



**GELENEKSEL SPORCULAR VE E-SPOR OYUNCULARININ  
ZİHİNSEL ANTRENMAN PROFİLLERİ**

**Abdulkadir Öztürk**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**MART, 2022**

## TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 6(altı) aydan sonra tezden fotokopi çekilebilir.

### YAZARIN

Adı: Abdulkadir

Soyadı: Öztürk

Bölümü: Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı

İmza:

Teslim Tarihi: 31.01.2022

### TEZİN

Türkçe Adı: Geleneksel Sporcular ve E-Spor Oyuncularının Zihinsel Antrenman  
Profilleri

İngilizce Adı: Mental Training Profiles of Traditional Athletes and E-Sports Players

## ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dıřındaki tüm ifadelerin řahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar: Abdulkadir Öztürk

İmza:

## JÜRİ ONAY SAYFASI

Abdulkadir ÖZTÜRK tarafından hazırlanan ‘‘Geleneksel Sporcular ve E-Spor Oyuncularının Zihinsel Antrenman Profilleri’’ adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

**Danışman:** Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

(Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

**Başkan:** Doç. Dr. Serkan KURTİPEK

(Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

**Üye:** Doç. Dr. Nuri Berk GÜNGÖR

(Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Balıkesir Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 09.03.2022

Bu tezin Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Yücel GELİŞLİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

## TEŞEKKÜR

Lisansüstü eğitimim ve araştırmamın her aşamasında desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, ışık tuttuğu bilim yolunda birlikte çalışma fırsatını yakalamaktan onur ve gurur duyduğum kıymetli danışmanım Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN'a şükranlarımı sunarım.

Süreç boyunca tüm zor zamanlarda yardımda bulunan, araştırmaya katkıları olan, bana zaman ayıran ve fikirlerini benimle paylaşan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Yunus Emre YARAYAN'a teşekkür ederim.

Tez konumun belli olduğu ilk günden itibaren bilgilerinden yararlandığım, tezimin şekillenmesine katkılar sunan, her ulaştığımda samimi ve içten muhabbetiyle yardımcı olan değerli hocam Ahmet Emre FAKAZLI'ya teşekkür ederim.

Hayatım boyunca beni her alanda destekleyen, her zaman yanımda olan kıymetli ailem babam Mehmet Emin Öztürk, annem Habibe Öztürk, kardeşlerim Kerime Öztürk, Fatmanur Öztürk ve Eslem Öztürk'e en içten dileklerimle teşekkür ederim.

Son olarak, eğitim hayatım boyunca üzerimde emeği olan tüm hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Araştırma süresi boyunca beni her koşulda destekleyen ve yardımcı olan sevgili Gizem Suak'a teşekkür ederim.

Abdulkadir ÖZTÜRK

Ankara, 2022

# **GELENEKSEL SPORCULAR VE E-SPOR OYUNCULARININ ZİHİNSEL ANTRENMAN PROFİLLERİ**

**(Yüksek Lisans Tezi)**

**Abdulkadir Öztürk**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**Ocak,2022**

## **ÖZ**

Bu araştırma geleneksel sporcular ve e-spor oyuncularının zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Amaç doğrultusunda, araştırmacılar tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu" ve Behnke & ark., (2017) tarafından geliştirilen, Türkçe uyarlaması Yarayan & İlhan (2018) tarafından yapılan "Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri" veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Araştırmaya 268 geleneksel sporcu ve 220 e-sporcu katılmıştır. Elde edilen veriler bilgisayar ortamında SPSS 22.0 istatistik programı aracılığıyla analiz edilmiştir. İlk olarak normallik varsayımları Kolmogorov-Smirnov testi ile kontrol edilmiş ve verilerin normallik varsayımlarını karşılamadığı tespit edilmiştir. Bu kapsamda çarpıklık basıklık değerleri dikkate alınmış ve dağılımın normal olduğu tespit edilmiştir. Bu aşamadan sonra ikili grup karşılaştırmalarında T-Testi ve ikiden fazla grup karşılaştırmalarında ise One-Way Anova analizi kullanılmıştır. Anova analizi neticesinde farkın kaynağını belirlemek adına post-hoc Tukey testi kullanılmıştır. Bununla birlikte yaş ve spor yapma yılı değişkenine göre pearson korelasyon analizi uygulanmıştır. Araştırma sonucunda; e-sporcuların, geleneksel sporculara göre; zihinsel performans becerileri ve kişiler arası beceriler alt boyutlarında zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin daha yüksek olduğu, kendinle konuşma alt boyutunda ise geleneksel sporcuların puanlarının e-sporculardan daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. E-sporcuların yaptıkları spor türüne göre zihinsel antrenman teknik ve beceri düzeyleri farklılık göstermezken, takım sporu yapan sporcuların zihinsel antrenman ve teknik beceri düzeylerinin bireysel sporlarla uğraşanlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Gelir düzeyine göre geleneksel sporcuların zihinsel antrenman teknik ve beceri düzeylerinde farklılık saptanırken, e-

sporcularda farklılık saptanmamıştır. Ayrıca E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyine göre farklılık gösterirken, geleneksel sporcularda farklılık belirlenmemiştir.



Anahtar Kelimeler: E-Spor, E-Sporcu, Dijital Oyun, Zihinsel Antrenman

Sayfa Sayısı: 107

Danışman: Prof. Dr. Ekrem Levent İlhan

# **MENTAL TRAINING PROFILES OF TRADITIONAL ATHLETES AND E-SPORTS PLAYERS**

**(M.S. Thesis)**

**Abdulkadir Öztürk**

**GAZI UNIVERSITY**

**INSTITUTE OF EDUCATION SCIENCES**

**January,2022**

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to examine the mental training skills and technical levels of traditional athletes and e-sports players. For this purpose, “Personal Information Form” developed by the researchers and “Mental Training Inventory in Sports” developed by Behnke et al., (2017) and adapted into Turkish by Yarayan & İlhan (2018) were used as data collection tools. 268 traditional athletes and 220 e-sportsmen participated in the study. The obtained data were analyzed through SPSS 22.0 statistical program. First, the normality assumptions were checked with the Kolmogorov-Smirnov test and it was determined that the data did not meet the normality assumptions. In this context, skewness and kurtosis values were taken into account and it was determined that the distribution was normal. After this stage, T-Test was used for paired group comparisons and One-Way Anova analysis was used for more than two group comparisons. As a result of the Anova analysis, the post-hoc Tukey test was used to determine the source of the difference. In addition, Pearson correlation analysis was applied according to age and years of doing sports. As a result of the research; when e-sportsmen were compared to traditional athletes, mental training skills and technical levels of e-sportsmen were found higher in the sub-dimensions of mental performance skills and interpersonal skills, and in the sub-dimension of talking to yourself, the scores of traditional athletes were higher than e-sportsmen. While the mental training technique and skill levels of e-athletes did not differ according to the type of sport they do, it was determined that the mental training and technical skill levels of athletes who play team sports were higher than those who deal with individual sports. While there was a difference in mental training technique and skill levels of traditional athletes according to income level, no difference was found in e-athletes. In

addition, while the mental training skills and technical levels of e-athletes differed according to the level of sportsmanship, no difference was found in traditional athletes.



Key Words: E-Sports, E-Sports Player, Digital Game, Mental Training

Page Number: 107

Supervisor: Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

## İÇİNDEKİLER

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU ..... | i   |
| ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....           | ii  |
| JÜRİ ONAY SAYFASI.....                       | iii |
| TEŞEKKÜR.....                                | iv  |
| ÖZ .....                                     | v   |
| ABSTRACT .....                               | vii |
| İÇİNDEKİLER.....                             | ix  |
| TABLolar LİSTESİ.....                        | xii |
| ŞEKİLLER LİSTESİ.....                        | xiv |
| SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....         | xv  |
| BÖLÜM I .....                                | 1   |
| GİRİŞ.....                                   | 1   |
| 1.1. Problem Durumu .....                    | 1   |
| 1.2. Araştırmanın Amacı .....                | 3   |
| 1.3. Araştırmanın Önemi.....                 | 4   |
| 1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları .....       | 5   |
| 1.5. Araştırmanın Sayıtları .....            | 5   |
| 1.6. Tanımlar .....                          | 5   |
| BÖLÜM II.....                                | 7   |
| KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....                      | 7   |
| 2.1. Oyun.....                               | 7   |
| 2.1.1. Oyun Tanımı.....                      | 7   |
| 2.1.2. Oyunun Özellikleri.....               | 8   |
| 2.1.3. Oyunun Önemi .....                    | 9   |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.4. Oyunun Dönüşümü .....                                 | 10 |
| 2.2. Dijital Oyun .....                                      | 11 |
| 2.2.1. Dijital Oyun Nedir? .....                             | 11 |
| 2.2.2. Dijital Oyun Sektörü.....                             | 12 |
| 2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı .....                        | 14 |
| 2.2.4. Dijital Oyunların Gelişimi.....                       | 16 |
| 2.3. E-Spor Nedir?.....                                      | 18 |
| 2.3.1. E-Sporun Tarihsel Gelişimi .....                      | 18 |
| 2.3.2. E-Sporcu Olmak.....                                   | 20 |
| 2.3.3. Spor Nedir?.....                                      | 21 |
| 2.3.4. Geleneksel Spor ve E-Spor Arasındaki Fark Nedir?..... | 21 |
| 2.3.5. Dijital Oyun ve E-Spor Arasındaki Fark Nedir? .....   | 23 |
| 2.4. E-Spor Oyun Türleri .....                               | 24 |
| 2.4.1. Birinci Şahıs (FPS).....                              | 25 |
| 2.4.2. Çok Katılımcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG)..... | 25 |
| 2.4.3. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA) .....     | 26 |
| 2.4.4. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (RTS).....              | 26 |
| 2.4.5. Dövüş (FIGHTER).....                                  | 27 |
| 2.5. E-Spor Sektörü.....                                     | 28 |
| 2.5.1. Rakamlarla E-Spor ve Ekonomik Etkileri .....          | 28 |
| 2.5.2. Oyuncular .....                                       | 31 |
| 2.5.3. Takımlar ve Ligler .....                              | 33 |
| 2.5.4. Turnuvalar ve Organizasyonlar .....                   | 35 |
| 2.5.5. Sponsorluklar .....                                   | 38 |
| 2.5.6. Markalar .....                                        | 38 |
| 2.5.7. İzleyiciler.....                                      | 39 |
| 2.5.8. Ödüller .....                                         | 40 |
| 2.5.9. Yayıncılar.....                                       | 41 |
| 2.5.10. Ürünler .....                                        | 41 |
| 2.5.11. Oyun Evleri.....                                     | 42 |
| 2.6. Zihinsel Antrenman Nedir? .....                         | 42 |
| 2.7. Zihinsel Antrenmanın Önemi Nedir? .....                 | 43 |
| 2.8. Zihinsel Antrenmanın Alt Boyutları .....                | 45 |

|                                                                                               |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.8.1. Zihinsel Temel Beceriler.....                                                          | 45        |
| 2.8.2. Zihinsel Performans Becerileri .....                                                   | 45        |
| 2.8.3. Kişilerarası Beceriler .....                                                           | 46        |
| 2.8.4. Kendinle Konuşma(İçsel Konuşma).....                                                   | 47        |
| 2.8.5. Zihinsel Canlandırma .....                                                             | 47        |
| <b>BÖLÜM III .....</b>                                                                        | <b>49</b> |
| <b>YÖNTEM.....</b>                                                                            | <b>49</b> |
| 3.1. Araştırma Grubu .....                                                                    | 49        |
| 3.2. Veri Toplama Araçları .....                                                              | 50        |
| 3.2.1. Kişisel Bilgi Formu .....                                                              | 50        |
| 3.2.2. Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri .....                                              | 51        |
| 3.3. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....                                               | 52        |
| <b>BÖLÜM IV .....</b>                                                                         | <b>53</b> |
| <b>BULGULAR .....</b>                                                                         | <b>53</b> |
| 4.1. Geleneksel Spor Branşındaki Sporcuların Demografik Değişkenlerine İlişkin Bulgular ..... | 54        |
| 4.2. E-Spor Branşındaki Sporcuların Demografik Değişkenlerine İlişkin Bulgular .....          | 58        |
| <b>BÖLÜM V .....</b>                                                                          | <b>63</b> |
| <b>TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>                                                      | <b>63</b> |
| 5.1. Tartışma ve Sonuç.....                                                                   | 63        |
| 5.2. Öneriler .....                                                                           | 74        |
| <b>KAYNAKLAR.....</b>                                                                         | <b>75</b> |
| <b>EKLER.....</b>                                                                             | <b>85</b> |
| Ek-1: Etik Komisyon Raporu .....                                                              | 86        |
| Ek-2. Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri .....                                               | 88        |
| Ek-3. Kişisel Bilgi Formu.....                                                                | 89        |

## TABLÖLAR LİSTESİ

|                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 1. <i>E-Spor ve Geleneksel Spor Karşılaştırılması</i> .....                                                                  | 23 |
| Tablo 2. <i>Dünyada Profesyonel E-Spor Oyuncularının Yıllık Kazançları (2021)</i> .....                                            | 32 |
| Tablo 3. <i>Türkiye’deki Profesyonel E-Spor Oyuncularının Yıllık Kazançları (2021)</i> .....                                       | 33 |
| Tablo 4. <i>2021 Yılı En Fazla Gelir Elde Eden Takımlar</i> .....                                                                  | 34 |
| Tablo 5. <i>Yıllara Göre E-Spor Etkinliklerinde Dağıtılan Ödül Miktarları, Turnuva ve E-Sporcu Sayıları</i> .....                  | 36 |
| Tablo 6. <i>4.000.000\$ Üzeri Ödül Dağıtan Turnuvalar</i> .....                                                                    | 37 |
| Tablo 7. <i>En Çok Para Ödülü Veren Oyunlar</i> .....                                                                              | 40 |
| Tablo 8. <i>Araştırma Grubunun Demografik Bilgilerinin Dağılımı</i> .....                                                          | 50 |
| Tablo 9. <i>Araştırma Kapsamına Alınan değişkenlerin İç Tutarlık Katsayıları</i> .....                                             | 51 |
| Tablo 10. <i>Araştırma Kapsamında Kullanılan Ölçeklere İlişkin Ortalama, Standart Sapma, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri</i> ..... | 53 |
| Tablo 11. <i>Cinsiyet Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                          | 54 |
| Tablo 12. <i>Spor Türü Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                         | 54 |
| Tablo 13. <i>Sporculuk Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                  | 55 |
| Tablo 14. <i>Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Anova Sonuçları</i> .....                        | 56 |
| Tablo 15. <i>Yaş Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları</i> .....             | 57 |
| Tablo 16. <i>Spor Yapma Yılı Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları</i> ..... | 57 |
| Tablo 17. <i>Cinsiyet Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                          | 58 |

|                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 18. <i>Spor Türü Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                         | 59 |
| Tablo 19. <i>Sporculuk Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....                  | 59 |
| Tablo 20. <i>Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Anova Sonuçları</i> .....                        | 60 |
| Tablo 21. <i>Yaş Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları</i> .....             | 61 |
| Tablo 22. <i>Spor Yapma Yılı Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları</i> ..... | 61 |
| Tablo 23. <i>Geleneksel ve E-Spor Branşlarına Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları</i> .....              | 62 |

## ŞEKİLLER LİSTESİ

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 1 Yıllara göre dijital oyuncu sayısının değişimi .....                                         | 12 |
| Şekil 2 2020'den 2025'e kadar küresel video oyunu pazar değeri (ABD Doları) .....                    | 13 |
| Şekil 3 E-Spor türleri.....                                                                          | 24 |
| Şekil 4 MOBA olarak adlandıran oyunların genel oyun içi haritası .....                               | 26 |
| Şekil 5 2020'den 2025'e kadar dünya çapında e-spor pazar büyüklüğü .....                             | 28 |
| Şekil 6 Bölgelere göre dünya çapında e-spor geliri (2021).....                                       | 29 |
| Şekil 7 Dünya çapında e-spor pazar geliri (2019-2024).....                                           | 29 |
| Şekil 8 Segmentlere göre 2021'de dünya çapında e-spor pazar geliri.....                              | 30 |
| Şekil 9 İzleyici türlerine göre 2019'dan 2024'e kadar Dünya çağında e-spor izleyicisi (Milyon) ..... | 39 |

## SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

|        |                                                |
|--------|------------------------------------------------|
| E-Spor | Elektronik Spor                                |
| FPS    | First Person Shooter                           |
| IeSF   | Uluslararası E-spor Federasyonu                |
| IOC    | Uluslararası Olimpiyat Komitesi                |
| LoL    | League of Legends                              |
| MMORPG | Massively Multi-user Online Role Playing Games |
| MOBA   | Massively Online Battle Arena                  |
| PUBG   | PlayerUnknown's Battlegrounds                  |
| RTS    | Real Time Strategy                             |
| TESFED | Türkiye E-Spor Federasyonu                     |
| TDK    | Türk Dil Kurumu                                |

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

Bu bölümde; araştırmanın problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları, sayıtları ve tanımlar ele alınacaktır.

### 1.1. Problem Durumu

İnsanoğlu geçmiş yıllardan itibaren gerek bireysel gerekse toplu bir şekilde sportif etkinliklerde bulunmuşlardır. Spor, içeriğindeki amaçlar ve güçlüklerden dolayı yüzyıllar boyunca insanoğlunun yaşamının ayrılmaz bir parçası olduğu söylenebilir. İnsanların beklentileri ve istekleri doğrultusunda teknolojik hamlelerin şekillenmesi önemli sonuçlara yol açmıştır (Öztürk, Fakazlı ve İlhan, 2020). Bilim ve teknolojiye yaşanan ilerlemeler, her sektörde olduğu gibi spor sektöründe de yeni kavramların oluşmasına zemin hazırlamıştır (Kocadağ, 2017). Teknoloji aracılığıyla geliştirilen dijital oyunlar insanlara uyumlu olabilecek şekilde uyarlanmıştır. Teknolojik araç ve gereçlerin fiyatlarının belirli bir seviyeye düşmesi ile birlikte oyun cihazları evlere taşınmıştır (Mustafaoğlu, 2018). Ek olarak, cihazlara olan taleplerinin artması ve küreselleşmenin de etkisiyle insanlar bu cihazlara daha rahat ulaşılabilir duruma gelmiştir. İnternet ağının kapsamının yeryüzünde genişlemesi kıtalar arasında farklı yerlerde ikamet eden insanların çevrimiçi bir şekilde birbirleriyle oyunlara katılma olanağı sağlamıştır. Tüm bu gelişmeler yeni bir kavram elektronik spor(e-spor) olarak tanımlanmıştır (Argan, Özer ve Akın, 2006). E-Spor, dijital oyuncuların internet ağı aracılığıyla birbirleriyle rekabet ettiği çok oyunculu bir şekilde kurgulanmış çevrimiçi oyun alanıdır. E-Spor; oyun cihazları aracılığıyla bireysel ya da takım olarak profesyonel veya amatör bir şekilde katılımcıların müsabaka alanlarında rakip olarak mücadele ettikleri sanal oyun platformlarıdır (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2017). Geleneksel spor olarak bilinen günümüzün modern sporları e-spor alanıyla benzer

ya da farklı yönleri bulunmaktadır (Çınar, 2020). Ödüller, sponsorluklar, medya hakları, takımlar, turnuvalar, organizasyonlar, markalar, ürünler ve seyirciler bu iki alanın önemli benzer noktaları olduğu söylenebilir. Özellikle genç kuşak tarafından kariyer hedefi olarak görülen dönemimizin yükselen trendleri arasına giren e-spor alanı son zamanlarda önemli derecede ilerleme kaydederek dijital gençlik çağında temel bir olgu haline geldiği görülmektedir. Hem ekonomik potansiyeli hem de katılımcı rakamları göz önüne alındığında büyük bir artış olduğu gözlenmektedir. 2021 yılı e-spor gelir dağılımları incelendiğinde sektörün değerinin 1,08 milyar ABD doları olduğu, genel izleyici kitlesinin 728 milyon kişiye ulaştığı ve sponsorlar tarafından 641 milyon ABD doları yatırım yapıldığı görülmektedir (Newzoo, 2021). Dünya genelinde e-spor'a yapılan yatırımların artması, ekonomik açıdan ilerleyen süreçte geleneksel sporlara yapılan yatırımları geride bırakacağını göstergesi olarak açıklanabilir (Aslan & Çoknaz, 2021). E-spor oyuncuları, oyun evleri olarak adlandırılan alanlarda takım koçları tarafından belirli bir plan ve program çerçevesinde antrenmanlarını gerçekleştirmektedir. Takım koçları takım üyelerinin katılmış oldukları organizasyonlarda başarı sağlamaları için gerekli olan hazırlıklarda yer almaktadır. Sporcuların başarı elde etmesi için fiziksel özellikleri kadar zihinsel becerileri de performansa katkıda bulunmaktadır. Özellikle e-sporcuların müsabaka esnasında fiziksel aktiviteden çok zihinsel faktörlerin daha etkili olduğu düşünüldüğünde, zihinsel becerilerin başarı için belirleyici olduğu söylenebilir (Himmelstein, Liu, & Shapiro, 2017). Zihinsel beceriler; kendinle konuşma, zihinsel temel beceriler, zihinsel performans, kişilerarası beceriler, zihinde canlandırma şeklinde tanımlanmaktadır (Vealey, 2007). Bu kapsamda, e-sporcuların zihinsel becerilerini geliştirmek amacıyla zihinsel antrenman yapmalarının oldukça yararlı olduğu düşünülmektedir. Genel olarak zihinsel antrenman, zihinsel becerilerin spor performansı ile bütünleştğinde en yüksek verime etki eden performansın zihinsel faktörü şeklinde tanımlanabilir. Dolayısıyla, spor branşlarında başarılı olmak için gereksinim olan birikim, bireyin kendi zihinsel beceri ve teknik deneyiminin tamamıdır. Özetle, zihinsel becerilerin özellikle e-spor alanında sporcuların performanslarına önemli katkılar sağlayacağı söylenebilir. Bu doğrultuda, e-sporcuların geleneksel sporcularla zihinsel antrenman profilleri açısından uygulamalı bir yaklaşımla incelenmesinin performansın gelişimi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada amaç, geleneksel sporcular ve e-spor oyuncularının zihinsel antrenman düzeylerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır;

1. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
2. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor türü değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
3. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
4. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
5. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre anlamlı bir ilişki var mıdır?
6. Geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine anlamlı bir ilişki var mıdır?
7. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
8. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor türü değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
9. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
10. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
11. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre anlamlı bir ilişki var mıdır?
12. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine göre anlamlı bir ilişki var mıdır?
13. E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor branşı değişkenine göre farklılık göstermekte midir?

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Spor, “bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümüdür” (Türk Dil Kurumu, 2022). Sporda başarıyı sağlamak sadece fiziksel performans ile sınırlı değil aynı zamanda zihinsel becerilerinde başarıyı elde etme yolunda önemli bir etken olduğu bilinmelidir. Zorlu müsabaka ve antrenman dönemlerinde sporculara zihinsel antrenman programları uygulanabilir. Zihinsel antrenman, müsabaka esnasında kazananı ya da kaybedeni belirleyebilir. Sporcuların müsabaka öncesi ve sırasında zihinsel antrenman uygulamalarından yararlanmaları fiziksel performanslarına olumlu katkılar sunacağı düşünülmektedir. Özellikle e-sporun artan popülaritesi ve organize edilen etkinlikleri zihinsel antrenman programlarına yönelik yeni bir fırsat alanı oluşturmaktadır aynı zamanda e-sporcular zihinsel hizmet sunumundan yararlanma potansiyeline sahiptir (Cottrell, McMillen, & Brandonn, 2019). Bu doğrultuda, zihinsel antrenman beceri uygulamalarının sporcularının antrenman ve müsabaka sırasında bir bütünlük içerisinde olmaları gerekmektedir. Yaşanan teknolojik gelişmeler ve yenilikler, küreselleşmenin de etkisiyle oyun ve spor alanları içerisinde e-spor olarak adlandırılan yeni bir yarışma alanı oluşturmuştur. E-spor’a yönelik artan ilgi bu alana yönelik yapılan akademik çalışmaların da artmasını sağlamıştır. E-sporda başarıyı etkileyen faktörlerden birisinin de zihinsel antrenman olduğu düşüncesiyle bu araştırma planlanmıştır.

Konu ile ilgili literatür incelendiğinde, geleneksel sporcular ve e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri ile ilgili doğrudan bağlantılı araştırmaların olmadığı ancak daha çok zihinsel dayanıklılık konusu ile ilgili araştırmaların yapıldığı gözlenmiştir. Menteş ve Saygın’ın (2019) araştırmalarında; e-sporcular ve geleneksel sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarını incelemişlerdir. Geleneksel sporcuların zihinsel dayanıklılık düzeylerinin e-sporculardan daha yüksek düzeyde olduğu sonuca ulaşmışlardır. Arısoy ve Özkan’ın (2021) araştırmalarında; e-sporcularının zihinsel dayanıklılık ve kişilik özelliklerini incelemişlerdir. Zihinsel dayanıklılık ile kişilik özellikleri arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Uluslararası literatürde yapılan araştırmalarda ise; Pishchik, vd. (2019) öğrencilerin ve e-sporcuların zihinsel aktivite özelliklerini incelemişlerdir. E-sporda katılan öğrencilerin, zihinsel faaliyetlerinin gelişimini teşvik eden bilgisayar oyun etkinliklerinin zihinsel işleyiş düzeylerine katkı sağlayabileceğini ifade etmişlerdir. Nilsson, ve Lee (2019) yapmış oldukları araştırmada;

profesyonel e-spor oyuncularının zihinsel faktörlerini etkileyen durumları incelemişlerdir. Profesyonel e-sporcuların ebeveynlerden gelen baskı, takım içi baskılar, izleyici baskısı, sosyal baskı gibi nedenlerin zihinsel aktivitelerini etkileme konularını ele almışlardır.

Ulusal ve uluslararası literatürde e-sporcuların ve geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerini ilişkisel bir yaklaşımla inceleyen bir çalışmaya rastlanmaması araştırmayı kıymetlendirmektedir. E-spora yönelik artan ilgiye rağmen yapılan akademik araştırmaların sınırlı düzeyde kaldığı gözlenmektedir. Özellikle e-spor oyuncularının zihinsel antrenman düzeyleri ile ilgili yapılacak çalışmaların literatüre katkı sağlama, kaynak oluşturma, yeni oluşturulacak çalışmalara ışık tutma açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

#### **1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları**

- Araştırma grubuna; farklı branşlarda geleneksel sporcular ve e-spor oyuncuları dahil edilmiştir.
- Araştırma grubu 18 yaş ve üstü bireyler olarak sınırlı tutulmuştur.

#### **1.5. Araştırmanın Sayıltıları**

- Araştırma grubu, araştırmanın amacına uygun olarak yeterli düzeydedir.
- Ölçüm araçları, ölçülmesi planlanan verileri eksiksiz ve doğru bir şekilde ölçmüştür.

#### **1.6. Tanımlar**

*Oyun:* Bireyin bedensel ve zihinsel özelliklerini geliştirmek amacı içeren, estetik duygusunu uyandıran ve sanatsal açıdan değerli olan hoş vakit geçirme etkinlikleridir (Seyrek & Sun, 2003).

*Dijital Oyun:* Telefon, oyun konsolu, tablet gibi teknolojik cihazlar aracılığıyla oynanan oyunların tamamına dijital oyun adı verilmektedir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

*E-Spor:* Dijital oyun platformu cihazları aracılığıyla eş zamanlı olarak internet ağı üzerinden aynı veya farklı bir ortamda bulunan oyuncu gruplarının belirli bir kural

çerçevesinde birbirleri ile mücadele etmesi şeklinde tanımlanabilir (Mustafaoglu & Zirek, 2018).

*Geleneksel Spor:* E-Spor ve geleneksel sporların en önemli farkı, e-spor dışarısında kalan bütün spor branşları geleneksel spor olarak tanımlanmaktadır (Karahüseyinoğlu, 2008).

*Zihinsel Antrenman:* Bireyin müsabaka öncesinde, sırasında ve sonrasında oluşabilecek olumlu veya olumsuz durumlara karşı önceden zihinsel hazırlık süreci içerisinde tedbir alması ve bu durumu sürekli ve sıkı bir şekilde uygulaması olarak tanımlamaktadır (Yıldız & Erhan, 2019).



## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 2.1. Oyun

##### 2.1.1. Oyun Tanımı

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga oyun kavramı ile ilgili çalışma yapan ilk araştırmacıdır. Huizinga, oyun tanımının, kültür tanımına göre daha geçmişe dayandırıldığını açıklamaktadır. Kültür kavramının oluşabilmesi için insanoğlunun dünya üzerinde yaşamaya başlaması gerekmektedir diye düşünen Huizinga, insanoğlundan daha önce yeryüzünde bulunan hayvanların oyun kavramını gerçekleştirmek için insanoğlunu beklemediğini açıklayarak oyun kavramının insanoğlundan önce var olduğunu ve dolaylı yoldan kültürden de eski olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 2013, s.16).

Eğitim ve öğretim için önemli olan oyun kavramı insanlığın var olduğu tüm dönemlerde etkisini sürdürmüştür. Doğumdan itibaren özellikle erken yaşlarda başlayan ve aşamalı bir şekilde biçimsel olarak farklılıklar gösterebilen oyunlar, belirli kazanımların elde edilmesi yönünden önemli bir araç olarak nitelendirilebilir. Oyun; eğlenme, haz duyma, pratik yapma, hedefleri gerçekleştirme, sosyalleşme faktörlerine etkisi olan öğrenme biçimidir (Aksoy & Çitçi, 2014). Oyun; bireylerin yetenek ve zekâları yönünden gelişim süreçlerine dolaylı olarak katkıda bulunan, hoş vakit geçirme ve eğlence amacı içeren zihinsel ve bedensel faaliyetlerin tamamı olarak tanımlanmaktadır (Kaya, 2018).

Oyunlar zihni ve bedeni eş zamanlı olarak kullanmaya yol açan devamlı olan eylemlerdir. Birey oyun oynarken düşünme, karar verme, harekete geçme süreçlerini kısa zaman aralıklarında tamamlayarak analitik açıdan zihinsel fonksiyonlarını geliştirmektedir. Oyun eğitici rolü özelliği ile sosyokültürel hayata aktif katılım açısından birey için gerekli olan bir süreçtir. Eğitim ile ilişkilendirildiğinde oyun faktörünün etkili olduğu alanlarda

hedeflenen ğretim programlarının daha anlaşılabilir bir şekilde uygulandıėı düşünölmektedir. Aynı zamanda oyunun kişilik gelişim evrelerine olumlu bir şekilde etkilediėi söylenebilir.

Çocukların oyun gereksinimlerini karşıladığı oyun alanları ile çeşitli dış ve iç mekânlar çocukların rahatladığı, enerjilerini attıkları, sosyalleştikleri, muhakeme becerilerini geliştirdikleri, bedensel açıdan geliştikleri mevcut oyunların hedeflerine yönelik olarak hazırlanmış yerlerdir (Acar, 2003). Oyun, çocuėun yaşayarak keşfettiėi, bedensel olarak yeteneklerini kullandığı, zihinsel açıdan öğrenme ve öğretme sürecine katkı sağladığı, maddi bir beklentisi olmadığı, kendine ait belirlenmiş kurallar çerçevesinde katılan bireyleri etkileyen ve eğlence aracı olarak yapılan etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Gözalın & Koçak, 2014).

### **2.1.2. Oyunun Özellikleri**

Oyun belirli kural çerçevesinde daha çok özgürce keşfetmek, sorgulamak, zevk almak gibi özellikleri taşıyan faaliyetlerdir. İnsan hayatının tüm dönemlerinde belirli kurallar bulunurken oyun için de bu geçerlidir. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun sonlanmaktadır. Kuralların amacı oyuncuları oyun içerisinde tutmak, kurallara uymak mecburiyetinde olmaları sağlamaktır (And, 2003). Oyunların genel hatları belirlenmiş bir biçimde oynanmaktadır. Bu durum bir olayı gerçekleştirirken hayal gücüne dayalı olarak tasarlanan kalıcı olmayan süreçtir (Huizinga, 2013, s.50). Oyunların başlıca özellikleri basit görünmesinin aksine aslında çok karışık bir kavram olmasıdır. Oyunda her şey gerçekleşebilir, oyun sürekli olarak kendini yenileyebilir, farklı ortamlarda düzenlenir, oyunlarda genel olarak belirli bir sıra aralıkları olduğu düşünülebilir fakat belirli bir aralık yoktur (Gazezoglu, 2007). Oyunların başlıca özellikleri çocuėun gelişimine dolaylı ve doğrudan katkı sunmayı amaçlayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun yalnızca fiziksel kabiliyetleri geliştirmez aynı zamanda bireye aktardığı zihinsel ve psikolojik deneyimler ile pek çok açıdan katkı sunduėu görölmektedir. Aynı zamanda bedensel gelişim, psiko-motor gelişim, dil gelişimi, duygusal gelişimlerine de katkıda bulunmaktadır. Oyun içerisindeki roller gereėi oyunun doğru olarak yapılma endişesi yoktur. Birey yetenek ve kabiliyetlerini özgürce sunabilir. Oyun oynayan çocukların eğlenerek öğrendikleri bedensel, ruhsal ve psikolojik açıdan gelişimlerine etkilediėi düşünölmektedir. Çocuėun bu tür gelişimlerine oldukça çok katkıda bulunan oyunların

bazı özellikleri bulunmaktadır. Oyunların başlıca özellikleri şu şekilde sıralanabilmektedir (Hastie, 2010; Kandır, 2000);

1. Oyuncuların oyunlara katılma zorunluluğu yoktur.
2. Oyunun sonuçları önceden belli değildir.
3. Oyunun süreçlerin başarılı bir şekilde gerçekleşmesi oyuna ayrılan zamanı uzatmaktadır.
4. Oyunun belirli kurallar çerçevesinde planlanmış kuralları bulunmaktadır.
5. Oyun belirsiz aralıklarda hayal gücünün etkili olduğu gerçek dışı kavramlar bulunmaktadır.

### **2.1.3. Oyunun Önemi**

Oyun çocukları fiziksel yönden etkilediği gibi zihinsel ve psikolojik açıdan da etkilemektedir. Oyunlarda çocukların kendilerine özel dünyaları vardır. Durumları kendi hayal dünyalarında canlandırırlar ve uygularlar. Bu açıdan çocuklar için temel ihtiyaçlardan biri oyundur. Gelişim çağındaki bireyler oyun aracılığıyla ince motor ve kaba motor becerilerini geliştirir, kas-iskelet sistemlerine olumlu fayda sağlar. Çocukların aynı zamanda çabukluk, kuvvet, sürat, dayanıklılık gibi faktörlerinde gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Dilekmen & Türün, 2018; Kaya, 2009). Oyunların bir diğer önemi ise, çocuk oyun esnasında birden fazla duygu durumu yaşamaktadır. Sevinir, üzülür, başarır, yenme ve yenilme durumlarını yaşar. Bu duygu değişimleri çocukların duygu yolu ile deneyimler kazanmasına katkıda bulunur. Bu deneyimler sayesinde birey oyun dışında hayatında karşılaşabileceği durumlara karşı daha tutarlı bir duygu durumu gerçekleştirmektedir. Oyunların en önemli etkisinin ise zihinsel gelişime olan katkısı olarak düşünülebilir. Oyun aracılığıyla çocuklar merak ettikleri soruları çözüme kavuşturabilirler aynı zamanda karşılaştıkları olaylar karşısında fikir üretme, yorumlama, sorgulama kabiliyetlerini geliştirmektedirler (Akman, 2002). Oyunlar birçok stratejik noktaya dayanmaktadır. Birey oyunlarda başarı sağlamak için kendi plan ve stratejisini yapmaktadır. Bu durumda zihinsel olarak çocuk sürekli beyin fonksiyonlarını aktif tutmaktadır.

#### 2.1.4. Oyunun Dönüşümü

Yaşamı kendisine oyun alanı olarak gören çocukların, endüstriyelleşme ve sanayileşme ile birlikte teknolojik marka ürünlerin dayattığı oyuncaklara daha sonra kentleşmenin beraberinde getirdiği sorunlardan kısıtlı alanlara ve bu alanlarda ki yetersiz güvenlik gibi belli başlı birçok sebepten dolayı oyun oynama dokunulmazlıkları elinden alınmış olduğu söylenebilir. Oyun oynama gereksinimini karşılamayan çocuklar fiziksel ve zihinsel birçok olumsuz etkinin tehdidi altındadır. Günümüzde çocukların oyun oynama alışkanlıkları değişmiştir. Oyunun dönüşümü özellikle oyun alanlarından dijital oyun alanlarına geçiş ile birlikte olduğu düşünülebilir. Kendisine özel alanı kalmayan ve sosyalleşemeyen çocuklar bu durumu dijital oyun aracılığıyla çözmeyi amaçlamıştır. Küreselleşmenin etkisiyle teknoloji alanın gelişmesi, çarpık kentleşme ile birlikte şehirlerde bulunan oyun oynama yerlerinin kısıtlı sayıda olması çocukların oyun olgusunu değiştirmiştir. Bu sebeplerden dolayı çocuklar oyunların yerine dijital oyunlara daha ilgi duymuş ve bu alana yönelmiştir. Sokak oyunları ip atlama, yakan top, saklambaç gibi çocukların fiziksel olarak gelişimine katkıda bulunan ve bedensel kabiliyetlere dayalı oyunlar yerine çevrimiçi veya çevrimdışı bir şekilde sanal bir platformda birbirleri ile oyun oynadıkları alanlara dönüşmüştür. Çocukların sosyalleşme, birbirleri ile vakit geçirme süreçlerinin de değiştiği düşünülmektedir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı & Razak, 2018).

Zaman içerisinde teknolojik alanda yaşanan gelişmeler, sosyal yapıdaki değişimleri tetiklemiş ve oyuncak sektörünün ürettiği oyuncaklarda değişime uğrayarak, geleneksel oyuncaklardan uzaklaşmış, daha ticari olarak ele alınan oyuncaklar tüketime yönlendiren metalar haline dönüşmüştür (Gürpınar, 2012; Kahya Canlı & Demiraraslan, 2020 ).

1980’li yıllardan sonra yaygınlaşan oyun ve atari salonlarından bireyler makineler karşısında bireysel oyunlar oynarlarken, 1990’lı yıllardan sonra bilgisayarların ve internetin yaygınlaşması ile ortaya çıkan internet kafelerde bireysel ve takım oyunları oynanmaya başlanmıştır. Bu yıllarda internet kafelerde oynanan oyunlar adeta yeni bir sosyalleşme aracı rolünü üstlenmişlerdir.

Aynı zamanda oyun kavramının anlamında da değişimler yaşanmıştır. 1990’lı yılların başlarında oyun denildiğinde akla ilk gelen ilk şey küçük yaştaki çocukların birbirleriyle eğlenmeleri adına belirli kurallar içerisinde oluşturdukları oyun olarak anlaşılmaktaydı. Günümüzde ise oyun, küçük - büyük her yaştaki, her kuşaktan bireylerin dahil olduğu bir eylem olarak ifade edilmektedir. Özellikle 2000’li yıllarla birlikte internetin,

bilgisayarların ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla, dijital oyunlar her kuşaktan insanların vakit geçirdiği bir eylem haline dönüşmüştür (Sağıncı, 2021, s.1).

Bu gelişmeler neticesinde günümüzde gelişim döneminde olan çocuklar oyun alanlarında fiziksel aktiviteye dayalı olarak oyun oynama eylemlerini gerçekleştirmekten kaçınmakta, teknolojik cihazlar aracılığıyla sürekli olarak sabit bir şekilde vücut sağlığı açısından yararlı görünmeyen duruş pozisyonları ile dijital oyunları oynamaktadırlar. Tüm bu durumlar bireylerin sağlıklı bir yaşam tarzı için bir zemin oluşturmaktadır (Mustafaoğlu, vd., 2018).

## **2.2. Dijital Oyun**

### **2.2.1. Dijital Oyun Nedir?**

Video oyunu, bilgisayar oyunu gibi adlarla da ifade edilen dijital oyun; dijital yazılım üzerinde bir veya birden fazla kişinin yapay zeka ile fiziksel olarak mücadele etmek için veya oyun araçlarına kurulan karşılıklı çevrimiçi ağlar aracılığıyla kullanılabileceği bir tür boş zaman aktivite yazılımıdır (Frasca, 2001, s.168).

Diğer bir tanımda dijital oyun; kullanıcıların sanal bir ara yüz ile platformla etkileşime girerek ve görsel geri bildirim alarak elektronik ortamda gerçekleştirilen bir eğlence etkinliği olarak tanımlanmaktadır. Bu oyunlar, platformlar veya sistemler adı verilen elektronik bileşenler üzerinde çalışmaktadır (Gül, vd., 2017: 103). Bilgisayar tabanlı metin ya da görsellerle oluşturulmuş yazılımlar sayesinde oluşturulan oyunlar; bilgisayarlar, oyun konsolları, akıllı telefonlar ve tabletler aracılığıyla oynanabilmektedir (Çalışkanol, 2020, s.18).

“Dijital oyunlar; atari oyunlarını, bilgisayar oyunlarını, konsol oyunlarını, mobil oyunlarını ve farklı tüm türleri içermektedir. Bu bağlamda dijital oyun; yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine dâhil eden bireysel iletişim ortamıdır” (Yengin, 2012, s.111).

Birden çok tanımı olan dijital oyunların farklı türleri bulunmaktadır. Kirriemuir'e (2002) göre dijital oyun türleri şunlardır:

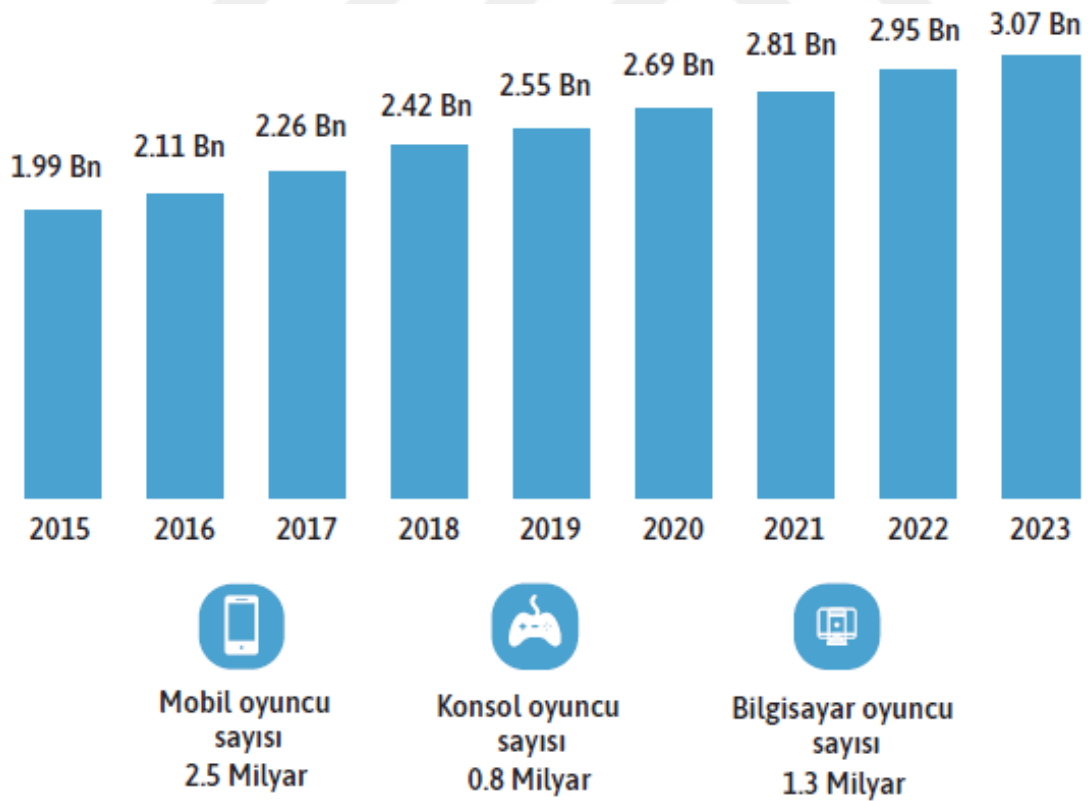
1. Joystick gibi giriş cihazları yardımıyla TV'ye bağlı oyun konsolunu kullanarak,

2. TV, yayınlanabilir uydu veya dijital üyelik donanımı üzerinden ulaşılabilen bir sistem kullanarak,
3. Bir bilgisayar veya Macintosh kullanarak,
4. Atari salonlarındaki (arcade tipi) oyun kabinini kullanarak,
5. Portatif oyun konsolu tipi ekipman kullanarak, Akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

### 2.2.2. Dijital Oyun Sektörü

Yazılım, donanım, çevrimiçi platform sağlayıcılar, oyun geliştiriciler, yayıncılar, dijital veri paylaşım ve etkileşim uygulamaları, bilgi ve iletişim teknolojilerinden oluşan geniş bir ekosistemde incelenmesi gereken yaratıcı bir sektördür (Stewart & Misuraca, 2013).

Bu endüstrinin büyümesinde en temel etken olan oyuncu sayısı her geçen gün artış göstermektedir. Şekil 1’de yıllara göre dijital oyuncu sayılarındaki artış gösterilmektedir.

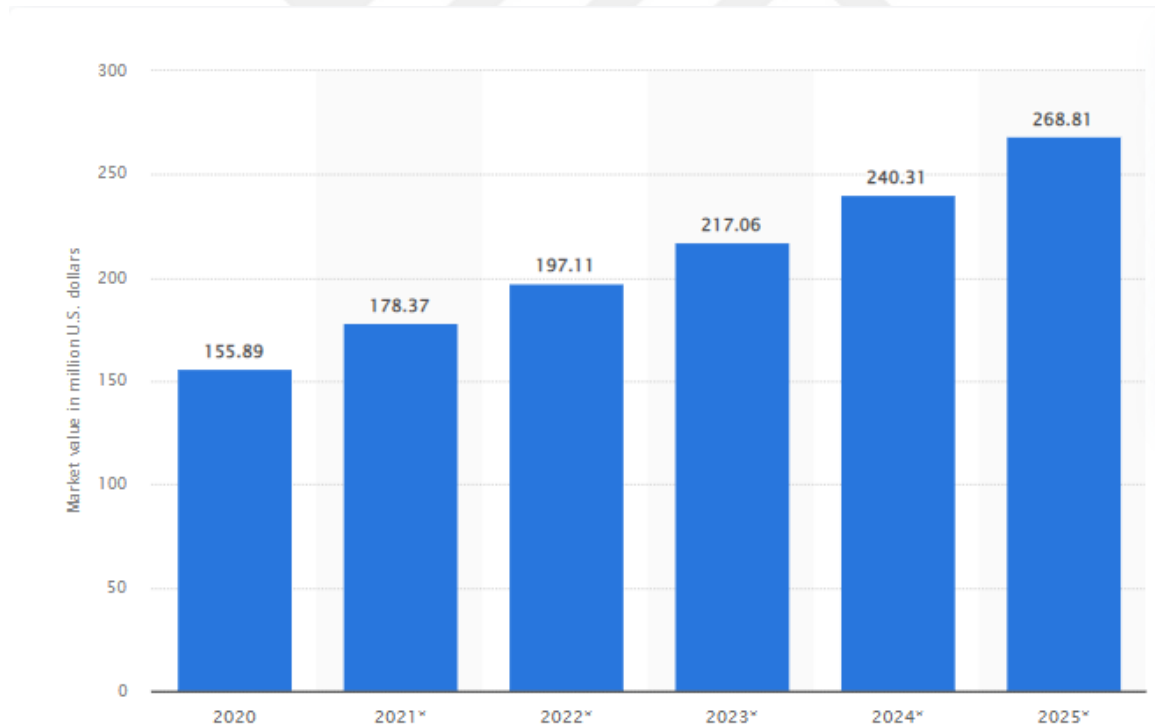


Şekil 1 Yıllara göre dijital oyuncu sayısının değişimi

Kaynak Newzoo, 2021, <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/> adresinden 23.12.2021 tarihinde erişilmiştir.

2020’de, dünya genelindeki PC oyun ticari hacminden kazanılan gelirin takribi 37 milyar ABD doları olduğu düşünülürken, mobil oyun ticari hacminin tahmini geliri 77 milyar ABD dolarının üzerindedir. Bugünlerde önemli olan, birinci nesil oyuncuların artık büyümüş olması ve elinde önemli bir harcama gücüne sahip olmasıdır. Çocuklar arasında günlük ortalama oyun oynama süresi yüksek olmasına rağmen, hobi artık sadece çocuk oyuncağı olarak görülemez. Aslında, video oyunu ebeveynlerinin dünya çapındaki cinsiyet dağılımı açısından oldukça eşit bir bölünmeyle, video oyunlarının dünya genelindeki ebeveynler arasında da popülerlik kazandığı tespit edilmiştir (Clement, 2021).

Küresel oyun pazarının 2021’de 178 milyar ABD dolarından 2025’te yıllık 268,8 milyar ABD dolarına ulaşacağı tahmin edilmektedir. Kuzey Amerika, Asya bölgesindeki güçlü büyümeye rağmen dünya çapında en çok hasılat yapan oyun pazarı olmaya devam edecektir. Oyun içi satın alımların 2025’te dünya çapında 74 milyon ABD dolarından fazla olduğu tahmin edilmektedir (Şekil 2).



Şekil 2 2020'den 2025'e kadar küresel video oyunu pazar değeri (ABD Doları)

Kaynak: Statista, 2022, <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Dünya ülkelerinde olduğu gibi Türkiye’de de oyun sektörü her yıl büyüme kaydetmektedir. 2020 yılında yaşanan pandeminin de etkisiyle özellikle mobil oyun sektöründe hızlı bir büyüme kaydedilmiştir. 2019 yılına göre dijital oyun satışlarında % 29 oranında bir büyüme yaşanmıştır. Türkiye’de dijital oyunların 2019 yılındaki toplam geliri 830 milyon ABD doları olurken, 2020 yılında 880 milyon ABD dolarına ulaşmıştır. Oyuncu sayısı 32 milyondan 36 milyona yükselmiştir. Pandemi nedeniyle eve kapanan kişiler dizi, film, sosyal medya ve mobil oyunlara yoğun ilgi göstermişlerdir. Türkiye’de mobil oyuncuların sayısı artmış ve günde ortalama 4 saatten fazla vakit geçirdikleri gözlemlenmiştir. 2020 yılında Türkiye’de en çok oynanan mobil oyun "PUPG" olmuştur. Ancak çıktığı ilk günden itibaren online oyunlarda etkili olan "World of Warcraft", "Metin 2", "Counter-Strike Global Offensive" ve diğer oyunlar da en çok oyuncuya sahip oyunlar arasında yer almaktadır. 2020 yılında Türkiye’de en popüler oyun türleri arasında aksiyon-macera, bulmaca, yarış, spor, strateji, simülasyon, kart oyunları ve rol yapma oyunu türleri en popüler oyun türleri olmuştur (Bilgi Teknolojileri ve İletişim İdaresi, 2020, s.22).

### **2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Bağımlılık; “bilişsel, motivasyonel ve duygusal değişiklikler ile karakterize kalıcı, kronik, tekrarlayıcı bir hastalıktır. Bir başka tanıma göre bağımlılık, bir uyarıcıya, belli bir uyarıma, uyarım sağlayan etkinliğe psikolojik olarak dayanılmaz derecede bağımlı olma durumudur” (Türk Dil Kurumu, 2021). İnternet kullanımının yaygınlaşması ve kullanımla ilgili sorunlar baş göstermeye başladıktan sonra, ilk olarak saptanan bulgular bilgisayar ile vakit geçirmenin daha sonraki süreçlerde internet bağımlılığı kuramı tanımını ortaya çıkarmıştır (Goldberg, 1996). Bu kuramın ortaya çıktığı 20. yüzyılın sonlarında; “patolojik bilgisayar kullanımı”, “internet kullanım bozukluğu”, “bilgisayar bağımlılığı”, “bilgisayar ve internet bağımlılığı”, “bilgisayar oyunu bağımlılığı”, “patolojik internet kullanımı”, “problemli internet kullanımı”, “internet bağımlılığı”, “oyun bağımlılığı”, “internet oyun oynama bozukluğu”, “oyun oynama bozukluğu” gibi kavramlarla adlandırılmıştır. Bu kavramlar araştırıldığında, bağımlılığın veya hastalığın bilgisayar benzeri dijital bir cihazla başladığı ve oyun benzeri internetteki bir uygulamadan sonra kavramlaştırılmıştır (Aral & Doğan, 2018). Dijital oyun bağımlılığı kuramsal olarak internet bağımlılığı olarak isimlendirilmektedir. Ancak araştırmalar sonucunda dijital oyun bağımlılığın internet bağımlılığının alt grubuna ait olduğu görülmektedir (Griffiths, 2002).

Lemmens, vd. (2009), dijital oyun bağımlılığını yedi ölçüt altında incelemişlerdir. Bunlar; Dikkat çekme: Bireyin oyundan almış olduğu hazzı ve oyuna verdiği odağı başka bir odağa yöneltememe ve sadece oyunda duyulan hazzı odaklanma.

Tolerans: Bireyin kurguladığı oyun planını aşan süreyi temsil eder. Buna göre kişi oyunu hedefini gerçekleştirmek için oyuna daha fazla süre harcayacak ve bu durumdan rahatsızlık hissetmeyecektir.

Duygusal değişiklikler: Oyuncunun oyundaki içsel tatmin duygularını gösterir.

Geri çekilme: Bireyle oyun arasında bir engel olduğunda fark edilen durumdur. Bu bağlamda oyuncu içe dönük, sinirli ve üzgün görünebilir.

Nüksetme: Planına sadık kalamadığı için oyunu düzenli ve planlı bir şekilde oynamak isteyen kişilerin kötü oyun alışkanlıklarını yeniden oluşturmaları durumudur.

Çatışma: Ebeveynlerinin kontrolü dışında oyun oynayan kişilerin yaşadığı bir iletişim engelidir. Oyuncular bu durumdan kaçınmak için çeşitli teknik ve hileler kullanabilirler.

Problem: Oyunun aşırı oynanması nedeniyle oyuncuların görev ve sorumluluklarını yerine getirememesi durumudur. Ailesinde, eğitiminde, iş ve sosyal hayatında sıklıkla karşılaştığı sorunlardır.

Son yıllarda internet ve oyun endüstrisi büyümekte ve böylelikle artan sayıda insan internet ve dijital oyunlara bağımlı hale gelmektedir. İnternette oyun oynama bozukluğu halihazırda patolojik bir bozukluk olarak görülmemiş olsa da bu konuyla ilgili araştırmaları teşvik etmek için ilk kez Zihinsel Bozukluklar için Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nın (DSM-5) güncellenmiş versiyonunda yer almıştır (Kuss, 2013). 2013 yılında yayınlanan DSM V versiyonunda "İnternette oyun oynama bozukluğu" bir davranış bozukluğu olarak listelenmiş, resmi bir bozukluk olmamasına rağmen üzerinde çalışılmakta ve bir sonraki versiyonda resmileştirilmesi planlanmıştır. DSM V araştırma ekibi "İnternette oyun bozukluğu" üzerine 240'tan fazla makaleyi incelemiş ve internet bağımlılığı ile diğer bağımlılık türleri arasında davranışsal benzerlikler olduğunu bulmuşlardır (American Psychiatric Association, 2013). Oyun bağımlılığı dünya çapında oldukça yaygın olan bir bağımlılık türüdür. Mevcut yaygınlık tahminleri, oyun bağımlılığının Avrupa'da %1 ila %15, Amerika Birleşik Devletleri'nde %3 ila %8,5, Birleşik Krallık ve Kore Cumhuriyeti'nde yaklaşık %14 ve İran'da %17 arasında değiştiğini göstermektedir (Ferguson, vd., 2011; Gentile, 2009; Rehbein, vd., 2015).

#### 2.2.4. Dijital Oyunların Gelişimi

Yeni medya araçlarının değişim ve gelişimi, tüm iletişim araçlarında ve kullanım alışkanlıklarında köklü değişikliklere yol açmıştır. 1990'larda oyunlar sokaktan eve atılan bir adım haline gelmiştir. TV'de interaktif oyunlar için birden fazla cihaz ve kaset kullanılarak oynanan oyunlara "Atari" adı verilmiştir. Atari oyunları nedeniyle çocukların sabahtan akşama kadar sokakta oyun oynama tercihi evde oynamaya dönüşmüştür. Atari oyunları teknolojinin gelişmesiyle bilgisayar oyunlarına, internet teknolojisiyle birlikte online dijital oyunlara dönüşerek günümüze kadar var olmuş ve popülerlik kazanmıştır (Şakar, 2021, s.9).

İnsanların makine oyunlarına olan ilgisi ve bu oyunlardan elde edilen büyük miktarda ekonomik gelir, bilgisayar oyunlarının üretiminin önünü açmıştır. Kaydedilmiş dijital olarak nitelendirilen ilk oyun, 1958 yılında Donner Model 30 analog bilgisayar amacıyla geliştirilen "iki kişilik tenis" oyunudur.

Dijital oyun sektörünün tarihsel evrimi beş farklı dönemde ele alınmaktadır:

1. 1980'lerden önce gelişmenin erken evresi,
2. 1980'lerin ortasından 1990'ların ortalarına kadar olan büyüme dönemi,
3. 1990'ların sonlarında gelişme aşamasına,
4. 2000 yılından 2005 yılına kadar olan vade dönemi,
5. 2005'ten günümüze gelişim aşaması (O'Hagan & Mangiron, 2013).

1980'lerin başındaki oyunlar, bilgisayarlı bir makineye karşı oynanan ve tek oyunculu bir oyunun başarısını ölçmek için önceki puanları geçen basit bir puan izleme mekanizmasına dayanıyordu. Oyuncular önceki puanları ile kendileriyle yarışıyorlardı (Snavey, 2014, s.10). Geleneksel oyun anlayışına yenilik getiren atari oyunları, yeni çeşitlilik ve rekabetçi oyun kültürü de getirmiştir. 1981 ile 1982 yılları arasında Atari oyunlarının 5 milyon ABD doları kazanıldığı belirtilmekte, bu da oyun konsollarına 20 milyar çeyrekliğin atıldığı anlamına gelmektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nde 1982'de 24.000 atari makinesi ve 400.000 caddede çalışan 1.5 milyon atari makinesi vardı (Borowy & Jin, 2013, s.260).

İlerleyen süreçte dijital oyun sektörünün arz-talep ilişkisi orantılı olarak büyüyerek milyonlarca insanı çeken bir sektör haline gelmiştir. Oyun endüstrisinin refahı ve ekonomik getirileri, oyunların ve geliştirme teknolojisinin paralel gelişiminin yolunu açmış

ve farklı oyun türlerini yeni bir bakış açısıyla ele alınmasını sağlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun konsollarından ve kasetlerden bilgisayarlara kadar dijital oyunlar yenilikçi bir süreçten geçmiştir (Şakar, 2021, s.11).

Dijital oyun endüstrisinin ana gelişimini üçe ayırırsak, mikroişlemcilerle geçişle birlikte daha iyi görünen animasyonların ortaya çıkması ilk temel geliştirme motivasyonu olarak kabul edilebilir. Ses teknolojisinin gelişmesiyle birlikte 1980'lerde müzik oyunlara dahil olmuştur.

Sektörün bir sonraki temel gelişmesi, oyunların oyun cihazlarıyla oyun salonlarından eve taşınması olmuştur. Gelişim için üçüncü itici güç, bilgisayarların evde kullanımının yaygınlaşmasıyla başlayan süreçle bilgisayar bazlı oyunların geliştirilmesidir. Teknolojinin hızlı gelişimi, dijital oyun endüstrisinin büyümesi üzerinde olumlu bir etki yaratmıştır. Ayrıca internetin hayatın her alanına nüfuz etmesi, dijital oyun sektörünün hızlı büyümesinin önünü açmıştır. Son 60 yılda dijital oyun endüstrisi, başta grafik alanında olmak üzere çığır açan gelişmeler kaydetmiştir.

Sektörün son adımında günümüze dek geliştirilerek ulaşan yedinci nesil oyun konsolları geliştirilmiştir. En yaygın örnekler Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. Bu oyun konsolları yalnızca oyun tecrübesini arttırmakla kalmamakta, aynı zamanda oyunları çoklu ortam sosyalleşme araçlarına da dönüştürmektedir. Yedinci nesil oyun konsolu, gelişmiş donanımından dolayı daha fazla yazılım içeriği bulundurur, bu da oyunun yerelleştirme sürecini ve dinamiklerini daha karmaşık hale getirmektedir. Aynı zamanda, AAA düzeyindeki oyunlar artık prodüksiyon ve harcamalar açısından büyük maliyetli film yapımlarıyla karşılaştırılabilir durumdadır. Örnek olarak; 2011'de piyasaya çıkartılan “Star Wars: The Old Republic”ın iyileştirilmesi 6 sene sürmüş ve yaklaşık 200 milyon ABD doları harcanmıştır. Buna benzer oyun projeleri, aralarında ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım, prodüksiyon gibi farklı alanlarda uzmanlaşmış birçok uzmanın bulunduğu kişiler tarafından iletilemektedir. Bundan dolayı oyun geliştiricileri çok heterojen ve büyük kapsamlı bir üretim pratiği haline gelmiştir. Bu durum oyunların yerelleştirilmesini zorlaştırmaktadır (O'Hagan & Mangiron, 2013, s.46-63).

### **2.3. E-Spor Nedir?**

Teknoloji alanındaki olağanüstü gelişim, çeşitli alanları etkilediği kadar spor kavramını da etkilemiş ve birçok gelişmenin meydana gelmesine sebep olmuştur. Spor alanındaki bu gelişmelerden bir diğeri de “e-spor”dur (Argan, Özer & Akın, 2006, s.2).

TESFED e-sporu, “Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar” şeklinde tanımlamaktadır (TESFED, 2018).

E-spor, farklı oyun türlerinde, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, strateji gibi bireysel ve takım becerilerinin etkili olduğu sanal rekabet platformlarıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

E-spor literatüründe elektronik oyunlar, siber oyunlar, bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar vb. şekilde tanımlansa da aslında kastedilen e-spor kavramıdır. E-spor, dünyanın her yerinde iki kişinin internet üzerinden insanlarla tanışıp oyun oynayabileceği bir spordur. E-spor, fiziksel ve zihinsel olarak çoğu sporun gerekliliklerinden fazlasını karşılayabilmektedir (Argan, Özer & Akın, 2006, s.3).

Kültür gibi, teknoloji gibi, spor ve ticari entegrasyonun yanı sıra sektörün görece yeniliği sebebiyle, e-spor'un tam olarak ne olduğunu anlamak oldukça karmaşıktır. Uluslararası Elektronik Spor Federasyonu (IESF) e-sporu; fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanıldığı, genel kabul görmüş kurallara uygun olarak, zafer için koşullar yaratmak için sanal bir arayüz üzerinden gerçekleştirilen mücadeleye dayalı bir spor branşı olarak nitelendirilmektedir (Öz & Üstün, 2019, s.117). Ayrıca; e-spor, önceden belirlenmiş herhangi hedefe (maddi kazanç veya turnuva ödülleri elde etme) varma fırsatı kazanmak için üçüncü bir tarafça düzenlenen ve ligler veya turnuvalar düzeninde organizasyonu yapılan takımlar ve oyuncular arasında yapılan rekabetçi karşılaştırmalardır (Peçenek, Daloğlu & Yetim, 2020, s.227).

#### **2.3.1. E-Sporun Tarihsel Gelişimi**

E-spor ilk bilgisayar oyunu ortaya çıktığında var olmasına karşın son 10 yılda popüler hale gelen bir kavramdır. 1970'lerde atari makinelerinin ortaya çıkmasıyla birlikte gençler atari makinelerinde oyun oynamaya başladılar. Atari salonları toplumda oyun kültürünün oluşumu ve gelişimi için önemli bir yer olmuştur. Oyun konsolları sayesinde tek

oyunculudan çok oyunculu oyunlara geçiş başlamış, rekabete dayalı oyun anlayışı da başlamıştır (Kocadağ, 2017, s.50).

Sonraki yıllarda turnuva sistemi kullanılarak atari oyunları düzenlenmeye başlanmıştır. Daha sonra bilgisayar, internet ve oyun merkezlerinin yaygınlaşması ve sosyal bir araç olarak popülaritesi ile atari turnuvaları gelişmiş ve oyuncu ve izleyenleri belirli platformlarda bir araya gelmeye başlamışlardır. Ayrıca oyun geliştirici kişilerce atari oyun alanları yerine üretilen mikroişlemciler, oyunları oyun konsollarına taşıyarak evlere aktararak Atari satışlarında artışa sebep olmuş ve devrim niteliğindeki oyun araçlarının gelişiminde öncü olmuştur (Snively, 2014).

1997 yılında, İngiltere'de ilk e-spor ödüllü turnuva düzenlenmiştir. Şirket 1997 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde "Cyberathlete Professional League" adıyla kurulmuştur. Valve şirketi, 1999'da FPS tarzı oyun olan Half-Life'da bazı güncellemeler yaparak "Counter Strike" oyununu ortaya çıkarmıştır. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'daki FPS oyunlarının tersine Koreliler, 1998 yılında Koreli şirket olan NCSoft tarafından piyasaya sürülen "Linage" gibi MMORPG ve RTS oyunlarını oynamayı seçmişlerdir. 2000 yılında kurulan E-Spor Ligi, sektörün en önemli organizasyonlarından biridir. Ayrıca uluslararası e-spor organizasyonu Dünya Spor Oyunları, Güney Kore Turizm ve Kültür Bakanlığı, Bilgi ve İletişim Bakanlığı ve Samsung'un destekleriyle 2000 yılında kurulmuştur. Dünya Spor Oyunları'nın logosunda mavi, kırmızı, sarı ve yeşil olmak üzere dört halka kullanılmıştır. Siyah arka planı Olimpiyat logosunu andırmaktadır. Ek olarak, rekabeti Olimpik sporlarla ilişkilendirerek, sporcular (atletler yerine), gençlik festivalleri, çevrimiçi oyun etkinlikleri ve e-sporlar gibi yarışmaları tanımlamak için diğer spor dışı terimler de kullanılmaktadır.

2002 yılında New York'ta Major League Gaming kurulmuştur. Merkezi Güney Kore'de olan IeSF, e-sporu gerçek bir spor haline getirmek için 2008 yılında kurulmuştur ve şu anda 48 üye ülkeye sahiptir. 2016 yılında Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), e-sporun tanınmasını talep eden resmi bir mektup yayınlamıştır. Uluslararası E-Spor Federasyonuna üye 48 ülke arasında 22 ülkenin Milli Olimpiyat Komiteleri e-sporu tanımaktadır (Mustafaoğlu, 2018, s.87).

Asya Olimpiyat Konseyi, 17 Nisan 2017'de sunduğu açıklamada, 2020 yılında Çin'in Hangzhou şehrinde gerçekleştirilecek olan Asya Oyunları'nda e-sporun resmi bir yarışma kategorisi olacağını kamuoyuna duyurmuştur. Günümüzde Uluslararası, League of

Legends Dünya Şampiyonası ve e-games gibi birçok önemli uluslararası etkinlik, e-sporun gelişimine katkı sağlamaya devam etmektedir. E-spor yapısı modern spor organizasyonlarına benzemesi ile izleyicilerin, medyanın ve markaların ilgisini çekmektedir. Türkiye'de dijital oyun oyuncularına ve oyuncu gruplarına dijital ortamda hizmet etmek maksadıyla 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF), 2013 yılında Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'na dahil edilmiştir. 2013 yılından bu yana faaliyet gösteren League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi, 2017 yılında Türkiye'nin tek resmi e-spor ligidir. Bu liglere katılan oyuncular, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi olarak lisanslanmıştır (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017, s.37-38). Türkiye Espor Federasyonu (TESFED) Başkanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı onayı ile Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olarak kurulmuştur. TEFED Yönetim Kurulu, Bakanlık makamının 30 Temmuz 2018 tarihli onayı ile görevine başlamıştır (Gaming in Turkey - Oyun ve Espor Ajansı 2019).

### **2.3.2. E-Sporcu Olmak**

E-spor, dijital oyun ekosistemine dahil edildiğinden itibaren ekonomi ve katılım açısından önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Bu gelişme onu geleneksel sporlar gibi bir sektör ve etkili bir yatırım noktası haline getirmiştir. Bu süreçte farklı pozisyonlardaki kişilere talep olmuştur. Bu noktada e-spor oyuncuları çok önemli hale gelmiştir. Özellikle son dönemde önemli kazanımlar elde edebilen ve mesleki fırsatlar yaratabilen e-spor, genç bireylerce ilgi duyulan bir iş kategorisi olarak görülmektedir (EGDF, 2016). Bu, bilhassa katılımcı ve izleyiciler açısından sektöre liderlik yapan Asya devletlerinde çok daha önemlidir. Son zamanlarda Çin'de bulunan genç kuşak e-sporu meslek olarak görmektedir. Bu bağlamda eğitim kurumlarında e-sporun sunulması ve e-sporun doğru bir şekilde öğretilmesi için araştırmalara başlanmıştır. 2014 yılı itibari ile e-spor sporcuları, Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı ile Spor Genel Müdürlüğü tarafından profesyonel sporcu olarak değerlendirilmektedir. E-sporu yapan sporcular, profesyonel sporcular ve amatör sporcular olarak ikiye ayrılmaktadır. Profesyonel e-spor oyuncuları, takımı temsilen veya ülkeyi temsilen resmi veya özel müsabakalara ve organizasyonlara katılmaktadırlar. Türkiye'de profesyonel e-spor oyuncuları bu kapsamda birçok organizasyona katılmıştır. Amatör e-sporcular ise kendi internet ağları üzerinden arkadaşlarıyla özel yarışmalara katılan veya

çeşitli organizasyonlar düzenleyen oyunculardır (Argan & Akın, 2007). E-spor, gençlere bilgisayar ve oyun konsolu aracılığıyla kariyer ve hatırı sayılır gelir sağlayabilir. Türkiye’de Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın gelişmekte olan spor dallarında olduğu gibi e-spor faaliyetlerine katılmak için diğer spor dalları gibi lisans gerektirmektedir. E-spor alanında lisanslı sporcu olabilmek için; T.C kimlik numarası, sağlık raporu, kayıt formu ve 2 adet vesikalık fotoğraf ile İl Gençlik ve Spor Müdürlüğü’ne kayıt işleminin yapılması gerekmektedir. Bu işlemler kişinin kendisi, velisi veya vekilleri tarafından tamamlanabilir (Gaming in Turkey - Oyun ve Espor Ajansı 2019).

### **2.3.3. Spor Nedir?**

Spor, genel olarak hareket ve mücadele etme temeline dayanan ve içerisinde belli başlı kuralları olan eğitici aynı zamanda eğlendirici bir müsabaka alanıdır. Spor tanımı çeşitliliğinden dolayı farklı tanımlar barındırmaktadır. Bireyin fiziksel, psikolojik ve zihinsel gelişimlerine katkıda bulunan, kişinin beden ve ruh sağlığına olumlu katkıda bulunan, beceri ve yetenek kazandırma amacıyla yapılan aktivitelerin tümüdür (Yetim,2014). Kökeni Latince’ye dayanan spor kelimesi kısa bir tanım olarak, kişinin bedensel ve ruhsal açıdan gelişimini destekleyen, bireysel ya da toplu olarak yapılan hareketler bütünüdür (Türk Dil Kurumu, 2022).

### **2.3.4. Geleneksel Spor ve E-Spor Arasındaki Fark Nedir?**

Spor ve e-spor arasındaki temel fark, sporun/yarışmanın sonucunu belirleyen sporcu veya takım etkinliğinin gerçekleştiği yerdir. Modern sporda, spor uygulayıcıları spor aktivitelerine destek olmak amacıyla elektronik cihazları ve bilgisayarlı sistemleri kullanabilmelerine karşın, sonuçları belirleyen tüm aktiviteler "gerçek dünyada" meydana gelmektedir. Ancak e-sporda sonuç belirleyen aktivitenin "sanal bir dünyada" yani elektronik/dijital/bilgisayar aracılı bir ortamda gerçekleştiği görülmektedir. Gerçek dünyada, e-sporcu tarafından kullanılan spor ekipmanları, insan-makine arayüzü (manuel giriş: fare, klavye, mikrofon, hareket sensörü, ağırlık sensörü, hızlanma sensörü. Bilgisayar çıkışı: görüntüleme araçları, dokunsal geri bildirim, ses ekipmanı) ve oyun alanları ve elektronik sistemler kullanılır. Öte yandan, geleneksel sporcular insan-fiziksel nesne arayüzünü kullanır veya herhangi bir ekipmana ihtiyaç duymayabilir ve oyun alanı gerçek

dünyadır (Mustafaoğlu, 2018, s.91). E-sporun kendine has bazı özellikleri vardır. E-spor; sanal veya bilgisayar ortamında yapılır. Geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında yeni tesis veya ekipman açısından çok büyük finansal kaynaklar gerektirmezler. Dünyanın çeşitli bölgelerinde bireyler bu sporu yapma imkanına sahiptirler. Bireyler ve takımlar rekabete açıktır, e-spor doğasına özgü ruh ve fiziki çaba ve donanım gerektirmektedir (Argan, Özer & Akın, 2006, s.3-4). E-spor hem fiziksel hem de zihinsel özellikleri olan bir spordur. Diğer kategorilerdeki sporlardan farklıdır. Tek oyunculu ve çok oyunculu halde yapılabilmektedir. Global olarak her yaş, cinsiyet ve kültürden insan tarafından yapılabilmektedir. Hava koşullarının önemi yoktur. Bir sporcunun birden fazla oyuna profesyonel seviyede katılabilmesi özellikleri ile geleneksel spordan ayrılmaktadır (Öz & Üstün, 2019, s.116). Genel olarak spor, belirli kural ve teknikler izlenerek gerçekleştirilen, fiziksel gelişime, eğlenceye ve rekabete elverişli fiziksel ve zihinsel egzersiz olarak tanımlanabilir. Sporun tanımı bağlamında e-sporu değerlendirirken bazı birleşen kavramlar ve farklılıklar bulunmaktadır. Her iki durumda da tek oyunculu veya çok oyunculu olarak yapılır. Başarılı olmak için, kişisel yetenek rakiplerden daha avantajlı olmanın yanında yüksek derecede uyum ve eş zamanlı ekip eylemi gerektirmektedir. Her ikisi de entelektüel çaba gerektirir. Yeteneklerin kullanımı ve eylemlerin formülasyonu için zamanlama çok önemlidir. Öte yandan geleneksel sporlar gerçek bir ortamda oynanırken, e-spor sanal platformda oynanmaktadır. Buradaki belirgin ayrım, geleneksel sporların e-spordan daha çok fiziksel güç harcanmasıdır. E-spor çok fazla finansal kaynak gerektirmese de geleneksel spor branşları finansal desteğe ihtiyaç duymaktadır. Çünkü e-spor için bir kişi için bir bilgisayar ve oyun ekipmanı yeterlidir (Kocadağ, 2017, s.51). E-spor ve dijital platformlarda oynanmayan modern sporların tanımlayıcı nitelikleriyle karşılaştırsak, güdüleyici bir motivasyona dayalı bir oyun içermektedir. E-sporun kurallarını hakim olmak zorlayıcı gözüktüğü de zaman ve kişi sayısı gibi belirli kuralları vardır, bu nedenle oyunlarda/müsabakalarda kazananlar ve kaybedenler vardır. Karşılaşmalar, strateji, taktikler ve takım dinamikleri gibi beceri gerektiren alanları içerir. E-sporcu kavramı tartışmaya açık olmasına karşın, fiziksel uygunluk noktasında klavye ve fare hareketlerinde dakikada 400 hareket yapabilme kabiliyetine sahiptir (Mustafaoğlu, 2018, s.85). Geleneksel sporlarda futbol, basketbol ve voleybol gibi birden fazla kategori vardır ve her birinin kendi bağımsız etkinlikleri ve ligleri vardır. E-spor da çok farklı değildir. E-sporda ayrıca League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: GO gibi çeşitli kategoriler bulunmaktadır. Hepsinde yıl boyunca farklı aralıklarla turnuvalar ve ligler organize

edilmektedir. Bu oyunların çoğu 5'e 5 strateji, macera ve aksiyon oyunlarıdır. Elbette StarCraft gibi tek oyunculu turnuvalar da vardır. Ortak bir çıkarım yapıldığında, e-spor oyunları ile geleneksel spor branşı oyunlarının benzer liglere ve sahip olduğu görülmektedir. Her ikisi de taktik ve strateji gerektirmektedir (Kocadağ, 2017, s.51).

Tablo 1  
*E-Spor ve Geleneksel Spor Karşılaştırılması*

| Elektronik Spor                      | Geleneksel Spor                      |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Sanal ve bilgisayar ortamı           | Gerçek ortam                         |
| Büyük finansal kaynak gerektirmemesi | Branşa özgü finansal kaynak          |
| Düşünsel çaba gerektirme             | Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme |
| Kendisine ait araç ve gereç          | Branşa özgü araç ve gereç            |
| Bireysel ve takım olarak             | Bireysel ve takım olarak             |

Kaynak: Albayrak, M. (2019). *Elektronik spor tüketicilerinin satın alma davranışlarını etkileyen faktörlere ilişkin bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

### 2.3.5. Dijital Oyun ve E-Spor Arasındaki Fark Nedir?

Özellikle çevrimiçi işlemlere sahip ve çok oyunculu bağlantılara izin veren oyunların e-spor kavramı içinde değerlendirilebileceği söylenebilir. Bu durumda “kazanma” veya “olağanüstü” gibi kavramları içeren dijital oyunlar e-spor oyunları olarak değerlendirilebilir (Öztürk, Fakazlı & İlhan, 2020). E-Sporun temeli dijital oyunlardır, ancak bu dijital oyunlarla e-spor arasında ayrımlar vardır. Günlük yaşamda bireyler günün stresinden kurtulmak, eğlenmek veya başka nedenlerle dijital oyunlar oynamaktadır. Oyunun odak noktasında mücadele olsa bile bu durum her mücadele içeren oyunun e-spor olduğunu göstermemektedir. Dijital oyuncular, oyun konsolunu kapatıp uzun zaman oynamamakta veya isterlerse oyundan bıkarak farklı oyunlara geçiş yapmakta serbesttirler. E-sporcular ise ekonomik gelir kazanmak için mesleki eğitim disiplinleri çerçevesinde stres ve baskı altındadırlar. Temel farkı ortaya koymak maddi gelir elde etmeyi dijital oyuna profesyonel anlamda yaklaşmakla kazanılmaktadır (Çınar, 2020, s.2). Dijital oyun dünyası, sürekli genişleyen ekonomik yapısı nedeniyle geniş bir alan olarak kabul edilmektedir. Bu geniş alanda dikkat çeken, benzersiz bir kitleye sahip olan ve diğer oyunlara göre daha hızlı yayılan oyunlar, e-spor kategorisine başarıyla girmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında, çok oyunculu maçlara dayalı her dijital oyun, ilgi görürse ve destek görürse e-spor olarak değerlendirilme olanağına sahiptir (Çınar, 2020, s.32).

Bilgisayar oyunlarının, konsolların veya mobil oyunların e-spor olarak adlandırılabilmesi için bazı işlevleri olması gerekir. Bunlar (Öz ve Üstün, 2019, s.116; Çınar, 2020, s.32);

- Profesyonel liglere veya turnuvalara (Futbol dahil Süper Lig, Dünya Şampiyonaları gibi) sahip olması, kulüpler veya takımların kurulması, Profesyonel oyuncularının bulunması, mücadeleye odaklı olması (kazananlar ve kaybedenlerin bulunması), çevrimdışı (çevrimdışı) ve çevrimiçi (çevrimiçi) izleyicilere sahip olması (TV kanalları, Twitch, Youtube vb. aracılığıyla).

#### 2.4. E-Spor Oyun Türleri

Oyunlar internetin de hayata dahil olmasıyla birlikte online dünyada engellenemez bir büyümeye ve yayılmaya geçiş yapmış durumdadır. E-spor için ünlü oyunların yanı sıra, oyun türlerinde de seçici olan tarafını görmek gerekmektedir (Yazıcı, 2018, s.33). E-spor türleri Şekil 3’de verilmiştir.



Şekil 3 E-Spor türleri

Kaynak: E-Spor Raporu (2018). E-Spor Raporu. <https://www.guvenlioyyna.org.tr/> adresinden erişilmiştir.

#### **2.4.1. Birinci Şahıs (FPS)**

FPS (First Person Shot- Birinci Kişi Nişancı Oyunları): Oyuncu, dijital arayüzü sanal bir şahsın bakış açısıyla görür. Düşünme, hızlı karar alma ve takım koordinasyonu gibi işlevler bu tür bir oyunun başarısı için kritik öneme sahiptir. (Gençlik Spor Bakanlığı, 2018, s.9). Bu oyunların her tür oyuncu için çok çekici olduğunu ve genellikle yeni başlayanlar ve profesyoneller tarafından oynandığını belirtmek gerekir. Aralarından seçim yapılabilecek çok sayıda silah ve harita bulunmakta, bu da FPS'nin bu kadar popüler olmasının ana nedenlerinden birisidir (Bellah, 2001).

Bu oyun türü olağanüstü dünyalar, durumlar veya askeri simülasyonlar içerir. Bu oyunlarda yaş sınırlaması vardır. 18 yaşını doldurmuş bireylerin bu oyunları oynaması uygun görülmektedir. Birinci şahıs nişancı oyunları genellikle takım halinde oynanır. Bu nedenle ekip yönetiminin yanı sıra yansıma ve tepki süresi gibi konularda da oldukça önemli bir konuma sahiptir (Öztürk, Fakazlı & İlhan, 2020).

Turnuva oyunlarının en popüler türlerinden biri olan FPS, birçok oyuncunun favori türlerinden birisi seçilmiştir. Birçok turnuvadaysa Counter Strike ve Global Offensive gibi çok bilinen oyunlar yer almaktadır. Ayrıca çoğu içerikte referans alınan Halo ve Call of Duty oyunları da bu turnuvalarda görülmektedir. Fakat diğer oyunlardan ayrı olarak konsol oyunlarında birinci şahıs oyunları daha çok tercih edilmektedir (Yazıcı, 2018, s.35).

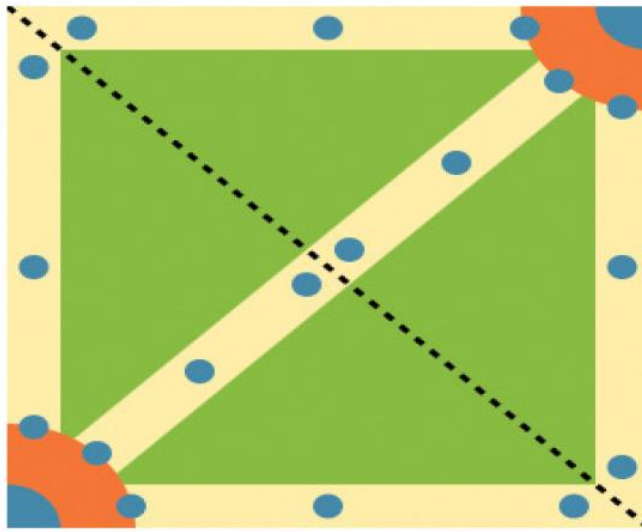
#### **2.4.2. Çok Katılımcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG)**

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu), "World of Warcraft", "World of Tanks" vb. oyunlar model olarak gösterilebilir. MMORPG oyunları, fazla katılımcısı olan, online erişime uygun ve ayrıca cep telefonu, bilgisayar tabanlı cihazlar veya oyun cihazı benzeri platformlardan oyunlar için uygun olan büyük ölçekli rol yapma oyunları olarak adlandırılabilir. Oyun katılımcıları tarafından oluşturulan veya seçilen karakterler çoğu zaman gerçekliği yansıtmamaktadır. Oyunda düzenlenen karakterlerin kontrol mekanizması bütünüyle oyunculara ait olan kurgulanmış kimlik bilgileridir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

### 2.4.3. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA)

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı / Massively Online Battle Arena): Bu, gerçek zamanlı ve takım stratejisine dayalı bir video oyunu türüdür. MOBA bir savaş oyunudur. Beş kişilik bir grup oyuna haritadaki en uzak noktadan başlar. Rakibin üssünü yok etmeye çalışmak için üç ana koridor vardır. Koridorlar, oyunun içeriğine bağlı olarak "şampiyon" veya "kahraman" olarak adlandırılır. Bu karakterler üç ana hattı savunurken oyundaki çeşitli yaratıkları veya rakip takım oyuncularını yenerek altın paralar ve bazı stratejik avantajlar elde edilmektedir. Oyun genellikle 20 ila 40 dakika sürmektedir (Aslan, 2019, s.17).

Oyun eğlencelidir, ancak ortak hareket, bireysel yetenekler, ekip çalışması, genel strateji ve dikkat ve zamanlamanın mükemmelliği gibi birçok unsuru birleştiren birçok türü de vardır. League of Legends, e-spor dünyasının en değerli ve popüler oyunlarından biridir ve bu alanda da konumlanmıştır (Yazıcı, 2018, s.34).



Bu Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı (MOBA) olarak adlandırılan video oyunlarının genel bir haritasıdır. Sarı şeritler koridorları, mavi noktalar takımların üsslerini korumak için konulan kuleleri, turuncu bölgeler takımların üsslerini ve mavi bölge takımların savunup rakiplerinkini yıkmaya çalıştıkları üstleri gösteren simgelerdir.

Şekil 4 MOBA olarak adlandıran oyunların genel oyun içi haritası

Kaynak: Aslan, T. (2019). *Akademik ve yönetsel bakış açısıyla espor*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

### 2.4.4. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (RTS)

Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (RTS), harita üzerinde aynı anda oluşturulmuş konumları, toplulukları ve orduları içeren, medeniyetin ilerleyişi hakkında bir oyundur. RTS oyunları, oyuncuların, düşmanlardan koruması, alanını genişletmesi ve en önemlisi yapay zekaya

veya yüksek rakiplere karşı bir strateji geliştirmeyi gerektirmektedir. Başarı maksadıyla kullanılan yöntem; sınırlı kaynakları korumaya ve uygun kararlar vererek bir alan oluşturmaya odaklanmaktadır. Bu, birçok farklı perspektiften yaratıcılık, düşünme ve perspektif edinme becerilerini geliştirmeyi karşılamaktadır. Real-Time'ın etkili özelliklerinden biri, bütün oyuncuların aynı anda başlaması ve gelişimini aynı süreçte sağlaması gerektiğidir. Bir yandan rakibin hareketlerini hesaplayarak stratejik gelişim ve düşünme gerektiren masa üstü oyunlarına benzemektedir (Yazıcı, 2018, s.34).

Kaynaklar oyunun aşamalarına göre değişmektedir; bazen taş, gümüş ve altın gibi kaynaklar mineraller, doğal gaz, asit ve diğer kaynaklar olabilir. Oyuncular, bu kaynakları kullanarak elde ettiği ekonomik çerçevede kendi sınırları içinde bir ülke ve ordu kurmaya çalışmaktadır. Amaç, rakibin ordusunu veya ekonomisini yok etmeye çalışmaktır. Bu türün en popüler oyunları arasında "Warcraft", "Age of Empires", "Red Alert", "StarCraft" ve popüler "Civilization" ve "Total War of the Empire" yer almaktadır (Daloğlu, 2021, s.30).

#### **2.4.5. Dövüş (FIGHTER)**

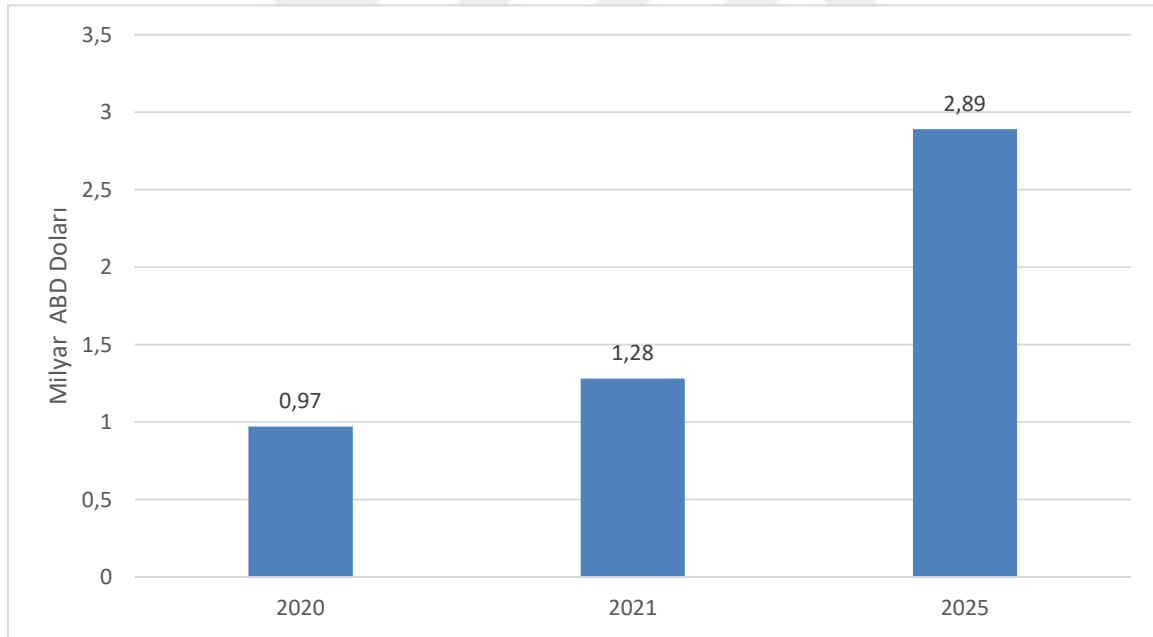
Dövüş (FIGHTER) adından da anlaşılacağı gibi, bu oyun türü dövüş sanatları üzerine kuruludur. Oyuncular, oyun içinde seçtikleri rolü, rakip oyuncunun seçtiği rolü aşmak için kullanmaya çalışırlar (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Bunlar çoğunlukla kişisel oyunlardır. Her oyun için ortalama yaş sınırı +13 ile +18 arasında değişmektedir. FIGHTER oyunlarda oyuncular, diğer oyuncular tarafından seçilen diğer sanal karakterleri aşmak için belirli bir dövüş sanatları disiplini temsil eden sanal karakterleri kullanmaya çalışırlar (Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017).

Müسابakalar genellikle oyunculara karşı oyuncular şeklinde oynanır. Oyuncular, rakip oyuncuyu yenmek için seçtikleri karakterin becerilerini kullanmaya çalışırlar. Bu oyun türü de belirli bir sıra tabanlı sisteme dayanır ve en çok raundu kazanan taraf oyunu kazanmış sayılır (Aslan, 2019 18). Özellikle atari makinelerinin Y kuşağının oynadığı oyunlar bu tarzdadır. Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken ve diğer oyunlar bu türün öncüleri olarak kabul edilebilir. En eski ve en yaygın dövüş oyunlarıdır (Daloğlu, 2021: 29).

## 2.5. E-Spor Sektörü

### 2.5.1. Rakamlarla E-Spor ve Ekonomik Etkileri

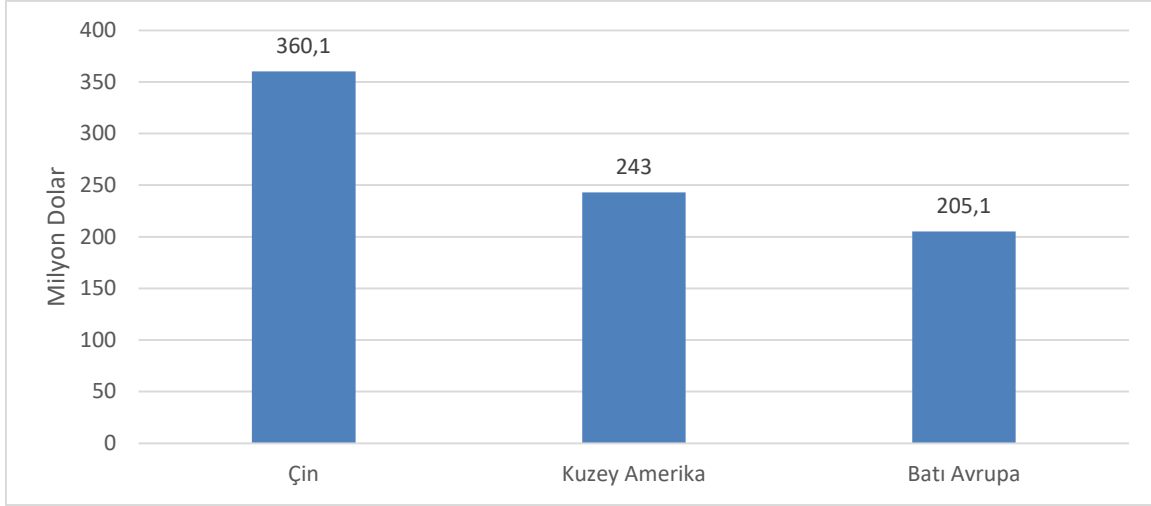
Yaşanan teknolojik gelişmeler ve dijital oyunlara olan ilgi sürdürülebilir e-spor sektörünün oluşmasına olanak sağlamıştır. Günümüzde E-spor sektörünün ekonomik katkısı azımsanmayacak seviyelere ulaşmıştır. Önceleri küçük ölçekte veya bölgesel çapta düzenlenen turnuvalar artık uluslararası çapta devasa etkinlikler haline gelmiştir. 10 yıl önceye kadar küçük salonlarda veya internet kafelerde düzenlenen etkinlikler artık stadyumlarda düzenlenmektedir. İnternet ağ bağlantısı, konsol cihazlara veya bilgisayar tabanlı cihazlara sahip her oyuncunun oynayabileceği bu tip oyunlar, oyuncu çokluğu konusunda da sıkıntı yaratmaktadır (Akgöl, 2019, s.214). Yoğun ilgi gören e-spor sektörü olarak her geçen büyümektedir. 2020 yılında yaklaşık 1 milyar ABD doları olan e-spor pazar büyüklüğü, 2021 yılında 1.28 milyar dolara ulaşmıştır. 2025 yılında bu rakamın 2.89 milyar dolara ulaşacağı öngörülmektedir.



Şekil 5 2020'den 2025'e kadar dünya çapında e-spor pazar büyüklüğü

Kaynak: Statista 2022, <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

2021 yılında küresel e-spor pazarı 2020 yılına göre yaklaşık yüzde 50 oranında artış kaydederek, 1,08 milyar ABD dolarını geçmiştir. E-spor pazarının küresel pazar gelirinin 2024 yılında 1,62 milyar ABD Dolarına ulaşacağı öngörülmektedir.

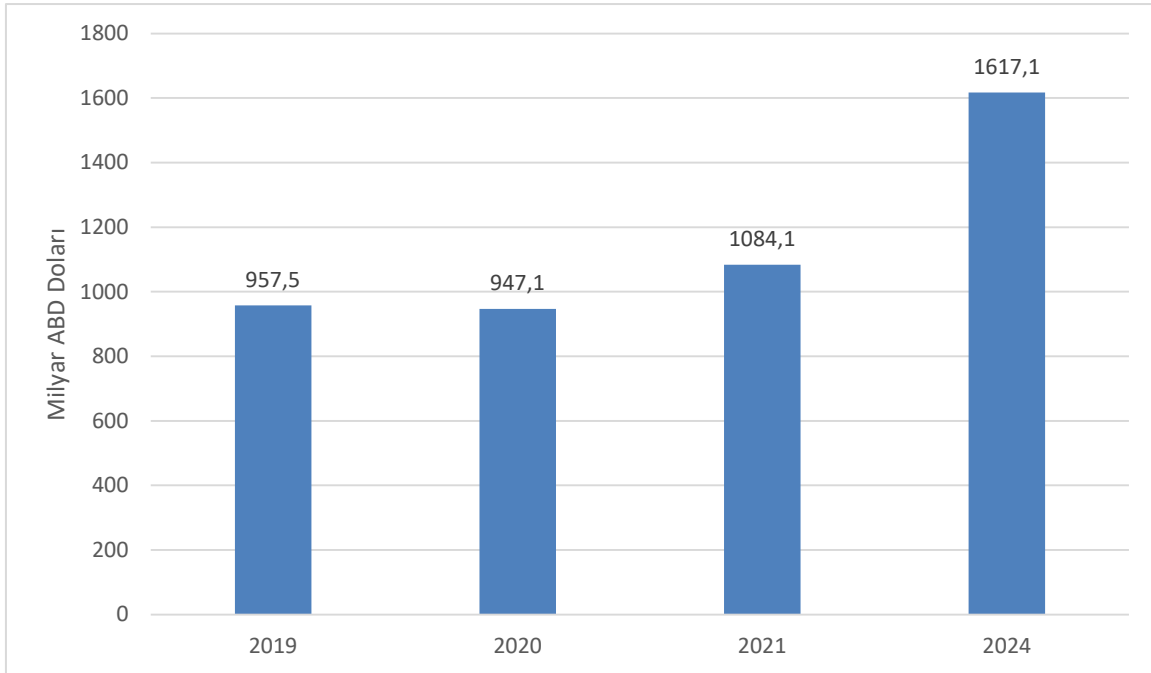


Şekil 6 Bölgelere göre dünya çapında e-spor geliri (2021)

Kaynak: Statistika, 2022, <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 6'dan da görüldüğü üzere 2021 yılında e-spor endüstrisinden en çok geliri 360,1 milyon dolar ile Çin sağlamıştır. Çin'i 243 milyon dolarla Kuzey Amerika ve 205,1milyon dolar ile Batı Avrupa takip etmektedir.

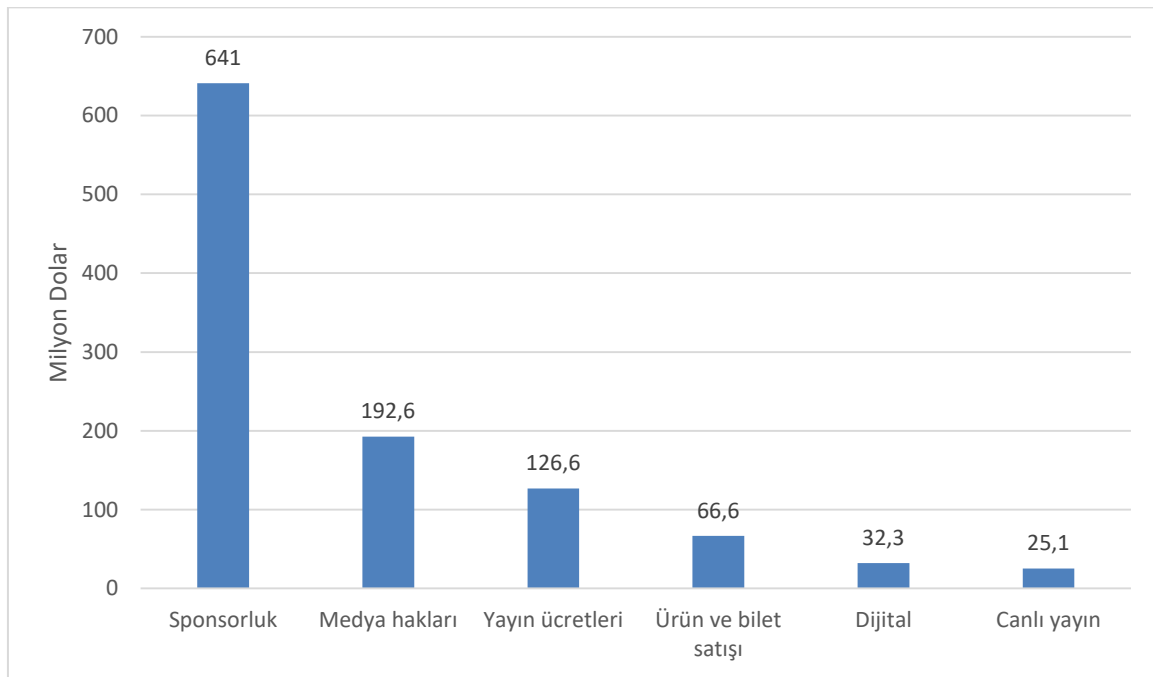
E-spor pazar gelirlerinin her geçen gün artış kaydedeceği ve 2024 yılında 1.617,7 ABD dolarına ulaşacağı öngörülmektedir (Şekil 7).



Şekil 7 Dünya çapında e-spor pazar geliri (2019-2024)

Kaynak: Statistika, 2022, <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

E-spor gelir kaynakları arasında biletler, oyun yapımcıları, reklam, medya telif hakkı, reklam, sponsorluk ve ürünler yer almaktadır. Otomobil, endüstri ve banka üreticileri gibi birçok alanda dünyaca ünlü birçok marka, hızla azalan genç TV izleyici nüfusuna yetişmek ve e-spora sponsor olmak ve yatırım yapmak istiyor. Bu süreç, modern spor kulüpleri başta olmak üzere çeşitli gelir kapılarının açılmasının önünü açmıştır. E-sporun ekonominin diğer boyutlarının yanında spor sektöründe de çeşitli yeniliklere neden olduğu söylenebilir. (Öztürk, Fakazlı & İlhan, 2020).



Şekil 8 Segmentlere göre 2021'de dünya çapında e-spor pazar geliri

Kaynak: Statista, 2022, <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

2021 yılında e e-spor pazar gelirinin en büyük payı sponsorluk ve reklamlardan gelmiştir. 2021'de küresel e-spor pazarının sponsorluk ve reklamlardan elde ettiği toplam gelir 641 milyon ABD dolarına ulaşmıştır. İkinci en yüksek gelir kaynağı, 192 milyon ABD doları ile medya telif haklarından gelmektedir.

Birçok ülkede reklam maliyetlerini sponsorluğa çeviren şirketler vergi indirimine hak kazanmakta ve bu durum e-sporan sponsorluk gelirlerinin artmasına da yardımcı olmaktadır. Televizyon ve gazete gibi geleneksel medya ile karşılaştırıldığında, daha geniş

bir kitleyi daha düşük bir bütçeyle kapsamak, şirketleri e-spor'a katılmaya çekmede önemli bir faktör olmuştur (Çalışkanol, 2020, s.50).

Öte yandan, gelir akışındaki sponsorluk etkinliklerinin önde bulunmasının ana nedeni, Y ve Z Kuşağı olarak adlandırılan 12-25 yaş arası genç izleyicilere, TV vb. araçlarla ulaşmada zorlanan firmalar için önemli bir reklam kapısı olmasıdır. Geleneksel reklam modellerinin bu kitlelere ulaşması ve onları yeni trendler hakkında bilgilendirmesi zordur. Reklam şirketleri, tüketici seçimlerini tek başına yapmazlar, benzer seçimler yapan ağlar aracılığıyla seçimler yaparlar. Çevrimiçi grupların doğal etkileşim kayıtları da etnografik veri kaynağıdır. Markaların sadece nüfuzlu insanlara değil, nüfuzlu insanlara da ihtiyacı vardır, e-sporun özü budur (Çakar, 2019, s.81-82).

### **2.5.2. Oyuncular**

E-spor'da iki tür oyuncu vardır. Bunlar profesyonel sporcular ve sadece eğlence amaçlı e-spor yapanlardır. Profesyonel bir atlet, kağıt üzerinde geleneksel bir atletten çok az farklıdır. E-spor oyuncuları; rekabetçidirler, liglerde rekabet ederler, turnuvalarda kupa, madalya ve ücret kazanmak için günlük olarak antrenman yaparlar ve elektronik sporcu lisanslarına sahiptirler. Aslında, tıpkı futbolcuların veya basketbolcuların hareket kabiliyetini artırmak için ayakkabı seçmesi gibi, elektronik sporcular da klavye, mouse, mouse pad ve kulaklık seçerler. Çünkü e-spor'da milisaniyeler içinde anlık kararlar vermek ve aynı anda birçok parametreyi hesaplamak çok önemlidir. En ufak hatalar kazanılamayan turnuvalara yol açabilmektedir, örnekleri Türkiye'de ve dünya çapındaki turnuvalarda sıkça görülmektedir.

Turnuvalara katılan kişilere yurtdışına çıkabilmeleri durumunda P1A (P-1 kategorilendirilmesi, başvuruyu yapan kişi ABD'ye seçilmiş bir yarışmacı olarak uluslararası bilinen bir performans düzeyinde bireysel ya da bir topluluğun bir üyesi sıfatıyla süresiz olarak katılıyorsa geçerlidir.) vizesi çıkartılmaktadır (Daloğlu, 2021, s.37).

Küresel profesyonelleşme süreci hızla ilerlerken, uzun vadeli profesyonel oyuncular da yayınlardan, transferlerden ve yarışmalardan elde ettikleri gelirlerle oldukça dikkat çekmektedirler. Bu bağlamda Tablo 2'de profesyonel oyuncuların yıllık gelirlerini göstermektedir.

Tablo 2

*Dünyada Profesyonel E-Spor Oyuncularının Yıllık Kazançları (2021)*

| Kullanıcı İsmi  | Oyuncu İsmi         | Toplam(\$)   | Uyruğu      |
|-----------------|---------------------|--------------|-------------|
| 1. N0tail       | Johan Sundstein     | 7.183.917,00 | Danimarka   |
| 2. JerAx        | Jess Vainikka       | 6.470.548,00 | Finlandiya  |
| 3. ana          | Anathan Pham        | 6.004.441,00 | Avustralya  |
| 4. Ceb          | Sebastian Debs      | 5.773.909,00 | Fransa      |
| 5. Topson       | Topias Taavitsainen | 5,690,417.00 | Finlandiya  |
| 6. KuroKy       | Kuro Takhasomi      | 5.217.264,00 | Almanya     |
| 7. Miracle-     | Amer Al-Barkawi     | 4.820.20,00  | Ürdün       |
| 8. MinD_Control | İvan İvanov         | 4.601.276,00 | Bulgaristan |
| 9. Matumbaman   | Lasse Urpalainen    | 4.509.649,00 | Finlandiya  |
| 10. GH          | Maroun Merhej       | 4.215.570,00 | Lübnan      |

Kaynak: Esports Earnings, 2021, <https://www.esportsearnings.com/players> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 2’den de görüldüğü üzere e-sporla ilgilenen oyuncular ciddi kazançlar sağlamaktadırlar.

2020 yılında Türkiye’de e-spor sayısı artış kaydetmiş ve lisanslı e-sporcuların sayısı 1.848 olmuştur. Bu e-sporcuların 159’u lisanslı kadın sporcu, 1689’u da lisanslı erkek sporcudur. E-spor kulübü sayısı da 100’e ulaşmış olup, e-spor salonlarının sayısı ise 8’e yükselmiştir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s.29). Türkiye’de de e-spora olan ilgi paralelinde bu spor dalından ciddi kazançlar elde eden sporcuların sayısı da artmaya başlamıştır. Türkiye’de en fazla maddi kazanç sağlayan e-sporcular Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3

*Türkiye’deki Profesyonel E-Spor Oyuncularının Yıllık Kazançları (2021)*

|     | Kullanıcı İsmi          | Oyuncu İsmi | Oynadığı Oyun                 | Toplam (\$) |
|-----|-------------------------|-------------|-------------------------------|-------------|
| 1.  | Can Dörtkardeş          | XANTARES    | Counter-Strike                | 374.262,48  |
| 2.  | Özgür Eker              | woxic       | Counter-Strike                | 303.009,33  |
| 3.  | Engin Küpeli            | MAJ3R       | Counter-Strike                | 166.572,77  |
| 4.  | Kaan Çekli              | Fujitora    | Hearthstone                   | 159.903,27  |
| 5.  | Engin Kor               | ngiN        | Counter-Strike                | 153.811,91  |
| 6.  | Ahmet Karahoca          | paz         | Counter-Strike                | 153.325,26  |
| 7.  | Buğra Arkın             | Calyx       | Counter-Strike                | 150.093,75  |
| 8.  | Mert Güngör             | mert        | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 116.867,75  |
| 9.  | Şamil Özkan             | Mitrallius  | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 110.242,75  |
| 10. | Furkan Şanlı            | Smashbae    | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 109.242,75  |
| 11. | Bünyamin Yalçinkaya     | CodeMarco   | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 104.205,25  |
| 12. | Ömer Develi             | Iroh        | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 99.106,25   |
| 13. | Derman Özdemir          | Motor       | Fortnite                      | 72.816,12   |
| 14. | Emre Delikara           | Refl7ction  | Fortnite                      | 72.400,00   |
| 15. | Alper Umut Can Ayyıldız | Solkay      | PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS | 64.777,78   |

Kaynak: <https://www.webtekno.com/turkiyede-en-cok-kazanan-espor-oyunculari-h115225.html> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 3’te görüldüğü üzere Türkiye’de de profesyonel e-sporcular, yıllık ortalama ciddi kazançlar sağlamaktadırlar.

### 2.5.3. Takımlar ve Ligler

Takımlar; “Farklı branşlarda farklı ekipler kurarak oyuncularını birleşik bir marka altında toplamış kuruluşlardır. Bir e-spor takımının birkaç oyunda mücadele vermesi mümkündür.” (Çınar, 2020, s.40). Dünyada en çok bilinen e-spor takımları ve kazandıkları ödüller Tablo 4’te verilmektedir.

Tablo 4  
2021 Yılı En Fazla Gelir Elde Eden Takımlar

|    | Takım Adı                   | Turnuva Sayısı | Kazandığı Ödül (\$) |
|----|-----------------------------|----------------|---------------------|
| 1. | Team Liquid                 | 2116           | 38.206.523,78       |
| 2. | OG                          | 123            | 35.649.323,59       |
| 3. | Evil Geniuses               | 906            | 25.571.431,33       |
| 4. | Team Spirit                 | 160            | 19.874.022,11       |
| 5. | Virtus.pro                  | 566            | 18.122.325,79       |
| 6. | Fnatic                      | 986            | 17.440.144,28       |
| 7. | Natus Vincere               | 571            | 16.937.369,22       |
| 8. | Team Secret                 | 310            | 16.183.447,98       |
| 9. | Paris Saint-Germain Esports | 92             | 15.589.648,68       |
| 10 | Vici Gaming                 | 289            | 15.030.223,00       |
| .  |                             |                |                     |
| 11 | Invictus Gaming             | 549            | 14.571.652,80       |
| .  |                             |                |                     |
| 12 | Newbee                      | 231            | 14.225.385,59       |
| .  |                             |                |                     |
| 13 | LGD Gaming                  | 157            | 11.960.444,24       |
| .  |                             |                |                     |
| 14 | T1                          | 403            | 11.883.516,64       |
| .  |                             |                |                     |
| 15 | Cloud9                      | 840            | 11.041.103,49       |
| .  |                             |                |                     |

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/players> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Dünyada en çok bilinen bu 15 takım dışında Türkiye’de profesyonel oyunculuğu favori yapan 11 ulusal e-spor takımı faaliyetlerini sürdürmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s.29-30).

Beşiktaş Esports: Beşiktaş jimnastik kulübü tarafından 2015 yılında kurulmuştur. League of Legends, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), CS:GO gibi en popüler e-spor oyunlarında başarılar elde etmiştir. Kulüpte kadın e-sporcularından oluşmuş takımlarda bulunmaktadır.

1907 Fenerbahçe E-spor: 1907 yılında Fenerbahçe Derneği'nin çabalarıyla kurulan e-spor takımının League of Legends (LoL), FIFA ve Wolfteam'de mücadele eden takımları

bulunuyor. 2016 yılında kurulmuştur. Türkiye'nin en başarılı e-spor kulüplerinden biri olan 1907 Fenerbahçe e-spor'un birden fazla şampiyonluğu vardır.

Galatasaray Espor: Galatasaray, e-spor alanında fazlaca etkin görünen kapsamlı spor kulüplerinden biridir. Wolfteam ve Zula gibi oyunlarda birçok sportif başarıya imza atmıştır.

Bahçeşehir SuperMassive: Bahçeşehir Üniversitesi kapsamında kurulan e-spor takımıdır. Son dönemlerde yaptığı transferler ve başarıları ile gündemdedir.

Youthcrew: Beykent Üniversitesi kapsamındaki takım, önceleri Crew adıyla mücadele etmiştir. Geçtiğimiz sezonda yapısını yenileyerek ismini Youthcrew olarak değiştirmiştir. Wolfteam gibi Türkiye'de popüler olan oyunlarda kendini göstermektedir.

Galacticos: League of Legends ve Wolves oyunlarında Galaxy Battleship ülkemizdeki hayran sayısı açısından geniş bir kitleye sahiptir. Yabancı oyuncuların transferi ile takım kültürel açıdan önem kazanmıştır.

Dark Passage: 2003 yılında kurulan Türkiye'nin en köklü e-spor takımlarından birisidir. Türkiye'yi pek çok turnuvada temsil etmiştir.

HWA Gaming: HWA Gaming, Lol, PUBG, Hearthstone, Wolves ve StarCraft gibi 20 farklı oyunda ekipleri bulunan en sürekli e-spor kulüplerinden biridir.

Space Soldiers: 2015 yılında kurulan Space Soldiers; uluslararası alanda Türkiye'yi en çok başarıya ulaştıran takımdır.

Team Aurora: Doğu Üniversitesi bünyesinde kurulmuştur.

Royal Bandits: Royal Bandits, Türkiye'deki en genç e-spor takımlarından biridir ve e-spor dünyasındaki hemen hemen tüm müsabakalarda aktif olarak takımlar kurmaktadır.

#### **2.5.4. Turnuvalar ve Organizasyonlar**

E-spor dünyası, gerçekleşen ulusal ve uluslararası e-spor turnuvaları ile genişlemeye devam etmekte ve her yıl düzenlenen turnuva sayısı artmaktadır. Turnuvalara olan ilginin artması, daha profesyonel takımların oluşmasını ve sporcu sayısının artmasını sağlamıştır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s.29).

Dünya da popüler halde olan futbol, basketbol, beyzbol, Amerikan futbolu vb. spor müsabakaları haricinde nispeten daha az ilgi gören kış sporları, güreş, halter vb. olimpiyat dallarında yer alan spor müsabakaları bireylerin merakını uyandırmakta, ilgiyi kalıcı hale getirmekte ve izleyici etkilemekte zorlanmaktadır. E-spor, birçok bireyi büyük ticaret fuarlarına, spor komplekslerine ve ekranlara çekmede fazlaca başarı elde etmiştir. Bu etkinlikler geleneksel sporlara farklı seçenek olarak ortaya çıkmakta ve dünya genelinde binlerce kişi tarafından izlenmektedir (Gül vd., 2017, s.107). E-spor etkinlikleri önceleri yerel ölçekte başlamış olsa da ilerleyen yıllarda büyük çaplı etkinliklere dönüşmüştür. 2021 yılında dünya genelinde, çevrimiçi veya çevrimdışı, düzenlenen toplam turnuva sayısı 4147'dir. Bu turnuvalarda dağıtılan ödül miktarı 201 milyon dolardır ve bu rakam 20 yıl öncesine göre dağıtılan toplam ödül miktarının 200 katından bile fazladır.

Tablo 5  
*Yıllara Göre E-Spor Etkinliklerinde Dağıtılan Ödül Miktarları, Turnuva ve E-Sporcu Sayıları*

| Yıl  | Toplam Ödülü(\$) | Para | Toplam Turnuva Sayısı | Toplam Aktif E-Sporcu | Ortalama Turnuva Ödülleri(\$) | Ortalama Kazanç E-Sporcular(\$) |
|------|------------------|------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| 2000 | 745.207          |      | 65                    | 258                   | 11.446                        | 2.88                            |
| 2001 | 893.764          |      | 63                    | 418                   | 14.186                        | 2.138                           |
| 2002 | 1.773.219        |      | 81                    | 598                   | 14.175                        | 1.920                           |
| 2003 | 1.773.989        |      | 186                   | 923                   | 9.537                         | 1.921                           |
| 2004 | 2.836.150        |      | 263                   | 1461                  | 10.785                        | 1.941                           |
| 2005 | 4.305.727        |      | 339                   | 1517                  | 12.701                        | 2.838                           |
| 2006 | 5.647.157        |      | 405                   | 1979                  | 14.018                        | 2.868                           |
| 2007 | 7.435.377        |      | 506                   | 2526                  | 14.694                        | 2.943                           |
| 2008 | 7.453.860        |      | 542                   | 2555                  | 13.752                        | 2.917                           |
| 2009 | 4.108.973        |      | 658                   | 2579                  | 6.244                         | 1.593                           |
| 2017 | 116.666.720.00   |      | 4905                  | 19903                 | 778.50                        | 342.65                          |
| 2018 | 167.048.118.00   |      | 4752                  | 23517                 | 1,620.00                      | 565.92                          |
| 2019 | 240.694.875.00   |      | 5760                  | 29096                 | 1.376.49                      | 653.22                          |
| 2020 | 124.917.926.00   |      | 4901                  | 25847                 | 1.500.00                      | 566.65                          |
| 2021 | 201.035.359.00   |      | 4147                  | 21240                 | 1.500.00                      | 854.41                          |

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/history> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 5’de gösterildiği gibi dağıtılan ödül miktarları 2000 yılında 745.207 dolar seviyesindeyken düzenli bir artış göstererek 2008 yılında 7.4 milyon dolara ulaşmıştır. Fakat dünya genelinde Yaşanan ekonomik kriz sektörü de etkilemiş ve 2009 yılına kadar

gerileme yaşanmıştır. 2011 yılından 2020 yılına kadar sürekli artış gösteren e-spor ödül miktarları, turnuva sayıları ve aktif e-sporcu sayıları 2020 yılında dünyada baş gösteren Covid-19 pandemisinden etkilenerek biraz düşüş kaydetse de 2021 yılında verilen ödül miktarı ciddi artış kaydederek, toplam ödül miktarı 201 milyon dolar olarak yükselmiştir. Oyuncular, e-spor turnuvası ödül havuzunun büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Oyunla ilgili ürünlerin satışından kazanılan gelirin bir bölümünü doğrudan ödül toplanma noktasına yönlendirilmektedir. Bu durum da endüstrinin gelişen ekonomisinde e-spor hayranlarının alım gücünün ne denli önemli olduğunu göstermektedir. E-spor taraftarları, modern spordaki taraftarlar gibi çevrelerini doğrudan veya dolaylı olarak ayakta tutan unsurlardan biridir (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017, s.40).

Tablo 6  
4.000.000\$ Üzeri Ödül Dağıtan Turnuvalar

| Yıl  | Toplam<br>Ödülü(\$) | Para<br>Turnuva<br>Sayısı | Toplam<br>Aktif<br>E-Sporcu | Ortalama<br>Turnuva<br>Ödül<br>Havuzu(\$) | Ortalama<br>Kazanç<br>E-Sporcular(\$) |
|------|---------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------|
| 2000 | 745.207             | 65                        | 258                         | 11.446                                    | 2.88                                  |
| 2001 | 893.764             | 63                        | 418                         | 14.186                                    | 2.138                                 |
| 2002 | 1.773.219           | 81                        | 598                         | 14.175                                    | 1.920                                 |
| 2003 | 1.773.989           | 186                       | 923                         | 9.537                                     | 1.921                                 |
| 2004 | 2.836.150           | 263                       | 1461                        | 10.785                                    | 1.941                                 |
| 2005 | 4.305.727           | 339                       | 1517                        | 12.701                                    | 2.838                                 |
| 2006 | 5.647.157           | 405                       | 1979                        | 14.018                                    | 2.868                                 |
| 2007 | 7.435.377           | 506                       | 2526                        | 14.694                                    | 2.943                                 |
| 2008 | 7.453.860           | 542                       | 2555                        | 13.752                                    | 2.917                                 |
| 2009 | 4.108.973           | 658                       | 2579                        | 6.244                                     | 1.593                                 |
| 2017 | 116.666.720.00      | 4905                      | 19903                       | 778.50                                    | 342.65                                |
| 2018 | 167.048.118.00      | 4752                      | 23517                       | 1.620,00                                  | 565.92                                |
| 2019 | 240.694.875.00      | 5760                      | 29096                       | 1.376.49                                  | 653.22                                |
| 2020 | 124.917.926.00      | 4901                      | 25847                       | 1.500,00                                  | 566.65                                |
| 2021 | 201.035.359.00      | 4147                      | 21240                       | 1.500,00                                  | 854.41                                |

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/tournaments/largest-team-tournaments>  
adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

4 milyon dolar üzeri ödül dağıtan turnuvalara bakıldığında düzenlenme yerleri ağırlıklı olarak Kuzey Amerika ve Uzakdoğu ülkeleridir (Tablo 6.). Teknolojik gelişmelere önem veren ve e-sporun inovasyon faaliyetleri arasında yer aldığı bu ülkelerde e-spora olan ilgi yüksektir. 2021 yılında düzenlenen The International turnuvası şu ana kadar en çok ödül dağıtılan turnuva olma özelliği taşımaktadır.

### **2.5.5. Sponsorluklar**

E-spor ekosisteminin bu denli fazla bir ölçeğe varmasının en etkili iki sebebi, oyun yayıncılarının, destekleri ve sponsorluklarıdır. Yayıncılık şirketleri, oyunlarını tanıtmak için büyük ödül yarışmaları düzenleyerek kendilerini tanıtmaktadırlar. E-sporun gelecekte futbol benzeri geleneksel sporları geçmesinin mümkün olduğuna inanılmakta ancak ticari değeri oldukça fazla olan bu sporda oyun yayıncıları, e-spor oyuncularının ve izleyicilerinin ilgisini çekmeyi hedeflemektedirler. Dünya genelinde devletler spor kulüplerinin yatırım sağladığı e-spor, bilhassa Z kuşağına ulaşmayı amaçlayan firma ve markalar için önemli bir ticari endüstri alanı olarak görülmektedir (Çürükoğlu, 2020, s.38). E-spor organizasyonlarının e-spor endüstrisine evrilmesinde yatırımcıların destekleri göz ardı edilemez (Evren, Kargün, Pala, & Yazarer, 2019).

### **2.5.6. Markalar**

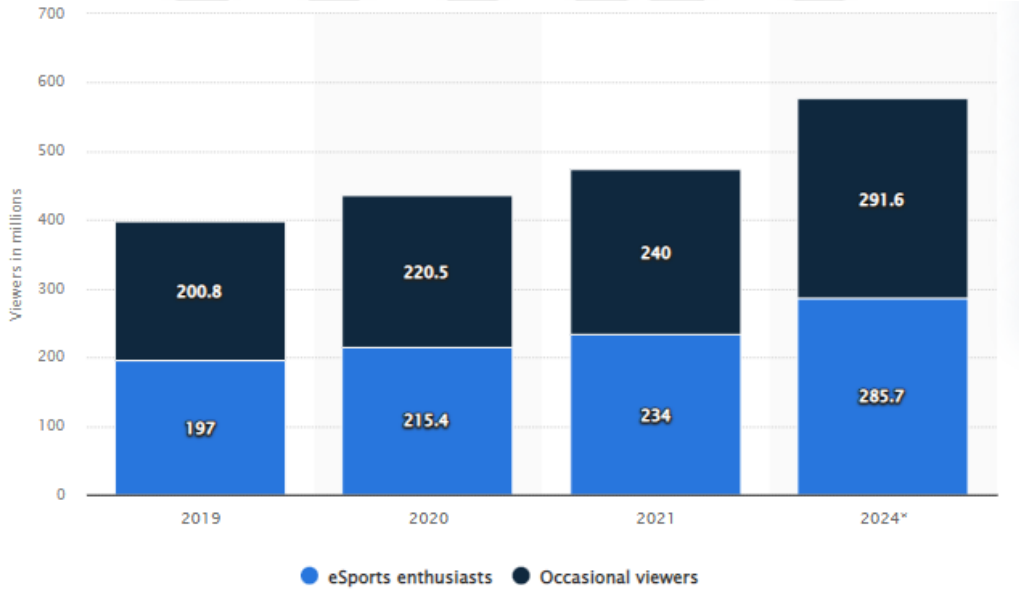
Dijital oyun sektörünün teknoloji ile paralel olarak gelişim göstermesi, teknolojik markaların ve oyun üreticilerinin aynı paydada buluşması için ortam hazırlamıştır. Sektörün ekonomik yönden büyük olmasının sebeplerinden birisi de dünyaca ünlü markaların yatırım, Ar-Ge, üretim gibi işletme fonksiyonlarını dijital oyunlara yönlendirmesidir. Bu konu başlığı altında en çok bilinen markalar ele alınıp açıklanmıştır.

Gün geçtikçe daha fazla oyun motoru, oyun üreticisi, teknolojik markalar, sponsorlar, yatırımcılar ortaya çıkmaktadır ve her yenilik sektörün paydasının büyümesine ek katkı sağlayacaktır (Daloğlu, 2020, s.52-53). Markalar, e-spor etkinliklerine, takımlara ve sporculara sponsorluk yaparak mevcut ve potansiyel tüketicileriyle bütünleşerek onlarla bağlantı kurmaya çalışmaktadırlar. Bu markalara örnek olarak Samsung, Coca-Cola, Intel, Red Bull, Vestel, Vodafone, HP, Twitch, Logitech, HTC, AMD, Monster, Twitch, Gillette, Ülker, Acer verilebilir. Sponsor markalar varlıklarını sürdürmek için e-spor liglerini, turnuvaları, takımları, oyuncularını ve medya kanallarını destekleyerek e-spor ekosistemini desteklerler, ancak amacı mevcut ve potansiyel tüketicilerle iletişim kurmaktır. League of Legends Türkiye Şampiyonlar Ligi; Vestel, Vodafone Freezone ve Twitch tarafından desteklenmektedir. Vodafone Freezone Şampiyonlar Ligi isim sponsoru olarak Vodafone Serbest Bölge Şampiyonlar Ligi'ni de desteklemektedir. E-spor müsabakaları yayınlayan

teknoloji şirketi Vestel ile e-sporu desteklemek için telefon operatörü ve internet ağı servis sağlayıcısı Vodafone'un Twitch platformunun, ürün özellikleri veya hizmet özellikleri açısından desteklemeleri doğru tercihler olarak değerlendirilmektedir (Kocaömer, 2019).

### 2.5.7. İzleyiciler

E-sporun izleyici kitlesi ağırlıklı olarak gençlerden ve erkeklerden oluşmaktadır. İzleyici kitlesi 21-35 yaş arası olup, %71'i erkektir. Genç yapısı nedeniyle markaları ilgi odağıdır. E-spor izleyicileri (çoğunlukla dijital evlerden) teknik ekipman kullanmakla ilgilenmekte ve çevrimiçi tüketim ihtimalleri fazladır (TC Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). E-spor pazarı, son yıllarda giderek daha fazla sayıda izleyicinin dünyanın en iyi oyuncularından bazılarının en sevdikleri oyunları oynamasını izlemesiyle adeta patlama yaşamıştır. 2019'daki 197 milyondan büyük bir artışla, 2024'e kadar dünya çapında yaklaşık 286 milyon e-spor meraklısı olması bekleniyor. Ayrıca, 2024'e kadar yaklaşık 291,6 milyon kişinin ara sıra e-spor izleyicisi olacağı tahmin edilmektedir (Gaugh, 2021).



Şekil 9 İzleyici türlerine göre 2019'dan 2024'e kadar Dünya çapında e-spor izleyicisi (Milyon)

Kaynak: Statistika, 2022 <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

E-spor, futboldan sonra Türkiye’de en fazla izleyici kitlesi sağlayan ikinci spor organizasyonu olduğu belirtilmektedir. Dünyanın popüler League of Legends Türkiye Finalleri'nin her yıl 12.000'den fazla e-spor izleyicisi tarafından izlendiği ifade edilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s.29).

### 2.5.8. Ödüller

Hiç şüphesiz elektronik sporların ani çıkışının en önemli etkenleri seyircilerdir. Seyirciler tarafından sürekli izlenen ve desteklenen bu sektör, medyada yer almaya devam ettikçe turnuvalarda da daha fazla sponsor olmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda direkt büyük turnuvaların düzenlenmesine Twitch, RedBull, ESL gibi şirketler öncülük etmişlerdir. Turnuvaya katılımın en büyük cezbedici sebeplerinden birisi de ödüllerin ziyadesiyle tatmin edici olmasıdır (Daloğlu, 2021, s.67).

Tablo 7  
*En Çok Para Ödülü Veren Oyunlar*

|    | Oyun Adı                        | Verdiği Toplam Ödül (\$) | Oyuncu Sayısı | Turnuva sayısı |
|----|---------------------------------|--------------------------|---------------|----------------|
| 1  | Dota 2                          | 276.969.366,05           | 4150          | 1575           |
| 2  | Counter-Strike:Global Offensive | 128.833.982,81           | 14594         | 6049           |
| 3  | Fortnite                        | 111.159.316,05           | 4929          | 748            |
| 4  | League of Legends               | 89.835.897,98            | 7982          | 2660           |
| 5  | PUBG                            | 42.934.101,41            | 3049          | 387            |
| 6. | Arena of Valor                  | 40.739.979,01            | 810           | 72             |
| 7. | StarCraft II                    | 36.075.030,84            | 2115          | 6278           |
| 8. | Overwatch                       | 32.213.162,28            | 3617          | 765            |
| 9. | PUBG Mobile                     | 27.400.181,32            | 1813          | 73             |
| 10 | Hearthstone                     | 26.689.371,78            | 2665          | 948            |
| 11 | Rainbow Six Siege               | 20.584.184,83            | 2162          | 352            |
| 12 | Heroes of the Storm             | 18.280.006,65            | 1271          | 478            |
| 13 | Rocket League                   | 16.452.959,34            | 1971          | 1961           |
| 14 | Counter-Strike                  | 13.553.955,46            | 4225          | 1017           |
| 15 | Apex Legends                    | 9.437.038,69             | 1538          | 414            |

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/games> adresinden 13.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Başlarda sadece ekipman için turnuvalara katılan takımlar, günümüzde milyon dolarlar kazanmak için profesyonelleşme yoluna girmişlerdir. Takımların kendini geliştirip daha üst

seviyelere çıkarmaları da turnuvaların gün geçtikçe daha büyük ödülleri vermesini tetiklemektedir. Takımların büyümesi, turnuvaların daha büyük ödülleri vermesi, sponsorların daha fazla yatırım yapması gibi faktörler sektörü sürekli genişletmekte ve ileri doğru artan bir grafik çizmektedir (Daloğlu, 2021, s.67).

#### **2.5.9. Yayıncılar**

Ticari pazar alanında yeni teknolojik ürünlerin ve rakiplerin oluşması, birçok geleneksel spor yayını izleyicilerine yönelik online medya içeriği akışı için yeni platformların ortaya çıkmasına da yol açmıştır. Bu platformlar arasında Twitch, Mixer, Youtube vb. önde gelmekte ve bu platformlardaki canlı yayınlarla kişisel etkileşim sağlanmaktadır. Oyun oynayan profesyonel oyuncuların ve hayranların artmasıyla birlikte, Twitch TV gibi akış platformları, geleneksel akış stratejileri ihtiyacı duyulmayan yeni bir etkileşimli bir pazar alanı sağlamıştır (Scholz, 2011). Twitch, oyuncular ve oyun izleyicileri arasında çok popüler olan bir akış platformudur. Twitch'te dünya çapında 8.07 milyon kişi yayın yapmaktadır. En popüler Twitch kanallarının milyonlarca izleyicisi vardır. Twitch'in en üst sıradaki yayıncısı Ninja, Nisan 2021'de 16,6 milyon takipçiye sahiptir. Twitch'teki ortalama eşzamanlı izleyici sayısının 2021 yılı başlarında 2,9 milyonu aştığı belirtilmektedir. 2011 yılında kurulan Twitch, 2014 yılında Amazon firmasına 970 milyon dolara satılmıştır (Clement, 2021).

Son yıllarda Twitch yayınlarına ek olarak büyük TV kanalları da e-spor etkinliklerinin yayın haklarını satın almıştır. ESPN, BBC ve Fox gibi yayın kuruluşları, e-sporla ilgili özel içerikler ve yayınlar geliştirerek e-spora katkı sağlamaktadır. Türkiye'de 2017 League of Legends Yaz Sezonu Finalleri BeIN Sports TV kanalından canlı olarak yayınlanmıştır (Üçüncüoğlu, 2018; Çınar, 2020, s.43).

#### **2.5.10. Ürünler**

Dünyaca ünlü markaların dijital oyun sektörüne yatırım yapmasının ardından ürün geliştirme ve bileşen üretimine geçiş bu markaların gelirlerini de etkilemiştir. Oyun endüstrisi için sporcuların zamandan tasarruf etmesi için daha gerçekçi ve zorlu stratejiler formüle etmesi gibi parametreler, ASUS, Logitech, Steel Series, Razer, Mount Everest, HyperX ve MSI gibi teknoloji markalarının bu alanda üretim için motive edici faktörler

haline gelmesine neden olmuştur. Aslında optik mouseler, klavyeler, yüksek hertz oranlı ekranlar, kulaklıklar, akışlı medya araçları (kamaralar, ek bilgisayar kasaları, ek ekranlar, elgato gibi dönüştürme sağlayan cihazlar) farklı bütçeye ve kaliteye hitap etmesi daha da çok insana ulaşabilmek anlamına gelmektedir. Bu durum iç ve dış ticaret hacminin gelişmesine, daha fazla ürün üretilmesine, rekabetçi bir pazarın oluşmasına ve oyunlarla paralel olarak gelişen parçaların üretilmesine yol açmıştır. Ayrıca donanım olan harici donanım ve yazılım kısmı olan dahili donanım da vardır. Bu bileşenlerin üretiminde Asus, MSI, HyperX, Vengeance, AMD, Intel, Kingston gibi markalar kıyasıya rekabet etmektedir. Bellek, anakart, grafik kartı, ses kartı, güç kaynağı, HDD (sabit disk), fan veya su soğutma gibi bileşenlerin üretimi ve geliştirilmesi, yeni çıkan oyunların daha sorunsuz ve mutlu oynanabilmesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyunun gelecekteki tasarımı, için bir altyapı oluşturmaktadır. Bilgisayar becerileri ne kadar çok gelişirse, oyun dünyası, ayrıntılar, görsel efektler, grafikler, sahneler ve gerçekçilik aynı hızda o kadar fazla gelişmektedir. Bu durum, dijital oyunların ve dijital oyun ekipmanlarının sonsuz üretim ve geliştirme alanlarına sahip olmasını sağlamaktadır (Daloğlu, 2021, s.73).

#### **2.5.11. Oyun Evleri**

Oyun evleri, e-sporcuların fiziksel olarak bir araya geldiği, aynı ortamda oyun antrenmanı yaptığı ve takım stratejilerine karar verdiği bir antrenman alanıdır. Birlikte antrenman yapmanın bireysel olarak daha iyi beceri öğrenimi, oyun içi stratejilerin gelişim ve takım koordinasyonunun sağlanması açısından önemli bir etken olarak görülmektedir. Oyun evleri genellikle daha büyük turnuvalar öncesinde yapılır ve antrenmanlar bir ya da iki ay arasında değişebilir (Nilsson & Lee, 2019, s.6). Daha çok profesyonel e-spor takımlarının sahip olduğu, içerisinde oyun cihazları ve ekipmanlarının bulunduğu, takım oyuncularının beslenme ve barınma gibi temel ihtiyaçlarının karşılandığı bir yerdir.

#### **2.6. Zihinsel Antrenman Nedir?**

Zihinsel antrenman kavramı; sporcuların çeşitli hayal gücü, nefes alma, meditasyon, odaklanma ve konsantrasyon teknikleri ile zihinsel olarak oyuna hazırlanmalarını ifade eder (Beşler, 2021, s.52).

Zihinsel antrenman, bir yarışma veya antrenman esnasında oluşabilecek pozitif veya negatif olaylara karşı gerçekleştirildiğine inanılan hareketin düzenli ve sıkı bir şekilde zihinde görselleştirilmesidir (Akandere, Aktaş ve Er, 2018, s.62).

Başka bir tanımda ise; sporcuların en uygun performansı elde etmelerini sağlamak amacıyla güdü, dikkat, odaklanma, hedef oluşturma, görselleştirme, dikkat, özgüven, duygusal ve zihinsel olarak kontrol, pozitif düşünme vb. zihinsel yeteneklerin öğrenilmesi ve geliştirilmesi de dahil olmak üzere prosedürel ve sistematik bir süreçtir (Yılmaz, 2019, s.69)

Zihinsel antrenman; herhangi bir fiili uygulama olmaksızın sistematik ve düzenli bir biçimde sadece zihinde canlandırarak yeni hareket becerileri kazanma veya bilinen hareketleri mükemmelleştirme süreci olarak ifade edilmektedir. Bu açıklamaya göre eylemin görselleştirme sürecine göre konuşma eğitimi, bilinçaltı eğitimi, örtük algı eğitimi ve öz imaj eğitimi olmak üzere üç boyuta ayrılabilir. Sözlü antrenmanda, sporcular eylemleri nasıl yapacakları hakkında konuşur ve kendilerine talimat verirler. Eylemleri kelimelerle ifade edebilmek dil eğitimi için bir ön koşuldur. Gizli algı eğitiminde sporcu gerekli hareketleri yaparken kendisinden model alınan bir sporcuyu izlediğini zihninde hayal eder. Öz imaj eğitimi ise sporcunun kendisi için gerekli olan eylemleri nasıl gerçekleştirdiğini ve bunu nasıl yapması gerektiğini görselleştirmesidir. Burada sporcunun önceki bilgi ve deneyimlerini göz önünde bulundurulur (İkizler, 2000).

## **2.7. Zihinsel Antrenmanın Önemi Nedir?**

Günümüzde sportif rekabet içerisinde galibiyet ve mağlubiyet arasındaki sınır gittikçe daralmakta, her geçen gün daha fazla performans beceri sıklığı sporcular üstünde fazla baskı oluşturmaktadır. Bundan dolayı son zamanlarda insanların zihinsel faktörleri anlama anlayışı artmaya devam ederken, sporcular ve antrenörler fiziksel antrenmanların yanında zihinsel antrenmanlara da önem vermektedirler (Yarayan & İlhan, 2018, s.206).

Sporda elde edilen kazanım; fiziki performans, zihinsel performans ve psikolojik performansın toplamı olarak değerlendirilmektedir. Özel olarak kapsamlı müsabaka şeklinde ifade edilen, yüksek düzeyde sporcu performansı ve kusursuz yeteneğe sahip en iyi sporcular arasında olan yarışmalar aslında “psikolojik“ yarışmalardır. Bu durumu

anlayan aynı zamanda uygulayan sporcular ve antrenörler başarılı olabilir (Akandere, Aktaş & Er, 2018, s.62).

Sporcuların maç veya sezon öncesi antrenman yaparak hazırlık yaptıkları gibi zihinsel olarak da hazırlık yapmaları gerekmektedir. Fiziksel olarak çok iyi hazırlanmış bir sporcu aynı şekilde zihinsel olarak da hazırlanmamış ise beklenmedik bir durum veya olay karşısında stresini kontrol edemeyerek bu durumdan etkilenip kötü bir performans sergileyebilir. Genç bir futbolcudan örnek vermek gerekirse karşılaşmış olduğu net gol pozisyonlarında yetenekli olmasına rağmen heyecanlanıp sonuca ulaşamayan bir futbolcunun beyninde bununla ilgili yeterli kayıt olmaması yaşanan başarısızlığın sebebi olarak görülebilir. Bu futbolcunun farklı gol pozisyonları içerisinde kendisini düşünerek ve gol atarak pozisyonları olumlu sonuçlandırması ilerleyen zamanlarda benzer pozisyonlarla karşılaştığında doğru sonuca ulaşılmasına yardımcı olacaktır (Beşler, 2021, s.52).

Zihinsel antrenman programı, sporcuların fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, özellikle sakatlanmalar sırasında sporcuların zihinsel durumunu iyileştirmek ve iyileşme sürecini kısaltmak için zihinsel antrenmanlardan da yararlanılmaktadır. Zihinsel antrenman teknikleri uygulanırken spora ve sporcunun niteliklerine göre uygun yöntemin seçilmesi çok önemlidir. Özellikle sporcuların kişisel değişkenleri ve gereksinimlerini ele aldığımızda özgüven, rahatlama, odaklanma, hedef koyma ve konsantre çalışma gibi yöntemler uygulanmaktadır.

Zihinsel antrenman, spor psikolojisinde birçok araştırmaya konu olup, sporcuların duygusal, psikolojik ve davranışsal performansını iyileştirmek ve buna bağlı sorunları ortadan kaldırmak için spor psikolojisinde kullanılan yöntemlerden biridir. Zihinsel antrenman, sporcuların performansını iyileştirmede önemli bir rol oynayan bir tür psikolojik beceridir. Spor psikolojisi araştırmaları, zihinsel antrenmanın performans ve diğer zihinsel beceriler üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir (Altıntaş & Akalan, 2008).

## **2.8. Zihinsel Antrenmanın Alt Boyutları**

Behnke, vd. (2017) geliştirdikleri sporda zihinsel antrenman envanterinde zihinsel antrenmanın zihinsel temel beceriler, zihinsel performans becerileri, kişilerarası beceriler, kendinle konuşma ve zihinde canlandırma olmak üzere beş ayrı boyutunu ortaya koymuşlardır. Bu araştırmanında uygulama kısmında kullanılan zihinsel antrenman envanterinde yer alan bu boyutlara yönelik açıklamalara bu bölümde yer verilmiştir.

### **2.8.1. Zihinsel Temel Beceriler**

Zihinsel beceriler, sporda dikkatini artıran, antrenman sonuçlarını iyileştiren ve stresle mücadele etmeye katkı sağlayan özel süreçlerdir (Çiftçi, Tolukan, Yılmaz, 2021, s.152). Zihinsel beceriler, fiziksel aktiviteler için gerekli bilgileri alma, işleme ve saklama süreçlerini kapsamaktadır.

Sporcuları sadece sporcu olmayı değil, kişilik olarak da başarılı olmayı sağlayan kişilere dönüşmelerini sağlamaktadır. Hedefe ulaşmak için bir temele ihtiyaç vardır. Bu temelin oluşmasına zihinsel antrenmanlar önemli katkılar sağlamaktadırlar. Sporcular üzerinde yapılan araştırmalar buna dayanmaktadır. İlk adım psikolojik bir temel oluşturmaktır (Aktepe, 1999). Başarılı sporcular, olumlu bir tutum ve davranış sergileyebilenlerdir. Yüksek düzeyde kişisel motivasyon, sporcuların başarısının temelidir. Gerçekçi hedefler, uygun konsantrasyon, iyi duygusal kontrol ve stresle başa çıkma yeteneği ile birleştirildiğinde, şüphesiz rekabette de öne geçilecektir (Ekmekçi, 2019).

### **2.8.2. Zihinsel Performans Becerileri**

Araştırma sonuçları, fiziksel ve zihinsel antrenmanın birlikte daha etkili hale geldiğini ve sporcuların performansını önemli ölçüde iyileştirdiğini göstermektedir. Hem fiziksel hem de zihinsel güce sahip sporcularda ideal sonuçlara ulaşma süresi daha kısa, becerileri sürdürme süresi ise daha uzundur (Ekmekçi, 2019).

Verimli performansa ulaşmak amacıyla uzun, orta ve kısa süreli hedefler seçmek ve süreçleri takip etmek önemlidir. Hedef koymak, odağı ve enerjiyi aktif bir şekilde kullanmayı aynı zamanda oyunda daha büyük başarılar elde edilmesini sağlar. Hedefler, spesifik, gözlemlenebilir, ölçülebilir, pozitif, zamana bağlı ve ulaşılabilir olmalıdır.

Araştırmalar, en etkili etkinliğin fiziksel aktiviteye paralel olarak yapılan zihinsel eğitim sonucunda elde edilebileceğini vurgulamaktadır. Sporcuların bireysel farklılıklarını ortaya çıkarmak ve zihinsel antrenman uygulamadan önce ihtiyaç duydukları yöntemi planlamak önemlidir. Ancak zihinsel antrenman kısa bir süreye değil uzun bir süreye yayılmalı ve sporcuların alışkanlık haline getirmesi sağlanmalıdır.

Zihinsel antrenman sadece müsabakalar sırasında performans üzerinde olumlu bir etkiye sahip değildir. Sporcular tarafından, özellikle sakatlık durumlarında, sporcuların ruhsal durumlarını kontrol altına almak, iyileştirmek ve iyileşme süresini kısaltmak için etkili antrenman yöntemi olarak kullanılmalıdır (Aksoy, 2021, s.19).

### **2.8.3. Kişilerarası Beceriler**

Spor yalnızca fiziki bir efor değil, ayrıca bir sosyallik sağlama durumudur. Spor, bir kurallar dizisiyle sınırlı olmanın yanı sıra takım uyumluluğu yani paylaşım gerektirir. Hatta günlük hayatta fazla yer almayan kurallara uyarak başarıya ulaşılabilir. Bu yeni bir adaptasyon sürecidir. Bu süreci başarıyla tamamlayan sporcular bazı yeni özelliklerin gelişmesine de katkı sağlarlar. Spor devam ettiği sürece bu iletişim becerileri de gelişmeye devam edecektir. Çeşitli spor bilimciler, düşünürler ve ahlakçılar, spor etkinliklerinin kişilik üzerindeki etkilerini şu şekilde genelleştirmişlerdir. Takım sporları işbirliğini empoze ederken, tek kişilik sporlar kişinin kendi disiplini oluşturur (Başer, 1998).

İletişim becerisi fazla olan takımlar, takım olarak kendilerini fazlaca tanıyan, jest ve mimiklerle iletişim kuran sporlar, iletişimi zayıf olan takımlardan bir adım öndedir. Etkili iletişim, başarılarının merkezinde yer alır (Ekmekçi, 2016).

Uyum, verimli biçimde etkileşim kurma ve başkalarıyla ilişkiler oluşturma yeteneğidir. Oyuncu grupları, antrenörleri ve takım oyuncularını ile iyi bir düzen içinde olmalıdır. Etkili bir düzenin kilit noktası iyi iletişimdir (Aksoy, 2021, s.17).

Farklı gruplarla iletişim, zaman zaman sporcuların performansını doğrudan tesir eden etkidir. Bir oyuncunun iletişim kabiliyeti ne denli etkili olursa, sportif performans düzeyi de o denli etkili olur. Çok oyunculu oyun oynamak olmak etkili iletişim ve düzen gerektirir, bundan dolayı iletişiminin çok kapsamlı ve anlaşılır olduğu kesinleştirilmelidir. Sporda bireylerin birbirlerine gösterdiği saygı, güven duyma ve dostluk ilişkisi kurma çok önemlidir.

Bu gibi etkenleri iyileştirmenin en başarılı yöntemi etkili iletişimden geçmektedir. Sporcu grupları takımdakiler ile sağlıklı bir iletişim içinde olursa performans ve uyum olarak iyi bir başarı sağlanacaktır (Ekmekçi, 2019).

#### **2.8.4. Kendinle Konuşma(İçsel Konuşma)**

Kendi kendine konuşma, iletilmesi talep edilen bir mesajın, bir göndericinin veya hedeflenen bir alıcının varlığında, iç sesli veya güçlü bir sesle sözdizimsel ifadesi olarak karakterize edilir. Pek çok sporcu, antrenman ve müsabaka esnasında odaklanmayı artırmak için içsel konuşma alıştırmaları yapar.

Olumlu konuşma, kişinin ilgi anında kalmasına ve odaklanmasına yardımcı olan, geçmişte veya ilgi anında oluşabilecek hatalara odaklanmasını engelleyen bir kavram olarak ifade edilmektedir (Akman, 2019).Olumsuz kendi kendine konuşma ise daha çok stresli hareketlere karşı otonom bir tepki olarak ortaya çıkmış ve konuşma videosu yapan sporculara göre daha fazla serbest atış yaptığı belirlenmiştir (Erman, 2021, s.33).

Öz-yeterlik , bir sporcunun karşılaştığı zorluklarla başa çıkabileceğine dair sarsılmaz inancıdır. Muhtemelen herhangi bir harika performansın temel taşıdır. Kendi kendine konuşma, öz yeterliliği ve performansı olumlu yönde etkileyebilecek bir stratejidir. Kendi kendine konuşma, kendimizle yaptığımız iç diyalogdur. Belirli bir günde 50.000'den fazla düşüncemiz var. Düşünceler güçlüdür ve bir sporcunun özgüvenini etkileyebilir. Bir sporcunun belirli bir günde sahip olabileceği tüm düşünceleri takip etmesi imkânsız olsa da, sporcular olumlu kendi kendine konuşma yapabilirler. Bu tür konuşmalar, güçlerinin onaylanmasını ve onları harekete geçiren ya da sınırlarını kontrol eden ipuçları içerebilir. Odak noktalarının nerede olması gerektiğine ve neyi yürütmeleri gerektiğine dair basit hatırlatıcılar içerebilir (Forrester, 2018).

#### **2.8.5. Zihinsel Canlandırma**

Sporcuların hızlı ve ağır yükler altında performans sergilerken sağlıklı düşünceleri ve davranışları istenilen bir durumdur. Müsabakalarda uygulanması gereken düşünce süreçleri yalnızca yarışmalara benzer önem ve ağırlıkta ortamlarda öğretilir.

Zihinsel canlandırma (İmgeleme), bir sporcunun gerçekleştireceği veya düşüneceği bir aktiviteyi veya karşılaşılabileceği farklı ortamları, dışsal ve içsel etkenlerden etkilenmeden bireysel sonuçlarını ortaya koymak için görselleştirmekle ilgilidir (Akandere, Aktaş & Er, 2018, s.67).

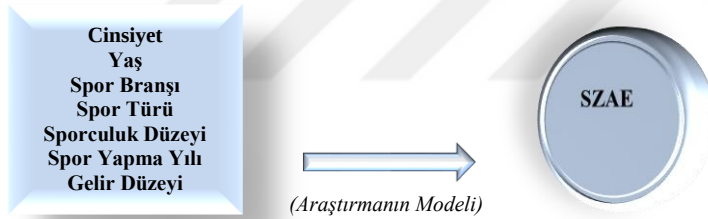
Zihinsel canlandırma, sporcunun gerçekleştirmek istediği gerçek olayı görselleştirmek ve tüm duyularını harekete geçirmekle ilgilidir. En dikkat çekici olan şey, doğru uygulandığında gerçek yaşam aktivitelerinde yer alan kasların, gerçek hayatta benzer aktivite ve hız ile yapılmış gibi harekete geçmesidir (Forrester, 2018). Zihinsel canlandırma kısaca mental bir provadır. Bu yöntemde beyin gerçekte yaşanmaya bir olayı zihinsel yolla yaşıyormuş gibi algılayarak gerçek yaşam deneyimi oluşturmaktadır (Çavdar & Kaya, 2021, s.51).

## BÖLÜM III

### YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma, tarama modelinde kurgulanmıştır. “Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır (Karasar,2017).”



#### 3.2. Araştırma Grubu

Katılımcılar kolay ulaşılabilirlik ve ekonomiklik göz önünde bulundurularak uygun örnekleme yöntemiyle seçilmiştir (Gravetter & Forzano, 2012). Bu kapsamda araştırmaya geleneksel spor branşından 162’si erkek (%60,4) ( $\bar{X}_{yaş}=22,62\pm4,64$ ) 106’sı kadın (%39,6) ( $\bar{X}_{yaş}=22,72\pm4,58$ ) olmak üzere toplam 268 sporcu, E-spor branşından ise 167’si erkek (%75,9) ( $\bar{X}_{yaş}=20,13\pm3,31$ ) 53’si kadın (%24,1) ( $\bar{X}_{yaş}=20,23\pm3,40$ ) olmak üzere toplam 220 sporcu gönüllü olarak katılmıştır. Ayrıca geleneksel spor branşında erkek katılımcıların spor yapma yılı ortalaması ( $\bar{X}_{yıl}=9,19\pm5,51$ ), kadın katılımcıların ise ( $\bar{X}_{yıl}=8,27\pm5,95$ ) olarak tespit edilmiştir. E-spor branşında ise erkek katılımcıların spor yapma yılı ortalaması ( $\bar{X}_{yıl}=5,71\pm3,82$ ), kadın katılımcıların ise ( $\bar{X}_{yıl}=5,28\pm3,52$ ) olarak tespit edilmiştir. Katılımcılara ilişkin demografik bilgilerin dağılımı Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8  
Araştırma Grubunun Demografik Bilgilerinin Dağılımı

| Spor Branşı     | Değişkenler      | n           | %   |       |
|-----------------|------------------|-------------|-----|-------|
| Geleneksel Spor | Cinsiyet         | Erkek       | 162 | 60,4  |
|                 |                  | Kadın       | 106 | 39,6  |
|                 |                  | Toplam      | 268 | 100,0 |
| E-spor          |                  | Erkek       | 167 | 75,9  |
|                 |                  | Kadın       | 53  | 24,1  |
|                 |                  | Toplam      | 220 | 100,0 |
| Geleneksel Spor | Spor Branşı      | Bireysel    | 126 | 47,0  |
|                 |                  | Takım       | 142 | 53,0  |
|                 |                  | Toplam      | 268 | 100,0 |
| E-spor          |                  | Bireysel    | 75  | 34,1  |
|                 |                  | Takım       | 145 | 65,9  |
|                 |                  | Toplam      | 220 | 100,0 |
| Geleneksel Spor | Sporculuk Düzeyi | Amatör      | 204 | 76,1  |
|                 |                  | Profesyonel | 64  | 23,9  |
|                 |                  | Toplam      | 268 | 100,0 |
| E-spor          |                  | Amatör      | 167 | 75,9  |
|                 |                  | Profesyonel | 53  | 24,1  |
|                 |                  | Toplam      | 220 | 100,0 |
| Geleneksel Spor | Gelir Düzeyi     | Düşük       | 63  | 23,5  |
|                 |                  | Orta        | 170 | 63,4  |
|                 |                  | Yüksek      | 35  | 13,1  |
|                 |                  | Toplam      | 268 | 100,0 |
| E-spor          |                  | Düşük       | 69  | 31,4  |
|                 |                  | Orta        | 127 | 57,7  |
|                 |                  | Yüksek      | 24  | 10,9  |
|                 |                  | Toplam      | 220 | 100,0 |

### 3.3. Veri Toplama Araçları

#### 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırma kapsamına alınan sporcuların cinsiyet, yaş, spor branşı, spor türü, sporculuk düzeyi, spor yapma yılı ve gelir düzeyi ile ilgili demografik bilgilerini içeren sorulardan oluşmaktadır.

### 3.3.2. Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri

Zihinsel antrenman uygulamalarında kullanılan zihinsel beceri ve zihinsel teknikleri ölçmeyi amaçlayan ölçek Behnke ve ark., (2017) tarafından geliştirilmiştir. Envanterin Türkçe uyarlaması Yarayan ve İlhan (2018) tarafından yapılmıştır. Envanter, Zihinsel Temel Beceriler (4 madde) ( $\alpha=0.82$ ), Zihinsel Performans Becerileri (6 madde) ( $\alpha=0.82$ ), Kişilerarası Beceriler (4 madde) ( $\alpha=0.85$ ), Kendinle Konuşma (3 madde) ( $\alpha=0.91$ ), Zihinsel Canlandırma (3 madde) ( $\alpha=0.82$ ) olmak üzere 5 alt boyut ve toplam 20 maddeden oluşmaktadır. 5’li likert tipi yapısında olan envanter, (1) Tamamen Katılmıyorum ve (5) Tamamen Katılıyorum biçiminde puanlanmaktadır. Ayrıca ölçek toplam puanda vermektedir. Envanterde ters kodlanan madde bulunmamaktadır. Envanterin yapı geçerliği için yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda uyum indeks değerleri,  $\chi^2/df=1,85$ , RMSEA=.053, SRMR=.048, RMR=.34, NFI=.91, AGFI=.88, CFI=.95, GFI=.91 olarak hesaplanmıştır. Envanterin ölçtüğü özellikler ve bu araştırmada envanter için Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı ilerleyen bölümde sunulmuştur.

Envanterin alt boyutlarının ölçtüğü özellikler aşağıda sunulmuştur (Yarayan & İlhan 2018):

➤ “Zihinsel Beceriler

- Zihinsel Temel Beceriler: (*Öz-Farkındalık, Üretken Düşünme, Özgüven, Başarıyı Sürdürme*)
- Zihinsel Performans Becerileri: (*Algısal ve Bilişsel Beceriler, Dikkat, Odaklanma, Uyarılma*)
- Kişilerarası Beceriler: (*Kimlik Kazanımı, Kişilerarası Yetkinlik*)

➤ Zihinsel Teknikler

- Kendinle Konuşma ( İçsel Konuşma)
- Zihinsel Canlandırma”

Tablo 9

*Araştırma Kapsamına Alınan değişkenlerin İç Tutarlık Katsayıları*

| Boyutlar  | Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) |
|-----------|-----------------------------|
| ZTB       | ,65                         |
| ZPB       | ,73                         |
| KB        | ,76                         |
| KK        | ,81                         |
| ZC        | ,66                         |
| ZA-Toplam | ,86                         |

Tablo 9’da deęişkenlerin iç tutarlık katsayıları Cronbach alpha ( $\alpha$ ) ile incelenmiř ve katsayıların ( $\alpha=,65$ ) ile ( $\alpha=,86$ ) arasında olduęu tespit edilmiřtir. Alpar, (2001), ( $\alpha=,60$ ) ve üzeri deęerlerin oldukça güvenilir olduęunu belirtmektedir.

### **3.4. Verilerin Çözömlenmesi ve Yorumlanması**

Ölçekten elde edilen veriler bilgisayar ortamında Microsoft Excel ve SPSS 22.0 programları kullanılarak analiz edilmiřtir.

Bu aşamadan sonra ilk olarak normallik varsayımları Kolmogorov-Smirnov testi ile kontrol edilmiř ve verilerin normallik varsayımlarını karřılamadıęı tespit edilmiřtir. Ancak ilgili literatürde likert tipi ölçeklerde normallik testlerinin yeterli olmadıęına ilişkin görüşler giderek artmaktadır (Tabachnick & Fidell, 2013; Hair vd., 2013). Bu nedenle normallik varsayımları için öne çıkan çarpıklık basıklık deęerleri incelenmiřtir. Bu kapsamda Hong, Malik ve Lee (2003) önerdięi -2,+7 çarpıklık basıklık deęerleri dikkate alınmiř ve daęılımın normal olduęu tespit edilmiřtir (Tablo 10). Bu doęrultuda cinsiyet, spor türü, spor branřı ve sporculuk düzeyi deęişkenlerine göre, bireylerin zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri arasındaki farkları belirlemek için T-Testi kullanılmıřtır. Gelir düzeyi deęişkenine göre ise One-Way Anova analizi kullanılmıřtır. Anova analizi sonucunda gruplar arası farklılıęı belirlemek için ise Post-Hoc Tukey testi kullanılmıřtır. Bununla birlikte araştırma kapsamında deęişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek için Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon analizi kullanılmıřtır. Yapılan analizlerde geleneksel ve e-spor branřındaki sporcular demografik özellikler bağlamında kendi içinde deęerlendirilmiřtir. Daha sonrasında iki örneklem grubunun kıyaslaması yapılmıřtır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Tablo 10

*Araştırma Kapsamında Kullanılan Ölçeklere İlişkin Ortalama, Standart Sapma, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri*

| Spor Branşı                  | Alt Boyutlar                   | N   | $\bar{X}$ | Ss   | Çarpıklık | Basıklık |
|------------------------------|--------------------------------|-----|-----------|------|-----------|----------|
| Geleneksel Spor              | Zihinsel Temel Beceriler       | 268 | 16,51     | 2,41 | -,637     | ,354     |
|                              | Zihinsel Performans Becerileri | 268 | 23,06     | 3,62 | -,158     | -,290    |
|                              | Kişilerarası Beceriler         | 268 | 17,54     | 2,26 | -1,175    | 2,857    |
|                              | Kendinle Konuşma               | 268 | 12,14     | 2,58 | -1,074    | ,931     |
|                              | Zihinsel Canlandırma           | 268 | 12,58     | 1,96 | -,709     | ,259     |
| E-Spor                       | ZA-Toplam                      | 268 | 81,85     | 9,28 | -,116     | ,008     |
| Zihinsel Antrenman Envanteri | Zihinsel Temel Beceriler       | 220 | 16,50     | 2,45 | -,537     | ,125     |
|                              | Zihinsel Performans Becerileri | 220 | 23,83     | 3,63 | -,170     | -,478    |
|                              | Kişilerarası Beceriler         | 220 | 18,31     | 1,86 | -1,169    | 2,094    |
|                              | Kendinle Konuşma               | 220 | 11,52     | 2,73 | -,720     | ,037     |
|                              | Zihinsel Canlandırma           | 220 | 12,32     | 2,14 | -1,084    | 1,824    |
|                              | ZA-Toplam                      | 220 | 82,51     | 9,52 | -,121     | -,266    |

Tablo 10’da geleneksel spor branşına ilişkin çarpıklık değerlerinin -,116, ile -1,175 arasında, basıklık değerlerinin ise ,008 ile 2,857 arasında olduğu görülmektedir. E-spor branşına ilişkin çarpıklık değerlerinin -,121, ile -1,169 arasında, basıklık değerlerinin ise -,478 ile 2,094 arasında olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda Hong, Malik ve Lee (2003) önerdiği -2,+7 çarpıklık basıklık değerleri dikkate alındığında dağılımın normal olduğu tespit edilmiştir.

#### 4.1. Geleneksel Spor Branşındaki Sporcuların Demografik Değişkenlerine İlişkin Bulgular

Tablo 11

*Cinsiyet Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar                   | Cinsiyet | N   | $\bar{X}$ | Ss   | t      | df  | p    |
|--------------------------------|----------|-----|-----------|------|--------|-----|------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | Erkek    | 162 | 16,61     | 2,45 | ,773   | 266 | ,440 |
|                                | Kadın    | 106 | 16,37     | 2,36 |        |     |      |
| Zihinsel Performans Becerileri | Erkek    | 162 | 23,40     | 3,50 | 1,875  | 266 | ,062 |
|                                | Kadın    | 106 | 22,55     | 3,74 |        |     |      |
| Kişilerarası Beceriler         | Erkek    | 162 | 17,37     | 2,42 | -1,509 | 266 | ,133 |
|                                | Kadın    | 106 | 17,80     | 1,97 |        |     |      |
| Kendinle Konuşma               | Erkek    | 162 | 11,98     | 2,84 | -1,285 | 266 | ,174 |
|                                | Kadın    | 106 | 12,39     | 2,12 |        |     |      |
| Zihinsel Canlandırma           | Erkek    | 162 | 12,60     | 2,00 | ,235   | 266 | ,815 |
|                                | Kadın    | 106 | 12,54     | 1,91 |        |     |      |
| ZA-Toplam                      | Erkek    | 162 | 81,97     | 9,58 | ,255   | 266 | ,799 |
|                                | Kadın    | 106 | 81,67     | 8,85 |        |     |      |

Tablo 11’de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=.773$ ,  $p>.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=1,875$ ,  $p>.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=-1,509$ ,  $p>.05$ ), kendinle konuşma ( $t_{(266)}=-1,285$ ,  $p<.05$ ), zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}=.235$ ,  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}=.255$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 12

*Spor Türü Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar                   | Spor Türü | N   | $\bar{X}$ | Ss    | t      | df  | p     |
|--------------------------------|-----------|-----|-----------|-------|--------|-----|-------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | Bireysel  | 126 | 16,41     | 2,52  | -,675  | 266 | ,500  |
|                                | Takım     | 142 | 16,61     | 2,32  |        |     |       |
| Zihinsel Performans Becerileri | Bireysel  | 126 | 22,32     | 4,03  | -3,213 | 266 | ,002* |
|                                | Takım     | 142 | 23,72     | 3,08  |        |     |       |
| Kişilerarası Beceriler         | Bireysel  | 126 | 17,14     | 2,44  | -2,774 | 266 | ,006* |
|                                | Takım     | 142 | 17,90     | 2,03  |        |     |       |
| Kendinle Konuşma               | Bireysel  | 126 | 12,11     | 2,55  | -,158  | 266 | ,875  |
|                                | Takım     | 142 | 12,16     | 2,62  |        |     |       |
| Zihinsel Canlandırma           | Bireysel  | 126 | 12,32     | 2,13  | -2,024 | 266 | ,046* |
|                                | Takım     | 142 | 12,80     | 1,77  |        |     |       |
| ZA-Toplam                      | Bireysel  | 126 | 80,32     | 10,06 | -2,571 | 266 | ,011* |
|                                | Takım     | 142 | 83,21     | 8,34  |        |     |       |

Tablo 12’de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor türü değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=-,675$ ,  $p>.05$ ) ve kendinle konuşma ( $t_{(266)}=-,158$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=-3,213$ ,  $p<.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=-2,774$ ,  $p<.05$ ), zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}=-2,024$ ,  $p<.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}=-2,571$ ,  $p<.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, bu alt boyutlarda takım spor türünde olan sporcuların puan ortalamalarının bireysel spor türünde olan sporculara göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 13  
*Sporculuk Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar           | Sporculuk Düzeyi | N   | $\bar{X}$ | Ss   | t      | df  | p    |
|------------------------|------------------|-----|-----------|------|--------|-----|------|
| Zihinsel               | Temel Amatör     | 204 | 16,42     | 2,42 | -1,174 | 266 | ,241 |
| Beceriler              | Profesyonel      | 64  | 16,82     | 2,40 |        |     |      |
| Zihinsel Performans    | Amatör           | 204 | 22,96     | 3,66 | -,858  | 266 | ,392 |
| Becerileri             | Profesyonel      | 64  | 23,40     | 3,47 |        |     |      |
| Kişilerarası Beceriler | Amatör           | 204 | 17,43     | 2,38 | -1,404 | 266 | ,161 |
|                        | Profesyonel      | 64  | 17,89     | 1,80 |        |     |      |
| Kendinle Konuşma       | Amatör           | 204 | 12,19     | 2,53 | ,570   | 266 | ,569 |
|                        | Profesyonel      | 64  | 11,98     | 2,75 |        |     |      |
| Zihinsel Canlandırma   | Amatör           | 204 | 12,57     | 1,95 | -,054  | 266 | ,957 |
|                        | Profesyonel      | 64  | 12,59     | 2,00 |        |     |      |
| ZA-Toplam              | Amatör           | 204 | 81,59     | 9,62 | -,834  | 266 | ,405 |
|                        | Profesyonel      | 64  | 82,70     | 8,12 |        |     |      |

Tablo 13’de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=-1,174$ ,  $p>.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=-,858$ ,  $p>.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=-1,404$ ,  $p>.05$ ), kendinle konuşma ( $t_{(266)}=,570$ ,  $p>.05$ ), zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}=-,054$ ,  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}=-,834$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 14

*Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Anova Sonuçları*

| Değişkenler                    | Gelir Düzeyi | N   | $\bar{X}$ | Ss    | sd  | F     | p     | Fark-Tukey |
|--------------------------------|--------------|-----|-----------|-------|-----|-------|-------|------------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | 1. Düşük     | 63  | 16,03     | 2,85  | 2   | 2,084 | ,126  |            |
|                                | 2. Orta      | 170 | 16,60     | 2,20  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 17,00     | 2,46  | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 16,51     | 2,41  |     |       |       |            |
| Zihinsel Performans Becerileri | 1. Düşük     | 63  | 22,25     | 3,36  | 2   | 3,656 | ,027* | 1<3        |
|                                | 2. Orta      | 170 | 23,11     | 3,53  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 24,28     | 4,18  | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 23,06     | 3,62  |     |       |       |            |
| Kişilerarası Beceriler         | 1. Düşük     | 63  | 17,09     | 2,64  | 2   | 1,906 | ,151  |            |
|                                | 2. Orta      | 170 | 17,73     | 2,12  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 17,42     | 2,11  | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 17,54     | 2,26  |     |       |       |            |
| Kendinle Konuşma               | 1. Düşük     | 63  | 10,95     | 2,95  | 2   | 9,410 | ,000* | 1<3        |
|                                | 2. Orta      | 170 | 12,47     | 2,34  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 12,68     | 2,38  | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 12,14     | 2,58  |     |       |       |            |
| Zihinsel Canlandırma           | 1. Düşük     | 63  | 12,09     | 2,22  | 2   | 3,049 | ,049* | 1<3        |
|                                | 2. Orta      | 170 | 12,67     | 1,80  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 13,02     | 2,12  | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 12,58     | 1,96  |     |       |       |            |
| ZA-Toplam                      | 1. Düşük     | 63  | 78,42     | 9,43  | 2   | 6,428 | ,002* | 1<3        |
|                                | 2. Orta      | 170 | 82,60     | 8,70  | 265 |       |       |            |
|                                | 3. Yüksek    | 35  | 84,42     | 10,34 | 267 |       |       |            |
|                                | Toplam       | 268 | 81,85     | 9,28  |     |       |       |            |

Tablo 14’de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $F_{(2-267)}=2,084$ ;  $p>.05$ ) ve kişilerarası beceriler ( $F_{(2-267)}=1,906$ ;  $p>.05$ ) alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri ( $F_{(2-267)}=3,656$ ;  $p<.05$ ), kendinle konuşma( $F_{(2-267)}=9,419$ ;  $p<.05$ ), zihinsel canlandırma ( $F_{(2-267)}=3,049$ ;  $p<.05$ ) ve toplam puanda ( $F_{(2-267)}=6,428$ ;  $p<.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın kaynağını belirlemek için yapılan post-hoc tukey analiz sonuçları incelendiğinde, bu alt boyutlarda yüksek gelir düzeyine sahip

sporcuların puan ortalamalarının düşük gelir düzeyine sahip sporculara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 15

*Yaş Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları*

| Değişken |   | Zihinsel Temel Beceriler | Zihinsel Performans Becerileri | Kişilerarası Beceriler | Kendinle Konuşma | Zihinsel Canlandırma | ZA-Toplam |
|----------|---|--------------------------|--------------------------------|------------------------|------------------|----------------------|-----------|
| Yaş      | r | ,077                     | ,144*                          | -,043                  | ,045             | ,003                 | ,079      |
|          | p | ,208                     | ,018                           | ,483                   | ,466             | ,965                 | ,198      |
|          | n | 268                      | 268                            | 268                    | 268              | 268                  | 268       |

Tablo 15’de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile zihinsel temel beceriler arasında ( $r=,077$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, kişilerarası beceriler arasında ( $r=-,043$ ;  $p>.05$ ) negatif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında ( $r=,045$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında ( $r=,003$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında ( $r=,079$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte yaş ile zihinsel performans becerileri arasında ( $r=,144$ ;  $p<.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu ve elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 16

*Spor Yapma Yılı Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları*

| Değişken |   | Zihinsel Temel Beceriler | Zihinsel Performans Becerileri | Kişilerarası Beceriler | Kendinle Konuşma | Zihinsel Canlandırma | ZA-Toplam |
|----------|---|--------------------------|--------------------------------|------------------------|------------------|----------------------|-----------|
| Spor     | r | ,177**                   | ,183**                         | ,043                   | ,017             | ,114                 | ,157*     |
| Yapma    | p | ,004                     | ,003                           | ,487                   | ,776             | ,062                 | ,010      |
| Yılı     | n | 268                      | 268                            | 268                    | 268              | 268                  | 268       |

Tablo 16’da geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine göre incelendiğinde, spor yapma yılı ile kişilerarası beceriler arasında ( $r=,043$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında ( $r=,017$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında ( $r=,114$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte spor yapma yılı ile zihinsel temel beceriler arasında ( $r=,177$ ;  $p<.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans becerileri

arasında ( $r=,183$ ;  $p<.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında ( $r=,157$ ;  $p<.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu ve elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir.

#### 4.2. E-Spor Branşındaki Sporcuların Demografik Değişkenlerine İlişkin Bulgular

Tablo 17

*Cinsiyet Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar                   | Cinsiyet | N   | $\bar{X}$ | Ss    | t      | df  | p     |
|--------------------------------|----------|-----|-----------|-------|--------|-----|-------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | Erkek    | 167 | 16,52     | 2,23  | ,191   | 266 | ,871  |
|                                | Kadın    | 53  | 16,45     | 3,06  |        |     |       |
| Zihinsel Performans Becerileri | Erkek    | 167 | 23,88     | 3,48  | ,360   | 266 | ,742  |
|                                | Kadın    | 53  | 23,67     | 4,10  |        |     |       |
| Kişilerarası Beceriler         | Erkek    | 167 | 18,47     | 1,64  | 2,212  | 266 | ,071  |
|                                | Kadın    | 53  | 17,83     | 2,37  |        |     |       |
| Kendinle Konuşma               | Erkek    | 167 | 11,26     | 2,80  | -2,568 | 266 | ,011* |
|                                | Kadın    | 53  | 12,35     | 2,36  |        |     |       |
| Zihinsel Canlandırma           | Erkek    | 167 | 12,27     | 2,04  | -,579  | 266 | ,563  |
|                                | Kadın    | 53  | 12,47     | 2,46  |        |     |       |
| ZA-Toplam                      | Erkek    | 167 | 82,42     | 8,75  | -,244  | 266 | ,834  |
|                                | Kadın    | 53  | 82,79     | 11,72 |        |     |       |

Tablo 17’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=,191$ ,  $p>.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=,360$ ,  $p>.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=2,212$ ,  $p>.05$ ), zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}= -,579$ ,  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}= -,244$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte kendinle konuşma ( $t_{(266)}= -2,568$ ,  $p<.05$ ) alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, kadın e-sporcuların puan ortalamalarının erkek e-sporculara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 18

*Spor Türü Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar                   | Spor Türü | N   | $\bar{X}$ | Ss   | t      | df  | p    |
|--------------------------------|-----------|-----|-----------|------|--------|-----|------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | Bireysel  | 75  | 16,20     | 2,65 | -1,346 | 266 | ,180 |
|                                | Takım     | 145 | 16,66     | 2,33 |        |     |      |
| Zihinsel Performans Becerileri | Bireysel  | 75  | 23,60     | 3,84 | -,693  | 266 | ,489 |
|                                | Takım     | 145 | 23,95     | 3,52 |        |     |      |
| Kişilerarası Beceriler         | Bireysel  | 75  | 18,04     | 1,96 | -1,601 | 266 | ,111 |
|                                | Takım     | 145 | 18,46     | 1,79 |        |     |      |
| Kendinle Konuşma               | Bireysel  | 75  | 11,58     | 2,65 | ,231   | 266 | ,818 |
|                                | Takım     | 145 | 11,49     | 2,78 |        |     |      |
| Zihinsel Canlandırma           | Bireysel  | 75  | 12,42     | 2,11 | ,515   | 266 | ,607 |
|                                | Takım     | 145 | 12,26     | 2,17 |        |     |      |
| ZA-Toplam                      | Bireysel  | 75  | 81,85     | 9,81 | -,738  | 266 | ,461 |
|                                | Takım     | 145 | 82,85     | 9,39 |        |     |      |

Tablo 18’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor türü değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=-1,346$ ,  $p>.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=-,693$ ,  $p>.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=-1,601$ ,  $p>.05$ ), kendinle konuşma ( $t_{(266)}=,231$ ,  $p>.05$ ), zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}=,515$ ,  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}=-,738$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 19

*Sporculuk Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar                   | Sporculuk Düzeyi | N   | $\bar{X}$ | Ss   | t      | df  | p     |
|--------------------------------|------------------|-----|-----------|------|--------|-----|-------|
| Zihinsel Temel Beceriler       | Amatör           | 167 | 16,30     | 2,50 | -2,205 | 266 | ,029* |
|                                | Profesyonel      | 53  | 17,15     | 2,16 |        |     |       |
| Zihinsel Performans Becerileri | Amatör           | 167 | 23,39     | 3,59 | -3,265 | 266 | ,001* |
|                                | Profesyonel      | 53  | 25,22     | 3,44 |        |     |       |
| Kişilerarası Beceriler         | Amatör           | 167 | 18,31     | 1,80 | -,096  | 266 | ,924  |
|                                | Profesyonel      | 53  | 18,33     | 2,02 |        |     |       |
| Kendinle Konuşma               | Amatör           | 167 | 11,37     | 2,78 | -1,504 | 266 | ,134  |
|                                | Profesyonel      | 53  | 12,01     | 2,56 |        |     |       |
| Zihinsel Canlandırma           | Amatör           | 167 | 12,19     | 2,05 | -1,613 | 266 | ,108  |
|                                | Profesyonel      | 53  | 12,73     | 2,38 |        |     |       |
| ZA-Toplam                      | Amatör           | 167 | 81,57     | 9,32 | -2,629 | 266 | ,009* |
|                                | Profesyonel      | 53  | 85,47     | 9,64 |        |     |       |

Tablo 19’da E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, kişilerarası beceriler ( $t_{(266)}=-,096$   $p>.05$ ), kendinle konuşma ( $t_{(266)}=-1,504$ ,  $p>.05$ ) ve zihinsel canlandırma ( $t_{(266)}=-1,613$ ,  $p>.05$ ) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel temel beceriler ( $t_{(266)}=-2,205$ ,  $p<.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $t_{(266)}=-3,265$ ,  $p<.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(266)}=-2,269$ ,  $p<.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, profesyonel e-sporcuların puan ortalamalarının amatör e-sporculara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 20

*Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Anova Sonuçları*

| Değişkenler               | Gelir Düzeyi | N   | $\bar{X}$ | S     | sd  | F     | p    | Fark-Tukey |
|---------------------------|--------------|-----|-----------|-------|-----|-------|------|------------|
| Zihinsel<br>Beceriler     | 1. Düşük     | 69  | 16,71     | 2,53  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 16,51     | 2,32  | 217 | ,930  | ,396 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 15,91     | 2,87  | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 16,50     | 2,45  |     |       |      |            |
| Zihinsel<br>Becerileri    | 1. Düşük     | 69  | 24,37     | 3,32  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 23,57     | 3,58  | 217 | 1,119 | ,329 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 23,66     | 4,61  | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 23,83     | 3,63  |     |       |      |            |
| Kişilerarası<br>Beceriler | 1. Düşük     | 69  | 18,21     | 1,67  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 18,42     | 1,80  | 217 | ,574  | ,564 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 18,04     | 2,56  | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 18,31     | 1,86  |     |       |      |            |
| Kendinle<br>Konuşma       | 1. Düşük     | 69  | 11,34     | 2,91  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 11,55     | 2,61  | 217 | ,348  | ,707 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 11,87     | 2,90  | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 11,52     | 2,73  |     |       |      |            |
| Zihinsel<br>Canlandırma   | 1. Düşük     | 69  | 12,56     | 2,03  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 12,19     | 2,09  | 217 | ,658  | ,519 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 12,29     | 2,69  | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 12,32     | 2,14  |     |       |      |            |
| ZA-Toplam                 | 1. Düşük     | 69  | 83,21     | 9,46  | 2   |       |      |            |
|                           | 2. Orta      | 127 | 82,26     | 8,99  | 217 | ,297  | ,743 |            |
|                           | 3. Yüksek    | 24  | 81,79     | 12,41 | 219 |       |      |            |
|                           | Toplam       | 220 | 82,51     | 9,52  |     |       |      |            |

Tablo 20’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $F_{(2-219)}=,930$ ;  $p>.05$ ), zihinsel performans becerileri ( $F_{(2-219)}=1,119$ ;  $p>.05$ ), kişilerarası beceriler ( $F_{(2-219)}=,574$ ;  $p>.05$ ) kendinle konuşma ( $F_{(2-219)}=,348$ ;  $p>.05$ ), zihinsel canlandırma ( $F_{(2-219)}=,658$ ;  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $F_{(2-219)}=,297$ ;  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 21

*Yaş Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları*

|          |   | Zihinsel Temel | Zihinsel Performans | Kişilerarası | Kendinle | Zihinsel    | ZA-    |
|----------|---|----------------|---------------------|--------------|----------|-------------|--------|
| Değişken |   | Beceriler      | Becerileri          | Beceriler    | Konuşma  | Canlandırma | Toplam |
| Yaş      | r | ,001           | -,035               | -,130        | ,067     | -,103       | -,042  |
|          | p | ,992           | ,610                | ,054         | ,324     | ,127        | ,531   |
|          | n | 220            | 220                 | 220          | 220      | 220         | 220    |

Tablo 21’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile zihinsel temel beceriler arasında ( $r=,001$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans becerileri arasında ( $r=-,035$ ;  $p>.05$ ) negatif yönde düşük düzeyde, kişilerarası beceriler arasında ( $r=-,130$ ;  $p>.05$ ) negatif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında ( $r=,067$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında ( $r=-,103$ ;  $p>.05$ ) negatif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında ( $r=-,042$ ;  $p>.05$ ) negatif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 22

*Spor Yapma Yılı Değişkenine Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları*

|                       |   | Zihinsel Temel | Zihinsel Performans | Kişilerarası | Kendinle | Zihinsel    | ZA-    |
|-----------------------|---|----------------|---------------------|--------------|----------|-------------|--------|
| Değişken              |   | Beceriler      | Becerileri          | Beceriler    | Konuşma  | Canlandırma | Toplam |
| Spor<br>Yapma<br>Yılı | r | ,122           | ,095                | ,008         | ,070     | ,049        | ,100   |
|                       | p | ,071           | ,160                | ,910         | ,300     | ,466        | ,138   |
|                       | n | 220            | 220                 | 220          | 220      | 220         | 220    |

Tablo 22’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine göre incelendiğinde, spor yapma yılı ile zihinsel temel beceriler arasında ( $r=,122$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans becerileri arasında

( $r=,095$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, kişilerarası beceriler arasında ( $r=,008$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında ( $r=,070$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında ( $r=,049$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında ( $r=,100$ ;  $p>.05$ ) pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 23

*Geleneksel Spor ve E-Spor Branşlarına Göre Zihinsel Antrenman Envanterine İlişkin T-Testi Sonuçları*

| Alt Boyutlar           | Branş                      | N   | $\bar{X}$ | Ss   | t      | df  | p            |
|------------------------|----------------------------|-----|-----------|------|--------|-----|--------------|
| Zihinsel               | Temel Geleneksel Spor      | 268 | 16,51     | 2,41 | ,043   | 486 | ,966         |
| Beceriler              | E-Spor                     | 220 | 16,50     | 2,45 |        |     |              |
| Zihinsel               | Performans Geleneksel Spor | 268 | 23,06     | 3,62 | -2,330 | 486 | <b>,020*</b> |
| Becerileri             | E-Spor                     | 220 | 23,83     | 3,63 |        |     |              |
| Kişilerarası Beceriler | Geleneksel Spor            | 268 | 17,54     | 2,26 | -4,066 | 486 | <b>,000*</b> |
|                        | E-Spor                     | 220 | 18,31     | 1,86 |        |     |              |
| Kendinle Konuşma       | Geleneksel Spor            | 268 | 12,14     | 2,58 | 2,558  | 486 | <b>,011*</b> |
|                        | E-Spor                     | 220 | 11,52     | 2,73 |        |     |              |
| Zihinsel Canlandırma   | Geleneksel Spor            | 268 | 12,58     | 1,96 | 1,390  | 486 | ,165         |
|                        | E-Spor                     | 220 | 12,32     | 2,14 |        |     |              |
| ZA-Toplam              | Geleneksel Spor            | 268 | 81,85     | 9,28 | -,767  | 486 | ,444         |
|                        | E-Spor                     | 220 | 82,51     | 9,52 |        |     |              |

Tablo 23’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor branşı değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ( $t_{(486)}=,043$ ,  $p>.05$ ) zihinsel canlandırma ( $t_{(486)}=1,390$ ,  $p>.05$ ) ve toplam puanda ( $t_{(486)}=-,767$ ,  $p>.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri ( $t_{(486)}=-2,330$ ,  $p<.05$ ), kişilerarası beceriler ( $t_{(486)}=-4,066$   $p<.05$ ) ve kendinle konuşma ( $t_{(486)}=2,558$ ,  $p<.05$ ) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, zihinsel performans becerileri ve kişilerarası beceriler alt boyutların e-sporcuların puan ortalamalarının geleneksel sporculara göre daha yüksek olduğu, kendinle konuşma alt boyutunda ise geleneksel sporcuların puan ortalamalarının e-sporculara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

## BÖLÜM V

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı, geleneksel sporcular ve e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin incelenmesidir. Araştırma kapsamında, katılımcıların cinsiyet, yaş, spor branşı, spor türü, sporculuk düzeyi, spor yapma yılı ve gelir düzeyi ile ilgili demografik bilgilerini elde etmek amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Katılımcıların zihinsel antrenman uygulamalarında kullandıkları zihinsel beceri ve zihinsel teknikleri ölçmek amacıyla ise Behnke & ark., (2017) tarafından geliştirilen, Türkçe uyarlaması Yarayan ve İlhan (2018) tarafından yapılan "Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri" kullanılmıştır. Elde edilen veriler bulgular bölümünde tablolar halinde sunulmuştur.

#### 5.1. Tartışma ve Sonuç

E-sporcuların müsabaka esnasında performansları üzerinde fiziksel faktörlerden çok zihinsel faktörlerin daha etkili olduğu düşünüldüğünde, zihinsel becerilerin başarı için belirleyici olduğu söylenebilir. E-sporcular oyun ortamında en iyi performansı elde etmek için zihinsel faktörlerden yararlanmaktadır. E-Sporcuların başarılı performans için, yeterli bilgiye sahip olma, stratejik düşünme, hızlı karar verme, gerekli motivasyona sahip olma, günlük yaşamı performanstan ayırabilme, dikkatin dağılmasından kaçınabilme, istikrarlı olma, performanstan önce fiziksel ve zihinsel olarak ısınabilme gibi çeşitli durumlarda zihinsel unsurlardan yararlanmaktadır (Himmelstein, Liu, & Shapiro, 2017). Bu noktada araştırma kapsamına alınan bireylerin zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, öngörülen düşüncenin daha iyi açıklanması amacıyla e-sporcular ve geleneksel sporcular zihinsel antrenman beceri ve

teknik düzeyleri açısından karşılaştırılmıştır. Araştırmaya geleneksel spor branşından 162'si erkek 106'sı kadın olmak üzere 268 sporcu, e-spor branşından ise 167'si erkek 53'si kadın olmak üzere 220 sporcu toplamda 488 sporcu gönüllü olarak katılmıştır.

Tablo 11'de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı saptanmıştır. Mevcut araştırma bulgularına benzer olarak, Vural'ın (2021) bireysel ve takım sporcularının zihinsel antrenman düzeylerini incelenmek amacıyla yapmış olduğu araştırmasında, sporcuların zihinsel antrenman düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre istatistik olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları ile tutarlı olarak, Aksoy'un (2021) futbolcular ile taekwondocuların zihinsel antrenman beceri düzeylerinin karşılaştırılması adlı çalışmasında, zihinsel antrenman beceri düzeyleri cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut araştırma ile paralel olarak, Orhan'ın (2020) yüzücülerin zihinsel antrenman ile kişilik özelliklerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi adlı araştırmasında, sporcuların zihinsel antrenman düzeyinin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Mevcut araştırma ile farklı olarak, Behnke vd., (2017) sporda zihinsel becerilerin incelenmesi amacıyla yapmış oldukları araştırmalarında, toplam puanda erkek sporcuların ( $\bar{X}=76.07$ ), kadın sporculara ( $\bar{X}=73.00$ ) göre daha yüksek seviyede zihinsel becerilere sahip oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Mevcut araştırmayla benzer ya da farklılık gösteren araştırmalar literatürde mevcuttur. Genelleme yapmamakla birlikte, araştırmalar incelendiğinde ulaşılan bu sonuçlardan kadın ve erkek geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin benzer düzeyde olduğu yorumlanabilir. Bu doğrultuda, sporcuların antrenman veya müsabaka anında fiziksel performanslarının cinsiyet farklılıkları açısından değişiklik gösterebileceği ancak zihinsel performans ile ilgili önemli ayrışmaların olmadığı ve zihinsel becerilerinin aynı oranda geliştiği söylenebilir.

Tablo 12'de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor türü değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler ve kendinle konuşma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri, kişilerarası beceriler, zihinsel canlandırma ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, bu alt boyutlarda takım spor branşında olan sporcuların puan

ortalamalarının( $\bar{X}=83,21$ ), bireysel spor branşında olan sporculara ( $\bar{X}=80,32$ ) göre daha yüksek düzeyde olduğu görülmektedir. Mevcut araştırma sonucuyla Örtüşen, Vural'ın (2021) bireysel ve takım sporcularının zihinsel antrenman düzeylerini incelenmek amacıyla yapmış olduğu çalışmasında, sporcuların zihinsel antrenman bileşenleri spor türü değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler, zihinsel performans becerileri, kendinle konuşma ve zihinsel canlandırma alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ortalamalar dikkate alındığında, takım sporcularının puan ortalamalarının bireysel sporculara göre daha yüksek seviyede olduğu bildirilmiştir. Mevcut araştırma bulgularına benzer olarak, Karaağaç ve Şahan'ın (2021) bireysel ve takım sporcularında optimal performans duygu durumu ve zihinsel antrenman ilişkisinin incelenmesi adlı yapmış oldukları araştırmalarında, takım sporcularının zihinsel performans becerileri, zihinsel temel beceriler ve kişilerarası beceriler alt boyutlarında puan ortalamalarının bireysel sporculara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmamızdan farklı olarak, Kozak, Zorba ve Bayraktar'ın (2021) sporcularda zihinsel antrenman becerileri ile bilinçli farkındalık adlı yapmış oldukları araştırmalarında, spor türü değişkenine göre zihinsel antrenman becerileri alt boyutları ve ölçek toplam puanda anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Araştırmanın istatistiksel verileri incelendiğinde, alt boyutlarda ve ölçek toplam puanda ( $U=-208$ ,  $p=.835$ ;  $p>.05$ ), bireysel ve takım sporcuları açısından anlamlı bir farklılığa rastlanmadığını rapor etmişlerdir. Ulaşılan bu sonuçlardan araştırmamız ile Örtüşen çalışmaların olduğu görülmektedir. Spor türü değişkenine göre sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri konusunda ortalama puanların takım sporcularında daha yüksek seviyede olduğu görülmektedir. Takım sporcularının sürekli olarak birlikte hareket etme, iletişim ve etkileşim içerisinde olmasından dolayı zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin daha iyi düzeyde olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda, bireysel sporcularının takım sporcularına göre zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin düşük düzeyde geliştiği ifade edilebilir.

Tablo 13'de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Toplam puan incelendiğinde, profesyonel sporcuların puan ortalamalarının( $\bar{X}=82,70$ ) amatör sporculara ( $\bar{X}=81,59$ ) göre daha yüksek seviyede olduğu saptanmıştır. Mevcut araştırma bulgularına benzer, Erman'ın (2021) sporcuların bilinçli farkındalık ile zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı çalışmasında, katılımcıların zihinsel

antrenman beceri ve teknikleri sporculuk düzeyi değişkenine göre kendinle konuşma ( $t(546)=-,821, p>.05$ ) alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Araştırmanın istatistiksel verileri incelendiğinde, toplam puanda profesyonel sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=84,58$ ), amatör sporculara göre ( $\bar{X}=81,01$ ) göre daha yüksek seviyede olduğunu bildirilmiştir. Araştırma sonuçları ile örtüşen, Kozak, Zorba ve Bayraktar'ın (2021) sporcularda zihinsel antrenman becerileri ile bilinçli farkındalık adlı yapmış oldukları araştırmalarında, profesyonel sporcuların tüm alt boyutlarda ve toplam puanda zihinsel antrenman beceri düzeylerinin amatör sporculara göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde araştırma konusu ile bağlantılı çalışmaların olduğu görülmektedir. Erdoğan ve Gülşen'in (2020) spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören sporcuların zihinsel antrenman düzeylerinin belirlenmesi adlı araştırmalarında, katılımcıların millilik değişkenine göre kişilerarası beceriler ve zihinsel canlandırma becerileri alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu tespit etmişlerdir. Araştırmanın istatistiksel verileri incelendiğinde, milli ( $\bar{X}=12,56$ ) olan katılımcıların milli olmayan ( $\bar{X}=11,80$ ) katılımcılara göre ortalamalarının daha yüksek olduğunu rapor etmişlerdir. Grushko vd., (2016) motivasyon, kaygı ve imgelemenin futbol deneyimine olan etkilerinin incelenmesi adlı yapmış oldukları araştırmalarında, profesyonel olan sporcuların daha az deneyimli olan sporculara göre zihinsel becerilerinin daha yüksek seviyede olduğunu ortaya koymuşlardır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve incelenen araştırmalar ışığında, profesyonel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri ile ilgili farklı teknik taktik uygulama deneyimine sahip olması, tecrübe durumları, aldıkları eğitim ve destek olanaklarının çeşitli olma durumları göz önüne alınarak amatör sporculara göre zihinsel becerilerinin daha yüksek seviyede geliştiği söylenebilir. Amatör sporcuların profesyonel sporcu olma durumlarında zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin artacağı ifade edilebilir.

Tablo 14'de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler, kişilerarası beceriler alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri, kendinle konuşma, zihinsel canlandırma ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır. Bu alt boyutlarda yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların puan ortalamalarının düşük gelir düzeyine sahip sporculara göre daha iyi seviyede olduğu görülmüştür. Toplam puanlar incelendiğinde

yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=84,42$ ), düşük gelir düzeyine sahip sporcularının puan ortalamalarından ( $\bar{X}=78,42$ ) daha iyi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçları ile paralel olarak, Çankaya vd. (2020) sporcuların zihinsel antrenman uygulamaları ve özgüven durumlarının incelenmesi adlı çalışmalarında, katılımcıların zihinsel performans becerileri, kendinle konuşma, zihinsel canlandırma, ve toplam puanda anlamlı bir farklılık görülürken, zihinsel temel beceriler ve kişilerarası beceriler alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığını tespit edilmiştir. Alt boyutlarda yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların puan ortalamalarının düşük gelir düzeyine sahip sporculara göre daha iyi seviyede olduğu bildirilmiştir. Toplam puanlar incelendiğinde yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=84,42$ ), düşük gelir düzeyine sahip sporculardan ( $\bar{X}=74,25$ ) daha iyi olduğu bulgulanmıştır. Araştırma konusu ile bağlantılı olarak, Şahinler ve Beşler'in (2021) takım ve mücadele spor yapan bireylerin zihinsel dayanıklılık durumlarının incelenmesi adlı araştırmalarında, ekonomik durum ile zihinsel dayanıklılık arasında anlamlı fark tespit edilmiştir. Sporcuların ekonomik durumlarının göre zihinsel dayanıklılık seviyelerine etki eden bir faktör olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Mevcut araştırmalar ve sonuçlar incelendiğinde, gelir düzeyine göre sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri konusunda, yüksek gelir düzeyine sahip sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin düşük gelir düzeyine sahip sporculardan daha iyi seviyede geliştiği söylenebilir. Bu durumun sebebi düşük gelir düzeyine sahip sporcuların maddi kaygılarının antrenman ve müsabaka süreçlerine olumsuz etkilemesi, iyi olanaklara sahip olamaması bu yüzden de zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin daha az geliştiği olarak yorumlanabilir. Bu durumda gelir düzeyi arttıkça zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinde artış olacağı düşünülebilir.

Tablo 15'de geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile zihinsel temel beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, kişilerarası beceriler arasında negatif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Elde edilen bu sonuçlar yaş arttıkça zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyinin artacağı şeklinde yorumlanabilir. Araştırma bulgularına benzer olarak, Cankurtaran'ın (2020) okçuların rekabet ortamında kullandıkları zihinsel antrenman becerilerinin sıralama atış skorlarına

etkisi adlı araştırmasında, okçuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile zihinsel performans becerileri, zihinsel temel beceriler, kişilerarası beceriler, zihinsel canlandırma ve kendinle konuşma alt boyutları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit etmiştir. Araştırmanın istatistiksel verileri incelendiğinde, okçuların yaşı ile zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyi arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiştir ( $r=0,115$ ;  $r=0,207$ ). Mevcut araştırma sonuçları ile paralel olarak, Yıldız'ın (2017) sporcularda zihinsel dayanıklılık ve öz yeterlik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapmış olduğu çalışmasında, katılımcıların yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık rapor edilmiştir. Yaşın artması ile birlikte zihinsel antrenman becerisinin de arttığı belirtilmiştir. Öner ve Cankurtaran ise (2020) elit okçuların zihinsel beceri ve tekniklerinin atış performanslarının belirleyici rolü adlı araştırmalarında, okçuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyi yaş değişkenine göre incelendiğinde, yüksek yaş gruplarının zihinsel becerilerinin genç yaş gruplarına kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma konusu ile bağlantılı olarak, Connaughton vd., (2008) yapmış oldukları zihinsel dayanıklılığın geliştirilmesi ve sürdürülmesi adlı araştırmalarında, zihinsel antrenman becerilerinin yaş ile doğru orantılı olduğunu yaşı artmasıyla birlikte zihinsel dayanıklılık düzeyinin arttığını tespit etmişlerdir. İncelenen araştırmalarda elde edilen bulguların mevcut araştırma bulgularını destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Yaşın artması, tecrübenin artması olarak görülmektedir. Sporcuların yaşları arttıkça zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinde artış meydana gelmektedir. Bu durum, zihinsel becerilerin süreç boyunca değişim gösterdiği bu değişimin ise zamanla olumlu açıdan gelişebileceği olarak ifade edilebilir.

Tablo 16'da geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine göre incelendiğinde, spor yapma yılı ile kişilerarası beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu verilerin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte, spor yapma yılı ile zihinsel temel beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans becerileri arasında pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu ve elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Bu durumda, sporcuların spor yapma yılı ile birlikte müsabaka ve antrenman deneyimlerinin artması zihinsel antrenman beceri ve teknik

düzeyinde artış gösterdiği şeklinde yorumlanabilir. Mevcut araştırma sonuçları ile örtüşen, Erman'ın (2021) sporcuların bilinçli farkındalık ile zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı yapmış olduğu araştırmasında, katılımcıların spor yapma yılı değişkeni ile zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık elde etmiştir. Araştırmanın istatistiksel verileri incelendiğinde zihinsel antrenman toplam ( $f(4-547)=6,785$ ;  $p<.05$ ) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit etmişlerdir. Araştırma bulgularına benzer olarak, Karaca ve Gündüz'ün (2021) oryantiring sporcularında zihinsel antrenman ve performans ilişkisinin incelenmesi adlı araştırmalarında, spor yapma yılı değişkeni ile zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri incelendiğinde zihinsel temel beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans arasında pozitif yönde orta düzeyde, kişilerarası beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında pozitif yönde düşük düzeyde olduğunu tespit etmişlerdir. Araştırma konusu ile bağlantılı olarak, Nicholls vd., (2009) sporda zihinsel dayanıklılık başarı düzeyi, cinsiyet, yaş, deneyim ve spor türü farklılıkları adlı araştırmalarında, spor yapma yılı ile zihinsel beceriler arasında önemli bir ilişki olduğu ve spor yapma yılı arttıkça zihinsel becerilerinde artacağı tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları değerlendirildiğinde mevcut araştırmayla benzer sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Geleneksel sporcuların spor yapma yılı arttıkça zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinde artış olacağı şeklinde yorumlanabilir. Bu durumun spor yapma yılı yüksek olan sporcuların tecrübe ve birikimlerinin daha fazla olduğuna bağlı olarak zihinsel becerilerinin spor yapma yılı düşük olan sporculara göre daha iyi seviyede geliştiği şeklinde ifade edilebilir.

Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde son yıllarda e-spor ile ilgili yapılan araştırmaların oldukça arttığı söylenebilir (Arısoy & Özkan, 2019; Kocadağ, 2019; Menteş & Saygın, 2019; Poulus vd., 2020; Pishchik vd., 2019; Himmelstein vd., 2017). E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri ile ilgili doğrudan benzer araştırmaların olmadığı ancak araştırmanın konusu ile bağlantılı çalışmaların olduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda; Tablo 17'de e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler, zihinsel performans becerileri, kişilerarası beceriler, zihinde canlandırma ve toplam puanda istatistik olarak

anlamli farklılık olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte kendinle konuşma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamli farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde ise kadın e-sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=82,79$ ) erkek e-sporculara ( $\bar{X}=82,42$ ) göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Pishchik, vd. (2019) öğrencilerin ve e-sporcuların zihinsel aktivite özellikleri adlı çalışmalarında, e-spora katılan erkek ve kadınların zihinsel faaliyetlerinin gelişimini olumlu etkileyen bilgisayar oyun etkinliklerinin öğrencilerin zihinsel işleyişi üzerinde etkisi olabileceğini ifade etmiştir. Nagorsky ve Wiemeyer'in (2020) e-sporda performans ve antrenman yapısı adlı araştırmalarında, zihinsel becerilerin erkek e-sporcularda daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Mevcut araştırma ve sonuçlar incelendiğinde araştırma sonuçları ile benzer ve farklı bulgular tespit edilmiştir. Genelleme yapmamakla birlikte, erkek ve kadın e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri ile cinsiyet değişkeni arasında anlamli farklılık olmasa da, hem kadın hem de erkek e-sporcuların oyun etkinliklerinden zihinsel açıdan etkilenebileceği söylenebilir. Bu durumun, e-sporda fiziksel özelliklerden daha çok zihinsel faktörlerin etkili olduğu düşünüldüğünde e-sporun doğası gereği katılımcıların zihinsel becerilerinin etkileneceği şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 18'de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk türü değişkenine göre incelendiğinde, alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamli farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Akın'ın (2008) Türkiye'deki e-sporcular üzerine yapmış olduğu çalışmalarında, e-sporun bireysel veya takım olarak gerçekleştirildiği ve her iki durumda da zihinsel çaba gerektirdiğini ifade edilmiştir. Himmelstein vd. (2017) League of Legend oyuncularları arasındaki zihinsel becerilerin keşfi adlı araştırmalarında, e-spor oyuncularının bireysel ve takım olarak rekabetçi bir oyun ortamında zihinsel beceri ve teknikleri kullandıklarına değinmişlerdir. Araştırma sonuçları değerlendirildiğinde, bireysel veya takım e-sporcuların zihinsel antrenman düzeylerinin birbirlerine benzer düzeyde olduğu söylenebilir. Bu durum, bir e-sporcunun geleneksel sporlardan farklı olarak bir spor türüne bağlı kalmamasından kaynaklı olabilir. Çünkü e-sporcular oynadıkları oyun ve sergiledikleri tutumlar gereği kısa zaman aralıklarında hem takım hem de bireysel olarak görev almaktadırlar.

Tablo 19'da E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, kişilerarası beceriler, kendinle konuşma ve zihinsel canlandırma alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamli farklılık olmadığı saptanmıştır.

Bununla birlikte zihinsel temel beceriler, zihinsel performans becerileri ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, profesyonel e-sporcuların puan ortalamalarının amatör e-sporculara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Araştırma bulguların benzer olarak, Nilsson ve Lee (2019) profesyonel e-spor oyuncularını etkileyen zihinsel faktörleri incelemek adlı çalışmalarında, profesyonel e-sporcuların maddi kazanç ve gelecek beklentisi durumlarından dolayı başarılarını etkileyebileceği düşüncesiyle zihinsel becerilerini daha çok geliştirdikleri, amatör e-sporcuların ise e-sporu eğlenmek amaçlı kullandıkları ve maddi kazanç beklentisi içinde olmadığından zihinsel becerilerini geliştirmeye yönelik bir çaba içerisinde olmadığına değinmişlerdir. Zhao ve Zhu (2020) Çin profesyonel e-spor oyuncularının kimlik dönüşümü ve zihinsel özellikleri adlı araştırmalarında, e-spor profesyonel sporcuların zihinsel becerilerini daha çok geliştiklerini belirtmişlerdir. Araştırmadan ulaşılan sonuç kapsamında, profesyonel olan e-sporcuların e-sporu bir iş olarak gördüğü dolayısıyla zihinsel becerilerini daha çok geliştirdiği, amatör e-sporcuların ise bu duruma ihtiyaç duymadığından dolayı zihinsel becerilerini geliştirmediği söylenebilir. Bu doğrultuda, e-sporcuların profesyonelleşmeleri ile birlikte zihinsel antrenman düzeylerinin artacağı sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 20’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Toplam puanlar incelendiğinde düşük gelir düzeyine sahip e-sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=83,21$ ), orta ( $\bar{X}=82,26$ ) ve yüksek ( $\bar{X}=81,79$ ) gelir düzeyine sahip e-sporculardan daha iyi düzeyde olduğu görülmüştür. Literatürde konu ile doğrudan ilişkili olmayan ancak yakınlık gösteren araştırmalar incelendiğinde, Arısoy ve Özkan’ın (2021) e-sporcularının zihinsel dayanıklılık ve kişilik özelliklerinin incelenmesi adlı yapmış oldukları araştırmalarında, düşük gelir düzeyine sahip katılımcıların puan ortalamalarının daha fazla olduğu görülmektedir. Dolayısıyla e-sporcuların gelir durumlarının zihinsel antrenman düzeylerini belirleyici bir değişken olmadığı söylenebilir. Araştırma sonuçlarına göre, düşük, orta veya yüksek düzeyde gelir düzeyine sahip kişilerin bir şekilde oyun cihazlarını temin edebileceği söylenebilir. Bu durumda e-spor oyun cihazlarına kolay bir şekilde ulaşabilen kişilerin zihinsel beceri düzeyleri gelir düzeyine göre farklılık göstermediği ifade edilebilir.

Tablo 21’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile zihinsel temel beceriler arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel performans becerileri arasında negatif yönde düşük düzeyde, kişilerarası beceriler arasında negatif yönde düşük düzeyde, kendinle konuşma arasında pozitif yönde düşük düzeyde, zihinsel canlandırma arasında negatif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Elde edilen bu sonuçlar yaş arttıkça zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyinin azalacağı şeklinde yorumlanabilir. Araştırma ile bağlantılı olarak, Kang JO vd. (2020) profesyonel internet oyunu oyuncularını ile profesyonel beyzbol oyuncularını arasındaki psikolojik ve bilişsel özelliklerin incelenmesi adlı araştırmalarında, e-spor oyuncularının yaş değişkeni açısından anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmişlerdir. Mevcut araştırma ve literatür incelendiğinde, e-sporcuların erken yaşlarda zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin daha yüksek seviyede olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda yaş ilerledikçe zihinsel fonksiyonların azaldığı düşüncesiyle, zihinsel beceri ve teknik düzeyinin yaş arttıkça azalacağı şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 22’de E-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor yapma yılı değişkenine göre incelendiğinde, alt boyutlarda pozitif yönde düşük düzeyde ve toplam puan arasında pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki olsa da elde edilen bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde araştırmalarda e-sporcuların spor yapma yılı ile zihinsel antrenman düzeylerinin farklılaşma durumunu inceleyen bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Ancak Menteş ve Saygın’ın (2019) yapmış olduğu e-spor ve geleneksel sporlar ile uğraşan sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelenmesi adlı araştırmalarında, e-sporcuların geleneksel sporculara göre daha az spor yapma yılına sahip olduğu ve e-sporcuların spor yapma yılından daha çok günde daha fazla oyunlara zaman ayırmaya önem verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut çalışmaya benzer olarak zihinsel faktörlere değinildiği düşünüldüğünde, benzer sonuçlar elde edildiği söylenebilir. Bu durumda, e-sporcuların spor yapma yılı ile birlikte turnuva ve antrenman deneyimlerinin artması zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyinde artış göstereceği şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 23’de e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri spor branşı değişkenine göre incelendiğinde, zihinsel temel beceriler, zihinsel canlandırma ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte zihinsel performans becerileri, kişilerarası beceriler ve kendinle konuşma alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde ise zihinsel performans becerileri ve kişilerarası beceriler alt boyutların e-sporcuların puan ortalamalarının geleneksel sporculara göre daha yüksek olduğu, kendinle konuşma alt boyutunda ise geleneksel sporcuların puan ortalamalarının e-sporculara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Toplam puanda da e-sporcuların puan ortalamalarının ( $\bar{X}=82,51$ ), geleneksel sporcuların puan ortalamalarına göre ( $\bar{X}=81,85$ ), daha yüksek seviyede olduğu görülmüştür. Konu ile ilgili literatür incelendiğinde; e-sporcular ile geleneksel sporcuların zihinsel etkinliklerinin karşılaştırıldığı (Nilsson & Lee, 2019) ve zihinsel dayanıklılıklarının karşılaştırıldığı (Menteş & Saygın 2019) araştırmalar olmasına karşın, zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerini inceleyen bir çalışmanın olmaması, sonuçların karşılaştırılmasına olanak vermemektedir. Bu nedenle e-sporcular ile geleneksel sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerine ilişkin bir genellemeye gidilememektedir. Araştırma sonucunda, e-sporun doğasından kaynaklanan yapı itibarıyla daha fazla zihinsel çaba gerektirmesi, e-sporcuların zihinsel antrenman düzeylerine olumlu yansıdığı sonucuna varılabilir. Yoğun zihinsel çaba gerektiren e-spor oyunları, e-sporcuları başarılı olmak için daha fazla zihinsel antrenman yapmaya yönlendirici olmaktadır.

Sonuç olarak; e-sporcuların, geleneksel sporculara göre zihinsel performans becerileri ve kişiler arası beceriler alt boyutlarında zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeylerinin daha yüksek olduğu, kendinle konuşma alt boyutunda ise geleneksel sporcuların puanlarının e-sporculardan daha yüksek düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. E-sporcuların yaptıkları spor türüne göre zihinsel antrenman teknik ve beceri düzeyleri farklılık göstermezken, takım sporu yapan sporcuların zihinsel antrenman ve teknik beceri düzeylerinin bireysel sporlarla uğraşan sporculardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Gelir düzeyine göre geleneksel sporcuların zihinsel antrenman teknik ve beceri düzeylerinde farklılık saptanırken, e-sporcularda farklılık saptanmamıştır. Ayrıca e-sporcuların zihinsel antrenman beceri ve teknik düzeyleri sporculuk düzeyine göre farklılık gösterirken, geleneksel sporcularda farklılık tespit edilememiştir.

## 5.2. Öneriler

Araştırmanın bulguları tartışılıp yorumlanırken gelecek araştırmalara ve kurumlara birtakım öneriler sunulmuştur. Bunlar aşağıda belirtilmiştir;

1. Antrenörler ve oyun koçları antrenman planlamalarına zihinsel antrenman uygulamalarına yer verebilir. Eğer bu konularda yeterli bilgi düzeyleri yoksa gerekli olan eğitim ve seminerler uzman kişiler tarafından yapılmalıdır.
2. Zihinsel antrenman beceri uygulamaları sporculara erken yaşlardan itibaren uygulanabilir. Sporcunun hedeflerine ulaşması için zihinsel antrenman becerilerinin benimsetilmesi gerekmektedir.
3. E-sporcular ile geleneksel sporcuları karşılaştıran ulusal ve uluslararası araştırma sayısının sınırlı olması nedeniyle, ileride yapılacak akademik çalışmaların bu konulara eğilmeleri önerilmektedir.
4. Benzer çalışmalar araştırmamızdan farklı olmak üzere nitel vb. gibi farklı araştırma yöntemleriyle ve farklı değişkenler kullanılarak incelenebilir.
5. Araştırmanın sonuçlarına göre sporcuların performans seviyeleri, kişilik özellikleri, deneyimlerine göre farklı zihinsel antrenman beceri ve teknikleri uygulanabilir.
6. Farklı örneklem grupları ele alınarak daha kapsamlı olacak şekilde araştırmamıza benzer çalışmalar yapılabilir.

## KAYNAKLAR

- Acar, H. (2003). *Çocuk oyun alanlarında kullanıcıların bitki tercihlerinin belirlenmesi üzerine bir araştırma: Trabzon kenti örneği*. Yüksek Lisans Tezi, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Akandere, M., Aktaş, S., & Er, Y. (2018). Zihinsel antrenman ve spor. *Türkiye Barolar Birliği*, 5, 60-74.
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye’de espor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*, 8, 208-223.
- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye’deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Akman, B. (2002). Okulöncesi dönemde matematik. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(23), 244-248.
- Akman, D. (2019). *Yetişkin sporcuların imgeleme, İçsel konuşma ve stresle başa çıkma biçimlerinin zihinsel dayanıklılık ile ilişkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Spor Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aksoy, B. A. & Çiftçi, D. H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem.
- Aksoy, R. (2021). *Futbolcular ile taekwondocuların zihinsel antreman beceri düzeylerinin karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Aktepe, K. (1999). *Sporda zihinsel antrenman kullanımı*. Ankara: Aydoğdu.
- Albayrak, M. (2019). *Elektronik spor tüketicilerinin satın alma davranışlarını etkileyen faktörlere ilişkin bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Alpar, R. (2001). *Spor bilimlerinde uygulamalı istatistik*. Ankara: Nobel.

- Altıntaş, A. & Akalan, C. (2008). Zihinsel antrenman ve yüksek performans. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 39-43.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM-5) (5th Ed). Washington: American Psychiatric Association.
- And, M. (2003). *Oyun ve bugü-Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul:Yapı Kredi.
- Aral, N. & A. Doğan Keskin (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 317–348.
- Argan, M., & Akın, E. (2007). *Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve*. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi bildirileri, 64.
- Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki Siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1(2), 1-11.
- Arısoy Y.E. & Özkan, A. (2021). E-Spor Oyuncularının Zihinsel Dayanıklılık ve Kişilik Özelliklerinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 519-533.
- Aslan, T. (2019). *Akademik ve yönetsel bakış açısıyla espor*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Aslan, T. & Çoknaz, D. (2021). Güçlü ve Zayıf Yönleri ile Espor: Yönetici ve Akademisyen Bakış Açısına Dayalı Nitel Bir Çalışma . *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* , 6 (1) , 118-136 . DOI: 10.25307/jssr.904500
- Başer, E. (1998). *Uygulamalı spor psikoloji*. Ankara: Sporsal Kuram Dizisi, Bağırhan
- Behnke, M., M., Tomczak, vd. (2017). The sport mental training questionnaire: Development and validation. *Current Psychology*, 37, 1-13.
- Behnke, M., Tomczak, M., Kaczmarek, L. D., Komar, M., & Gracz, J. (2019). The sport mental training questionnaire: Development and validation. *Current Psychology*, 38(2), 504-516.
- Bellah, K. (2021). *Understanding different types of esports*. <https://geekinsider.com/understanding-different-types-of-esports/> adresinden erişilmiştir.
- Beşler, H. K. (2021). Sporda zihinsel antrenman. Azize Bingöl Diedhiou (Ed). *Antrenman yöntemleri içinde* (s. 50-67). İstanbul: Efe
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020). Dijital Oyunlar Raporu. Ankara: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu

- Borowy, M., & Jing, D. Y. (2013). Pioneering eSport: The experience economy and the marketing of early 1980's arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2274.
- Cankurtaran, Z. (2020). Okçuların rekabet ortamında kullandıkları zihinsel antrenman becerilerinin sıralama atış skorlarına etkisi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 13-29.
- Clement, J. (2021). Twitch - statistics & facts. <https://www.statista.com/topics/7946/twitch/#dossierKeyfigures> adresinden erişilmiştir.
- Clement, J. (2021). Video game industry - statistics & facts. <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#dossier-chapter1> adresinden erişilmiştir.
- Connaughton, D., Wadey, R., Hanton, S., & Jones, G. (2008). The development and maintenance of mental toughness: perceptions of elite performers. *Journal of sports sciences*, 26(1), 83-95.
- Cottrell, C., McMillen, N., & Brandonn S. Harris (2019). Sanal bir dünyada spor psikolojisi: Esports'ta çalışan uygulayıcılar için düşünceler. *Journal of Sport Psychology in Action*, 10(2), 73-81. DOI: 10.1080/21520704.2018.1518280
- Çalışkanol, C. (2020). *Dijital oyunların ve e-sporun coğrafi açıdan değerlendirilmesi: İstanbul örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- Çavdar, E., & Kaya, M. (2021). Zihinsel canlandırmanın sirkadiyen ritme göre dart atış performansına etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(1), 49-59.
- Çınar, Y. (2020). *E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çiftçi, M. C., Tolukan, E. & Yılmaz, B. (2021). Sporcuların zihinsel antrenman becerileri ile sürekli sportif öz güven düzeyleri arasındaki ilişki. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 151-162.
- Çürükoğlu, R. (2020). *E-spor etkinliklerinde sponsor-etkinlik uyumu, sponsora yönelik tutum ve sponsorun marka imajının incelenmesi: Intel e-spor sponsorluğu örneği*. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Daloğlu, B. (2021). *Spor ekonomisinde e-spor pazarlaması ve getirdiği yenilikler*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Dilekmen, M., & Türün, N. B. (2018). Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37, 43–56.
- Dijital Oyunlar Raporu (2019). *Güvenli İnternet Merkezi Dijital Oyunlar Raporu* <https://www.guvenlioyuna.org.tr/galeri-detay/dijital-oyunlar-raporu-2019>
- EGDF (2016). *How to enable digital growth in Europe?* Helsinki: European Games Developer Federation.
- Ekmekçi, R. (2016). *Hakemlikte zihinsel hazırlık*. Ankara: Detay.
- Ekmekçi, R. (2019). *Sporda zihinsel antrenman*. Ankara: Detay.
- Erdoğan, B. S. & Gülşen, D. B. A. (2020). Spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören sporcuların zihinsel antrenman düzeylerinin belirlenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 219-228. DOI: 10.38021/asbid.753967
- Erman, B. (2021). *Sporcuların eğitim ile yetiştirilmesinde beceri ve teknik eğitimde eğitimin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muş.
- E-Spor Raporu (2018). E-Spor Raporu. *Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni* (5). <https://www.guvenlioyuna.org.tr/adresinden-erişilmiştir>.
- E-Spor kazancı (2021). <https://www.esportsearnings.com/games> adresinden erişilmiştir.
- E-Spor istatistik (2021). <https://www.esportsearnings.com/history> adresinden erişilmiştir.
- E-Spor oyuncular (2021). <https://www.esportsearnings.com/players> adresinden erişilmiştir.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım e-spor. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(66), 1423–2434.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45(12), 1573–1578.
- Forrester, N. W. (2018). How olympians train their brains to become mentally tough. *The Conversation*. <https://Theconversation.Com/How-Olympians-Train-Their-Brains-To-Become-Mentally-Tough-92110> sayfasından erişilmiştir.
- Frasca, G. (2001). *Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising*. SIGGRAPH.

- Gaming in Turkey-Oyun ve Spor Ajansı (2019). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu*. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Gaunh, C. (2021). *Revenue of the global eSports market 2018-2025*. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> adresinden erişilmiştir.
- Gazezoglu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına özbakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602.
- Goldberg, I. (1996). *Goldberg's message*. <http://www.usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html> adresinden erişilmiştir.
- Gözalan, E. & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı II), 115-121.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Grushko, A. I., Haidamashko, I. V., Ibragimov, R. R., Kornienko, D. S., Korobeynikova, E. Y., Leonov, S. V., & Veraksa, A. N. (2016). Does the motivation, anxiety and imagery skills contributes to football (soccer) experience?. *Procedia-social and behavioral sciences*, 233, 181-185.
- Gül, İ., Kızılırmak, İ., Güler, E., Yardı, Z. (2017). Fuar turizmi kapsamında oyun fuarları: Gaming İstanbul örneği. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2, 101-120.
- Gürpınar, A. (2012) Küreselleşen kentte oyuncak: İstanbul'da bölgesel bir oyuncakçı kümelenmesi üzerine. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (2), 133 – 146.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. & Tatham, R. L. (2013). *Multivariate data analysis*. New York: Pearson.
- Hastie, P. A. (2010). *Comprar student-designed games: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development*. Human Kinetics.
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2021). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. In *Research Anthology on Rehabilitation Practices and Therapy* (pp. 1607-1629).

- Hong, S., Malik, M. L., & Lee, M. K. (2003). Testing configural, metric, scalar, and latent mean invariance across genders in sociotropy and autonomy using a non-Western sample. *Educational and Psychological Measurement*, 63(4), 636-654.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.), (4.Baskı). İstanbul: Ayrıntı.
- İkizler, C. (2000). Spor psikolojisinde seçme konular. İkizler H. C. (Ed.), *Sporda sosyal bilimler içinde* (s. 35-38). İstanbul: Alfa.
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 2(1), 66-78.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Kahya Canlı, S. & Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Kandır, A. (2000). Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncaklar. *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi*, (4), 77-80.
- Kang, Jin., O., Kang., Kyoung, D., Lee, Jea., W, Nam., Jae, J. & Han, D. (2020). Comparison of psychological and cognitive characteristics between professional internet game and professional baseball. *Int. J. Environ. Res. Halk Sağlığı* 17(13), 4797. doi: 10.3390/ijerph17134797.
- Karaağaç, S. & Şahan, P. D. H. (2021). Bireysel ve takım sporcularında optimal performans duygu durumu ve zihinsel antrenman ilişkisinin incelenmesi. *Uluslararası Türk Spor ve Egzersiz Psikolojisi Dergisi*, 1(1), 26-39.
- Karaca, R., & Gündüz, N. (2021). Oryantiring sporcularında zihinsel antrenman ve performans ilişkisinin incelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(1), 99-115. DOI: 10.33689/spormetre.719991
- Karahüseyinoğlu, M. F. (2008). Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.Geleneksel Türk sporlarındaki modern spor yansımaları. *Sport Sciences*, 3(3), 130-137.
- Kaya, D. (2009). *Sivas'ta çocuk oyunları. Halk Kültüründe Eğlence Uluslararası Sempozyumu'nda sunulmuş bildirisi*, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2).

- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kocaömer, C. (2019). Elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkisi: League of legends örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, 5, 46–82.
- Kuss, D., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions* 1(1), 3–22.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Menteş, G. & Saygın, Ö. (2019). E-spor ve geleneksel spor ile uğraşan sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelenmesi. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences – IJSETS*.
- Mustafaoğlu R., Zirek E., Yasacı Z., & Razak-Özdinçler A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5(2), 227–247.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z. (2018). Elektronik sporcuların başarılarını etkileyen faktörlerin araştırılması. *International Academic Research Congress*, 2476–2482.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PloS one*, 15(8).
- Newzoo (2021). 2021 *Global esports market report*. <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/> adresinden erişilmiştir.
- Nicholls, A. R., Polman, R. C., Levy, A. R., & Backhouse, S. H. (2009). Mental toughness in sport: Achievement level, gender, age, experience, and sport type differences. *Personality and individual differences*, 47(1), 73-75.
- Nilsson, F., & Lee, J. (2019). *Looking into possible mental factors that affect professional esports players*. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-393700> erişilmiştir.

- Orhan, E. (2020). *Yüzücülerde zihinsel antrenman ile kişilik özelliklerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Öner, Ç., & Cankurtaran, Z. (2020). Elit okçuların zihinsel beceri ve tekniklerinin atış performanslarını belirleyici rolü. *Uluslararası Egzersiz Psikolojisi Dergisi*, 2(1).
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2019) E-Spor katılım motivasyonu ölçeği'nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Özkan, A. (2021). E-Spor oyuncularının zihinsel dayanıklılık ve kişilik özelliklerinin incelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 519-533.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translation for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Öztürk, A. Fakazlı, A.E. & İlhan, E. L (2020). Farklı Boyutları ile E-Spor. G. Hergüner (e.d.). *Spor ve sağlık bilimlere multidisipliner bakış* içinde (s. 218-239). İstanbul: Güven.
- Peçenek, A., Daloğlu, B., & Yetim, A. (2020). Futbol ve league of legends ekonomilerinin karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(3), 225–240.
- Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., & Milova, Yu.V. (2019). Features of mental activity of students – esports players. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 7(2), 67-76.
- Poulus, D., Coulter, T., Trotter M. & Polman, R. (2020). Stress and coping in esports and the influence of mental toughness. *Frontiers in psychology*, 11, 628.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Möble, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842–851.
- Sağıncı, H. (2021). *Oyun bağımlılığı, oyun sadakati ve satın alma niyeti arasındaki ilişkinin incelenmesi: Dijital oyunlar üzerine bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Scholz, T. (2011). New broadcasting in IPTV – the case of the starcraft broadcasting scene. *World Media Economics & Management Conference, Thessaloniki*, 2–25.
- Seyrek, H. & Sun, M. (2003). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Mey.
- Snively, T. L. (2014). *History And Analysis Of Esport Systems* (Doctoral Dissertation).
- Statiska (2022). <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/> adresinden erişilmiştir.

- Statiska (2022). <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/> adresinden erişilmiştir.
- Statiska (2022). <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> adresinden erişilmiştir.
- Statiska (2022). <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> adresinden erişilmiştir.
- Statistika (2022). <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/> adresinden erişilmiştir.
- Stephen, C. & Plowman, L. (2014). *Digital play*. In: Brooker, L., Blaise, M., Edwards, S. (ed.). *SAGE handbook of play and learning in early childhood*. London: SAGE.
- Stewart, J. & Gianluca, M. (2013). The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification. *European Commission, JRC Scientific and Policy Reports*.
- Şahinler, Y., & Beşler, H. K. (2021). Takım ve mücadele sporları yapan bireylerin zihinsel dayanıklılık düzeylerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 133–144.
- Şakar, S. B. (2021). *Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet kodlarının yeniden üretimi: League of Legends oyununun dijital etnografik analizi*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017). Dijital Dünya’da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu. *Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları*.
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018) *Gençlik araştırmaları haber bülteni e-spor raporu*. Ankara: Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü.
- Tabachnick, L., & Fidell, L. S. (2013). *Using Multivariate Statistics (sixth ed.)*. Boston: Pearson.
- TESFED. (2018). <http://tesfed.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Umut, Y. (2021). *Türkiye’nin en çok kazanan e-spor oyuncuları* <https://www.webtekno.com/turkiyede-en-cok-kazanan-espor-oyunculari-h115225.html> erişilmiştir.
- Üçüncüoğlu, M. & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.

- Üçüncüoğlu, M. (2018). *Bilgi toplumunun sportif yansıması olarak espor ve modern spor ile etkileşimi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Vealey, S. R. (2007). Mental skills training in sport. G. Tenenbaum, R. Eklund, & R. Singer (Eds.), *Handbook of sport Psychology*. New Jersey: Wiley.
- Vural, C. (2021). *Bireysel ve takım sporcularının zihinsel antrenman bileşenlerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yarayan, Y. E., & İlhan, E. L. (2018). Sporda zihinsel antrenman envanteri'nin (SZAE) uyarlama çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(4), 205-218.
- Yazıcı, A. T. (2018). *Yeni bir dünya: Espor ve futbol kitlelerinin karşılaştırması*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Programlar Enstitüsü, İstanbul.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta.
- Yetim, A. (2014). *Sosyoloji ve spor* (6. Baskı). Ankara: Berikan.
- Yıldız, A. B. (2017). *Sporcularda zihinsel dayanıklılık ve öz yeterlik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yıldız, M. E. & S. E. Erhan (2019). Kış sporu ile uğraşan sporcuların psikolojik becerilerinin incelenmesi. *Uluslararası Egzersiz Psikolojisi Dergisi*, 1(2), 23-31.
- Yılmaz, O. (2019). Zihinsel antrenman uygulaması: Otojenik antrenman. Özdenk, S. & Yılmaz, O. (Ed.), *Spor ve rekreasyon araştırmaları kitabı* (s. 69-85). Konya: Çizgi.

## **EKLER**



## Ek-1: Etik Komisyon Raporu

Evrak Tarih ve Sayısı: 01.12.2021-E.224478



T.C.  
**GAZİ ÜNİVERSİTESİ**  
Etik Komisyonu

Sayı : E-77082166-604.01.02-224478  
Konu : Değerlendirme ve Onay

01.12.2021

### EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Abdülkadir ÖZTÜRK'ün, Prof.Dr.Ekrem Levent İLHAN'ın** danışmanlığında yürüttüğü *“Geleneksel Sporcular ve E-Spor Oyuncularının Zihinsel Antrenman Profilleri”* adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun **02.11.2021** tarih ve **17** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Araştırma Kod No: 2021 - 1062

**Komisyon Başkanı**

Ek:1 Liste

DAĞITIM

Gereği:

Sayın Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

Bilgi:

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

Evrak Tarih ve Sayısı: 01.12.2021-E.224478

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ  
ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ**

**TOPLANTI TARİHİ : 02.11.2021**

**TOPLANTI SAYISI : 17**

**ADI – SOYADI**

**İMZA**

Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

## Ek-2. Sporda Zihinsel Antrenman Envanteri

| Maddeler                                                                                                                                                  | Tamamen<br>Katlıyorum | Katlıyorum | Kararsızım | Katılmıyorum | Tamamen<br>Katılmıyorum |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------|------------|--------------|-------------------------|
| 1.Baskı altındayken duygularımı kontrol edebilirim.                                                                                                       |                       |            |            |              |                         |
| 2.Dikkatimi performansın temel unsurları (teknik, taktik, bedensel algı, vb.) üzerinde toplamak için kendimle konuşma yöntemini kullanırım.               |                       |            |            |              |                         |
| 3. Aklıma koyduğum her şeyi başarabileceğime beni inandıran yüksek bir özgüvene sahibim.                                                                  |                       |            |            |              |                         |
| 4.Ekibimin/takımımın içinde belirlenmiş kuralları bilir ve uygularım.                                                                                     |                       |            |            |              |                         |
| 5. Müsabaka sırasında baskı altında olduğum zamanlarda fiziksel ve zihinsel olarak rahatlığımı korur, yarışmaya hazır hale gelirim.                       |                       |            |            |              |                         |
| 6.Zor zamanların üstesinden gelmek için kendimle konuşma yöntemini kullanırım.                                                                            |                       |            |            |              |                         |
| 7.Herhangi bir başarısızlık beni yıldırmaz, başarısızlık sonrası kendimi toparlayabilir ve devam edebilirim.                                              |                       |            |            |              |                         |
| 8.Bir müsabaka sırasında performansıma yönelik dikkat dağıtıcı faktörlere kolayca uyum sağlarım.                                                          |                       |            |            |              |                         |
| 9. Müsabakaya hazırlanırken durumun hayali ile ilgili olası engelleri planlayarak ve heyecanı hissederek, gerçekçi bir “Zihinsel Canlandırma” kurgularım. |                       |            |            |              |                         |
| 10. Kendi değerimi, güçlü ve zayıf yanlarımı bilirim, bunları nasıl geliştireceğime dair plan yaparım.                                                    |                       |            |            |              |                         |
| 11.Ekip/takım içindeki rolümü açıkça görür ve kabul ederim.                                                                                               |                       |            |            |              |                         |
| 12.Bir müsabaka sırasında kontrolümü kaybettiğimde, doğru zamanda kontrolümü yeniden kazanabilirim.                                                       |                       |            |            |              |                         |
| 13. Düşüncelerimi, duygularımı ve algılarımı düzenlemek için kendimle konuşurum.                                                                          |                       |            |            |              |                         |
| 14.Atletik becerilerime inancım tamdır.                                                                                                                   |                       |            |            |              |                         |
| 15.Ekibimin/takımımın bir parçası olduğumun farkındayım ve herkesin sahip olduğu rolü biliyorum.                                                          |                       |            |            |              |                         |
| 16.Müsabaka sırasında gereken hallerde rahatlayabilir, duygularımı kontrol edebilirim.                                                                    |                       |            |            |              |                         |
| 17. Duygularımı kontrol etmek için zihinsel canlandırmayı kullanırım.                                                                                     |                       |            |            |              |                         |
| 18.Müsabaka sırasında ekibim/takımım ile etkili bir iletişim kurabilirim.                                                                                 |                       |            |            |              |                         |
| 19. Dikkatimi performansım üzerinde toparlayıp bunu devam ettirebilirim, dikkatimin dağıldığı durumlarda ise kolayca odaklanabilirim.                     |                       |            |            |              |                         |
| 20. Müsabaka öncesinde, yarışma/maç performansımı olmasını istediğim şekilde zihnimde canlandırıyorum.                                                    |                       |            |            |              |                         |

### Ek-3. Kişisel Bilgi Formu

|                  |             |        |        |
|------------------|-------------|--------|--------|
| Cinsiyet         | Erkek       | Kadın  |        |
| Spor Türü        | Bireysel    | Takım  |        |
| Sporculuk Düzeyi | Profesyonel | Amatör |        |
| Gelir Düzeyi     | Düşük       | Orta   | Yüksek |
| Yaş              |             |        |        |
| Spor Yapma Yılı  |             |        |        |
| Spor Branşı      | Geleneksel  | E-Spor |        |





*GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..*