



Article Arrival : 05/06/2020

Published : 10.08.2020

Doi Number  <http://dx.doi.org/10.26449/sssj.2619>Reference  Kılci, A.K. & Yalçiner, S. (2020). "Dijital Spor Oyunları Oynama Motivasyonu'nun Ahlâki Karar Alma Tutumlarına Etkisi: Espor Oyuncuları Üzerine Bir Araştırma" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol.6, Issue: 68; pp:3641-3649.

# DİJİTAL SPOR OYUNLARI OYNAMA MOTİVASYONUNUN AHLÂKİ KARAR ALMA TUTUMLARINA ETKİSİ: ESPOR OYUNCULARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Effect Of Digital Sports Games Playing Motivation On Attitudes To Moral Decision-Making: A Research On The Esport Players

Arş. Gör. Alp Kaan KILCI

Balıkesir Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Balıkesir/TÜRKİYE

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6445-6400>

Arş. Gör. Serhat YALÇINER

Balıkesir Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Balıkesir/TÜRKİYE

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9888-4777>

## ÖZET

Espor oyunları oynayan bireyler, rekabetçi oyun ortamında çeşitli ahlâki davranışlar sergilemekte ve bu davranışları etkileyen en önemli faktörlerden birisi motivasyon olarak göze çarpmaktadır. Bu çalışmanın amacı, espor oyuncularının dijital espor oyunları oynama motivasyonlarının ahlâki karar alma tutumları üzerindeki etkilerini belirlemektir. Araştırmaya erkek ve kadın olmak üzere, amatör olarak rekabetçi espor oyunları oynayan 389 gönüllü birey katılmıştır. Veri toplama aracı olarak Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (Kilci, 2020) ve Altyapı Sporlarında Ahlâki Karar Alma Tutumları Ölçeği (Gürpınar, 2014) kullanılmıştır. Verilerin analizi için SPSS 25.0 ve SmartPLS 3.2 programları kullanılarak model oluşturulmuştur. Araştırma sonucunda; "eğlence" ile "adilce kazanmayı koruma", "fantezi" ile "adilce kazanmayı koruma", "rekabet" ile "yarışma severliği benimseme" ve "takıma bağlılık" ile "hileyi benimseme" alt boyutları arasında pozitif anlamlı ilişkiler tespit edilirken; "eğlence" ile "hileyi benimseme" alt boyutu arasında ise negatif anlamlı ilişki tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** espor, dijital oyun, motivasyon, ahlâki karar alma.

## ABSTRACT

Individuals who play e-sports games exhibit various moral behaviors in the competitive gaming environment and one of the most important factors affecting these behaviors stands out as motivation. The aim of this study is to determine the effects of esports players' motivation to play digital sports games on moral decision-making attitudes. 389 volunteer individuals who playing competitive esports games as amateur; men and women, participated in the study. Digital Sports Games Motivation Scale (Kilci, 2020) and Attitudes to Moral Decision-making in Youth Sport Questionnaire (Gürpınar, 2014) were used as data collection tools. For the analysis of the data, the model was created using SPSS 25.0 and SmartPLS 3.2 programs. As a result of the research; while determining a positive relationship between "entertainment" and "acceptance of cheating", "fantasy" and "keeping winning in proportion", "competition" and "acceptance of gamesmanship" sub-dimensions; determined a negative relationship between "entertainment" and "acceptance of cheating" sub-dimensions.

**Key Words:** esport, digital game, motivation, moral decision-making.

## 1. GİRİŞ

80'li yıllarda ilk video oyun konsollarının ortaya çıkması ve bu oyun konsollarının oldukça fazla ilgi görmesi dünyada yeni bir oyun anlayışı oluşmasına sebep olmuştur. İnsanların video oyunlarına gösterdikleri bu büyük ilgi, konsol üreticilerini harekete geçirmiş, bu oyunların daha fazla kişiye ulaşabilmesi için piyasaya yeni oyun konsolları ile birlikte yeni video oyunları sürülmeye başlanmış ve insanların giderek artan oyun tüketimiyle birlikte, video oyunları dünya çapında popüler bir eğlence olgusu olarak göze çarpmaya başlamıştır. İnternetin kullanılmaya başlanması ve yüksek hızlı geniş bant internet erişiminin büyümesiyle birlikte, oyuncuların dünyanın dört bir yanından diğer oyuncularla eş zamanlı olarak oyunlara/turnuvalara erişebilmesi mümkün hale gelmiş ve video oyunları farklı bir boyut kazanmıştır (Kim & Ross, 2006). Günümüzde ise dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilen ve hızla büyüyen bir endüstri "espor endüstrisi" göze çarpmaya başlamıştır.

“Espor” veya “Elektronik Spor” terimi doksanların sonlarında ortaya çıkmıştır (Wagner, 2006). Esporlar; farklı ligler ve turnuvalar tarafından organize edilen, rekabetçi video oyunları etrafında ve genellikle çeşitli iş organizasyonları tarafından desteklenen profesyonel veya amatör takımlar arasında gerçekleştirilen etkinliklerdir (Hamari & Sj blom, 2017) ve rekabetçi video oyunları etrafında internet ağı teknolojisi aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu rekabetçi espor etkinlikleri, geleneksel sporlarda (futbol, basketbol, voleybol vb.) olduđu gibi canlı izleyiciler  n nde gerçekleştirilmekte ve aynı zamanda  evrimiçi yayınlarla seyircilerin eriřimine sunulmaktadır (Wood ve ark., 2019). Espor m sabakaları bireysel veya takımlar halinde en az iki rakibin karřı karřıya gelmesi řeklinde ger ekleřmektedir. Dahilinde espor m sabakaları ger ekleřtirilen ve milyonlarda oyuncu tarafından katılım g sterilen en pop ler oyunlardan bazıları; League of Legends (LoL), Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), DOTA2 ve Playerunknown’s Battleground (PUBG)’dir (Douglas, 2018). Bununla birlikte, takım d zenisiyle ger ekleřtirilen esporlar, geleneksel sporlarda olduđu gibi sezona dayalı bir yarıřma/turnuva tarzında ger ekleřmektedir. Espor, dijital video oyunları aracılığıyla ger ekleřtirilen; bařarılı olabilmek i in biliřsel, duyuřsal, psikolojik, fizyolojik ve motor performans gerektiren, bununla birlikte rakibe  st nl k sađlama ama lı ger ekleřtirilen bir yarıřma bi imi olarak a ıklanabilir. D nya  apında geliřimini hızla s rd ren ve dahilinde b y k  aplı organizasyonlar ger ekleřtirilen espor, g n ge tik e daha b y k kitlelere ulařmakta ve bu kitlelere hitap etmeye devam etmektedir. Aynı zamanda, espor m sabakalarının b y k bir izleyici kitlesine sahip olduđu s ylenbilir. Buna  rnek olarak, LoL’in  c nc  sezon řampiyonaları Amerika’da; Amerikan Futbolu řampiyonası (BCS), Ulusal Basketbol Ligi (NBA) finalleri ve Beyzbol řampiyonluk Serisi (World Series)’den daha fazla izleyici tarafından takip edilmesi g sterilebilir (Schwartz, 2014). G n m zde  ocuk ve gen lerin teknoloji ile daha fazla ilgilenmeleri ve dijital ortamda oynanan oyunlara  ok fazla ilgi g stermeleri espor’un gelecekte daha fazla ilgi g receđinin bir g stergesi olarak kabul edilebilir.

Motivasyon, bireyi harekete ge iren ve hareketlerinin y nlerini belirleyen; onların d ř nceleri, umutları, inan ları; kısaca arzu, ihtiya  ve korkularıdır (Fındıkcı, 2009). Diđer bir deyiřle, bireyin bir eylemi ger ekleřtirmesine neden olan sebepler, motivasyon olarak adlandırılabilir. Dijital oyun oynayan bireylerin “bu oyunu neden oynuyorsunuz?” sorusuna verecekleri cevap, dijital oyun oynama motivasyonları hakkında bilgi edinmekte kilit role sahiptir. Bununla birlikte bireyler, dijital oyunları oynamak i in  ok farklı sebeplere sahip olabilmekte ve bu sebeplerin, bireylerin oyun esnasında sergilediđi davranıřların oluřumunda b y k rol oynadıđı d ř n lmektedir. Bu nedenle, bireylerin dijital video oyunları oynamasının arkasındaki motivasyonların ve oyun deneyimlerinden beklentilerinin incelenmesi gerekmektedir (Bartle, 2004). Bunun sebebinin ise; motivasyonun, bireyin davranıřlarının y n n  belirleme  zelliđi (Fındıkcı, 2009) olduđu d ř n lmektedir.

Ahlak, bařkalarına y nelik ger ekleřtirilen davranıřlarda neyin “dođru veya yanlıř”, “iyi veya k t ” olduđuna dair inanıřlar ve yol g sterici davranıř yasadır. Ahl ki davranıř ise yararlı veya zararlı eylemlerle ilgili toplum kurallarına uygun davranıřtır (řahin ve Demir, 2000). Davranıř  ncesindeki karar verme s recinde ger ekleřen  z mllemeler ve alınan kararlar ahl ki davranıřa y n vermektedir. Ahl ki karar alma tutumu ise, bu  z mllemeler i erisinden nasıl bir karar alınarak  ıkıldıđı ve bu kararların bireyin davranıřları  zerindeki etkileri olarak a ıklanabilir.

Video oyunu oynama, diđer t m etkinlikler gibi ( rneđin; spor yapma, televizyon izleme) motive edilmiř ve g n ll  bir eylemdir (Jansz ve Tanis, 2007). Spor bađlamında bireyin motivasyon kaynađının tanımlanması ve motivasyon deđiřkenlerinin spora katılım g steren bireylerin davranıřları  zerindeki etkisinin anlařılması, sporda ger ekleřen d ř k d zeydeki ahl ki davranıřları ve hile ile sonu lanan davranıřları anlayabilmek i in olduk a  nemlidir (Lemyre ve ark., 2002). Bu dođrultuda, espora katılım g steren bireylerin de sporcular gibi rekabetçi bir ortama girdikleri g z  n nde bulundurulduđunda, bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu deđiřkenlerinin, ahl ki davranıřları  zerinde etkilerinin belirlenmesinin  nem arz ettiđi d ř n lmektedir.

Bu arařtırmanın amacı; amatör espor oyuncularının dijital oyunları oynama motivasyonları’nın ahl ki karar alma tutumları  zerindeki etkilerini belirlemektir. Arařtırmanın amacından hareketle ařađıdaki temel ve alt hipotezler geliřtirilmiřtir:

**H<sub>1</sub>:** Dijital espor oyunları oynama motivasyonu alt boyutlarından eđlence, ahl ki karar alma tutumlarının H<sub>1a</sub>: adilce kazanmayı koruma ve H<sub>1b</sub>: yarıřma severliđi benimseme alt boyutları  zerinde pozitif ve anlamlı, H<sub>1c</sub>: hileyi benimseme alt boyutu  zerinde ise negatif ve anlamlı bir etkiye sahiptir.

**H<sub>2</sub>:** Dijital espor oyunları oynama motivasyonu alt boyutlarından fantezi, ahlâki karar alma tutumlarının H<sub>2a</sub>: adilce kazanmayı koruma ve H<sub>2b</sub>: yarışma severliği benimseme alt boyutları üzerinde pozitif ve anlamlı, H<sub>2c</sub>: hileyi benimseme alt boyutu üzerinde ise negatif ve anlamlı bir etkiye sahiptir.

**H<sub>3</sub>:** Dijital espor oyunları oynama motivasyonu alt boyutlarından rekabet, ahlâki karar alma tutumlarının H<sub>3a</sub>: adilce kazanmayı koruma üzerinde negatif ve anlamlı, H<sub>3b</sub>: yarışma severliği benimseme ve H<sub>3c</sub>: hileyi benimseme alt boyutları üzerinde pozitif ve anlamlı bir etkiye sahiptir.

**H<sub>4</sub>:** Dijital espor oyunları oynama motivasyonu alt boyutlarından sosyalleşme, ahlâki karar alma tutumlarının H<sub>4a</sub>: adilce kazanmayı koruma ve H<sub>4b</sub>: yarışma severliği benimseme alt boyutları üzerinde pozitif ve anlamlı, H<sub>4c</sub>: hileyi benimseme alt boyutu üzerinde ise negatif ve anlamlı bir etkiye sahiptir.

**H<sub>5</sub>:** Dijital espor oyunları oynama motivasyonu alt boyutlarından takıma bağlılık, ahlâki karar alma tutumlarının H<sub>5a</sub>: adilce kazanmayı koruma üzerinde negatif ve anlamlı, H<sub>5b</sub>: yarışma severliği benimseme ve H<sub>5c</sub>: hileyi benimseme alt boyutları üzerinde pozitif ve anlamlı bir etkiye sahiptir.

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırma Modeli

Araştırma, nicel araştırma deseni esas alınarak gerçekleştirilmiş ve çok sayıda bireyden oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir örneklem üzerinde taramanın yapıldığı genel tarama modeli uygulanmıştır (Karasar, 2012).

### 2.2. Evren-Örneklem (Araştırma Grubu)

Bu çalışmanın evrenini Türkiye'deki amatör CS:GO, PUBG, DOTA 2 ve LoL oyuncuları oluşturmuştur. Belirlenen oyuncu grubunun tamamına ulaşma olanağı bulunmadığından dolayı evren içerisinden örneklemin belirlenmesine gereksinim duyulmuştur. Çalışma 101'i kadın 288'i erkek olmak üzere toplam 389 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Tabachnick ve Fidell (2007)'e göre örneklem büyüklüğü, toplam ifade sayısının 8 katına 50 ekleyerek hesaplanabilir. Bu bilgiden hareketle, mevcut çalışmada toplam 24 ifade bulunmakta ve hesaplama sonucu toplam 242 kişilik örneklem grubunun bu çalışma için yeterli olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, Reinartz ve ark. (2009), PLS-SEM'de analiz gerçekleştirilebilmesi için 100 kişilik örneklem büyüklüğünün yeterli olduğunu belirtmektedir. PLS-SEM'de model oluşturmak için ise en fazla madde sayısına sahip yapının içerdiği maddelerin 10 katı örneklem büyüklüğüne ihtiyaç duyulmaktadır (Hair ve ark. 2011). Bu şartlarda, bir araştırma modelinde herhangi bir gizil değişkeni işaret eden maksimum ok sayısının en az 10 katı hesaplanarak bir yol modelini tahmin etmede gerekli olan asgari gözlem sayısı karşılanmış olmaktadır. Ayrıca, mevcut örneklem büyüklüğünün (389), literatürde belirtilen minimum örneklem gereksinimini karşıladığı görülmektedir.

### 2.3. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak kullanılan çevrimiçi anket formu; katılımcıların demografik bilgileri (yaş, cinsiyet, oynadıkları espor oyunu), Dijital Spor Oyunları Motivasyonu Ölçeği (Kilci, 2020) ve Altyapı Sporlarında Ahlâki Karar Alma Tutumları Ölçeği (Gürpınar, 2014)'nden oluşmaktadır.

**Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ):** Kim ve Ross (2006) tarafından geliştirilmiş ve Kilci (2020) tarafından Türkçeye uyarlaması, geçerlik ve güvenilirliği yapılmıştır. Ölçek 5'li likert tipinde olup toplam 15 madde ve "eğlence", "sosyalleşme", "fantezi", "rekabet" ve "takıma bağlılık" olmak üzere 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Dijital spor oyunlarına yönelik motivasyonların belirlenmesi amaçlı geliştirilen bu ölçek, mevcut çalışmada oyuncuların dijital espor oyunları oynama motivasyonlarının belirlenmesinde kullanılmıştır. Örneklem grubunun farklı olmasından dolayı doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve ölçeğin mevcut örnekleme uyumlu olduğu belirlenmiştir.

**Altyapı Sporlarında Ahlâki Karar Alma Tutumları Ölçeği (AMDYSQ):** Lee ve ark. (2007) tarafından geliştirilmiş ve Gürpınar (2014) tarafından Türkçe uyarlaması yapılmış olan bu ölçek, altyapı oyuncularının ahlâki karar alma tutumlarının belirlenmesinde kullanılmıştır. Ölçek 5'li likert tipinde olup toplam 9 madde ve "hileyi benimsemek", "yarışma severliği benimsemek" ve "adilce kazanmayı korumak" olmak üzere 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Örneklem grubunun farklı olmasından dolayı doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve ölçeğin mevcut örnekleme uyumlu olduğu belirlenmiştir.

## 2.4. Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen ölçek formlarının analizinde SPSS 25.0 ve SmartPLS 3 programları kullanılmıştır. Çevrimiçi olarak elde edilen veriler ilk olarak Excel formatında kaydedilmiş, SPSS programına aktararak kayıp ve uç verilerden arınmış olan ham veriler üzerinde ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri kontrol edilmiştir. Bu değerler +1,5 ve -1,5 arasında kontrol edilip değerlendirmeye alınmıştır (Tabachnick ve Fidell, 2007). Bu değerlendirme sonuçlarına göre verilerin normal dağılım göstermediği görülmüş ve model oluşturmak için normal dağılım göstermeyen verileri analiz edebilmesi için (Doğan, 2019) SmartPLS 3 programı kullanılmıştır.

## 2.5. Etik Onay

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesi için gerekli etik onay, Balıkesir Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu tarafından gerçekleştirilen 20.05.2020 tarihli ve 2020/5 sayılı toplantı kararıyla birlikte alınmıştır.

## 3. BULGULAR

### 3.1. Demografik Bilgiler

Araştırmaya katılan espor oyuncularına ait demografik bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1.** Araştırma Grubunun Demografik Özellikleri

Demografik Bilgiler		n	%
Cinsiyet	Erkek	288	74,0
	Kadın	101	26,0
<b>TOPLAM</b>		<b>389</b>	<b>100</b>
Yaş	16-19 yaş arası	95	24,4
	20-23 yaş arası	142	36,5
	23-26 yaş arası	95	24,4
	27 yaş ve üzeri	57	14,7
<b>TOPLAM</b>		<b>389</b>	<b>100</b>
Espor Oyunu	CS:GO	91	23,4
	DOTA 2	92	23,7
	LoL	76	19,5
	PUBG	130	33,4
<b>TOPLAM</b>		<b>389</b>	<b>100</b>

Tablo 1’de görüldüğü gibi, araştırma 288’i erkek ve 101’i kadın olmak üzere 389 amatör espor oyuncusunu içermektedir. Araştırmaya katılan oyuncuların 95’i 16-19 yaş, 142’si 20-23 yaş, 95’i 23-26 yaş arasında ve 57’si 27 yaşın üzerindedir. Bu oyuncuların 91’inin CS:GO, 92’sinin DOTA 2, 76’sının LoL ve 130’unun PUBG oyunlarını oynadıkları görülmektedir.

### 3.2. Ölçeklerin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Araştırma modelinin analizi yapılmadan önce araştırmada yer alan yapıların geçerlik ve güvenilirlik analizleri gerçekleştirilmiştir. Geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları kapsamında; iç tutarlılık güvenilirliği, birleşme geçerliği ve ayrışma geçerliği değerlendirilmiştir. İç tutarlılık güvenilirliği için Cronbach Alpha ve birleşik güvenilirlik (CR) katsayıları incelenmiştir. Birleşme geçerliğinin tespitinde, faktör yükleri ile açıklanan ortalama varyans (AVE) değerleri kullanılmıştır. Hair ve arkadaşları (2013) ile Fornell ve Larcker (1981), faktör yüklerinin Cronbach Alpha ve birleşik güvenilirlik değerlerinin 0,7’nin; açıklanan ortak varyans değerinin de 0,5’nin üzerinde olması gerektiğini ifade etmişlerdir. Tablo 2’de araştırmadaki yapıların iç tutarlılık güvenilirliği ve birleşme geçerliği değerleri yer almaktadır.

Tablo 2. Ölçüm Modeline İlişkin Geçerlik ve Güvenirlik Değerleri

Değişken	İfade	Faktör Yüğü	CR	Cronbach Alpha	AVE	VIF
Dijital Spor Oyunları Motivasyonu Ölçeğı	Eğlence	eglence 1	0,836	0,885	0,809	0,720
		eglence 2	0,882			
		eglence 3	0,826			
	Fantezi	fantezi 1	0,858	0,874	0,786	0,699
		fantezi 2	0,830			
		fantezi 3	0,818			
	Rekabet	rekabet 1	0,841	0,853	0,743	0,659
		rekabet 2	0,801			
		rekabet 3	0,792			
	Sosyalleşme	sosyalleşme 1	0,852	0,887	0,820	0,723
		sosyalleşme 2	0,846			
		sosyalleşme 3	0,852			
	Takıma Bağlılık	takıma bağlılık 1	0,887	0,940	0,903	0,839
		takıma bağlılık 2	0,926			
		takıma bağlılık 3	0,933			
Ahlaki Karar Alma Tutum Ölçeğı	Hileyi Benimsemek	hileyi benimsemek 1	0,911	0,928	0,884	0,810
		hileyi benimsemek 2	0,909			
		hileyi benimsemek 3	0,880			
	Yarışma Severliğı	yarışma severliğı benimsemek 1	0,876	0,843	0,740	0,642
		yarışma severliğı benimsemek 2	0,770			
		yarışma severliğı benimsemek 3	0,751			
	Adilce Kazanmayı Korumak	adilce kazanmayı korumak 1	0,844	0,794	0,718	0,571
		adilce kazanmayı korumak 2	0,843			
		adilce kazanmayı korumak 3	0,738			

Tablo 2 incelendiğinde, ölçüm modelinde sekiz gizil değişken ve her bir gizil değişkeni açıklayan üç değişken olduğu anlaşılmaktadır. Bu değişkenlere ait faktör yük aralıklarının “eğlence” için 0,82-0,88; “fantezi” için 0,81-0,85; “rekabet” için 0,79-0,84; “sosyalleşme” için 0,84-0,85; “takıma bağlılık” için 0,88-0,93; “hileyi benimsemek” için 0,88-0,91; “yarışma severliğı benimsemek” için 0,75-0,87 ve “adilce kazanmayı korumak” alt boyutu için ise 0,73-0,84 arasında değiştiğı görülmektedir. AVE değerlerinin 0,57-0,83 arasında oldukları göz önüne alındığında birleşme geçerliğinin sağlandığı görülmektedir. Ayrıca, yapıların CR katsayılarının 0,79-0,94; Cronbach Alpha katsayılarının 0,71-0,90 arasında olması nedeniyle iç tutarlılık güvenirliliğinin sağlandığı söylenebilir. Ayrıca verilerin çoklu doğrusallık durumunun incelenmesi için VIF değerlerine bakılması gerekmektedir. Bağımsız değişkenlerin birbirleri ile bağlantılı olmadığını ölçmek için VIF değerleri incelenmiştir. VIF değerinin 10’dan büyük olması modelde büyük bir çoklu doğrusallık problemi olduğunu gösterirken, VIF değerinin 10’un altında olması çoklu bağlantı problemi olmadığı anlamına gelmektedir (Albayrak, 2005). Tablo 1’de görüldüğü üzere her bir bağımsız değişkenin VIF değeri 5’in altındadır. Bu doğrultuda, model değerleri incelendiğinde çoklu doğrusallık problemi olmadığı görülmektedir.

Araştırmada ölçüm modelinin geçerliğini belirlemek için ikinci olarak Fornell-Larcker değerleri ve gizil değişkenlerin kendi aralarındaki korelasyon değerleri incelenmiş ve Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 3. Ölçüm Modeline Fornell-Larcker, Gizil Değişken Korelasyon ve Uyum Özeti Değerleri

	Adilce Kazanmayı Korumak	Eğlence	Fantezi	Hileyi Benimsemek	Rekabet	Sosyalleşme	Takıma Bağlılık	Yarışma Severliğı Benimsemek
Adilce Kazanmayı Korumak	<b>0,795*</b>							
Eğlence	0,426	<b>0,872*</b>						
Fantezi	0,172	0,143	<b>0,840*</b>					
Hileyi Benimsemek	-0,228	-0,135	0,197	<b>0,904*</b>				
Rekabet	0,029	0,148	0,547	0,180	<b>0,817*</b>			
Sosyalleşme	0,214	0,430	0,335	-0,019	0,206	<b>0,849*</b>		
Takıma Bağlılık	0,107	0,165	0,441	0,228	0,393	0,163	<b>0,916*</b>	
Yarışma Severliğı Benimsemek	0,074	0,094	0,181	0,349	0,246	0,130	0,160	<b>0,812*</b>

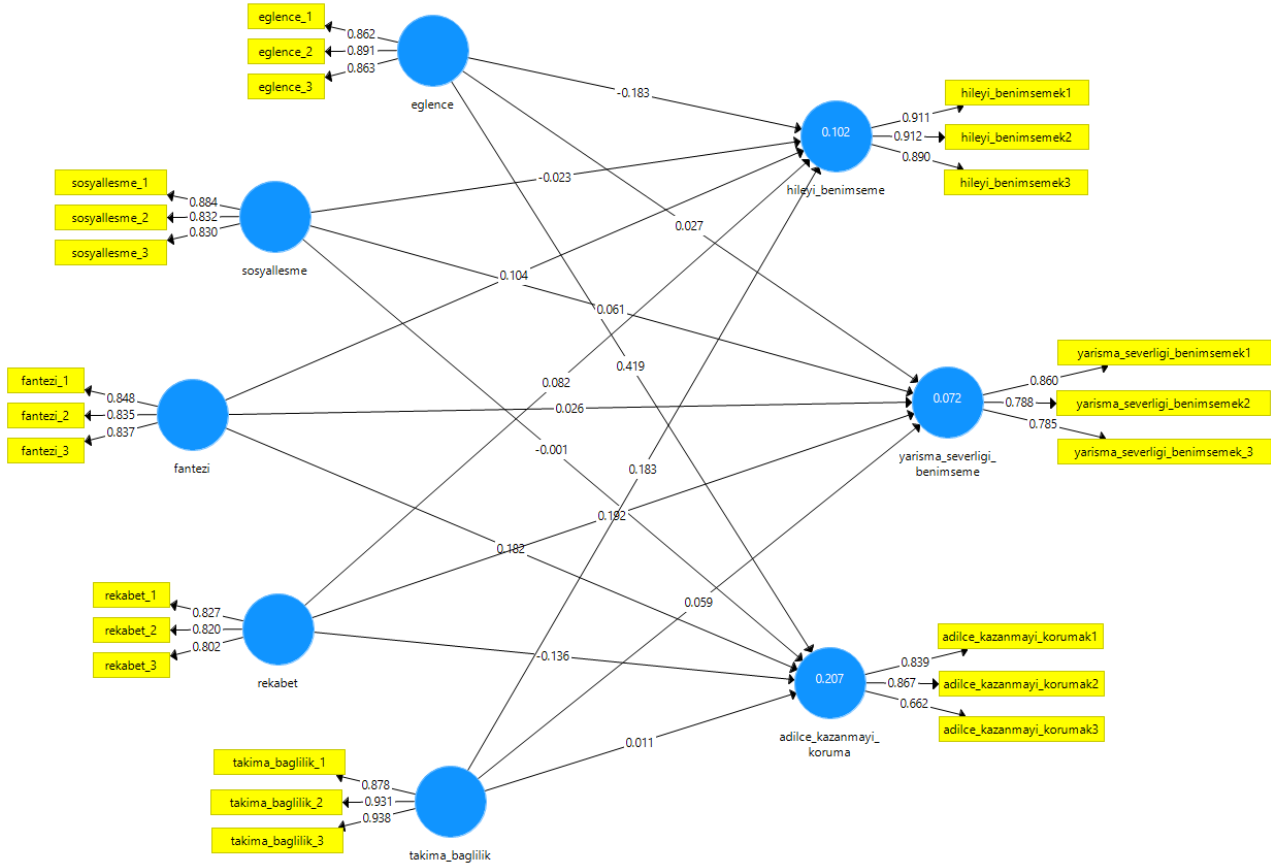
SRMR: 0,067; Chi-Square: 1279,774; NFI: 0,91

Tablo 3 incelendiğinde araştırma modelindeki Fornell-Larcker değerlerinin\* 0,79 ile 0,91 arasında değişmekte olduğu, korelasyon değerlerinin ise -0,22 ile 0,44 arasında değişmekte olduğu görülmektedir. Fornell-Larcker kriteri, faktörlerin birbirlerinden ne kadar ayrıldığını ve modeli nasıl etkilediklerini belirlemek için kullanılmaktadır. Bir değişkenin kendi ile karşılaştırılması durumunda elde edilen ayrışma geçerliliğı değeri tablonun aynı sütunundaki ve aynı satırdaki tüm değerlerden büyük olmalıdır (Fornell ve

Larcker, 1981; Wong, 2013). Modelin bu durumu ile ayrışma geçerliliğine sahip olduğu görülmektedir. NFI değeri; ölçülen değişkenler arasındaki ilişkiyi belirtir. NFI değeri 0 ile 1 arasında değer almaktadır ve eşik değer olarak 0.90 değeri iyi uygunluğu ifade ediyor olarak kabul edilmektedir (Hu ve Bentler, 1999). SRMR değeri 0 ile 1 arasında bir değer alır ve 0,08'in altındaki değerler "kabul edilebilir bir uyum" olduğunu belirtir. Araştırma modelinin NFI değerinin 0,91 ve SRMR değerinin 0,067 olduğu tespit edilmiştir. Bu değerler modelin kabul edilebilir bir uyuma sahip olduğunu göstermektedir.

### 3.3. Yapısal Model Sınaması

Araştırmanın ölçüm modeline uygun şekilde SmartPLS programı ile yapılan analiz sonrası elde edilen yapısal modele ait faktör yükleri ve değişkenler arası t değerleri Şekil 1'deki gibidir.



Şekil 1. Araştırma Modeline İlişkin SmartPLS-SEM Yapısal Model Sonuç Çıktısı

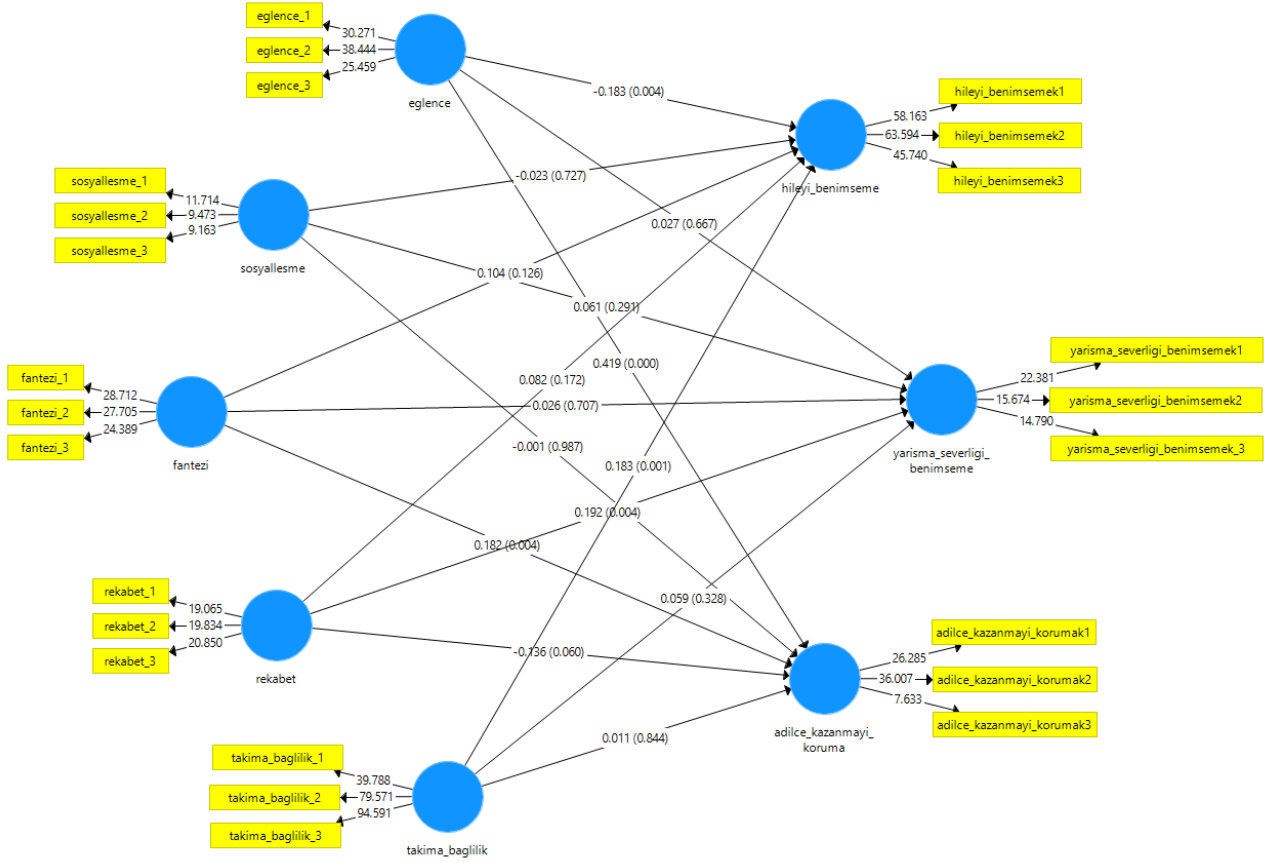
Şekil 1'de görüldüğü üzere, SmartPLS programı aracılığıyla araştırmanın ölçüm modeli analiz edilmiş ve birtakım anlamlı ilişkilere ulaşılmıştır. Bu modelin "Path Coefficients" (yol analizi) değerlerine ilişkin t-test puanlarının %5 hata payı oranı ile (<1,96) anlamlı olup olmadığı belirlenmiştir. Ulaşılan sonuçlar Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Yapısal Modele Ait Yol Analizi T Değerleri

	x	ss	t
eğlence -> adilce kazanmayı koruma	0,419	0,061	6,858*
eğlence -> hileyi benimseme	-0,183	0,064	2,843*
eğlence -> yarışma severliği benimseme	0,027	0,062	0,431
fantezi -> adilce kazanmayı koruma	0,181	0,062	2,915*
fantezi -> hileyi benimseme	0,103	0,068	1,532
fantezi -> yarışma severliği benimseme	0,026	0,069	0,376
rekabet -> adilce kazanmayı koruma	-0,135	0,072	1,878
rekabet -> hileyi benimseme	0,085	0,060	1,365
rekabet -> yarışma severliği benimseme	0,197	0,067	2,863*
sosyalleşme -> adilce kazanmayı koruma	0,000	0,056	0,016
sosyalleşme -> hileyi benimseme	-0,021	0,065	0,349
sosyalleşme -> yarışma severliği benimseme	0,062	0,058	1,057
takıma bağlılık -> adilce kazanmayı koruma	0,009	0,055	0,197
takıma bağlılık -> hileyi benimseme	0,185	0,054	3,376*
takıma bağlılık -> yarışma severliği benimseme	0,060	0,061	0,978

\*p&lt;.05

Tablo 4'te görüldüğü üzere sadece beş yol ilişkisinde anlamlı değerlere ulaşıldığı ( $p<.05$  |  $t>1,96$ ) görülmektedir. Ancak yapısal modele ilişkin "Outer Loadings" (faktör yükleri) değerleri kontrol edilmiş ve bu değerlerin yüksek düzey anlamlı olduğu görülmüştür ( $p<.05$ ). Böylelikle araştırma modelinin temel PLS-SEM analizini tamamlanmıştır. Bu noktada ileri düzey PLS-SEM analiz analizleri incelenmesi gerekmektedir. Bunun için araştırmaya ait yapısal model üzerinde bootstrapping t istatistikleri sonuçlarının incelenmesi gerekmektedir. Bu sonuç çıktısı Şekil 2'deki gibidir.



Şekil 2. Yapısal Modele Ait Bootstrapping SmartPLS-SEM Yol Analizi Sonucu

Araştırmaya ilişkin model ve bootstrapping çıktıları Şekil 2.'de görülmektedir. Ayrıca elde edilen bulgular Tablo 5.'de sunulmuştur.

Tablo 5. Araştırmaya Ait Yapısal Model Sınamasında Elde Edilen Değerler

	Sonuç			Hipotez
	B	t	p	
<b>egence -&gt; adilce_kazanmayi_koruma</b>	0,419**	6,858	0,000	Desteklendi
<b>egence -&gt; hileyi_benimseme</b>	-0,183*	2,843	0,004	Desteklendi
<b>egence -&gt; yarisma_severligi_benimseme</b>	0,027	0,431	0,667	Desteklenmedi
<b>fantezi -&gt; adilce_kazanmayi_koruma</b>	0,181*	2,915	0,004	Desteklendi
<b>fantezi -&gt; hileyi_benimseme</b>	0,103	1,532	0,126	Desteklenmedi
<b>fantezi -&gt; yarisma_severligi_benimseme</b>	0,026	0,376	0,707	Desteklenmedi
<b>rekabet -&gt; adilce_kazanmayi_koruma</b>	-0,135	1,878	0,060	Desteklenmedi
<b>rekabet -&gt; hileyi_benimseme</b>	0,085	1,365	0,172	Desteklenmedi
<b>rekabet -&gt; yarisma_severligi_benimseme</b>	0,197*	2,863	0,004	Desteklendi
<b>sosyalleşme -&gt; adilce_kazanmayi_koruma</b>	0,000	0,016	0,987	Desteklenmedi
<b>sosyalleşme -&gt; hileyi_benimseme</b>	-0,021	0,349	0,727	Desteklenmedi
<b>sosyalleşme -&gt; yarisma_severligi_benimseme</b>	0,062	1,057	0,291	Desteklenmedi
<b>takima_bağlılık -&gt; adilce_kazanmayi_koruma</b>	0,009	0,197	0,844	Desteklenmedi
<b>takima_bağlılık -&gt; hileyi_benimseme</b>	0,185*	3,376	0,001	Desteklendi
<b>takima_bağlılık -&gt; yarisma_severligi_benimseme</b>	0,060	0,978	0,328	Desteklenmedi

Tablo 5'e göre; DSOMÖ alt boyutlarından "eğlence", AMDYSQ alt boyutlarından "adilce kazanmayı koruma" alt boyutunu pozitif yönde, "hileyi benimseme" alt boyutunu ise negatif yönde; DSOMÖ alt boyutlarından "fantezi", AMDYSQ alt boyutlarından "adilce kazanmayı koruma" alt boyutunu pozitif yönde; DSOMÖ alt boyutlarından "rekabet", AMDYSQ alt boyutlarından "yarışma severliği benimseme"yi pozitif yönde ve DSOMÖ alt boyutlarından "takıma bağlılık", AMDYSQ alt boyutlarından "hileyi benimseme" alt boyutunu negatif yönde yordamaktadır.

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Dijital espor oyunlarını oynama motivasyonlarının, oyuncuların ahlâki davranışlarının yönünü belirlediği ve ahlâki tutumlarında değişikliklere neden olduğu düşünülmektedir. Dijital espor oyunlarını keyifli vakit geçirme motivasyonu ile oynayan oyuncular adilce oyun oynama tutumu sergilerken, hileli davranışlar sergilemekten uzak durmaktadırlar. Dolayısıyla bu oyuncuların asıl amaçlarının eğlence olması ve kazanmanın veya kaybetmenin öncelik olmadığını düşünmelerinden dolayı, kazanmak için kural ihlali veya haksız kazanç sağlama gibi girişimlerde bulunmadıkları düşünülmektedir. Bu oyunları rakiplerine karşı üstünlük sağlama ve kazanma motivasyonu ile oynayan oyuncular, oyun kuralları içerisinde kendilerine avantaj sağlayacak davranışlar (oyunu soğutma, gereksiz mola alma vb.) sergilemektedirler. Bu oyuncuların kendilerine müsabaka içerisinde avantaj sağlayıcı davranışlarda bulunmalarının, her koşulda rakibine üstünlük kurma ve müsabakayı kazanma isteğinden kaynaklandığı söylenebilir. Işım ve arkadaşları (2019), Hacıcaferoğlu ve arkadaşları (2015) ve Tanrıverdi (2012); rakip üzerinde üstünlük kurmaya ve kazanmaya odaklanan sporcuların yarışma ruhuna zarar verecek davranışlar ortaya koyabileceğini belirtmişlerdir. Bunlarla paralel olarak, amatör espor oyuncularının kazanmaya odaklanmaları durumunda geleneksel sporlarda olduğu gibi kazanma güdülerinin yarışma ruhuna zarar verdiği söylenebilir. Bu oyunları; hayal ettikleri ve gerçek yaşantılarında gerçekleştirilmesi mümkün olmayan davranışları sergileme motivasyonu ile oynayan oyuncular adilce kazanmaya önem vermektedirler. Bunun, oyun esnasında hayal gücü aracılığıyla (fantezi) vakit geçirme isteği sonucu herhangi bir kazanma hırsının olmamasından kaynaklandığı söylenebilir. Son olarak, takıma bağlılık düzeyi yüksek oyuncuların hileli davranışlar sergilemeye yatkın oldukları ve bu hileli davranışların, bireyin aidiyet hissettiği takımın kazanmasını istemesi sonucunda ortaya çıkabileceği düşünülmektedir.

#### KAYNAKLAR

- Albayrak, A. S. (2005). Çoklu Doğrusal Bağlantı Halinde Enküçük Kareler Tekniğinin Alternatifi Yanlı Tahmin Teknikleri Ve Bir Uygulama. Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi, 1(1), 105-126.
- Bartle, R. A. (2004). Designing virtual worlds. New Riders.
- Doğan, D. (2019). SmartPLS ile Veri Analizi. Ankara: Zet Yayıncılık.
- Douglas, C. C. D. (2018). Luck and skill in professional League of Legends (E-sports) (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
- Fındıkçı, İ. (2009). İnsan kaynakları yönetimi. Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. Journal of marketing research, 18(1), 39-50.
- Gürpınar, B. (2014). Adaptation of the Attitudes to Moral Decision-Making in Youth Sport Questionnaire into Turkish Culture: A Validity and Reliability Study in a Turkish Sample. Education & Science/Eğitim ve Bilim, 39(176).
- Hacıcaferoğlu, S., Selçuk, M., Hacıcaferoğlu, B., & Karataş, Ö. (2015). Ortaokullarda İşlenen Beden Eğitimi ve Spor Derslerinin, Sportmenlik Davranışlarına Katkısının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. International Journal of Sport Culture and Science, 3 (Special Issue 4), 557-566.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. Journal of Marketing theory and Practice, 19(2), 139-152.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2013). Partial least squares structural equation modeling: Rigorous applications, better results and higher acceptance. Long range planning, 46(1-2), 1-12.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. Internet research.



- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural equation modeling: a multidisciplinary journal*, 6(1), 1-55.
- Işım, A. T., Güvendi, B., & Toros, T. (2015). Amatör lig futbolcularında sporda ahlaktan uzaklaşma, güdüsel iklim ve karar verme. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 5(1), 54-62.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & behavior*, 10(1), 133-136.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (24. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kilci, A.K. (2020). Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences - IJSETS*, 6(1), 6– 18. DOI: 10.18826/useeabd.623526
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1).
- Lee, M. J., Whitehead, J., & Ntoumanis, N. (2007). Development of the attitudes to moral decisionmaking in youth sport questionnaire (AMDYSQ). *Psychology of Sport and Exercise*, 8(3), 369-392.
- Lemyre, P. N., Roberts, G. C., & Ommundsen, Y. (2002). Achievement goal orientations, perceived ability, and sportpersonship in youth soccer. *Journal of applied sport psychology*, 14(2), 120-136.
- Schwartz, N. (2014). More people watch eSports than watch the World Series or NBA Finals. *USA Today Sports*.
- Reinartz, W., Haenlein, M., & Henseler, J. (2009). An empirical comparison of the efficacy of covariance-based and variance-based SEM. *International Journal of research in Marketing*, 26(4), 332-344.
- Şahin, A., & Demir, M. H. (2000). Yönetici ikilemi, iş ahlakı. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (1), 203-213.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics* (Vol. 5). Boston, MA: Pearson.
- Tanriverdi, H. (2012). Spor ahlâki ve şiddet. *The Journal of Academic Social Science Studies. Publication of Association Esprit, Société et Rencontre Strasbourg/France*, 5(8), 1071-1093.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Wong, K. K. K. (2013). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM) techniques using SmartPLS. *Marketing Bulletin*, 24(1), 1-32.
- Wood, L., Hoerber, O., Snelgrove, R., & Hoerber, L. (2019). Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and eSport collaborations. *Journal of Leisure Research*, 50(5), 425-437.