journal*, 5 (1), 89-107.



DIFFERENCES IN SELF-EFFICACY AND SOCIALIZATION IN ELECTRONIC SPORTS ACTIVITIES ACCORDING TO DEMOGRAPHIC VARIABLES: A STUDY ON ADOLESCENTS

Yiğit GÜVEN^a 

Muharrem TUNA^b 

^a Ankara Hacı Bayram Veli University, Institute of Graduate Education, Ankara, Türkiye (ygtguven@gmail.com)

^b Ankara Hacı Bayram Veli University, Tourism Faculty, Ankara, Türkiye (muharrem.tuna@hbv.edu.tr)

ARTICLE HISTORY

Received:

19.04.2024

Accepted:

26.06.2024

Keywords:

Electronic sports
Self-efficacy
Socialization

ABSTRACT

This study was conducted to determine whether the self-efficacy and socialization levels of individuals participating in electronic sports differ according to demographic variables. The research was conducted between February and June 2023 with a questionnaire study in Eskişehir province between the ages of 14-18. The hypotheses in the research were tested with T-test and Anova Test in SPSS 19TR package program. It was determined that the self-efficacy levels of the individuals participating in the study differed according to age, gender and playing time, and socialization did not differ according to age, although it differed according to gender and playing time. With the results of the study, a contribution has been made to the literature to determine the demographic characteristics of individuals participating in electronic sports activities, as well as the differentiation of socialization and self-efficacy concepts, which are important in terms of activity, according to demographic variables. Within the scope of these results, various suggestions were made to both activity organizers and parents of individuals aged 18 and under.

*Corresponding author: Yiğit GÜVEN

E posta: ygtguven@gmail.com

Suggested citation

Güven, Y. & Tuna, M. (2024). Elektronik spor faaliyetlerinde öz-yeterlilik ve sosyalleşmenin demografik değişkenlere göre farklılığı: Adölesan bireyler üzerinde bir çalışma. *Review of Tourism Administration Journal*, 5 (1), 89-107.

GİRİŞ

2000'li yıllardan bu yana elektronik spor sektörü giderek dünya çapında daha popüler bir boş zaman etkinliği haline gelmektedir (Yayla ve Güven, 2019). Genellikle eğlence amaçlı tercih edilen video oyunları bu dönemlerde çeşitli oyunlar üzerinde turnuvalar yapılması, takımların kurulması ile geniş kitleleri etkisi altına alacak yeni bir aktivite türü olduğu görülmüştür (Hamari ve Sjöblom, 2017). Newzoo 2023 verileri incelendiğinde video oyun sektörünün 2023 yılı itibariyle 200 milyar dolar sektörel hacime ulaştığı ifade edilmiştir. Özellikle Covid-19 pandemisi dönemi ile birlikte dünya genelinde yüksek katılımcı sayılarına ulaşan elektronik spor aktiviteleri, bireylerin sosyal aktivite anlayışının değişmesinin önünü açmış, bu dönemden sonra dijital ortamlardaki rekreasyon faaliyetlerinin önemi giderek artmıştır (Wagner, 2006). Elektronik sporlar dijital rekreasyon kavramı kapsamında literatürde akademisyenler tarafından daha sık çalışılan konular arasında yer almaya da başlamıştır.

Elektronik spor istatistikleri oluşturan Newzoo şirketinin 2023 yılı ortaya çıkarttığı verilere göre dünya genelinde video oyunlarına katılan bireylerin yoğunlukta 14-18 yaş aralığındaki bireylerden oluştuğu görülmektedir. Elektronik spor faaliyetlerine katılan kitlenin % 26'sını ergen (adölesan) bireyler oluşturmaktadır (Newzoo, 2023). Rekreasyon faaliyetlerinin her yaş kategorisi için çeşitli faydaları içerisinde barındırdığı yapılan pek çok çalışmada incelenmiştir (Hagiwara ve ark., 2020; Yin ve ark., 2020). Ancak özellikle gelişim döneminde olan adölesan bireyler için sosyal, psikolojik ve fiziksel faydalar açısından rekreasyon faaliyetlerinin önemi göz ardı edilemez bir konu olarak görülmektedir (Aslan ve Cansever, 2012). Bireyler çeşitli rekreasyon faaliyetlerine katılarak sosyal çevreleriyle iletişim kurabilir, öznel iyi oluş sağlayabilir ve fiziksel anlamda gelişimlerine katkı sağlayabilmektedirler (Karaküçük, 2008). Dijital bir rekreasyon faaliyeti olan elektronik sporların ortaya çıkarttığı olumlu ve olumsuz durumların incelendiği literatürdeki çalışmalar yoğunlukla bu aktivitenin ortaya çıkarttığı olumsuz durumlara yönelik olduğu görülmektedir (Pawlikowski ve Brand, 2011; Metealf ve Pammer 2014; Johnson, 2019). Bu durumun elektronik spor faaliyetlerine tek taraflı bir bakış açısı sağladığını ve faydalarını ifade eden çalışmaların artması gerekliliğini ortaya çıkartmıştır.

Elektronik sporların zararlarına ilişkin yapılan araştırmalara baktığımızda ele alınan konular kapsamında oyun oynama bozukluğu (Bányai ve ark., 2019; King ve Potenza, 2019), fiziksel aktivite yetersizliğinden kaynaklanan sağlık sorunları (Kas ve iskelet ağrıları) (Yin ve ark., 2020), zehirli davranışlar (Kordyaka ve ark., 2020), ekran bağımlılığı (Choi ve ark., 2019), şiddet yaratma (Lee ve Peng, 2006), kumar bağımlılığı (Mills ve ark., 2020) gibi çeşitli konular sıklıkla çalışmıştır. Elektronik spor faaliyetleri de diğer tüm rekreasyon faaliyetleri gibi kontrolsüz kullanıldığında çeşitli sorunlar doğurabilmektedir. Örneğin gereğinden fazla bir süre herhangi bir spor branşı aktivitesi gerçekleştirildiğinde ortaya hem fiziksel hem de zihinsel olarak çeşitli problemler ortaya çıkacaktır. Ancak kontrollü şekilde kullanıldığında ortaya çıkabilecek olan faydalara ilişkin araştırmalar oldukça az sayıda yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmalar ifade edildiğinde ise konular kapsamında; oyun oynamanın stratejik düşünmeyi, bilişsel becerileri ve kinestetik becerileri artırdığı (Boyan ve Sherry, 2011), duygusal iyiliğe yol açtığı (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006), kötü alışkanlıklardan uzaklaşma (sigara, uyuşturucu vs.) (Durkin ve Barber, 2002), dijital okuryazarlığı gelişimi (Gee, 2007; Steinkuehler ve ark., 2010) gibi konular yer almaktadır. Dünya genelinde 3 milyarın üzerinde insanın katıldığı elektronik spor aktiviteleri geniş bir kitleyi kapsamaktadır (Newzoo, 2023). Bireyler yetenek temelli olan bu aktiviteye katıldıklarında aktiviteye katılan diğer bireylerle oyun içerisinde veya çeşitli platformlar aracılığı ile iletişim kurmakta ve çeşitli paylaşımlar yapmaktadırlar (Scholz, 2019). Ancak elektronik

sporları akademik anlamda inceleyen çok az sayıda araştırma bu faaliyetlerin sosyalleşme ve öz yeterlilik gibi kavramlarla ilişkisini incelemiştir (Terlecki, ve ark., 2011; Sjöblom ve Hamari, 2017; Hilvert-Bruce ve ark., 2018).

Bu araştırma elektronik sporları rekreasyonel aktivite perspektifinden değerlendirerek hem elektronik sporların kavramsal anlayışını desteklemek, hem elektronik sporların demografik faktörlerini ortaya çıkartan araştırmalara katkı sağlamak hem de elektronik spor faaliyetlerinin faydalarına ilişkin literatüre katkı sağlamak amacıyla sosyalleşme (Brun, 2009) ve öz yeterlilik (Whitty ve McLaughlin, 2007) kavramlarını incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

LİTERATÜR TARAMASI

Kavramsal Temeller

Dijital oyun, video oyunu, elektronik spor kavramları literatür içerisinde birbirinin yerine sıkça kullanılan kavramlar olarak görülmektedir. Kavramsallaştırma çalışmaları kapsamında kavramların içeriklerine yönelik farklı perspektifler ifade edilerek, çeşitli tartışmaları ortaya çıkartmış ve fikir birliğine varılamamıştır. Buradan hareketle araştırmamızın temelini daha iyi ifade etmek adına bu kavramların literatürde yer alan açıklamalarını belirtmek gerekmektedir.

Dijital oyun kavramı, teknoloji ile birlikte dijitalleşme kavramının hayatımıza girmesiyle birlikte ortaya çıktığını ifade etmek gerekmektedir (Jones, 2008). Dijital oyun kavramı literatürdeki tanımı "Arcade, bilgisayar, konsol ve mobil gibi tüm teknolojik cihazlar içerisinde oynanabilen oyunlar" olarak ifade etmektedir (Penix-Tadsen, 2016). Bu kavram oyunları kapsamakta ancak faaliyetin içeriğini kapsamamaktadır. Video oyunları kavramı dijital oyunlara benzer şekilde "bilgisayar tabanlı üretilen sistemlerin bir monitör veya başka bir görüntüleyici ekran tarafından elektronik şekilde işlenen oyunu" ifade etmektedir (Davidson, 2009). Elektronik sporlar ise daha çok bilgisayar oyunlarını bir aktivite biçimi olarak ele alan ve çeşitli şekillerde geniş kitlelerle rekabete imkân sağlayan bir kapsama sahiptir (Wagner, 2006). Elektronik sporlar bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin eğlence ve rekabet amacıyla hem amatör hem profesyonel olarak yapılmasını ifade etmektedir (Sjöblom ve Hamari, 2017).

Elektronik Sporlar ve Öz yeterlilik

Elektronik sporlar, bilgisayar oyunlarının hem eğlence hem de rekabet amacıyla oynanmasını ifade etmektedir. Bu kapsamda temel becerileri ve yetenekleri içeren bir faaliyet alanı olarak görülmektedir. Elektronik spor faaliyetlerini inceleyen Suits (2007) elektronik sporların her branşının kendine özgü yetenekler ve beceriler gerektiren komplike bir spor branşı olduğunu ifade etmektedir. Aktivitenin hızlı refleksler ve iyi el becerilerinin yanı sıra, yüksek seviyede el-göz koordinasyonu gerektirmektedir. Bu becerilerin yanında hızlı düşünme ve karar verme, strateji üretme, aktarma ve yönlendirme gibi çeşitli liderlik vasıfları gerektirmektedir (Crawford ve Gosling, 2009).

Bireyler aktiviteden alınacak keyfin ve hazzın arttırılması adına becerileri ve yetenekleri geliştirmek için pratik yapmakta ve stratejiler oluşturmak amacıyla uzun süreler aktivite içerisinde vakit geçirmektedirler. Dolayısıyla yeteneklerini geliştiren ve elektronik spor faaliyetleri içerisindeki rekabette çeşitli yarışmalarda yer almak adına bireylerin yüksek öz yeterliliğe sahip olması gerektiği bilinmektedir (Schunk, 1995). Öz yeterlilik kavramı "bireylerin belirli görevleri ve sorumlulukları başarmaya yönelik tutumları ve inançları" olarak literatürde ifade edilmektedir (Bandura, 1977). Bu durum elektronik sporlarla uğraşan bireylerde yüksek seviyede olacağı düşünülmektedir. Ancak elektronik sporlar ve öz yeterlilik perspektifinde incelenen çalışmalar oldukça az konumdadır. Bu

kapsamda yer alan nadir çalışmalardan olan Whitty ve McLaughlin (2007) dijital eğlence unsurları ile öz yeterlilik kavramı arasındaki ilişkiyi incelenmiş ve dijital aktivitelerde vakit geçiren bireylerin öz yeterlilik seviyelerinin yüksek olduğunu saptamıştır. Bu durumun bireylerin geçirdikleri süreye, kitleye ve diğer demografik değişkenlere göre farklılık gösterdiğini de ifade etmişlerdir. Bu teorik kanıtlardan hareketle aşağıdaki hipotezler geliştirilmiştir.

H1: Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir.

H2: Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri yaşa göre farklılık göstermektedir.

H3: Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri katılım sıklığına göre farklılık göstermektedir.

H3a: Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri haftalık oyun oynama süresine göre farklılık göstermektedir.

H3b: Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri günlük oyun oynama süresine göre farklılık göstermektedir.

Elektronik Sporlar ve Sosyalleşme

Video oyunları, internetin ortaya çıkmasıyla birlikte farklı bir boyuta ulaşarak geniş kitlelere ulaşarak dev bir sektör haline dönüşmüştür (Newzoo, 2023). İnternet video oyunlarını uluslararası bir rekabet ve eğlence ortamının yaratılması açısından oldukça önemli bir rol oynamıştır (Jonasson ve Thiborg, 2010). Bu rekabet ve eğlence ortamına katılan bireyler aktivite içerisinde çeşitli platformlar veya oyun içerisindeki sistemler sayesinde birbirleriyle iletişime geçebilmektedir (Himmelstein, Lui ve Shapiro, 2017). Bu durum kişilerin aktivite anında diğer katılımcılarla konuşmasına ve iletişim kurmasına olanak sağlamaktadır. Ancak her branş için bu durum geçerli olmayabilir, tek kişilik oyunlarda genellikle kişi yalnız oynamayı tercih ettiğinden kaynaklı herhangi bir iletişim platformuna ihtiyaç olmamaktadır. Örneğin, Assassin's Creed, God of War gibi oyunlar tek kişilik eğlence amacıyla ve iletişime ihtiyaç duyulmadan oynanmaktadır. Ancak oyun esnasında iletişim kurulamaması sosyalleşilemeyeceğini anlamına gelmemekte, aksine bu tarz oyunları oynayan bireyler çeşitli platformlarda oyuna dair fikirlerini bildiren internet kaynaklı forum sitelerinden iletişim kurabilir ve çeşitli bilgi alış verişi yapılabilmektedir (Hamilton ve arkadaşları, 2014). Bu durum elektronik sporların sosyalleşmesinin iki yönü olduğunu bizlere göstermektedir.

Elektronik sporlarda sosyalleşme hem oyun içerisinden yer alan diğer katılımcılar gerçekleşmekte hem de oyunu oynayan kitle ile farklı platformlar aracılığı ile bilgi alış verişi yaparak gerçekleşmektedir. Kızgın ve arkadaşları, (2019) yaptıkları çalışmada internet üzerindeki sosyal ağ sistemlerinin sosyalleşmenin itici gücü olduğunu ifade etmişlerdir. Brewer, (2021) boş zaman temelli elektronik sporlardaki sosyalleşmeyi incelemiştir. Brewer, elektronik sporların sosyalleşme açısından önemli bir etken olduğunu ortaya çıkarmışlardır. Elektronik sporlardaki sosyalleşmenin akran temelli ve konuya ilişkin yayın platformları vesilesiyle olduğunu ifade etmişlerdir. Bireyler, oynayacakları oyunu, oyun içerisindeki tarzlarını, oyundaki amaçlarını gibi pek çok konuyu bu iki alan vesilesiyle belirledikleri saptanmıştır (Brewer, 2021). Literatürdeki az sayıda çalışma sosyalleşme ve elektronik sporlar üzerine yönelmiştir. Bu araştırmaların da bireylerin demografik yapılarıyla ilişki kurulmadığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle aşağıdaki hipotezler ve hipotetik araştırma modeli geliştirilmiştir.

H4: Elektronik sporlarda sosyalleşme cinsiyete göre farklılık göstermektedir.

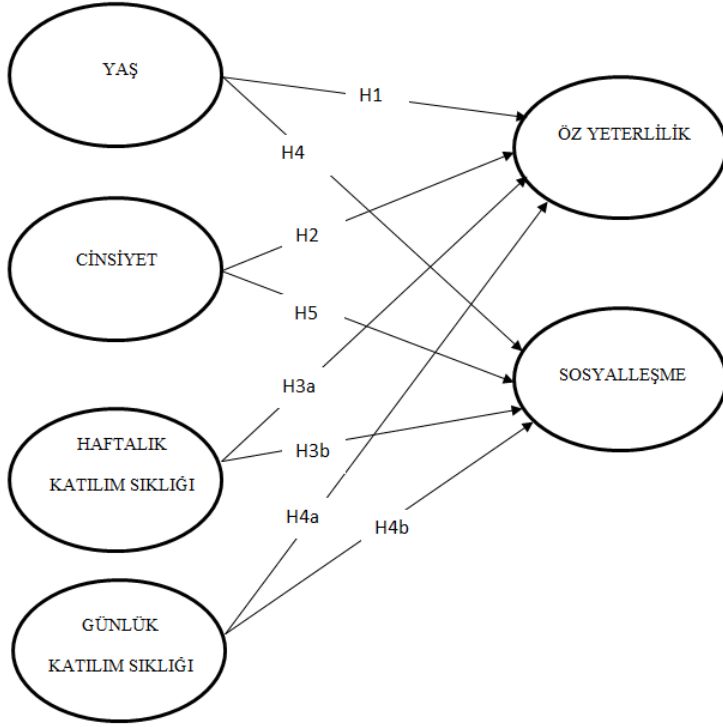
H5: Elektronik sporlarda sosyalleşme yaşa göre farklılık göstermektedir.

H6: Elektronik sporlarda sosyalleşme katılım sıklığına göre farklılık göstermektedir.

H6b: Elektronik sporlarda sosyalleşme günlük oyun sürelerine göre farklılık göstermektedir.

H6a: Elektronik sporlarda sosyalleşme haftalık oyun oynama sürelerine göre farklılık göstermektedir.

Araştırma amacına bağlı olarak geliştirilen hipotetik araştırma modeli Figure 1’de yer almaktadır.



Şekil 1. Hipotetik Araştırma Modeli

METODOLOJİ

Bu araştırma nicel bir çalışmadır. Araştırma tasarımı olarak betimsel ve nedensel tasarım tercih edilmiştir. Betimsel araştırmalar, özaktarım ve gözlem olmak üzere iki farklı şekilde yapılmaktadır. Özaktarım çalışmaları bir alan araştırması olup, araştırmaya konu olan kişiler üzerinde anket toplanarak gerçekleştirilmektedir. Gözlem araştırmaları ise genel olarak araştırma problemine bağlı olarak ilgili konunun periyodik olarak gözlenmesi sonucu tamamlanmaktadır (Karasar, 1999). Nedensellik araştırmalarında ise araştırma problemine yönelik söz konusu iki konu hakkında neden sonuç ilişkisi arayan çalışmalardır. Bu araştırma bir alan araştırması şeklinde, anket tekniği kullanılarak ve aynı zamanda iki konu arasında neden sonuç ilişkisi arayan nedensel bir çalışmadır. Çalışma kapsamında; Elektronik spor faaliyetlerine katılan ergen bireylerin öz yeterlilikleri ve sosyalleşmelerinin demografik faktörlerden etkilenip etkilenmediği araştırılmıştır.

Araştırma Aracı

Araştırmada kullanılan anket üç bölümden oluşmaktadır. Anketin ilk bölümünde bireylerin demografik özelliklerinin belirleneceği sorular yer almaktadır. İkinci bölümde ise algılanan sosyalleşme ölçeği yer almaktadır. Bu ölçek, Kreijns, Kirschner, Jochems ve Buuren (2007) 'nın oluşturduğu bilgisayar destekli ortaklaşa öğrenme ortamlarına yönelik olarak geliştirilen Algılanan Sosyalleşme Ölçeği'nin Türkçeye ve çevrimiçi öğrenme ortamlarına yönelik uyarlanması Bardakçı, (2010) tarafından

yapılmıştır. Anketin üçüncü bölümünde “General Self-Efficacy Scale” ilk olarak 1979 yılında, Jerusalem ve Schwarzer tarafından geliştirilmiştir. İlk geliştirildiğinde 20 maddeden oluşan ölçek, 1981’de aynı araştırmacılar tarafından yenilenmiş ve madde sayısı 10’a indirilmiştir. 2010 yılında Aypay tarafından Türkçeye uyarlaması yapılmıştır.

Araştırma Alanı, Örneklem ve Veri Toplama

Araştırmanın amacına bağlı şekilde geliştirilen ölçek Eskişehir ilinde yer alan lise öğrencilerine uygulanmıştır. Veri toplama işlemi araştırmacı tarafından Eskişehir ilinde yer alan liselere gidilerek uygulanmıştır. Verilerin toplanması öğrencilerin okul içerisindeki en yüksek devamlılığın olduğu 2023 Şubat ve Mayıs aylarında toplamda dört ayda gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada toplam 556 anket formu toplanmış, toplanan anketlerden hatalı ve yanlış doldurulan 49 anket çıkartılmıştır. Toplamda 507 adet anket araştırmada kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler SPSS 19TR paket programına aktarılarak analiz edilmiş, değişken yapısına dayalı olarak frekans tablolarından faydalanılmıştır. Değişkenler arasındaki farklılıklar t testi ve ANOVA testi ile ölçülmüştür.

BULGULAR

Demografik Değişkenler

Anketi cevaplayan katılımcıların demografik özellikleri Tablo 1’de gösterilmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin demografik özellikleri incelendiğinde cinsiyet kategorisinde %45,9’unu kızlar, %53,8’ni erkekler ve %0,4’ünün bu soruya yanıt vermediği görülmektedir. Yaş ortalamaları incelendiğinde %8,6’sı 14 yaş, %40’nın 15 yaş, %29,5’nin 16 yaş, %13,8’nin 17 yaş ve %7,9’nun 18 yaş aralığında olduğu belirlenmiştir.

Tablo1.Demografik Değişkenler (n=556)

	Demografik Değişkenler	n	%
Cinsiyet	Kız	255	45,9
	Erkek	299	53,8
	İşaretsiz	2	0,4
Yaş	14	48	8,6
	15	223	40,1
	16	164	29,5
	17	77	13,8
	18	44	7,9
	Diğer	-	-

Katılım Sıklığına Göre Dağılım

Anketi cevaplayan katılımcıların elektronik sporlara katılım sıklığına ilişkin Tablo 2’de verilmiştir. Araştırmaya katılan katılımcıların elektronik sporlara ilişkin katılım sıklığı sorusuna verilen yanıtlara bakıldığında, günlük katılım kategorisinde bireylerin %41,4’ünün (0-1) saat aralığında elektronik sporlara yöneldiğini, %31,5’nin (1-2) saat aralığında faaliyet gösterdiği, %18’nin (3-4) saat aralığında bilgisayar tabanlı oyunlarla ilgilendiğini ve 4 saatten fazla seçeneğini kitlenin %8,8’lik kısmının

işaretlediği belirlenmiştir. Haftalık katılımlarına bakıldığında haftada 1 gün cevabını veren bireylerin kitlenin %31,7'sini oluşturduğu, haftada (2-3) gün cevabını verenlerin %35,6, haftada (4-5) gün aktiviteye katılan bireylerin %15,8 ve %16,7'sinin haftada 5 günden fazla katıldığı görülmektedir.

Tablo 2. Katılım Sıklığı Değişkenleri

		Katılım Sıklığı Değişkenleri	n	%
Günlük Sıklığı	Katılım	0-1 Saat	230	41,4
		1-2 Saat	175	31,5
		3-4 Saat	101	18,2
		4 Saatten Fazla	49	8,8
Haftalık Sıklığı	Katılım	1 gün	176	31,7
		2-3 gün	198	35,6
		4-5 gün	88	15,8
		5 günden fazla	94	16,7

Sosyalleşmeye İlişkin Bulgular

Elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin sosyalleşmelerini ölçmek amacıyla 10 ifadeli ölçek ve ölçeğe ilişkin verilen yanıtların ortalamaları yüzde ve frekans analizine tabi tutulmuş ve sonuçları Tablo 3'de gösterilmiştir. Tablo 3 incelendiğinde elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin sosyalleşmelerine ilişkin verilen cevapların olumlu olduğu görülmektedir. Sosyalleşme ölçeği kapsamında en olumlu ifade "Espor ortamı derslerle ilgili olmayan sohbetlere izin vermektedir" ifadesidir (ifade ort; 3,78). Bu ifadeyi sırasıyla "Espor ortamı grup üyeleriyle yakın arkadaşlıklar kurmama olanak sağlamaktadır" ve "Espor ortamı kendiliğinden gelişen gündelik sohbetlere izin vermektedir" ifadeleri takip etmektedir (ifade ort;3,76). Devamındaki ifadeler değerlendirildiğinde "Espor ortamında kendimi rahat hissetmekteyim" (ifade ort; 3,74), "Espor ortamı grup arkadaşlarımla iyi çalışma ilişkileri geliştirmeme olanak sağlamaktadır" (ifade ort;3,68), "Espor ortamı kendimi içerisinde bulunduğum grubun üyesi olarak tanımlamama olanak sağlamaktadır" (ifade ort;3,64), "Espor ortamı yüksek performanslı bir grup oluşturmamıza olanak sağlamaktadır" (ifade ort; 3,58), "Esporda kendimi yalnız hissetmiyorum" (ifade ort; 3,56), "Espor ortamı grup arkadaşlarımla kolayca iletişim kurmama olanak sağlamaktadır" (ifade ort;3,51) ifadeleri izlenmektedir. "Espor ortamı grup arkadaşlarım hakkında iyi bir izlenim edinmeme olanak sağlamaktadır" ifadesi ölçeğin en düşük ortalamaya sahip ifadesi olarak tespit edilmiştir (ifade ort; 3,24).

Tablo 3. Sosyalleşmeye İlişkin Bulgular

İfadeler	Ort.	S.S.
Espor ortamı grup arkadaşlarımla kolayca iletişim kurmama olanak sağlamaktadır.	3,51	1,36
Esporda kendimi yalnız hissetmiyorum.	3,56	1,34
Espor ortamı grup arkadaşlarım hakkında iyi bir izlenim edinmeme olanak sağlamaktadır.	3,24	1,30
Espor ortamı kendiliğinden gelişen gündelik sohbetlere izin vermektedir.	3,76	1,25
Espor ortamı yüksek performanslı bir grup oluşturmamıza olanak sağlamaktadır.	3,58	1,28
Espor ortamı grup arkadaşlarımla iyi çalışma ilişkileri geliştirmeme olanak sağlamaktadır.	3,68	1,27
Espor ortamı kendimi içerisinde bulunduğum grubun üyesi olarak tanımlamama olanak sağlamaktadır.	3,64	1,26

Espor ortamında kendimi rahat hissetmekteyim.	3,74	1,24
Espor ortamı derslerle ilgili olmayan sohbetlere izin vermektedir.	3,78	1,31
Espor ortamı grup üyeleriyle yakın arkadaşlıklar kurmama olanak sağlamaktadır.	3,76	1,26

Öz yeterliliğe İlişkin Bulgular

Elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin öz yeterlilik düzeylerini ölçmek amacıyla 10 ifadelik ölçek ve ölçeğe ilişkin yanıtların ortalamaları yüzde ve frekans analizine tabi tutulmuş ve sonuçlar Tablo 4’de gösterilmiştir. Tablo 4’e göre bireylerin öz yeterlilik ifadelerine verdikleri yanıtların tümü ortamının üzerinde olduğu görülmektedir. Öz yeterlilik ölçeğinde yer alan ifadelerin içerisindeki en yüksek ifade ortalamasına sahip “Gerekli çabayı gösterirsem, birçok sorunu çözebilirim.” ifade yer almaktadır (ifade ort. 4,10). Bu ifadeyi sırasıyla takip eden “Yeterince çaba harcarsam, zor sorunları çözenin bir yolunu daima bulabilirim.” (ifade ort. 4,01), “Başım dertte olduğunda, genellikle bir çözüm düşünebilirim.” (ifade ort. 3,98), “Bana karşı çıktığımda, istediğimi elde etmemi sağlayacak bir yol ve yöntem bulabilirim.” (ifade ort. 3,85), “Bir sorunla karşılaştığımda, genellikle birkaç çözüm yolu bulabilirim.” (ifade ort. 3,74), “Yeteneklerim sayesinde beklenmedik durumlarla nasıl baş edebileceğimi biliyorum.” (ifade ort. 3,71), “Beklenmedik olaylarla etkili bir biçimde başa çıkabileceğime inanıyorum” (ifade ort. 3,69), “Önüme çıkan zorluk ne olursa olsun, üstesinden gelebilirim.” (ifade ort. 3,64) ifadeleri yer almaktadır. Öz yeterlilik ölçeğinin en düşük ifade ortalaması alan ifadesi “Amaçlarıma bağlı kalmak ve bunları gerçekleştirmek benim için kolaydır.” İfadesidir (ifade ort. 3,50).

Tablo 4. Öz Yeterliliğe İlişkin Bulgular

İfadeler	Ort.	S.S.
Yeterince çaba harcarsam, zor sorunları çözenin bir yolunu daima bulabilirim.	4,01	1,11
Bana karşı çıktığımda, istediğimi elde etmemi sağlayacak bir yol ve yöntem bulabilirim.	3,85	1,05
Amaçlarıma bağlı kalmak ve bunları gerçekleştirmek benim için kolaydır.	3,50	1,09
Beklenmedik olaylarla etkili bir biçimde başa çıkabileceğime inanıyorum	3,69	1,15
Yeteneklerim sayesinde beklenmedik durumlarla nasıl baş edebileceğimi biliyorum.	3,71	1,15
Gerekli çabayı gösterirsem, birçok sorunu çözebilirim.	4,10	1,05
Baş etme gücüme güvendiğim için zorluklarla karşılaştığımda soğukkanlılığımı koruyabilirim.	3,83	1,12
Bir sorunla karşılaştığımda, genellikle birkaç çözüm yolu bulabilirim.	3,74	1,08
Başım dertte olduğunda, genellikle bir çözüm düşünebilirim.	3,98	1,06
Önüme çıkan zorluk ne olursa olsun, üstesinden gelebilirim.	3,64	1,16

Hipotez Testi

Araştırmadaki ankete katılan bireylerin cinsiyetlerine göre elektronik spor faaliyetlerindeki öz yeterliliklerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere iki bağımsız t testi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 5’de verilmiştir. Bu sonuçlara göre 0,000* önem düzeyi ile H1 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile çalışanların cinsiyetleri ile elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$). Ayrıca çizelge incelendiğinde erkeklerin kızlara göre daha fazla elektronik sporlarda öz yeterlilik duygusu hissettiği görülmektedir (Erkek ifade ort., 3,95; Kız ifade ort., 3,63).

Tablo 5. Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterliliklerinin cinsiyete göre farklılıklarının incelenmesi

	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	t	Srb. Der.	p
Kız	255	3,63	0,86	-5,014	552	0,000*
Erkek	299	3,95	0,64			

Ankete katılan bireylerin yaşlarına göre elektronik spor aktivitesindeki öz yeterliliklerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmış ve sonuçları Tablo 6’da verilmiştir. Bu sonuca göre 0,028 önem düzeyi ile H2 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile çalışanların yaşları ile öz yeterlilikleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p<0,05$).

Tablo 6. Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterliliklerinin yaşa göre farklılığının incelenmesi

Yaş	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
14	48	3,92	0,695	2,734	4	0,028*
15	223	3,76	0,829			
16	164	3,72	0,742			
17	77	4,04	0,692			
18	44	3,80	0,677			

Ankete katılan bireylerin elektronik sporlara haftalık katılım durumlarına göre öz yeterliliklerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmıştır ve sonuçlar Tablo 7’de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,000 önem düzeyi ile H3a hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile bireylerin elektronik spor faaliyetlerine haftalık katılım durumları ile öz yeterlilikleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0,05$).

Tablo 7. Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterliliklerinin haftalık oyun oynama süresine göre farklılığının incelenmesi

Haftalık Katılım	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
1 gün	176	3,61	0,902	5,926	4	0,000*
2-3 gün	198	3,82	0,713			
4-5 gün	88	3,91	0,601			
5 günden fazla	92	4,06	0,658			

Elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin günlük katılım durumlarına göre öz yeterliliklerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans (ANOVA) testi yapılmış ve sonuçları Tablo 8’de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,000 önem düzeyi ile H3b hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile bireylerin elektronik spor faaliyetlerine günlük katılım seviyelerinin öz yeterlilik arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p<0,05$). Ayrıca çizelge incelendiğinde günlük 4 saatten fazla oynayan bireylerin aktivitede ile birlikte en fazla öz yeterlilik sahibi bireyler olduğu görülmüştür (İfade ort., 4,14).

Tablo 8. Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterliliklerinin günlük oyun oynama süresine göre farklılığının incelenmesi

Günlük Katılım	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
0-1 saat	230	3,66	0,850	5,948	4	0,000*
1-2 saat	175	3,83	0,695			
3-4 saat	101	3,95	0,670			
4 saatten fazla	49	4,14	0,635			

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyetlerine göre elektronik spor faaliyetlerindeki sosyalleşmelerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans (ANOVA) testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 9’da verilmiştir. Bu sonuçlara göre 0,003 önem düzeyi ile H4 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile çalışanların cinsiyetleri ile sosyalleşmeleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$). Ayrıca, çizelge incelendiğinde erkeklerin kızlara göre elektronik spor faaliyetlerinde daha fazla sosyalleşme hissettikleri görülmüştür (Kızlar ifade ort., 3,24; Erkekler ifade ort., 3,95).

Tablo 9. Elektronik sporlarda sosyalleşmenin cinsiyete göre farklılığının incelenmesi

	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	T	Srb. Der.	p
Kız	255	3,24	,985	-9,328	552	0,003*
Erkek	299	3,95	,815			

Ankete katılan bireylerin yaşlarına göre elektronik sporlardaki sosyalleşmelerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmış ve sonuçları Tablo 10’da verilmiştir. Bu sonuca göre 0,614 önem düzeyi ile H5 hipotezi desteklenmemiştir. Bir diğer ifade ile bireylerin yaşları ile sosyalleşmeleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($p < 0,05$).

Tablo 10. Elektronik sporlarda sosyalleşmenin yaş göre farklılığının incelenmesi

Yaş	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
14	48	3,71	0,812	,668	4	0,614
15	223	3,63	1,029			
16	164	3,67	0,894			
17	77	3,48	1,066			
18	44	3,57	0,821			

Ankete katılan bireylerin elektronik sporlara haftalık katılım durumlarına göre sosyalleşmelerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmıştır ve sonuçlar Tablo 11’de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,000 önem düzeyi ile H6a hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile bireylerin elektronik spor faaliyetlerine haftalık katılım durumları ile sosyalleşmeleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0,05$).

Tablo 11. Elektronik sporlarda sosyalleşmenin haftalık oyun oynama sürelerine göre farklılığının incelenmesi

Haftalık Katılım	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
1 gün	176	3,194	1,01	17,964	4	0,000*
2-3 gün	198	3,675	0,938			
4-5 gün	88	4,011	0,675			
5 günden fazla	92	4,002	0,809			

Elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin günlük katılım durumlarına göre sosyalleşmelerinin farklılık gösterip göstermediğini incelemek üzere tek yönlü varyans (ANOVA) testi yapılmış ve sonuçları Tablo 12'de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,000 önem düzeyi ile H6b hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile bireylerin elektronik spor faaliyetlerine günlük katılım seviyelerinin sosyalleşmeleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$). Ayrıca çizelge incelendiğinde günlük 4 saatten fazla oynayan bireylerin aktivitede ile en fazla sosyalleşen bireyler olduğu görülmüştür.

Tablo 12. Elektronik sporlarda sosyalleşmenin günlük oyun sürelerine göre farklılığının incelenmesi

Günlük Katılım	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	n	Ortalama	Standart sapma	F	Srb. Der.	p
0-1 saat	230	3,27	1,00	19,920	4	0,000*
1-2 saat	175	3,69	0,863			
3-4 saat	101	4,08	0,741			
4 saatten fazla	49	4,14	0,831			

Araştırmanın hipotezlerinin testinin kabul veya red durumunu içeren bilgiler tablo 13'de verilmiştir.

Tablo 13. Hipotez Testinin Kabul/Red Durumu

Hipotez No	Hipotezler	Kabul/Red Durumu
H1	Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H2	Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri yaşa göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H3a	Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri haftalık oyun oynama süresine göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H3b	Elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilikleri günlük oyun oynama süresine göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H4	Elektronik sporlarda sosyalleşme cinsiyete göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H5	Elektronik sporlarda sosyalleşme yaş göre farklılık göstermektedir.	RED
H6a	Elektronik sporlarda sosyalleşme günlük oyun sürelerine göre farklılık göstermektedir.	KABUL
H6b	Elektronik sporlarda sosyalleşme haftalık oyun oynama sürelerine göre farklılık göstermektedir.	KABUL

TARTIŞMA

Bilgisayar teknolojileri gelişmeye devam ettikçe bireylerin günlük hayatlarına etkileri devam edecek ve video oyunları daha fazla tercih edilen rekreasyon faaliyetleri arasında yer alacağı düşünülmektedir (Merwin ve ark.,2018). Elektronik spor sektörü 2018-2023 yılları arasında 50 milyar dolar gelir artışı yaşamış ve pek çok sektörü geride bırakmıştır. Dünya genelinde 3.4 milyar insanın doğrudan veya dolaylı olarak elektronik sporlara katıldıkları bilinmektedir (Newzoo, 2023). Dijitalleşme arttıkça bilinirliği ve tercih edilirliliği artan elektronik sporlar akademik anlamda da araştırılması gereken önemli bir alan haline zaman içerisinde dönüşmüştür. Sosyoloji (Hilvert-Bruce ve ark., 2018), psikoloji (Lowry ve ark., 2016), spor bilimleri (Jenny ve ark., 2017), pazarlama (Newman ve ark., 2020), yönetim (Tafesse, 2016) ve rekreasyon (Törhönen ve ark., 2020) gibi pek çok alan elektronik sporlarla ilgili araştırmalar yapmıştır.

Farklı bir demografik yapıya sahip olan elektronik sporlar pek çok kitleyi içerisinde barındırmaktadır. Ulaşılabilirliği diğer rekreasyon faaliyetlerine göre daha kolay ve zahmetsiz olan elektronik spor aktiviteleri özellikle 14-18 yaş aralığındaki ergen bireylerin ilgisini diğer kategorilere nazaran daha fazla çekmektedir. Dünyada elektronik sporlarla ilgilenen kitlenin %26'sının 14-18 yaş aralığındaki oluşturmaktadır. Diğer taraftan cinsiyete göre değerlendirildiğinde elektronik sporlara katılan kitlenin büyük bir çoğunluğunu (%60) erkeklerin oluşturduğu görülmektedir. Literatürdeki istatistiklerle uyumlu şekilde araştırmamıza katılan bireylerin %54'ü erkek ve %46'sının kadınlardan oluştuğu görülmüştür. Kadınların elektronik sporlara ilişkin düşük katılımının nedenleri de pek çok araştırmada inceleme konusu olarak tartışılmıştır (Terlecki, ve ark., 2011). Bunların dışında bireylerin elektronik sporlara yönelik katılım süreleri, kültürleri, oyun tercihleri, gibi pek çok demografik faktörü incelemiş çalışma literatürde yer almaktadır (Xie ve ark., 2017; DiFrancisco-Donoghue ve ark., 2020).

Elektronik spor faaliyetlerindeki öz yeterlilik kavramı kısıtlı araştırmada incelenen bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmada elektronik sporlara katılan bireylerin öz yeterlilik düzeylerinin cinsiyet, yaş ve oyun oynama sürelerine göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde elektronik sporlardaki öz yeterlilik seviyesinin cinsiyet, yaş ve oyun oynaması süresine göre farklılaştığı görülmüştür. Detaylı şekilde ifade edildiğinde araştırmada erkeklerin kadınlara göre daha yüksek öz yeterlilik sahibi olduğu saptanmıştır. Buna ek olarak elektronik sporlarda öz yeterliliğin yaşa göre de farklılaştığı tespit edilmiştir. Bulgular 17 yaşındaki ergen bireylerin diğer yaşlara göre daha yüksek öz yeterliliğe sahip olduğu görülmüştür. Araştırmada ortaya çıkartılan diğer bulgu ise oyun oynama sürelerine göre elektronik sporlardaki öz yeterlilik seviyeleri değişkenlik göstermektedir. Oyun oynama süreleri arttıkça bireylerin elektronik sporlardaki öz yeterlilik seviyeleri de artmaktadır. Haftada 5 günden fazla ve gün de 4 saatten fazla oynayan bireylerin öz yeterlilikleri diğer katılım sürelerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın bulgularıyla literatürdeki çalışmalar uyumluluk göstermektedir (Çınar, 2020). Terlecki ve arkadaşları (2011) yaptıkları araştırmada erkek katılımcıların kadınlara nazaran daha fazla aktivitelere katıldıkları ve öz yeterliliklerinin daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

Elektronik spor faaliyetlerinde sosyalleşme literatürde pek çok çalışmada irdelenmiş, sosyalleşmenin demografik faktörlere göre farklılık gösterip göstermediği ise az sayıda çalışmada tespit edilmeye çalışılmıştır. Buradan hareketle araştırmada elektronik sporlara katılan bireylerin sosyalleşmelerinin cinsiyet, yaş ve oyun oynama sürelerine göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde elektronik spor aktivitelerine katılan bireylerin sosyalleşme düzeyleri,

cinsiyetlerine ve oyun oynama sürelerine göre farklılık gösterirken, bireylerin yaşlarına göre farklılık göstermediği saptanmıştır. Araştırmanın bulguları detaylı şekilde incelendiğinde ise erkek bireylerin kadınlara göre sosyalleşmeleri daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ek olarak elektronik sporlara haftalık 5 günden fazla ve gün de 4 saatten fazla oynayan bireylerin diğer bireylere göre daha yüksek sosyalleşmeye sahip oldukları da görülmüştür. Araştırmanın bulguları içerisinde elektronik sporlara katılan bireylerin sosyalleşme düzeylerinin yaşa göre farklılık göstermediği belirlenmiştir. Araştırmanın bulgularının literatürdeki bir çok çalışmayla uyumlu ancak bazı çalışmaları desteklemediği görülmüştür. Hill, (1997) dijital ortamlarda sosyalleşmenin cinsiyet ve kültürlere göre farklılık gösterdiğini ifade etmiştir. Başka bir araştırmada Brehm (2013), elektronik sporlarda yer alan “devasa çok oyun oyunculu çevrimiçi rol yapma” oyunu olan World of Warcraft’da sosyalleşmenin cinsiyete göre farklılaştığını ortaya çıkartmıştır. Diğer bir ifade ile erkekler kadınlara nazaran daha fazla sosyalleşme yaşadıkları tespit edilmiştir. Literatürdeki bu sonuçlar araştırmanın bulgularıyla doğrudan örtüşmektedir. Lorenz ve Browning (2020)’de yaptıkları araştırmada oyunlara katılım sürelerinin kişilerin sosyalleşme düzeylerini değiştirdiğini belirtmişlerdir. Ek olarak elektronik sporlara katılan bireylerin cinsiyetlerinin sosyalleşme düzeylerini değiştirdiğini, topluluk içerisinde cinsel taciz ve ayrımcılığın yaşanabildiğini saptamışlardır. Bu sonuçlarında araştırmanın bulgularıyla örtüştüğü görülmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde teknoloji insanların hayatlarına daha fazla etki etmekte ve bu durum çeşitli ihtiyaçları ortaya çıkartmaktadır. Rekreasyon faaliyetlerinin dijitalleşme eğilimi insanların ihtiyaçlarının farklılaşmasına ve beklentilerinin değişmesiyle ilgilidir. Elektronik spor rekreasyon faaliyetlerinin dijital boyutunda oldukça tercih edilen aktiviteler içerisinde yer almakta ve dünya genelinde 3.4 milyar insan tarafından sıklıkla tercih edilen aktivitelerin içerisinde yer almaktadır. Video oyunları pek çok cihazla bireyler tarafından zaman ve mekandan bağımsız olarak kullanılabilmesinden kaynaklı geniş kitleleri etkisi altına almıştır. Özellikle pandemiyle birlikte ciddi bir kullanıcı kitlesine ulaşan dijital rekreasyon faaliyetleri içerisinde en büyük gelişim gösteren alan olmuştur.

Bu kapsamda araştırma geniş kitlelere etki eden bu faaliyeti yoğunlukla kullanan 14-18 yaş aralığındaki bireylerin demografik değişkenlerini tespit etmek ve faaliyetten elde edilen öz yeterlilik ve sosyalleşme duygusunun demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın bireylerin öz yeterlilik seviyelerinin cinsiyete, yaşa ve oyun oynama sürelerine göre farklılık gösterdiği sonucu saptanmıştır. Araştırmanın ortaya çıkarttığı sonuçlar detaylı şekilde değerlendirildiğinde kadınların erkeklere oranla daha az öz yeterlilik sahibi oldukları belirlenmiştir. Yetenek temelli olan elektronik spor aktiviteleri içerisinde kadınlar erkeklere göre daha az yetenek sahibi olarak kabul edilen bir algıya sahip oldukları çeşitli araştırmalarda ifade edilmiştir. Bu durumun güncel araştırmalarla değiştiği düşünülse de henüz aynı erkek ve kadın bireylerin arasındaki elektronik sporlardaki beceri algısı farkı gözle görülür bir seviye olduğu görülmektedir. Kadınların oyunlardaki öz yeterliliklerinin erkeklere oranla düşük olması aktivitenin genel algısından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Bu durumun dengelenmesi adına elektronik spor faaliyetlerinde kadınlara özel aktiviteler gerçekleştirilmesinin ayrımcılığı arttırdığı görülmüştür. Bunun yerine kadınların oyun içerisindeki saygınlığını ve dolayısıyla kendi yeteneklerine olan inançlarını yükseltmek adına rekabetin içerisinde kadın ve erkek ayrımının ortadan kaldırılmasının daha faydalı olacağı düşünülmektedir. Öz yeterlilik, elektronik spor aktiviteleri içerisinde belirleyici bir rol oynayabilmektedir. Öz yeterliliği yüksek olan bireylerin başarıya ulaşma şansı diğer bireylere göre

daha yüksek olduğu bilinmektedir. Buradan hareketle kişilerin öz yeterliliklerini yükseltecek faaliyetlerin tercih edilmesi aktiviteden alınacak verimi arttıracacağı düşünülmektedir.

Araştırma içerisindeki diğer bir sonuç ise bireylerin öz yeterlilik seviyelerinin aktiviteyi kullanım sürelerine göre değişkenlik göstermesidir. Elektronik spor faaliyetlerinde geçirilen zamanın yüksek olmasının bireyin öz yeterliliğini de yükselttiği görülmüştür. Bu durumun kontrolsüz kullanımla yani oyun oynama bozukluğu ile karıştırılmaması gerekmektedir. Bireyler belirlenmiş süreler içerisinde aktiviteden alınacak verimi en yükseğe çıkartacak seviyede faaliyete katılmaları gerekmektedir. Aksi durumda bireyler elektronik spor faaliyetlerine kontrolsüz katıldıklarında çeşitli sorunların ortaya çıktığı yapılan çalışmalarla ortaya çıkartılmıştır. Özellikle 14-18 yaş aralığındaki bireyler üzerinde düşünüldüğünde ebeveyn kontrolünün aktivitenin kullanımı konusunda ciddi bir etken olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın ortaya çıkarttığı diğer bir sonuç ise elektronik sporlardaki sosyalleşmenin cinsiyet ve oyun oynama süresine göre farklılaştığı ancak yaşa göre farklılaşmadığı şeklindedir. Bireylerin elektronik sporları tercih etmelerindeki önemli motivasyonlardan birisi sosyalleşme imkanının olmasıdır. Bu durum sosyalleşmenin elektronik sporlar içerisinde önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Öte yandan aktivite hem kendi içerisinde sosyalleşme imkanları sağlarken diğer taraftan farklı platformlarda sosyalleşmenin nedeni konumundadır. Araştırmanın ortaya çıkarttığı sonuçlar detaylı şekilde incelendiğinde erkeklerin kadınlara göre aktivitede daha fazla sosyalleştiği görülmektedir. Bu durum elektronik spor faaliyetlerinin erkek yoğun bir aktivite olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Erkeklerin aktivite içerisinde daha yoğun olması diğer kullanıcılarla daha kolay iletişim kurma imkanı tanıdığı düşünülmektedir. Ancak kadınlar açısından sosyalleşme aktivite ile birlikte daha düşük olduğu saptanmıştır. Bu sonucun farklı bir açıdan değerlendirilmesinde Lorenz ve Browning (2020) yaptığı araştırmanın bulguları dikkat çekmektedir. Araştırma kadın bireylerin cinsel taciz ve ayrıştırmadan kaynaklı, elektronik spor faaliyetlerini tercih etmedikleri ifade edilmiştir. Araştırmamızda ortaya çıkan sonucun kadınların dijital ortamlarda maruz kaldıkları cinsiyetçi davranışlardan dolayı sosyalleşmelerinin engellendiği düşünülmektedir. Bu özellikle akran zorbalığı, ayrımcılık, ve psikolojik şiddet gibi konuların önlenmesi bireylerin aktiviteden alacakları verimin önemli ölçüde yükselteceği inancındayız.

Araştırma içerisinde geçirilen sürenin de sosyalleşme düzeylerini değiştirdiği sonucu tespit edilmiştir. Bu sonuca göre haftada 5 günün üzerinde aktiviteye katılan bireylerin diğerlerine oranla daha fazla sosyalleşmesi dikkat edilmesi gereken bir sonuçtur. Ancak ortaya çıkan bu sonuç genel itibariyle denetlenmesi gereken bir durum olarak görülmelidir. Aktivitenin kullanım sürelerinin ciddi şekilde optimize edilmesi gerekliliği göz ardı edilmemelidir. Aksi durum sosyalleşmeyi arttırabilir, ancak çeşitli fiziksel ve zihinsel sağlıkta bozulmalara neden olacağı bilinmektedir. Bu kapsamda özellikle 18 yaş ve altı bireyler için ebeveynlerin elektronik spor faaliyetlerinin yanında çeşitli yüksek fiziksel aktivite gerektiren sporlara, kültür sanat etkinliklerine ve diğer rekreasyon faaliyetlerine bireyleri yönlendirerek ortaya çıkabilecek potansiyel olumsuzlukların önüne geçilmesi gerekmektedir. Araştırmanın ortaya çıkarttığı diğer bir sonuçta ise sosyalleşme düzeylerinin yaşa göre farklılık göstermemesidir. Ortaya çıkan bu sonuç literatürde yer alan diğer sonuçlarla uyumsuz olduğu, araştırmada kullanılan örneklemin arttırılmasının sonucu pozitif yönlü arttıracacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aslan, N. ve Cansever, B. A. (2012). Ergenlerin boş zaman değerlendirme algısı, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 42, 23-35.
- Aypay, A. (2010). Genel Öz Yeterlik Ölçeği'nin (GÖYÖ) Türkçe'ye Uyarlama Çalışması, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 11, (2), 113-131.
- Bandura, A. (1977). Self-Efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 191-215.
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z. and Kiraly, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94.
- Bardakçı, S. (2010). Çevrimiçi Öğrenme Ortamında Algılanan Sosyalleşme Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 43(1), 17-39.
- Boyan A., and Sherry, J. (2011). The challenge in creating games for education: Aligning mental models with game models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82-87.
- Brehm, A. L. (2013). "Navigating the Feminine in Massively Multiplayer Online Games: Gender in World of Warcraft." *Frontiers in Psychology* 4(903). doi:10.3389/fpsyg.2013.00903.
- Brewer, J.R. (2021). *Exploring socialization processes for leisure-based esports: a qualitative study*. Electronic Theses and Dissertations. Paper 3621. <https://doi.org/10.18297/etd/3621>
- Bruns, A. (2009). *The User-Led Disruption: Self-(Re)Broadcasting at Justin.TV and Elsewhere*. Paper presented at EuroITV'09, Leuven, Belgium, June 3-5. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1294194>.
- Choi, Y. Slaker, Y. S. and Ahmad, N. (2019): Deep strike: playing gender in the world of Overwatch and the case of Geguri, *Feminist Media Studies*, DOI:10.1080/14680777.2019.1643388
- Crawford, G., and Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26, 50-66.
- Çınar, Y. (2020). *E-sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
- Davidson, D. (Ed.). (2009). *Well Played 1.0: video games, value and meaning*. Lulu. com.
- DiFrancisco-Donoghue J, Balentine J, Schmidt G, and Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, doi:10.1136/bmjsem-2018-000467
- Durkin, K., and B. Barber. (2002). 'Not so Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development'. *Applied Development Psychology* 23, 373-92.
- Gee, J.P. (2007), *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*, Revised and Updated Edition, Palgrave Macmillan, New York, NY.

- Hagiwara, G., Kawahara, I., and Kihara, S. (2020). An attempt to verify the positive effects of esports: Focusing on concentration and cognitive skill. *Journal of Japan Society of Sports Industry*, 30(3), 239-246.
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2) 211-232. DOI 10.1108/IntR-04-2016-0085
- Hamilton, W.A., Garretson, O. and Kerne, A. (2014), "Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media", *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM, New York, NY, pp. 1315-1324.
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. Sjöblom, M. and Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch, *Computers in Human Behavior*, 86, 58-67.
- Himmelstein, D., Liu, Y., and Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *Int. J. Gaming Comput. Mediated Simul.* 9, 1–21. doi: 10.4018/IJGCMS.2017040101
- Hui "Jimmy" Xie, Linda L. Caldwell, John W. Graham, Elizabeth H. Weybright, Lisa Wegner & Edward A. Smith (2017) Perceived Parental Control, Restructuring Ability, and Leisure Motivation: A Cross-Cultural Comparison, *Leisure Sciences*, 39:4, 319-335, DOI:10.1080/01490400.2016.1194790.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., and Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "Sport." *Quest*, 69(1), 1–18.
- Johnson, S. (2019). *Trump suggests connection between video games and mass shootings*. Big Think. August 5, Retrieved from <https://bigthink.com/politics-current-affairs/video-game-violence-trump?rebellitem51#rebellitem1>. Accessed on August 6. 2019.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society* 13 (2): 287–99.
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games: Gaming and textual strategies*. Routledge.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme*, (3.baskı). Ankara:Gazi Kitapevi.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. (9. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- King, D. L. and Ponteza, M. N. (2019). Not Playing Around: Gaming Disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11). *Journal of Adolescent Health*, 64. 5-7.
- Kizgin, H., Jamal, A., Rana, N., Dwivedi, Y. and Weerakkody, V. (2019). The impact of social networking sites on socialization and political engagement: Role of acculturation. *Technological Forecasting & Social Change* 145, 503–512.
- Kordyaka, B., Jahn, K. and Niehaves, B. (2020). Towards a unified theory of toxic behavior in video games, *Internet Research* Vol. 30 No. 4, pp. 1081-1102.
- Lee, K.M. and Peng W. (2006). 'What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature'. In *Playing Video Games: Motives Responses, and Consequences*, edited by P. Vorderer and J. Bryant, 327–45. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

- Lowry, P.B., Zhang, J., Wang, C. and Siponen, M. (2016). "Why do adults engage in cyberbullying on social media? An integration of online disinhibition and deindividuation effects with the social structure and social learning model", *Information Systems Research*, 27(4)962-986.
- Merwin, C. D., Sugiyama, M., Mubayi, P., Hari, T., Terry, H. P., and Duval, A. (2018). *Esports: From wild west to mainstream*. Goldman Sachs.
- Metcalf, O., and Pammer, K. (2014). Impulsivity and related neuropsychological features in regular and addictive first person shooter gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 147e152. <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2013.0024>.
- Mills, D. J., Marchica, L., Keough, M. T. and Derevensky, J. L. (2020): Exploring differences in substance use among emerging adults at-risk for problem gambling, and/or problem video gaming, *International Gambling Studies*, DOI: 10.1080/14459795.2020.1752768
- Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G. and McLeod, C. M. (2020). Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy, *Communication and Sport*, 1-30. DOI: 10.1177/2167479520961036
- Pawlikowski, M., and Brand, M. (2011). Excessive Internet gaming and decision making: Do excessive World of Warcraft players have problems in decision making under risky conditions? *Psychiatry Research*, 188(3), 428e433. <http://dx.doi.org/10.1016/j.psychres.2011.05.017>
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code: video games and Latin America*. MIT press.
- Ryan, R.M., Rigby, C. S., and Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347-363.
- Scholz, T. (2019). *Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Cham: Springer Berlin Heidelberg.
- Schunk, D. H. (1995) Self-efficacy, motivation, and performance, *Journal of Applied Sport Psychology*, 7:2, 112-137, DOI: 10.1080/10413209508406961
- Sjöblom, M. and Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users, *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.
- Steinkuehler, C., Squire, K. and Barab, S. (2014). *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suits, B. (2007). *The elements of sport*. In *Ethics in sport*, edited by W.J. Morgan. Champaign, IL: Human Kinetics. First published in 1973. *The Philosophy of Sport: A collection of essays edited by Robert, Osterhoudt* (Springfield, IL: Charles C. Thomas, Publisher): 48-64.
- Tafesse, W. (2016). Conceptualization of Brand Experience in an Event Marketing Context. *Journal of Promotion Management*, 22(1), 34–48. <https://doi.org/10.1080/10496491.2015.1107007>.
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L., Irvin-Hannum, J., Marchetto-Ryan, N., Ruhl L. and Wiggins, J. (2011). Sex Differences and Similarities in Video Game Experience, Preferences, and Self-Efficacy: Implications for the Gaming Industry, *Curr Psychol* (2011) 30:22–33.
- Törhönen, M. Sjöblom, M. Hassan, L. and Hamari, J. (2020). Fame and fortune, or just fun? A study on why people create content on video platforms, *Internet Research*, 30(1)165-190.

- Wagner, M. (2006), "On the scientific relevance of eSport", in Arreymbi, J., Clincy, V.A., Droegehorn, O.L., Joan, S., Ashu, M.G., Ware, J.A., Zahir, S. and Arabnia, H.R. (Eds), Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, NV, pp. 437-440.
- Whitty, M. T. and McLaughlin, D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, Internet self-efficacy and the use of the Internet for entertainment purposes. *Computer in Human Behavior*, 23, 1435-1446.
- Yin, K., Zi, Y., Zhuang, W., Gao, Y., Song, L. and Liu, Y. (2020). Linking Esports to health risks and benefits: Current knowledge and future research needs, *Journal of Sport and Health Science*, 1-4.