



**E-SPORCULAR VE DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN
DİJİTAL OYUN OYNAM MOTİVASYON DÜZEYLERİNİN
İNCELENMESİ**

Yasir Çınar

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

ARALIK, 2020

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

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

YAZARIN

Adı: Yasir

Soyadı: ÇINAR

Bölümü: Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı

İmza:

Teslim tarihi: 30.12.2020

TEZİN

Türkçe Adı: E-sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi

İngilizce Adı: Investigation of the Motivation Levels of Esports Athletes and Digital Game 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 dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar: Yasir ÇINAR

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Yasir ÇINAR tarafından hazırlanan “E-sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi” 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 Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Başkan: Doç. Dr. Serkan KURTİPEK

(Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

(Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Kaan ESENTÜRK

(Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, Erzincan Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi:30/12/2020

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

Prof. Dr. Yücel GELİŞLİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

TEŞEKKÜR

Yıllardır öğrencisi olmaktan onur duyduğum, bilgi ve tecrübelerini paylaşmaktan sakınmayan, ihtiyaç duyduğum her an bir dost sıcaklığı ile yanımda olan gerek insana vermiş olduğu değer gerek akademik alandaki çalışma aşkıyla örnek alacağım değerli hocam Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN'a teşekkürlerimi sunuyorum. Tez konusunu belirlememde fikirleri ile katkı sağlayan Arş. Gör. Gönül TEKKURŞUN DEMİR'e teşekkür ederim. İçten muhabbeti ile birlikte tez analizinde ve tezi şekillendirme konusunda destek olan, yoluma ışık tutan Arş. Gör. Yunus Emre YARAYAN'a teşekkür ederim. İhtiyaç duyduğum zamanlarda bana zaman ayıran, ilgi gösterip fikirlerini paylaşan Arş. Gör. Emine Berrin ÇINAR'a teşekkür ederim. Tez yazım sürecinde eleştirel bakış açısı ile çalışmama destek olan ve uygun ortamda çalışabilmem için her türlü kolaylığı sağlayan değerli dostum, mesai arkadaşım Umut ALADAĞ'a teşekkür ederim.

Bu günlere gelmem için her türlü fedakarlığı gösteren, dualarını her daim hissettiğim anneme ve babama, iyi günde kötü günde yanımda olan en büyük destekçim sevgili eşime, varlığı ile hayatıma neşe ve huzur katan kızıma teşekkürlerimle...

E-SPORCULAR VE DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYON DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Yasir Çınar

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ARALIK, 2020**

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, Türkiye’de e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini ortaya koymak ve aralarındaki olası ilişkiyi farklı değişkenlerle inceleyerek sonuçlarını belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda Araştırmaya 383’ü erkek (%94,6), $X_{yaş}=21,07\pm4,60$ 43’ü kadın (%10,1), $X_{yaş}=21,40\pm4,49$ olmak üzere toplam 426 birey gönüllü olarak katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu” ile Tekkurşun-Demir & Hazar (2018) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır. Ayrıca katılımcılara E-spor kavramını 1 kelime ile anlatabilir misiniz? sorusu yöneltilmiştir. Bu doğrultuda araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizi için Microsoft Excel, MAXQDA ve SPSS 22.0 programı kullanılmıştır. İlk olarak araştırmada kullanılan ölçeğe ilişkin cronbach alpha iç tutarlık katsayıları incelenmiş ve değerlerin .61 ile .90 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Normallik analizleri için Skewness ve Kurtosis değerlerine bakılmış 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 değişkenine göre pearson korelasyon analizi

kullanılmış ve e-spor lisansına sahip olma değişkeni kontrol altında tutularak günlük dijital oyun oynama süresi değişkenleri ile ölçek arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise pearson korelasyon (partial) analizi kullanılmıştır. Betimsel soru ifadesinin analizi için ise MAXQDA nitel veri analizi programı ile yanıtların görselleştirilmesi adına kelime bulutları uygulanmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular sonucunda, dijital oyun oynama motivasyonu ile demografik değişkenler arasında anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte betimsel soru ifadesine verilen sonuçlar incelendiğinde, dijital oyun oynayan bireylerin e-spor kavramını en çok eğlence-keyif ile ilişkilendirdikleri, e-spor lisansına sahip olan bireylerde ise kariyer-meslek cevabının öne çıktığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Elektronik spor, E-spor, Dijital Oyun, Motivasyon

Sayfa Adedi: 119

Danışman: Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN

INVESTIGATION OF THE MOTIVATION LEVELS OF ESPORTS ATHLETES AND DIGITAL GAME PLAYERS

(M.S. Thesis)

Yasir Çınar

**GAZI UNIVERSITY
INSTITUTE OF EDUCATION SCIENCES
DECEMBER, 2020**

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the motivation of playing digital games among eSports players and digital games players in Turkey, and possible relationships with different variables. 426 (383 male and 43 female) individuals voluntarily participated in the study. The "Personal Information Form" created by the researchers and the "Digital Game Play Motivation Scale" developed by Tekkurşun-Demir & Hazar (2018) were used as data collection tools. In addition, "Can you explain the concept of E-Sports in one word?" was asked to the participants, SPSS 22.0 package program, Microsoft Excel and MAXQDA were used for statistical analysis of the acquired data. Firstly, the Cronbach alpha internal consistency coefficients of the scale used in the study were examined and it was found that the values ranged from .61 to .90. Normality of the data was tested by Skewness and Kurtosis, and normal distribution was observed. T-test was used to compare binary group variables, and One-Way Anova test was used to compare variables with three or more groups. Post-hoc Tukey test was used to determine the source of the difference as a result of Anova analysis. On the other hand, pearson correlation analysis was used according to the age variable and the Pearson correlation (partial) analysis was used to determine the relationship between the daily digital game playing time variables and the scale by keeping the variable of having e-sports license under control. For the analysis of the descriptive question expression, word clouds were applied to visualize the answers with the MAXQDA qualitative data analysis program. As a result of findings obtained from the study, there was significant differences between digital game playing and demographic variables. However, when the results given to the descriptive question statement were examined, it was found

that individuals who played digital games most associated the concept of e-sports with entertainment and pleasure, while individuals with e-sports license had a career-occupation response.

Keywords: Elektronik Sports, Cyber Athlete, Digital Game, Motivation

Number of Pages: 119

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
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xvi
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu.....	3
1.2 Problem Cümlesi	3
1.3 Alt Problemler	3
1.4 Araştırmanın Amacı	4
1.5 Araştırmanın Önemi	4
1.6 Araştırmanın Varsayımları.....	4
1.7 Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.8 Tanımlar.....	5

BÖLÜM II.....	6
KURAMSAL ÇERÇEVE	6
2.1 Oyun ve Spor	6
2.1.1 Oyun Nedir?	6
2.1.2 Oyunun Ortaya Çıkışı.....	7
2.1.3 Oyun Türleri	7
2.1.3.1 Şans Oyunları.....	7
2.1.3.2 Gösteri- Rol Oyunları (Mimicr).....	7
2.1.3.3 Macera- Heyecan Oyunları (Vertigo- İlinx).....	7
2.1.3.4 Mücadele- Yarışma Oyunları (Agon).....	7
2.1.4 Oyunun Fiziksel Gelişim Üzerine Etkisi.....	8
2.1.5 Spor Nedir?	8
2.1.6 Sporun Dijitalleşmesi	9
2.2 Dijital Oyun ve Motivasyon.....	10
2.2.1 Dijital Oyun Nedir?	10
2.2.2 Dijital Oyuncu.....	10
2.2.3 Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Dijital Melezler.....	10
2.2.4 Dijital Oyunların Oyuncular Üzerindeki Etkileri	11
2.2.4.1 Dijital Oyunların Olumlu Etkileri.....	12
2.2.4.2 Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	15
2.2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı Nedir? Nasıl Belli Olur?.....	16
2.2.6 Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesi İçin Öneriler	18
2.2.7 Motivasyon Nedir?	20
2.2.8 Dijital Oyun Oynama Nedenleri ve Motivasyon İlişkisi	20
2.3. Elektronik Spor (E-spor).....	22

2.3.1 E-spor Kavramı	22
2.3.1.1 E-spor nedir?	23
2.3.1.2 Oyuncu (Gamer):	24
2.3.1.3 Amatör e-sporcu:.....	24
2.3.1.4 Profesyonel e-sporcu:	24
2.3.1.5 E-spor Meraklıları:	25
2.3.1.6 Ara sıra İzleyiciler:.....	25
2.3.1.7 E-spor Hedef Kitlesi:.....	25
2.3.1.8 E-spor Farkındalığı:	25
2.3.2 E-spor Tarihçesi.....	25
2.3.2.1 1972-1990 Arası Dönem	25
2.3.2.2 1990- 2000 Arası Dönem	26
2.3.2.3 2000 Sonrası Dönem	27
2.3.2.4 Türkiye’de E-sporun Tarihi.....	27
2.3.3 E-sporun Geleceği.....	28
2.3.4 E-spor Yazım Tartışmaları.....	28
2.3.5 E-spor, Spor mudur?.....	29
2.3.6 Dijital Oyunların Tamamı E-spor mudur?	31
2.3.7 E-spor ve Geleneksel Sporlar	32
2.3.8 E-sporu Etkileyen Başarı Unsurları	33
2.3.9 E-sporunda Yaşanılan Sağlık Problemleri	34
2.3.10 E-sporunda Yer Alan Oyun Türleri.....	36
2.3.10.1 Devasa Çevrimiçi Mücadele Arenası-Massively Online Battle Arena (MOBA)	36
2.3.10.2 Birinci Kişi Atış Oyunları-First Person Shooter (FPS)	36
2.3.10.3 Gerçek Zamanlı Strateji- Real Time Strategy (RTS).....	37

2.3.10.4 Dövüş (Fighter).....	37
2.3.10.5 Spor ve Yarış.....	37
2.3.10.6 Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları- Massively Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG).....	37
2.3.10.7 Kart Koleksiyonu Oyunları-Collectible Card Game (CCG).....	38
2.3.10.8 Hayatta Kalma Oyunları – Battle Royale.....	38
2.3.11 E-Spor Ekosistemi	38
2.3.11.1 Federasyonlar.....	38
2.3.11.2 Oyun Yapımcıları ve Dağıtıcıları.....	39
2.3.11.3 E-sporcular.....	39
2.3.11.4 Takımlar	40
2.3.11.5 Lig ve Turnuva Organizatörleri	41
2.3.11.6 Sponsorlar/Markalar	41
2.3.11.7 İzleyiciler	42
2.3.11.8 E-spor Tüketim Platformları	43
2.3.12 E-spor ve Turizm.....	43
2.3.13 E-spor ve Eğitim (Müfredattaki Yeri, Burs İmkânı, Kariyer vs.)	45
2.3.14 Dünya’da E-spor İstatistikleri ve Güncel Durum	46
2.3.15 Türkiye’de E-spor İstatistikleri ve Güncel Durum	53
BÖLÜM III	59
YÖNTEM.....	59
3.1 Araştırmanın Modeli	59
3.2 Araştırma Grubu.....	59
3.3 Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)	61
3.4 Betimsel Soru İfadeleri	62

3.5 Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....	62
BÖLÜM IV	63
BULGULAR	63
4.1 MAXQDA Nitel Veri Analizi Programı Kelime Bulutu ile Analiz Edilen Betimsel Soruya İlişkin Bulgular.....	63
4.2 Nicel Verilere İlişkin Bulgular	65
BÖLÜM V.....	71
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	71
5.1 Tartışma ve Sonuç.....	71
5.2 Öneriler	77
KAYNAKLAR.....	79
EKLER	97
EK-1. Etik Komisyon Raporu	98
Ek-2. Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği.....	100

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 <i>En Çok İzlenen Oyunlar</i>	53
Tablo 2 <i>Türkiye'de En Çok Ödül Kazanan 10 E-sporcu</i>	58
Tablo 3 <i>Araştırma Kapsamına Alınan Bireylere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikî Bilgiler</i>	60
Tablo 4 <i>Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğine İlişkin İç Tutarlılık Katsayıları</i>	61
Tablo 5 <i>E-Spor Kavramını 1 Kelime ile Anlatabilir misiniz? Sorusuna Verilen Yanıtların Yüzde ve Frekans Değerleri</i>	64
Tablo 6 <i>E-Spor Kavramını 1 Kelime ile Anlatabilir misiniz? Sorusuna Verilen Yanıtların Yüzde ve Frekans Değerleri</i>	65
Tablo 7 <i>Erkek Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Maddelerine Vermiş Oldukları Yanıtlara İlişkin Betimsel İstatistikî Bilgiler</i>	65
Tablo 8 <i>Kadın Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Maddelerine Vermiş Oldukları Yanıtlara İlişkin Betimsel İstatistikî Bilgiler</i>	66
Tablo 9 <i>E-Spor Lisansı Olma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları</i>	67
Tablo 10 <i>Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları</i>	67
Tablo 11 <i>Turnuvalarda Ödül Kazanma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları</i>	68
Tablo 12 <i>Gelir Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin One-Way Anova Sonuçları</i>	69
Tablo 13 <i>Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Kısmi Korelasyon Analiz Sonuçları</i>	69
Tablo 14 <i>Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Kısmi Korelasyon Analiz Sonuçları</i>	70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Küresel oyun pazarı.....	47
Şekil 2 Kıtaların oyun ekonomisi.....	48
Şekil 3 Tahmini küresel oyuncu sayısı.....	49
Şekil 4 E-spora küresel bakış	49
Şekil 5 E-spor kitle büyümesi	50
Şekil 6 E-spor gelir artışı.....	51
Şekil 7 E-spor gelir akışı.	51
Şekil 8 Yaşa göre oyuncular.....	54
Şekil 9 Cinsiyete göre oyuncular.....	55
Şekil 10 Gelir düzeyine göre oyuncular	55
Şekil 11 Lisanslı oyuncu ve takım sayısı.	56
Şekil 12 Lisanslı e-sporcu sayısı..	57
Şekil 13 Dijital oyun oynayan bireylerin e-spor kavramına ilişkin ifadelerine yönelik kelime bulutu.	63
Şekil 14 E-spor lisansına sahip bireylerin e-spor kavramına ilişkin ifadelerine yönelik kelime bulutu	64

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

AP	Associated Press
CCG	Collectible Card Game
DOOMÖ	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu
E-spor	Elektronik Spor
FPS	First Person Shooter
GDS	Görüntülü Değerlendirme Sistemi
GSB	Gençlik ve Spor Bakanlığı
GSBSGM	Gençlik ve Spor Bakanlığı-Spor Genel Müdürlüğü
IeSF	Uluslararası E-spor Federasyonu
IOC	Uluslararası Olimpiyat Komitesi
LoL	League of Legends
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
MMORPG	Massively Multi-user Online Role Playing Games
RTS	Real Time Strategy
TDK	Türk Dil Kurumu
TESFED	Türkiye E-spor Federasyonu
VAR	Video Asistans Referee

BÖLÜM I

GİRİŞ

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler, birçok alanı etkilemektedir. Oyun ve spor, teknolojinin etkisi ile birlikte gerçek yaşıntının yanı sıra dijital (sanal) ortamda yer bulmaktadır. Bu durum dijital oyun ve elektronik spor (e-spor)'un temelini oluşturmaktadır. Newzoo'nun 2020 başlarında yayımladığı küresel oyun raporuna göre yıl sonunda yıllık %5,3 artış oranıyla dijital oyun oynayan insan sayısının 2,7 milyara ulaşması ve yıllık %9,3 artış oranıyla dijital oyunlardan elde edilen gelirin 159,3 milyar dolara ulaşması beklenmektedir (Newzoo, 2020a). Bu durum küresel ölçekte oyunlara gösterilen rağbeti ortaya koymaktadır. Newzoo'nun 2020 küresel e-spor raporuna göre ise yıl sonunda e-sporu takip eden kişi sayısının 222,9 milyona ulaşması ve e-spor'dan elde edilen gelirin yıl sonunda rekor seviyeye ulaşarak 1,1 milyar dolar olması beklenmektedir (Newzoo, 2020b). E-spor ekosistemi günden güne genişliyor olsa da geleneksel sporlarla kıyaslandığında genişlemeye muhtaç olduğu görülmektedir. Buna rağmen sahip olduğu izleyici kitlesi ile çoğu spor branşını geride bırakmaktadır. League of Legends 2016 Dünya Şampiyonası Finalleri aynı anda canlı olarak 28 milyon kişi tarafından izlenirken 2019 Dünya Şampiyonası finalini 44 milyon kişi eş zamanlı olarak izlemiştir (ESC, 2017; Hürriyet, 2019a). Ortaya konulan bu veriler e-sporun küresel anlamda ilgi gördüğüne ve yeni bir kariyer, meslek alanı olarak görülebileceğine işaret etmektedir.

E-spor, teknolojinin ürünü olan dijital oyunlar aracılığıyla, amatör ve profesyonel düzeyde bireysel ya da takım olarak katılım sağlanan lig ve turnuvaların düzenlendiği, kuralları, oyun yapımcıları, organizatörleri, sponsorları bulunan spor dalı olarak tanımlanabilir (Mustafaoglu & Zirek, 2018). E-sporun başlangıcı, Amerika ve Avrupa'da 1993'te internet

ortamında oynanan oyunlara dayanmaktadır. Bu oyunlar müsabakaya dayalı olarak oynanan Doom oyunu ile 1996'da piyasaya sürülen Quake oyunun olduğu kabul edilmektedir (Mustafaoğlu, 2018). Güney Kore merkezli, Uluslararası E-spor Federasyonunun (International e-Sports Federation-IeSF) 2008 yılında kurulması, e-sporun bir spor dalı olduğunun tescillenmesinde önemli bir adım olmuş ve e-sporun uluslararası kurumsallaşma süreci tamamlanmıştır (Mustafaoğlu, 2018). Ülkemizde ise 24/04/2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık Oluru ile Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. Dijital oyunlara gösterilen yoğun ilgiden dolayı farklı alanlarda bilimsel araştırma yapılma ihtiyacı hissedilmiş ve dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama motivasyonu, dijital oyun oynama tutumu gibi konular araştırmacılar tarafından incelenmeye gerekli görülmüştür. (Demir & Bozkurt, 2019; Demir & Cicioğlu, 2019; Güvendi, Demir, & Keskin, 2019; Çınar, Yarayan, İlhan, & Ünvanlı, 2020).

Araştırmanın temelini oluşturan dijital oyun kavramı, bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar, cep telefonu ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin bireysel ya da çevrimiçi ağ üzerinden başkaları ile birlikte kullanabildiği bir eğlence ve serbest zaman aktivitesi yazılımı olarak ifade edilmektedir (Frasca, 2001). Dijital oyunlar e-sporun temelini oluşturmaktadır ancak dijital oyun oynamak ile e-sporcu olmak arasında farklılıklar bulunmaktadır. Günümüzde insanlar günlük hayatın stresinden uzaklaşmak, eğlenceli vakit geçirmek ya da başka nedenlerden dolayı dijital oyun oynamaktadır. Oynanan oyunun özünde rekabet olsa dahi bu durum oyunun e-spor olduğu anlamına gelmemektedir. Dijital oyun oynayan bireyler, istedikleri taktirde oyun cihazını kapatma, uzun süre oynamama ya da oyundan sıkılarak başka oyunlara yönelme özgürlüğüne sahiptir. E-sporcular ise maddi gelir elde etme amacıyla profesyonel bir antrenman disiplini çerçevesinde stres ve baskı ile mücadele altında çalışmalarını yürütmektedir. Bu durumda dijital oyunları profesyonel bir yaklaşım göstererek gelir elde etme amacı ile oynamak temel farkı ortaya koymaktadır (Özenç & Yörük, 2019).

Bireyleri bu platformlara yönelten ve oyun arzusunu üst düzeyde tutan motivasyon, bir şeyi istek ve hevesle yaptığımızda o işle ilgili içimizde hissettiğimiz veya yaşadığımız duyguları ifade etmektedir (Bentley, 2000). Dijital oyunlar kişiden kişiye farklılık gösteren motivasyon çeşitliliğine sahiptir. Bu nedenle dijital oyunları farklı motivasyon kaynakları ile oynadığı düşünülen e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun motivasyon

düzeylerinin incelenmesi gerekli görülmüştür. Bu doğrultuda araştırmanın amacı Türkiye’deki e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyini belirlemek ve olası ilişkiyi farklı değişkenlerle inceleyerek sonuçlarını ortaya koymaktır. Yapılan araştırmanın e-spor ve dijital oyun kavramlarını net olarak ortaya koymak, literatüre katkıda bulunmak ve yapılacak olan araştırmalara kaynak oluşturacak nitelikte olması amaçlanmaktadır.

1.1 Problem Durumu

Bu araştırmada, e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonları incelenmiştir.

1.2 Problem Cümlesi

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonları arasında ilişki var mıdır?

1.3 Alt Problemler

E-spor kavramı dijital oyun oynayan bireyler için ne ifade etmektedir?

E-spor kavramı e-sporcular için ne ifade etmektedir?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının lisans sahibi olma değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının eğitim düzeyi değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının turnuvalarda ödül kazanma değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının gelir düzeyi değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının yaş değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni ile ilişkisi var mıdır?

1.4 Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı: Türkiye’de e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarını ortaya koymak ve aralarındaki olası ilişkiyi farklı değişkenlerle inceleyerek sonuçlarını belirtmektir. Literatür incelemesi yapıldığında e-spor üzerine güncel araştırmalara ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın bir diğer amacı e-spor ve dijital oyun kavramlarını net olarak ortaya koymak, literatüre katkıda bulunmak ve yapılacak olan araştırmalara kaynak oluşturacak nitelikte olmasıdır.

1.5 Araştırmanın Önemi

Dijital oyunların hızla yayıldığı son yıllarda bir iş sektörü haline gelen e-spor, çocukların ve gençlerin yoğun ilgisini çekmektedir. E-spor çocukların ve gençlerin kariyer yapmak istedikleri bunun için hayal kurup zaman ayırdıkları bir meslek olarak görülmektedir. Araştırma konusunu belirlerken yola çıkış kaynağımız son yıllarda yoğun ilgi görmesine rağmen e-spor kavramında belirsizlik yaşanması, e-sporun insanlar tarafından tanınmaması ve literatürde konu ile alakalı yeterli kaynağın olmayışıdır. E-spor ve dijital oyunlar ile ilgili literatür incelemesi yapıldığında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu, dijital oyun oynama tutumu gibi konular araştırmacılar tarafından incelenmeye gerekli görülmüştür (Demir & Bozkurt, 2019; Demir & Cicioğlu, 2019; Güvendi, Demir, & Keskin, 2019; Çınar, Yarayan, İlhan, & Ünvanlı, 2020). E-sporcuları ve dijital oyun oynayan bireyleri birlikte ele alarak dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini incelemek tarafımızca gerekli görülmüştür. Bu araştırma geniş kuramsal çerçeve bölümü ile literatüre katkıda bulunma ve yeni yapılacak araştırmalara yol gösterici özelliği ile kaynak oluşturacak olması açısından önem arz etmektedir.

1.6 Araştırmanın Varsayımları

Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeğini doğru şekilde doldurduğu varsayılmıştır.

1.7 Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Türkiye’deki profesyonel e-sporcular ve dijital oyunları gelir etme amacı gütmeyen oynayan bireyler ile sınırlı tutulmuştur.

1.8 Tanımlar

Spor: Türk Dil Kurumu (TDK, 2020a) tarafından yapılan tanıma göre “Bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla bireysel veya grup halinde gerçekleştirilen, önceden belirlenmiş kurallara uyularak yapılan hareketlere spor denir.”

E-spor: Teknolojinin ürünü olan dijital oyunlar aracılığıyla, amatör ve/veya profesyonel düzeyde bireysel ya da takım olarak katılım sağlanan lig ve turnuvaların düzenlendiği, kuralları, oyun yapımcıları, organizatörleri, sponsorları bulunan spor dalı olarak tanımlanabilir (Mustafaoglu & Zirek, 2018).

Dijital Oyun: Dijital oyun; bireylerin bilişsel ve duyuşsal yönden etkilendiği, olumlu ve olumsuz yönleri ile tartışmalara açık olan dijital yazılımlar ile desteklenmiş, grafik veya metin üzerine yazılmış, bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolları ya da oyunlara özgü üretilen teknolojik cihazlar (Xbox, Playstation) ile yapay zekaya karşı ya da çevirim içi ağ üzerinden başka insanlarla birlikte, zaman ve mekan konusunda esnek, boş zaman içerisinde eğlenceli vakit geçirmek amacıyla yapılan ve dış dünyadan uzak, kendine has kuralları bulunan son yıllarda popüler bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Yavuz & Tarlakazan, 2018; Frasca, 2001; Taylan, Topal, & Ayas, 2018; Fleer, 2014; Baranowski vd., 2013; Çetin, 2013; Sağlam & Topsüner, 2019).

Motivasyon: Önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşmak için kişiyi heveslendiren, harekete geçmesini sağlayan etkidir (Dereli & Acat, 2010).

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Oyun ve Spor

2.1.1 Oyun Nedir?

Oyun, ortaya çıkış zamanı net olarak bilinmeyen, yazılışı kısa ancak içerik olarak zengin bir kavramdır. Araştırmacılar, oyunu ele alırken kendi çalışma alanlarını ilgilendiren yönü ile tanımlamaya çalışmışlardır. Bu durum oyunun zenginlik içeren bir dünya olması ile açıklanabilir. Türk Dil Kurumu oyunu “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlamıştır (TDK, 2020b).

Oyun, çocukların uzak kalmak istemeyeceği, keyifli zaman geçirmesine neden olan, keyif alırken öğrenme isteğini artıran, çok yönlü gelişim imkanı sunan, çocuğun kendisini rahatça anlatabildiği, bedenini tanıyarak buna uygun hareket ettiği, enerji harcadığı ve çocuğun üretkenliğini destekleyen bir aktivitedir (Kırmusaoğlu, 2020). Chatfield (2011) oyunu formal ya da informal kurallar eşliğinde keyif almak amacıyla yerine getirilen yapılandırılmış faaliyetler bütünü olarak tanımlamaktadır.

Bir başka tanıma göre oyun, “Belli bir amaç ve kuralın varlığına bakılmaksızın gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun gönüllülük çerçevesinde, hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, duyuşsal, sosyal yönden olumlu etkilendiği aynı zamanda dil gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve en etkin öğrenme sürecidir.” (Baykoç, 2006, s.146). Huizinga’ göre oyun; “Kendine has kuralları bulunan ve dıştan gelen bir zorlama ile değil bireyin kendi talebi doğrultusunda katıldığı bir aktivitedir (Huizinga, 2010, s.17-18).

2.1.2 Oyunun Ortaya Çıkışı

Oyun, insanın var olduğu günden günümüze kadar oluşan kültürlerin içerisinde yer edinmiş bir kavramdır (Avedon & Sutton-Smith, 1971). Oyunun ortaya çıkışı ve gelişim dönemleri ile alakalı net bir bilgi bilinmemektedir. Bilinen bir şey var ki o da oyunun insanlık tarihi kadar eski bir kavram olduğudur. İlk insan topluluğundan günümüze kadar insanın yaşam ile mücadelesi, geçimini sağlaması, sosyal özellikleri ve inanç şekli oyun anlayışını ve oyun kültürünü etkilemiştir (Hazar, 2017, s. 4).

2.1.3 Oyun Türleri

2.1.3.1 Şans Oyunları

Oyunun gidişatı, oyuncunun talihine ve oyun içi tesadüflere göre şekillenir. Diğer oyun türlerinden farklı olarak fiziksel aktivite ve taktik ihtiyacı azdır. Oyuncu kendi becerilerinden ziyade zihninde kurguladığı başka soyut güçlere inanır. Kâğıt oyunları, zar oyunları, tombala vs. örnek olarak verilebilir (Hazar, 2017, s. 20).

2.1.3.2 Gösteri- Rol Oyunları (Mimicr)

İnsanın kendi kişiliğinden arınıp başka bir rol üstlenerek, üstlendiği rolün gereğini yerine getirdiği oyunlardır. Oyunu oynayan kişi gerçek yaşamdan farklı olarak kurgusal bir dünyada hayal ederek yarattığı düşünceleri oynar. Oyunun içerisinde taklit etme, gösteri ve şaklabanlık yaparak eğlendirme ön plandadır. Örnek olarak meddah, tiyatro, ortaoyunu, opera, sinema vs. verilebilir (Hazar, 2017, s. 20).

2.1.3.3 Macera- Heyecan Oyunları (Vertigo- İlinx)

İnsanın adrenalin seviyesini yükseltecek derecede heyecan, aksiyon ve bünyesinde risk barındıran coşkulu oyun türüdür. Hız yarışı, rafting, bungee jumping, kayak gibi macera ve heyecan seviyesi yüksek faaliyetler insanın zorluklar ile başa çıkma, öz güven sahibi olma gibi özelliklerini pekiştirecek türden oyunlardır (Hazar, 2017, s. 20).

2.1.3.4 Mücadele- Yarışma Oyunları (Agon)

Şans ve tesadüfün etkisinin çok görülmediği, kazanmak için fiziksel ve zihinsel çabaya ihtiyaç duyulan oyun türüdür. Oyuncu oyunu kazanmak için asıl etkenin kendisi olduğunu

bilir. Mendil kapmaca, savaş oyunları ve satranç örnek olarak gösterilebilir (Hazar, 2017, s. 20).

2.1.4 Oyunun Fiziksel Gelişim Üzerine Etkisi

Oyun, bireylerin çok yönlü gelişimi için göz ardı edilemeyecek derecede önemli bir ihtiyaçtır. Oyun kişinin sosyal, psikolojik ve zihinsel gelişimini etkilediği gibi fiziksel gelişimini de olumlu anlamda etkilemektedir. Oyunun insan gelişimine olan etkisi incelendiğinde, çeşitli yönlerden fayda sağladığı gibi, fiziksel aktivite içeren koşma, tırmanma, çömelme, zıplama etkinliklerinin de çocukların kas gelişimine fayda sağladığı görülmektedir. Oyun, hareket ederek enerjisini atan çocukların yemek yeme alışkanlığı ve uyku düzenini olumlu etkilemektedir ve dışarıda oynanan oyunlar, çocukların güneş enerjisinden faydalanarak fiziksel gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Çocukların hareketli oyunlar içerisinde rakiplerine üstün gelebilmeleri için sürat, kuvvet, dikkat, esneklik gibi özelliklere sahip olmaları gerekmektedir. Oyun, tüm bu özelliklerin gelişmesini sağlayan doğal ve uygun bir ortam imkanı sunmaktadır (Dilekmen & Türün, 2018).

Oyun, insanın kendi yeteneklerini tanıması ve davranışlarını kontrol altında tutma becerisinin gelişmesine etki etmektedir. Oyundaki hareketlerin peşi sıra gelmesi ve tekrar ediyor olması büyük ve küçük kas gruplarının gelişmesine neden olur. Sürekli tekrar eden hareketleri kaslar ezberler ve çocuğun fiziksel gelişimine katkı sağlar (Bozan, 2014). Hazar (2017) “Rekabete dayalı fiziksel mücadele içeren oyunların solunum sistemi, dolaşım sistemi, bağışıklık sistemi, sinir sistemi ve kişinin algılama, yordama, dikkat gibi özelliklerin geliştirdiğini belirtmektedir.”

2.1.5 Spor Nedir?

Spor, sözcük anlamı olarak ele alındığında Latince Disportane ve Desport “dağıtmak, birbirinden ayırmak” şeklinde ifade edilmektedir. 17. yüzyıldan itibaren ilk hecesi değişerek “sport” biçiminde ifade edilmeye başlandığı bilinmektedir (Heper, 2012). TDK (2020a) tarafından yapılan tanıma göre “Bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla bireysel veya grup halinde gerçekleştirilen, önceden belirlenmiş kurallara uyularak yapılan hareketlere spor denir.”

2.1.6 Sporun Dijitalleşmesi

Günümüz dünyasında insanların bilgiyi elde etme zorluğu eskiye oranla azalmıştır. Özellikle dijital ortama aktarılan veriler, bilgiye erişme konusunda oldukça kolaylık sağlamaktadır. Dijitalleşme kavramı kısaca; dijitalleşmeye uygun olan her şeyin dijitalleştirilerek uygun teknolojik koşullar ile günlük hayata uyumunun sağlanması olarak tanımlanmaktadır. Teknolojinin sağlamış olduğu bu kolaylık ile artık geleneksel yöntemler yenilenerek modern bir düzen kurulmaya çalışılmaktadır. E-devlet, e-ticaret, e-okul gibi sunulan yeni imkanlar, hayatımızda önemli bir yer edinmektedir (Üçüncüoğlu, 2018).

Teknolojinin getirdiği modern yenilikler eğitim, iletişim, oyun, ekonomi gibi alanları etkisi altına aldığı gibi spor kavramını da etkilemektedir. Profesyonel sporcuların sağlık ve performans durumunun dijital yöntemler ile takip edilmesi, güvenlik amacıyla yapılan taraftar takip ve kişi tespit sistemi, sponsorların dijital reklam araçlarını kullanarak spor iklimini renklendirmesi sporun dijitalleşmesine neden olmaktadır. Bu dijitalleşme genel anlamda etki ettiği gibi özel olarak branşları da etkilemektedir. Örneğin futbol branşında ülkemizde uygulanan Video Asistans Referee (VAR) uygulaması, saha hakeminin kararsız kalması sonucu başvurabileceği ve kararını kesinleştirme konusunda teknolojik destek alacağı bir imkandır. Voleybol branşında Görüntülü Değerlendirme Sistemi (GDS) ile hakemler tarafından takibi yapılan görüntülü sisteme takım yöneticisi tarafından itiraz edilmesi sonucunda ilgili hakem videoyu izleyerek başhakemi bilgilendirir ve nihai karar baş hakem tarafından verilir. Kort tenisi ve kriket gibi branşlarda Şahin Gözü olarak isimlendirilen bilgisayara bağlı 8 kameradan oluşan bu sistem pozisyon takibi yaparak kararsız kalınan durumlarda başvuru alan önemli bir teknolojik araçtır.

Yaşantımızı birçok yönden etkileyen dijitalleşme oyun ve spor kavramlarını da etkisi altına aldığı görülmektedir. Oyun ve sporun ilgi gördüğü toplumlarda, teknolojinin oyun ve spor kavramlarını dijitalleştirilmesi sonucu ortaya yeni kavramların çıkması normal karşılanmalıdır. Dijital oyun ve elektronik spor (e-spor) kavramları her ne kadar üzerinde sıkça tartışmalar yaşanan kavramlar olsa da artık hayatımızda yer edinmiş, özellikle çocuklar ve gençler tarafından benimsenmiş olduğu da yadsınamaz bir gerçekliktir (Xiao vd., 2017).

2.2 Dijital Oyun ve Motivasyon

2.2.1 Dijital Oyun Nedir?

Dijital oyun; bireylerin bilişsel ve duyuşsal yönden etkilendiği, olumlu ve olumsuz yönleri ile tartışmalara açık olan ve dijital yazılımlar ile desteklenmiş, grafik veya metin üzerine yazılmış, bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolları ya da oyunlara özgü üretilen teknolojik cihazlar (Xbox, Playstation) ile yapay zekaya karşı ya da çevirim içi ağ üzerinden başka insanlarla birlikte, zaman ve mekan konusunda esnek, boş zaman içerisinde eğlenceli vakit geçirmek amacıyla yapılan ve dış dünyadan uzak, kendine has kuralları bulunan son yıllarda popüler bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Yavuz & Tarlakazan, 2018; Frasca, 2001; Taylan, Topal, & Ayas, 2018; Fleer, 2014; Baranowski vd., 2013; Çetin, 2013; Sağlam & Topsümer, 2019)

2.2.2 Dijital Oyuncu

Dijital oyuncu, teknolojik oyun aletlerinin bilgisayar yazılımları ile desteklenmesi sonucunda ortaya çıkan, kuralları ve hedefleri olan sistemin yürütücüsü olan kişidir. (Kaya, 2013).

2.2.3 Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Dijital Melezler

Dijital yerliler, “Bin yılın öğrencileri, internet nesli, oyun nesli, yeni nesil, siber çocuklar, zappayan insan, çekirge zihin” (Pedro, 2006’dan aktaran Şahin, 2009) gibi değişik şekillerde isimlendirilmektedir. Kısaca dijital yerliler, teknolojiye doğan, teknolojiye anadili gibi aşına olan insanlar olarak tanımlanabilir (Sayar & Yalaz, 2019, s.61).

Dijital yerliler ihtiyaç duydukları şeyleri keşfederek bilgiye hızla ulaşmayı, karşılaştıkları problemleri kısa yoldan çözmeyi isteyen bireylerdir. İstedikleri bilgiyi elde etme konusunda teknolojinin hızından faydalanarak hareket ederler. Şekil ve grafikleri düz yazıya tercih ederler. Sabırsızdırlar ve aynı anda birden çok işin üstesinden gelmek isterler. Sanal ortamda arkadaş edinmek, edinilen arkadaşlar ile sosyal ilişki kurmak, paylaşımında bulunmak gibi davranışları önceki nesillere göre daha normal karşılayabilirler (Waycott, Bennett, Kenndey, Dalgarno, & Gray, 2010). Bu bilgiler ışığında dijital yerlilerin görsel olana ilgi duyma, aceleci davranma ve eğlenerek öğrenme özelliklerine sahip oldukları söylenebilir

(Karabulut, 2015). Time dergisinin 2012 yılında açıklamış olduđu çalışmanın verilerine göre dijital yerlilerin %65'i, evde bulundukları zaman içerisinde cep telefonlarını bedenlerinin bir parçası gibi yanlarında taşıdıkları tespit edilmiştir (Businesswire, 2012).

Çocukluğunda dijital cihazlar ile zaman geçirmemiş, geleneksel yollarla büyüyen ve ergenlik dönemi sonrası teknolojik cihazlar ve internet ortamını tanıyan bireyler, dijital göçmen olarak tanımlanmaktadır. Dijital göçmenler, teknolojiyi kullanma ve takip etme konusunda dijital yerliler kadar hızlı değildir. Dijital ortama uyum sağlayan dijital göçmenlerin var olduđu görülse de aletleri kullanım şekillerinden dijital yerli olmadıkları rahatlıkla anlaşılabilir (Prensky, 2001; Prensky 2004'den aktaran Tonta, 2009). Kısaca dijital göçmenler, yeni olana ayak uydur(a)mayan, geçmişe bağlı, yenilik ve değişim karşısında geçmişi tercih eden fakat teknolojiyi zaman zaman oyun, eğlence, video, film, iletişim ve günlük ihtiyaçlar için kullanan kişilerdir. Ancak dijital göçmenler teknoloji kullanırken temel gaye olarak bilgiye ulaşmayı ön planda tutmaktadır (Yıldız, 2012; Karabulut, 2015).

Dijital melezler, geçmişi yok saymadan var olan güncel yeniliklere açık olan kişilerdir ancak uyum sağlama konusunda zamana ihtiyaç hissettikleri görülmektedir. Geçmişten tamamen kop(a)mazlar, teknolojinin insana kazandırdığı faydalardan yararlanmak isterler ancak dijital yerliler kadar hızlı ve uyumlu değildirler (Yıldız, 2012). Dijital melezlerin, yerliler ve göçmenlerle çokça ortak ve ayrı yönleri bulunmaktadır. Bu durum melezlerin ara grup olduğunun göstergesidir. Geleneksel yöntemler ve kavramlar melezler için oldukça önemlidir ancak göçmenler kadar geçmişe bağlı değildirler ve göçmenlerde olduğu gibi yeniliğe karşı çekimser görünmezler. Bilgi edinme yolu olarak yerlilerin ve göçmenlerin yöntemlerini kullanmakta bir beis görmezler. Geçmişin tozlu raflarında bilgi aramak ile dijital ortamda bilgiye hızlı ulaşmanın keyfi onlar için anlamlıdır. Bu yönü ile melezler her iki grubun özelliklerini de taşırlar (Karabulut, 2015).

2.2.4 Dijital Oyunların Oyuncular Üzerindeki Etkileri

1972 yılında arcade oyun platformunda masa tenisine benzerliği ile bilinen Pong oyunu, spor türünde bir oyun olması nedeni ile ilgi görmüş ve o yıllarda spor ile dijital oyun kavramlarının ilişkisi kurulmaya başlanmıştır (Crawford, 2005). Dijital oyunlar, oyuncuların kendilerini özgür hissettikleri sanal ortamlardır. Bu özgür alanı tanıyarak insana sunmuş olduğu başta eğlence hizmetinden olumlu anlamda faydalanmak, oyuncunun elindedir.

Oynanan oyunun özüne ve oyuna vakit ayırma süresine göre oyunun olumlu-olumsuz etkisi değişkenlik göstermektedir (Akçay & Özcebe, 2012).

Dijital oyunlar ele alınırken çok yönlü düşünülmeli, olumlu ve olumsuz yönleri dikkate alınarak hareket edilmelidir. Çocukların ve gençlerin gözlerini açmış olduğu dijital dünyada, dijital oyunların sadece zararlı yönlerini baz alarak oyun oynamaya karşı aşırı kısıtlayıcı tutum ve davranışların sonuçları oyuncular üzerinde beklenmedik etkiler yaratabilir. Bu nedenle oyunların olumlu ve olumsuz yönleri ebeveynlerce bilinmeli, eğlence anlayışı göz ardı edilmeden, bireyin gelişimine katkı sağlayacak oyunlara yönlendirme yapılması gerekmektedir. Granic, Lobel ve Engels (2014) dijital oyunların toplumun genel yargıları ile değil hayatın gerçeklikleri yönü ile değerlendirilmesi gerektiğini dile getirmişler ve oyunların olumsuz yönlerinin olabileceğini ancak doğru tercihler yapıldığında bireyin zihinsel ve duyuşsal gelişimine katkı sağlayabileceğini ifade etmiştir.

Bir oyuncu, oynamış olduğu oyundan dolayı eğitim, iş ya da ailesine karşı olan sorumluluk ve görevlerini yerine getirmeme, oyunun zihnini meşgul etmesi sonucu çalışma verimini düşürme, oyun oynama arzusuna karşı koyamama gibi davranış problemleri yaşıyorsa, o kişinin artık oyun bağımlılığı neticesine ulaştığı düşünülebilir. Ancak yapılan bazı araştırmalara göre; hayatın gerekliliği olan zorunlu sorumluluk ve görevlerini gereği gibi yerine getiren kişilerin, zaman zaman zihinsel ve duygusal olarak daha iyi hissetmek amacıyla oyun oynaması kişi üzerinde olumlu etki uyandıracığı ifade edilmektedir (Terlemez, 2019).

2.2.4.1 Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital oyunlar ile alakalı yapılan araştırmalar incelendiğinde, çocukların ebeveyn gözetiminde kontrollü oyun oynamalarının ihtiyaç olduğu ve bu durumun çocuklarda kendini iyi hissetme, duygusal gevşeme gibi olumlu sonuçlar doğurduğu görülmektedir (Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014; Young, 2009; Green, Sherry, Lachlan, Lucas, & Holmstrom, 2010). Dijital oyunlar çocukların dijital okur-yazarlık özelliklerini geliştirmeleri için etkili bir araçtır. Dijital oyunların, zor zamanda hızlı karar verme, el-göz koordinasyonu, nesneleri zihinde canlandırabilme ve tasvir edebilme, idare edebilme, ekip ruhunu ayakta tutma, sorunların üstesinden gelebilme, analiz-sentez yapabilme gibi yararları bulunmaktadır fakat dijital oyunların fayda sağladığı bireyler; kendini bilen, sosyal yönleri güçlü, sosyal hayatı dijital ortamdan ibaret olmayan, psikolojik olarak sağlam duruş

özelliklerine sahip kişiler oldukları bilinmektedir (Horzum, Ayas, & Çakırbalta, 2008; Kim & Smith, 2017; Tüzün, 2006; Akçayır, 2013).

Dijital oyunlar, günlük hayatta çocuklara öğretilmesi gereken ancak riskli ve tehlikeli görülen bazı durumların dijital ortamda daha sağlıklı bir şekilde öğretim imkânı sunmaktadır. Dijital ortamın vermiş olduğu rahat ve güvenilir ortam, kişiye zorluklarla başa çıkma, deneme yanılma yaparak öğrenme gibi olanaklar sağlamaktadır (Kars, 2010). Yetişkin insanların zorlanarak çözdüğü bazı problemleri, dijital oyun oynayan çocukların daha hızlı düşünerek ve uygun stratejiyi tasarlayarak çözüme pratik yoldan ulaşabilmektedir (Greenfield, 1996; Bayırtepe & Tüzün, 2007).

Dijital oyunlar çoğunlukla fiziksel olarak yoğun bir çaba gerektirmez ancak oyuncunun elleri ve gözleri sürekli hareket halindedir. Çalışkan ve Sayaca (2019)'nın yapmış oldukları araştırma incelendiğinde, dijital oyun oynayan kişilerin el reaksiyon hızının, oyun oynamayan kişilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Haftada 3 saatin üzerinde dijital cihazlar aracılığı ile oyun oynayan doktorların oyun oynamayan doktorlara oranla %37 daha az hata yaptıkları, %27 daha çabuk ve %42 daha doğru karar aldıkları görülmüştür (Rosser vd., 2007). Geleneksel sporların dijital oyun versiyonları, oyuncuların spor ile kurmuş oldukları ilişkiyi, spor becerilerini ve spor bilgilerini artırdığı tespit edilmiştir ve 12 yaşında 500 kişinin katılımı ile gerçekleştirilen bir araştırmanın sonucuna göre video oyunları ile yaratıcı düşünce arasında pozitif ilişki olduğu belirtilmektedir (Murphy, 2009; Jackson vd., 2012).

Dijital oyunlar, dikkatli seçilerek oynandığı zaman kişinin kendini fark etme ve kendi kontrolünü sağlama, üretken olma, teknolojiyi faydalı kullanma, sosyal paylaşımlarda bulunma gibi özelliklere sahip olmasına yardımcı olur. Utangaç kişiliğe sahip çocukların oyunda diğer kişiler ile iletişim kurarak öz güven sahibi olmasına katkı sunar. Farklı dillere sahip kişilerin aynı oyun üzerinden yazarak ya da konuşarak iletişime geçmesi, kişilerin dil gelişimine olumlu anlamda etki eder (Çavuş, Ayhan , & Tuncer 2016; Çakır,2013).

Ebeveynler eşliğinde, aile ortamında çocuklar ile birlikte oynanan dijital oyunlar; aile içindeki bireylerin iletişimini ve aile yapısını güçlendirir. Dijital oyunlar, ev içerisinde eğitim aracı olarak kullanıldığında öğrenme eğlenceli bir şekilde gerçekleşir. Bunun yanı sıra dijital oyunlar, bireyin özgür hareket edebilme ve eleştirel düşünme özelliklerini geliştirir (Aksakallı, 2019). Graham ve Joseph (2014) sanal ortamda başarıya ulaşmış

kişilerin bu başarılarının sanal ortamda kalmayacağını ve sanal ortamda elde ettikleri başarıdan gelen öz güvenin normal yaşantılarını da olumlu etkileyebileceğini ifade etmektedir. Ülkemizde yapılan nitel bir araştırmanın verilerine göre; dijital oyunların, günlük yaşantı içerisinde karşılaşılan problemlerin üstesinden gelme konusunda olumlu anlamda etki yarattığı ifade edilmektedir (Yalçın & Bertiz, 2019).

Dijital oyun dünyası içerisinde yer alan kavramlardan biri de dijital sağlık oyunlarıdır. Dijital sağlık oyunları, sağlıkla alakalı bilgi paylaşımı ve sağlıklı yaşama yönelik olumlu tutum ve davranış kazandırmayı hedefleyen dijital oyunlar olarak ifade edilebilir. Diyabete karşı Japonya’da 1995 yılında üretilen “Packy&Marlon” isimli oyun, dijital sağlık oyunlarının ilgi görmesinde önemli rol üstlenmiştir. Dijitalleşmenin hızla devam ettiği günümüz dünyasında insanlara sağlıkla ilgili olumlu özelliklerin kazandırılmasında dijital sağlık oyunları önemli bir araçtır. Oyun sayısı ve oyunlara gösterilen ilgi gittikçe artış göstermektedir (Au, 2012; DeSmet vd., 2014; Avcı & Avşar, 2016).

Çelebi (2020) yapmış olduğu araştırmanın sonucuna göre; dijital oyun oynayan bireyler oyun oynamaya yönelik tutumlarını ifade ederken, kendilerini oyun bağımlısı olarak adlandırmadıklarını, oyunların günlük yerine getirmeleri gereken görev ve sorumluluklarına engel olmadığını, depresyon, saldırganlık, kendini kaybetme gibi olumsuz sonuçlar doğurmadığını ya da kendilerinin bu durumu hissetmediklerini dile getirmişlerdir. Beklenenin aksine, oyunlarda kurulan yeni arkadaşlıklar, günlük yaşamın rutin gidişatının dışına çıkmak ve oyunda kendini özgür hissetmek gibi sebeplerden dolayı oyun oynamaya karşı zaafı olan kişiler, kendilerini olmak istedikleri yerde ve rahatlık içerisinde gördükleri sonucuna ulaşmıştır.

Dijital oyunlar eğitim ve kariyer yönü ile ele alındığında; oyun oynama konusunda yetenekli olduğu düşünülen bireyler aileleri tarafından desteklenmesi durumunda profesyonel olarak sporcu statüsüne gelebilmektedir. Dijital oyunların kariyer yönünü ortaya koyan elektronik spor, kurumsal yapısını tamamlamış olan TESFED bünyesinde lisanslı sporcu olarak yarışmalara katılarak, gelir elde etmektedirler. Aynı zamanda e-sporculara burs imkânı sağlayan üniversitelerden faydalanarak eğitim ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri fırsata sahiptirler.

2.2.4.2 Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumlu yönlerinin olduğu belirtilse de toplumun genel kanaati olumsuz etkilerinin fazla olduğu yönündedir. Küresel çapta yayılan obezite artışı, ülkemizde de sık rastlanan ve şikâyet edilen bir rahatsızlıktır. Obeziteden kurtulmak isteyen bireylerin internet ve dijital oyunlara ayırdığı süreyi kısıtlamadan başarılı olmaları pek mümkün görülmemektedir (Baltacı, Ersoy, Karaağaoğlu, Derman, & Kanbur, 2008). Yapılan araştırmalarda oyunların el-göz koordinasyonu, dikkat ve strateji geliştirme gibi olumlu etkilerinden bahsedilse de dijital oyun oynayan bireylerin zihinsel gelişiminin olumsuz etkilenmesi, obezite, oyun bağımlılığı, yüksek tansiyon, kalp krizi, göz rahatsızlığı, uyku bozukluğu, karpal tünel sendromu, düzensiz beslenme sonucu kilo alma, postür bozukluğu, huzursuzluk gibi sorunlara yol açabileceği ifade edilmektedir (Doğan, 2006; Kawashima, 2003; Shiue, 2015; Young, Pistner , O'mara , & Buchanan, 2000; AMATEM, 2008).

Teknolojinin oyun dünyası için ürettiği oyun cihazlarını gün içerisinde 4 saatin üzerinde kullanan bireyler, ağır kullanıcı olarak nitelendirilmekte ve bu bireylerde yemek yemeyi unutma ya da erteleme, fiziksel aktivite eksikliği sonucu kas ve iskelet sistemi rahatsızlıkları görülebilmektedir (Kim vd., 2010; Straker, Peter, O'Sullivan, & Mark, 2007; Akçay, 2017; Jacobs, Hudak, & McGiffert, 2009).

Dijital oyunlar, kontrolsüzce oyun oynayan bireyleri psikolojik yönden olumsuz etkileyebilmektedir. Özünde şiddet olan oyunlar, çocuklarda öfke problemi, kendini kontrol edememe ve saldırgan davranışlara yol açabilmektedir. Oyun oynayan bireylerin takibi açısından saldırgan davranışların incelenmesi önem arz etmektedir. Çocuğun şiddet içerikli oyunlardan keyif alması, günlük hayatta karşılaşılabilecekleri şiddet olgusuna karşı duyarsızlaşmasına neden olabilmektedir. Saplantılı bir hal ile oyun oynayan kişilerde, davranış bozukluğu, kendini tanıyamama, agresif tavırlar sergileme, empati zayıflığı ve vicdan yoksunluğu gibi istenmedik durumlar görülebilmektedir (ASAGEM, 2008; Mayda vd., 2015; Kuzu vd., 2008; Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014; Burak & Ahmetoğlu, 2015; Kars, 2010). Cho vd. (2018) dijital oyun oynamaya karşı konulamaz şekilde bağlı olan bireylerin, suça karışma ihtimallerinin yüksek olabileceğini ifade etmektedir. Bunun yanı sıra iş performansı, bağımlı kişilere sunulan danışmanlık hizmeti ve oynama bozukluğunun giderilmesi için kurulan sağlık tesisleri gibi alanlar, devletin ekonomik gücüne olumsuz anlamda etki etmektedir.

Yapılan arařtırmalar, oyunu bir eęlence olarak gren kiřilerin oyun ierisinde sosyalleřme saęladıklarını ortaya koymuřtur ancak oyunu gerek hayatın nne geirecek derecede nemseyen oyuncuların sosyal anlamda olumsuz etkilendikleri grlmektedir. Oyun oynama bozukluęu olan kiřilerin normal yařamda aile yeleri ile olumlu baę kurma, arkadař edinme, akademik olarak bařarılı olma gibi alanlarda istenilenin aksine tavırlar sergiledikleri grlmektedir. Oyuncu, oyun oynamayı dięer etkinliklere tercih ederek adeta kendini eve hapsetmekten keyif almaktadır. Bu tr oyuncuların sosyal iliřkilerinde zayıflık ve ders bařarılarında dřř grlebilmektedir. Ancak daha tehlikeli olan bir durum var ki; oyuncular akademik seviyelerinin dřk olmasında oyunun etkisinin olduęunu dřnmedikleri ya da bu durumun farkında olmadıkları sorundur (Blbl, Tun, & Aydil, 2018; Demirel, Yrk, & zkan, 2012; Anand, 2007; Rooij, Schoenmakers, & Mheen, 2017; Yalın & Bertiz, 2019).

Teknolojik cihazlar, kk yařlardan itibaren ocukların ilgisini ekmektedir. ocukların cep telefonu, tablet gibi cihazlardan oyun oynarken evresine karřı duyarsız hareket ettięi grlmektedir. Bu durum bilinsiz ebeveynlerce kullanılmakta, dijital oyunlar ocuklar zerinde bakıcılık grevini stlenerek, ocuęun szde yemek yemesini kolaylařtıran, yaramazlık yapmasını engelleyen bir ara olarak grlmektedir. Bu tutum ocukların sanal olanı gerek olana tercih etme, sanal ile gerek ayırımında zorlanma, evirim ii risklere maruz kalma, dijital oyun baęımlılıęı gibi sorunlarla karřılařmalarına neden olmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletiřim Kurumu, 2017a).

2.2.5 Dijital Oyun Baęımlılıęı Nedir? Nasıl Belli Olur?

Dijital oyun baęımlılıęı isimlendirmesi her ne kadar tartıřmalı grlse de literatrde oka kullanılmaktadır. Bu kavramın evirim ii oyun baęımlılıęı ya da oyun oynama bozukluęu olarak da ifade edildięi grlmektedir. Oyun baęımlılıęı; kiřinin temel ihtiyaları, aile, iř, eęitim ve sosyal hayatının saplantılı bir řekilde oyun oynama nedeni ile olumsuz etkilenmesi olarak tanımlanabilir (Horzum, 2011; Bekir, 2018).

Dijital oyun oynamanın faydalarını ifade eden arařtırmalar bulunmaktadır ancak kiřinin otokontrolnn ya da ebeveyn kontrolnn bulunmadıęı durumlarda, zaman algısından uzaklařarak oyun oynamak bedensel, ruhsal ve sosyal sorunlar yařanmasına neden olmaktadır. Telefon, tablet, bilgisayar ya da oyun konsolları zerinden oynanan bu oyunlar,

çocuklar ve gençlerin oyunlardan kopmak istemeyecekleri içeriklere sahiptir. Oyuncular, oyun ile aralarına giren her duruma karşı da tepkisel yaklaşım gösterebilmektedir. Bu durum oyuncularda davranış bozukluğuna neden olmaktadır. Oyun oynayan bireyler günlük ihtiyaçlarını erteleme ve oyunu diğer sosyal aktivitelere tercih etme yoluna giderek bağımlılık seviyelerini artırır. Oyun için harcanan para ve oyunda geçirilen zaman arttıkça kişilerin bağımlı olma riski de artmaktadır. Yapılan araştırmalar hiçbir kontrolün olmadığı bir ortamda bireyin özgürce hareket ederek oyun oynamasının dijital oyun bağımlılığına yol açtığını ortaya koymaktadır (Orhan, 2018; Balıkcı, 2018; Yeşildal, Dömbekçi, & Erişen, 2019).

Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara (2017) dijital oyun bağımlıları üzerine yapmış oldukları araştırmanın sonucuna göre; spor faaliyetlerine katılan bireylerin spor faaliyetlerine katılmayanlara göre daha az dijital oyun bağımlısı olduğu görülmektedir. Aynı araştırmanın sonuçlarına göre erkekler kadınlara oranla ve gelir durumu yüksek olanlar gelir durumu düşük olanlara oranla daha fazla oyun bağımlısı oldukları belirtilmektedir.

Oyun türlerinin çok çeşitli olmasından dolayı bireylerin oyunlara yönelim nedenleri farklılık göstermektedir. Ancak oyun bağımlılığı, tercih edilen oyun türünden değil kişinin oyun oynarken sahip olduğu özelliklere göre tespit edilebilmektedir. Khazaal vd., (2018) oyun bağımlılığı ölçeği oluştururken 5 kriteri ön plana çıkartmıştır;

1. Oyun dışı dünya ile ilişkisini keserek sadece oyuna odaklanmak, oyunu beynin merkezine koymak.
2. Oyun oyna(ya)madığı zamanlarda huzursuz görünmek ve agresif bir tavır sergilemek.
3. Oyunda başarılı bir şekilde ilerledikçe oyuna ayrılan sürenin uzaması.
4. Oyun ile beraber sorunlarını erteleme, sorumluluktan kaçma.
5. Oyun oynamanın getirdiği problemleri hissetmesine rağmen oyun oynamaya devam etme.

Lemmens vd. (2009), dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında değerlendirmişlerdir.

Bu kriterler şöyledir;

Dikkat çekme: Oyuna verdiği değeri başka bir şeye verememe ve sadece oyundan alınan hazzı önem verme.

Tolerans: Oyun için planlanan sürenin aşılmasını ifade eder. Bu durumda kişi hedeflediğinden daha uzun süre oyun oynar ve rahatsızlık hissetmez.

Duygu Durum Değişikliği: Oyuncunun oyun içerisinde kendini iyi hissettiği ruh halini temsil eder.

Geri çekilme: Kişi ile oyun arasına engeller girdiğinde karşılaşılan durumdur. Oyuncu bu durumda içine kapanık, agresif ve huzursuz görülebilir.

Nüksetme: Düzenli ve planlı olarak oyun oynamak isteyen bireyin, planına sadık kalamamasından dolayı istenmedik oyun alışkanlıklarına geri dönmesi durumunu ifade eder.

Çatışma: Genellikle kontrolsüzce oyun oynayan bireylerin ebeveynleri ile yaşadıkları bir iletişim bozukluğudur. Oyuncu bu durumu yaşamamak için çeşitli kandırma ve hile yollarına başvurabilir.

Problemler: Oyuncunun yoğun bir şekilde oyun oynaması sonucu görev ve sorumluluklarını yerine getirmemesi durumunu ifade eder. Aile, eğitim, iş ve sosyal yaşantısında sıkça karşılaştığı problemlerdir.

2.2.6 Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesi İçin Öneriler

Dijital oyunların en temel özellikleri zamandan ve mekândan etkilenmeden hızlı erişim olanağına sahip olmasıdır. Oyunların sahip oldukları bu özellikler aynı zamanda bağımlılık yapıcı etkiye sahip olabilmektedir. Oyuna hızlı ulaşan bir çocuk kısa zamanda oyundan elde etmiş olduğu yüksek haz duygusunu, başka bir ortamda yaşayamamaktadır. Özellikle ihmalkâr ailelerin oyun oynayan çocuklara karşı duyarsız yaklaşımları, çocuklarına farklı tutumlarla yaklaşan (demokratik, aşırı otoriter) ailelere göre oyun bağımlılığını daha çok etkilemektedir (Ayas & Horzum, 2013).

Dijital çağ olarak adlandırılan günümüzde dijital oyunları görmezden gelmek ve çocukların dijital oyun oynamalarından şikâyet ederek yasaklayıcı bir tutumla yaklaşmak, ebeveynler için bir çözüm olmamaktadır. Yapılan araştırmalar dijital oyunların %89'unun şiddet içerdiğini ve şiddet içeren oyunların kişide saldırgan davranışlar gösterme, gerçek yaşamda yaşanan şiddet olaylarına duyarsız kalma gibi problemlere yol açtığını ortaya koymaktadır. Buna karşın anne-babaların, çocuğun yaşamış olduğu sosyal çevreyi de dikkate alıp oyun

oynama isteğinin altında bulunan nedenleri anlamaya çalışarak empati düşüncesi ile hareket etmeleri gerekmektedir (Göldağ, 2019; Aytekin, 2017).

Çocuk, dijital oyun oynama ihtiyacını gizli yollar ile değil ailesinin kontrolünde karşılamalıdır. Aile kontrolünün olmadığı durumlarda gerçek dünyadan uzaklaşarak sanal dünyanın kusursuz ortamında yaşamaya başlayan çocuk sosyal çevreden uzaklaşarak kendisine sanal bir ortamda yer edinmektedir. Ebeveyn kontrolünün yanı sıra konu ile alakalı seminerler, konferanslar ve kamu spotu hazırlanarak aşırı oyun oynamanın getireceği sağlık problemleri gündeme getirilmelidir (Göldağ, 2019).

Dursun ve Çapan (2018) ergenlik döneminde olan bireylerin ilgi görme, ait olma ve toplumsal statü gibi psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması, dijital oyun bağımlılığına yönelmelerini engelleyen önemli bir faktördür. Uzmanlar tarafından yürütülen aile terapi teknikleri oyun bağımlılarının davranış değişikliği yaşamaları için hizmet vermektedir. Ayrıca bireyin okula ve ailesine karşı hissetmiş olduğu aidiyet duygusu, bağımlı kişi ile kurulacak iletişim köprüsü açısından önem arz etmektedir (Yu & Park, 2016; Zhu, Zhang, Yu, & Bao, 2015).

Aileler çocukların keyif alacağı eğlenceli sosyal ortamlara katılımlarını sağlayarak çocuklara dijital oyun dışında zaman geçirebilecekleri imkanlar sunabilirler. Çocukları ile etkili iletişim kurmayı başaran aileler, çocuklarının davranışlarını yakından izleyebilir ve olası oyun bağımlılığı tehlikesine karşı erken davranarak çocukları ile iletişime geçebilir, bağımlılık ilerlemeden uzman desteği alabilirler. Aileler oyun bağımlılığı riskine karşı önlem almak amacıyla, çocuklarını ilgi, istek ve fiziksel gelişimlerine uygun bir spor branşına yönlendirmeleri dijital oyunlara karşı alternatif gerçek bir ortam olarak düşünülebilir. Bu durum çocuğun sağlığına olumlu anlamda etki edeceği gibi insan için gerçek yaşantının sanal yaşantıdan daha uygun olduğunun farkına varmalarına yol açabilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017a).

Gorman vd. (2018) oyun bağımlılarının tedavisi amacıyla klinik tedavi yöntemlerini ve var olan iyileştirme çalışmalarına katılımı tavsiye ettiklerini ancak oyun bağımlılarının büyük bir kısmının buna ilgi göstermediğini belirtmiştir. Yapılan araştırmalara göre fiziksel aktiviteye dayalı oyunların dijital oyun bağımlılığının önüne geçmede etkili olduğu ayrıca fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu yüksek olan bireylerin dijital oyun oynama isteklerinde azalma olduğu tespit edilmiştir (Hazar & Hazar, 2018; Çınar vd., 2020).

2.2.7 Motivasyon Nedir?

Motivasyon, önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşmak için kişiyi heveslendiren, harekete geçmesini sağlayan etkidir (Dereli & Acat, 2010). Motivasyon tıp terimleri kılavuzuna göre “güdüleme”, hemşirelik terimleri sözlüğüne göre “güdülenme”, “herhangi bir şekilde eylemde bulunma eğilimi”, “bireyin, iç ya da dış dürtülerinin etkisiyle belirlenen amaç doğrultusunda harekete geçmesi”, “bir kimsenin belli bir şeyi öğrenmeye ya da yapmaya karşı ilgi ve istek duyması”, “isteğin güdülerle ortaya çıkması durumu, güdülenim, isteklendirme” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2020c).

2.2.8 Dijital Oyun Oynama Nedenleri ve Motivasyon İlişkisi

Tran ve Strutton (2013)’a göre bireylerin oyun oynama nedenleri; insanlarla iletişim halinde olmak, boş vakit geçirmek, eğlence ve oyun içerisinde arkadaş edinerek sosyalleşmek olduğu görülmektedir. Oyuncuların dijital oyun oynama nedenleri “kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk- iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, zamanı akıcı halde geçirme ve oyunda bir üst aşamaya geçme arzusudur.” (Demir & Bozkurt, 2019). Oyun oynamak için ihtiyaç duyulan birincil motivasyon kaynağı ise bireyin yaşamış olduğu stres, depresyon gibi psikolojik olarak kötü hissetmesine neden olan duygulardan uzaklaşma isteğidir (Kuss & Griffiths, 2012). Dijital oyun oynayan kişilerin gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri oyunlarda yapabiliyor olmaları da önemli bir motivasyon kaynağıdır. Günlük 17-18 saat dijital oyun oynayan üniversite öğrencisine oyun oynamak için temel motivasyon kaynağı sorulmuş ve öğrenci “Gerçek hayatta yapamadığım şeyleri oyunda yapmak hoşuma gidiyordu. Mesela ben şu an için bir ülkeyi yönetemem. Oyunda yönetebiliyorum. Bir oyunda denizaltı yönetiyorum. İstediklerimi gerçekleştirme duygusu hoşuma gidiyor” cevabını vermiştir (Özsoy & Çat, 2018).

Yapılan betimsel bir araştırmada, üniversite öğrencilerine kendilerini dijital oyun oynamaya yönelten faktörler sorulmuş ve öğrenciler; dijital oyunların en çekici özelliğinin zaman ve mekân probleminin olmadığı, istedikleri yerde ve zamanda oyuna ulaşabilmeleri, oyun oynamak için özel bir hazırlık yapılması gerekmediği ifade edilmiştir. Ev, iş ya da okul ortamında uygun zamanda, yoğun uğraş ve hazırlık gerektirmeden erişilebilen oyunlar,

kişilerin sosyal hayatlarını etkilemektedir. Oyun oynamaya başlamış bir kişiye arkadaşları tarafından park, kafe gibi bir ortamda buluşma teklif edildiğinde oyuncu, dışarı çıkmak için hazırlık yapması gerektiğini, bunun çok sıkıcı olduğunu, evde oyun oynayarak eğlenmenin daha kolay ve daha mutlu edici olduğunu düşünmektedir. Kısacası oyunların hazırlık yapmadan hızlı ulaşılabilir olması ve kişiyi kendine çeken özelliklerinin bulunması oyuncuların oyun oynama isteğini ve motivasyonunu artırdığı söylenebilir. Üniversite öğrencileri, arkadaş ortamında konuşulan konuların başında oyun geldiğini ve oyuna ilgi göstermedikleri durumlarda arkadaş sohbetinin dışında kalacaklarını ifade ederek oyun gündeminden uzaklaştıkları zaman daha yalnız kalacaklarını düşünmektedirler. Bu durum onları oyun oynamaya yöneltten sosyal nedenler olarak düşünülebilir (Sağlam & Topsümer, 2019).

İnsanın günlük hayatında başarması zaman alacak olan bazı zorlukları, dijital ortamda reel hayattan kopuk bir şekilde eğlenerek kısa zamanda elde edebiliyor olması, oyun oynamaya karşı güdülenmesine ve motivasyon sahibi olmasına neden olmaktadır. Dijital oyunların insan için sunmuş olduğu eğlence, baş kaldırma, zaman öldürme, gerçek yaşantıyı sanal dünya ile değiştirme gibi nedenlerden dolayı oyuncular, dijital oyunlara karşı yüksek motivasyon sahibi olduklarını ifade etmektedirler (Doğu, 2006; Horzum vd., 2008). Motivasyon, kişiyi elde etmek istediği hedeflerine doğru yöneltme ve güdülenme yolunda faaliyete geçmesini sağlayan güçtür. Bireyin istek ve ihtiyaçlarından dolayı amacına ulaşmasını sağlayan motivasyon bunun yanı sıra kişi amacına ulaştıktan sonra huzur verir ve motivasyonun sürekliliğini sağlar (Demir & Cicioğlu, 2018).

Araştırmacı Yee, dijital ortamlarda oyuncuları motive eden nedenleri incelemiş ve bu nedenleri ‘başarı’, ‘sosyal’ ve ‘oyuna dalma’ olarak sınıflandırmıştır.

Başarı Bileşeni

Yükselme/İlerleme: Oyun içerisinde ilerleme, sanal para kazanma, diğer karakterlere karşı üstün olma.

Mekanik: Oyun içeriğine hakim olarak oyuncu karakterini güçlendirme.

Rekabet: Başka kullanıcılar ile karşılaşma, güç gösterisi isteği.

Sosyal Bileşen

Sosyalleşme: Oyuncular ile arkadaşlık kurma, paylaşım içerisinde olma.

İlişki: Aynı ortamda bulunmadıkları halde dijital ortamda bir araya gelerek kalıcı ilişkiler kurma.

Ekip Çalışması: Takım/klan topluluk içerisinde bulunma, aidiyet hissetme.

Oyuna Dalma Bileşeni;

Keşif: Gerçek dünyadan farklı olarak sanal ortamın bilinmez derinliğini yaşama.

Rol Yapma: Normal yaşantısında sahip olmak istediği karakter özelliklerini oyuna yansıtma.

Özelleştirme ve Kontrol: Oyun alanını şekillendirebilme olanağı.

Gerçeklerden Kaçma: Gerçek hayatın dışına çıkıp oyun içerisinde olumsuz düşüncelerden uzaklaşma imkânı (Yee, 2006).

Oyunların insanları kendine bağlayıcı özellikleri bulunmaktadır. Bireyin oyun oynama motivasyonunu ve arzusunu canlı tutan oyunlar kişide oynama isteği oluşturur ve bu gibi durumlarda kişi oyun oynamadığı zaman huzursuzluk hisseder. Kişinin motivasyonuna neden olan temel belirleyici etkenler;

Oyunlarda, hedefe erişmek için gayret sarf ettiği bir ortam vardır.

Oyunlarda, esnek olmayan adapte olunması gereken kurallar bulunmaktadır.

Oyuncular, oyun içerisinde zorluklarla başa çıkma konusunda gönüllüdürler.

Oyuncular, oynadıkları oyun ile alakalı eleştirel (olumlu-olumsuz) dönüt vermektedirler (Tran & Strutton, 2013; Sayın, 2016).

2.3. Elektronik Spor (E-spor)

2.3.1 E-spor Kavramı

E-spor kavramı ilk olarak 1999 yılında olan Online Gamers Association'ın tanıtımında kullanılmıştır. Ülkemizde 2000'li yıllardan sonra hakkında konuşulmaya başlayan e-spor kavramı içinin doldurulması ve yanlış anlaşılımların önüne geçilmesi açısından açıklığa kavuşturulması gereken bir kavramdır. Özellikle çocukları e-spora yönelen aileler, e-sporun ne olduğu ve ne olmadığı konusunda bilgilendirilmeye ihtiyaç duymaktadırlar. Oyuncu (gamer) ile e-sporcu olmanın farklı olduğu ve amatör e-spor ile profesyonel e-sporun detaylarının ortaya konulması gerekmektedir. Nitekim spor bilimleri fakültesi

öğrencilerinin elektronik spor kavramı ile alakalı düşüncelerinin alındığı nitel bir araştırmada; öğrencilerin kavram karmaşası yaşadıkları görülmektedir (Kartal, 2020; Yılmaz & Yılmaz, 2019; Wagner, 2006).

2.3.1.1 E-spor nedir?

2017 yılında gerçekleştirilen dijital dünyada e-spor çalıştayında “e-spor tanımını ortaya koymak” başlıklı gündem maddesi üzerine konuşulmuş ve e-spor üzerinde karar kılınan bir tanımlamanın olmadığı tespit edilmiştir. E-sporu yeni tanıyan insanların varlığı göz önünde bulundurulduğunda geniş kabul görececek bir tanıma ihtiyaç olduğu ifade edilmiştir. Yapılması gereken tanımın e-spor ile dijital oyun oynamanın farkını net bir şekilde ortaya koyacak nitelikte olması gerektiği önerilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Raporu, 2017b).

E-spor hakkında genel kabul gören bir tanımlama bulunmasa da kurumlar ve araştırmacılar tarafından çeşitli yönleri ile tanımlanmaktadır:

IeSF e-sporu, belirli kurallar çerçevesinde özenle oluşturulmuş rekabet sistemi içerisinde fiziksel ve zihinsel yeteneklerin sanal ortamda sergilendiği spor olarak ifade edilmektedir. TESFED ise e-sporu “Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar” şeklinde tanımlanmaktadır (IeSF, 2020a; TESFED, 2019).

E-spor, dünyanın dört bir yanında bulunan insanların internet aracılığıyla bir araya gelerek oyun oynayabileceği ya da büyük turnuvalar için düzenlenen organizasyonlarda çeşitli ülkelerden gelen insanların buluşarak rekabet içerisinde oyun oynayabilecekleri fiziksel ve zihinsel gayret gerektiren spor dalıdır (Argan & Özer, 2006).

E-spor, teknolojinin ürünü olan bilgisayar oyunları aracılığıyla, amatör ve/veya profesyonel düzeyde bireysel ya da takım olarak katılım sağlanan lig ve turnuvaların düzenlendiği, kuralları, oyun yapımcıları, organizatörleri, sponsorları bulunan spor dalı olarak tanımlanabilir (Mustafaoglu & Zirek, 2018).

Wagner (2006)’in yapmış olduğu tanıma göre, bilgi ve iletişim teknolojileri kullanılarak zihinsel ve fiziksel beceri gerektiren spor faaliyetleri olarak ifade edilirken Hamari ve Sjöblom (2017)’e göre sporun özünü oluşturan unsurların teknolojik cihazlar ile sanal

ortama taşınarak oyuncuların birbirleri ile rekabet içerisinde yarışması olarak tanımlanmaktadır.

E-spor çeşitli spor dallarında olduğu gibi fiziksel ve zihinsel olarak çaba gerektiren yeni bir spor türüdür. E-sporu diğer spor dallarından ayıran bazı özellikleri bulunmaktadır. Örneğin; dijital ortamda gerçekleşmesi, uygulanması için çok büyük ekonomik kaynak ihtiyacının olmaması, dünyanın çeşitli yerlerinden aynı anda katılım sağlanabiliyor olması ve kendine has araç gereçlere sahip olması e-sporun temel özelliklerindendir (Argan, Özer, & Akın, 2006).

Tüm elektronik sporlar dijital oyunların ürünü olarak görülebilir ancak dijital oyunların tamamını e-spor olarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım değildir. Dijital oyunların e-spor olarak görülebilmesi için rekabete dayalı olması, federasyon, organizatör ve seyirci gibi yapılar tarafından desteklenmesi gerekmektedir (Funk, Pizzo, & Baker, 2017).

2.3.1.2 Oyuncu (Gamer):

Herhangi bir turnuvaya katılma ve gelir ya da ödül elde etme amacı olmadan eğlenmek, stres atmak, kendini iyi hissetmek amacıyla oyunlara zaman ayıran kişilerdir (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.1.3 Amatör e-sporcu:

E-sporu bir meslek ya da geçim kaynağı olarak görmeksizin özel yapılar tarafından düzenlenen e-spor turnuvalarına bireysel ya da takım arkadaşları ile katılan kişilerdir (Argan & Akın, 2007). Amatör e-sporcular, profesyonel e-sporcu olma çabası içerisinde olabilmektedirler.

2.3.1.4 Profesyonel e-sporcu:

TESFED, sporcu, lisans, tescil, vize ve transfer talimatında sporcu tanımını kısaca “lisans sahibi kişi” olarak yapmaktadır (TESFED, 2020). Bir başka tanımda ise e-sporu meslek olarak benimseyen, profesyonel bir yapı içerisinde bulunarak maddi gelir elde etme amacı olan ve milli takım seviyesinde ülkesi adına turnuvalara katılan kişilere “profesyonel oyuncu” ifadesi kullanılmaktadır (Kocaömer, 2019; Argan & Akın, 2007).

2.3.1.5 E-spor Meraklıları:

Ayda bir defadan fazla profesyonel e-spor içeriği izleyen kişiler (Newzoo, 2020b).

2.3.1.6 Ara sıra İzleyiciler:

Ayda bir defadan daha az profesyonel e-spor içeriği izleyen kişiler (Newzoo, 2020b).

2.3.1.7 E-spor Hedef Kitle:

İzleme sıklığı önemli olmaksızın profesyonel e-spor içeriği izleyen kişiler. E-spor meraklıları ve izleyicileri hedef kitleyi oluşturmaktadır (Newzoo, 2020b).

2.3.1.8 E-spor Farkındalığı:

E-spora katılımcı ya da izleyici olarak zaman ayırmadan e-sporun varlığından haberdar olan kişiler (Newzoo, 2020b).

2.3.2 E-spor Tarihçesi

2.3.2.1 1972-1990 Arası Dönem

Dijital oyunların tarihi 1958 yılında NewYork'ta fizikçi Willy Higinbotham öncülüğünde geliştirilen oyun ile başlamaktadır (Demir & Sertbaş, 2020). 1970'li yıllara gelindiğinde ilk etkileşimli oyun olarak isimlendirilen "Spacewar" oyunu geliştirilmiş ve Stanford Üniversitesi kampüsünde yarışmaları düzenlenmiştir. Yarışmanın kazananına ödül olarak Rolling Stone dergi aboneliği verilmiştir. Aynı yıllar içerisinde televizyona yansıtılarak oynanan "Pong" isimli oyun satışa sunulmuş ve elektronik oyunlar ilgi görmeye başlamıştır (Yılmaz & Çağıltay, 2004).

Bilinen ilk büyük dijital oyun turnuvası, 1980 yılında Atari tarafından yürütülen Spice Invaders olmuştur. Turnuva, Amerika genelinde 10 bin kişinin katılımı ile gerçekleşmiştir. "Arcade" olarak bilinen jetonlu oyun salonları 1982 yılına kadar 24 bin oyun salonuna ulaşmış ve makinelerin 400 bin tanesi sokaklara kurulmuştur. Toplamda ise 1,5 milyon arcade makinesi oyun için hizmet vermiştir (Aslan, 2019; Young, 2013). Arcade oyunları olarak bilinen jetonlu makine oyunları kişinin skor elde ederek yapay zekaya karşı yarıştığı bir oyun türüdür. Oyun rekabete dayalıdır ancak rakiplerin birbirleri üzerinde engelleyici etkileri bulunmamaktadır. Her oyuncu oyun makinesindeki en yüksek skoru geçmeye

alıřarak, geilmesi zor yeni rekorlar kırma hedefi ierisindedir. 1990'lı yıllarda bilgisayarın hayatımızda yer edinmesi ile jetonlu makine oyunlarının devri kapanmaya bařlamıřtır (Bostancı, 2019; Aslan, 2019).

2.3.2.2 1990- 2000 Arası Dnem

90'lı yılların bařında jetonlu oyun makinelerinden bilgisayar oyunlarına geiř bařlamıřtır. 2000'li yıllara doėru internetin ve aė baėlantılarının geliřimi ile karřılıklı mcadeleye dayanan oyunların n plana ıktıėı grlmektedir. 1992 yılında geliřtirilen ve oyun dnyasına ilk  boyutlu oyun olarak giriř yapan oyuna “Wolfenstein” ismi verilmiřtir. 1993 yılında geliřtirilen Doom isimli oyun ile birlikte, birinci kiři gznden bakıř oyunları olarak tabir edilen First Person Shooter (FPS) oyun tr, diėital oyun literatrne eklenmiř ve oluřturulan takımlar ile turnuvalar dzenlenmiřtir. Bu durum elektronik spor kavramının ortaya ıkmasına zemin hazırlamıř ve bilgisayar piyasasında hareketlilik yaratarak bilgisayar satıřlarının hızlanmasına neden olmuřtur (Yılmaz & aėıltay, 2004; Wagner, 2006).

Rekabete dayalı birden ok kiřinin birbiriyle yarıřtıėı diėital oyun turnuvaları 90'lı yıllarda bařlayıp geliřerek gnmze kadar gelmektedir. 1997'de Angel Munoz tarafından kurulan “Cyberathlete Professional League” ile birlikte turnuvalar dzenlenmiřtir. “Red Annihilation” adı altında 2 bin kiřinin katılımı ile gerekleřen “Quake” turnuvası, elektronik spor etkinliklerinin ilk tohumları olarak grlmektedir. 90'lı yılların sonunda StarCraft: Brood War oyunu ilerleyen zamanlarda e-spor strateji oyunlarının grlmesine yol amıřtır. Aynı yıllar ierisinde Gney Kore'de strateji oyunları ve rol yapma oyunları geliřme gstermiřtir (Genlik Arařtırmaları Haber Blteni E-Spor Raporu, 2018; Wagner, 2006; Ersoy, 2002).

Tm bu geliřmeler oyunların online (evirim ii) oynanmasına imkn saėlamıř ve artık tek oyunculu oyunlardan ok oyunculu oyunlara geiř yapılmıřtır. Bu deėiřimler yeni oyun topluluklarını beraberinde getirerek rekabet ortamının oluřmasına ve oyun dnyasının geniřlemesine yol amıřtır. 2000'li yıllara doėru artık atari salonları yerini internet kafelere bırakmıřtır. Arcade oyunları yerini FPS (karakterin gznden oynanan oyunlar) ve gerek zamanlı strateji oyunlarına bırakmıřtır (Cořkun & ztrk, 2016).

2.3.2.3 2000 Sonrası Dönem

Milenyum çağı olarak ifade edilen 2000’li yılların başında iki önemli adım atılmıştır. World Cyber Games ve Electronic Sports World Cup kurulum aşamalarını tamamlayarak geniş çaplı e-spor turnuvaları organizasyonuna öncülük ederek günümüze kadar gelmişlerdir (Toker, 2015). E-spor oyunlarının yapımcı firmaları daha çok kişiye ulaşmak ve oyunun yayılmasını sağlamak amacıyla turnuvalar düzenlemektedir. Bu turnuvaların dışında uluslararası resmi ve özel olarak faaliyet gösteren birçok e-spor turnuvası görülmektedir. European Nations Championship (Avrupa Kupası), ESL Amateur Series (Elektronik Spor Amatör Ligi), International Premiership Series (Uluslararası Lig), ESL Pro Series (Elektronik Spor Profesyonel Ligi) bu turnuvalara örnek olarak verilebilir. Profesyonelce organize edilen bu turnuvalar gerçek zamanlı strateji oyunları, devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, dövüş oyunları, birinci şahıs nişancı oyunları, hayatta kalma oyunları ve spor oyunlarını içermektedir (Argan vd., 2006).

Teknolojinin hızlı gelişmesi e-spor ekosistem oluşumun sürecini de hızlandırmıştır. Günümüzde e-spor dünyası içerisinde federasyonlar, takımlar, sporcular, taraftarlar, lig ve turnuva organizatörleri varlıklarını göstermektedir. 2018 yılında yayımlanan raporda e-spor; 380 milyon izleyicisi ve milyon dolarlık geliri ile kendi ekosistemini kanıtlamıştır (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni *E-Spor Raporu*, 2018).

Elektronik sporun en belirgin özelliklerinden biri teknolojiye bağlı olması ve teknoloji ile birlikte yenilenebilir olmasıdır. Bu yönü ile e-spor; dijital yerli olarak ifade edilen yeni nesli yansıtmaktadır. Çabuk sıkılan, değişime ve yeniliğe açık olan dijital yerliler, e-spora yoğun ilgi göstermektedir. E-spor araçları olarak görülen bilgisayar, mobil cihazlar, sanal gerçeklik cihazları, yedinci nesil olarak ifade edilen oyun konsolları (Xbox360, Play Station, Nintendo) e-sporun ilerlemesine katkı sağlamaktadır. Farklı ilgi alanlarına hitap eden oyunlar ve cihazlar kendi bünyelerinde turnuvalar organize ederek, e-sporun tanınmasına ve yayılmasına neden olmaktadır (Peçenek, Daloğlu, & Yetim, 2020).

2.3.2.4 Türkiye’de E-sporun Tarihi

2000’li yılların başından beri ülkemizde dijital oyun turnuvaları yapılmaktadır. Turnuvalar özel yapılar tarafından düzenlendiği için resmi turnuva olarak değerlendirilmemekte ve katılımcılar e-sporcu olarak nitelendirilmemektedir. 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ile devlet tarafından federasyon seviyesinde tanınan e-spor, 2013

yılında bu federasyonun kapanması ile asbaşkanlık seviyesine inmiştir. 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü bünyesinde TESFED kurularak e-spor resmi ve kurumsal bir boyuta ulaşmıştır. Sporcuların sicil ve lisans işlemleri TESFED tarafından oluşturulan yönetmeliğe bağlı olarak yürütülmektedir. Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından hazırlanan, öğrencilerin kişisel gelişimleri, bilgi ve becerileri paylaşma hedefiyle yayınlanan (Resmî Gazete 08.06.2017/30090) sosyal etkinlikler yönetmeliğiyle sosyal etkinlik modülü oluşturulmuştur. Bu modülde yer alan sportif etkinlik kategorilerinde e-spor da yer almaktadır (Mustafaoğlu, 2018; Keskin, 2019).

2.3.3 E-sporun Geleceği

E-spor günümüz dünyasında fazlaca eleştiriye maruz kalsa da kendi bütünlüğünü oluşturarak gelişmeye devam etmektedir. E-sporun gelişiminin süreklilik arz etmesi, doğurgan bir yapıya sahip olması ile ilişkilendirilebilir. Bugün aşırı rağbet gören bir oyunun yerini zaman geçtikçe başka oyunlar alabilir. Sürekli yenilenebilen ve üretken bir özelliğe sahip olan e-spor, bu özelliği ile gelecekte de yeni atılımlar ile kendinden söz ettirerek e-spor kültürünün oluşmasına yol açabilecektir. Şimdilerde e-spor oyuncusu ya da izleyicisi olan çocuklar ve gençler, e-spora olan ilgilerini ilerleyen yıllara taşıyacak ve kendinden sonraki nesil ile oyun dilini konuşabilecektir. Bu durum e-sporun hedef kitlesinin genişlemesine ve toplum içinde kalıcı bir ilgi odağı haline gelmesine yol açabilir (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.4 E-spor Yazım Tartışmaları

Yeni bir kavram olarak sıkça duymaya başladığımız e-spor, diller arasındaki gramer ve ifade farklılıklarından dolayı çeşitli yazım şekilleri ile kullanılmaktadır. İngilizcede esports, e-sports, Esports, ESports ve eSports, dilimizde ise e-spor ve espor olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkçeye uygun olan kullanım şekli ise şu ana kadar Türk Dil Kurumu tarafından açıklanmamıştır. Konuya ilişkin önde gelen basın organı Associated Press (AP), AP Stylebook sözlüğünün 2017 baskısında konuya açıklık getirerek basın ve akademi camiasında “esports” yazımının kullanılmasının daha uygun olduğunu belirtmiştir. Bunun yanı sıra AP, e-sporun internet arama motorlarında en çok hangi ifade ile arandığını göz önünde bulundurarak bu kararı verdiğini de ifade etmiştir. Ancak AP’nin özü itibarı ile önde gelen bir basın kuruluşu olduğu ve saygınlığını dil kurumu ya da dil otoritesi olarak değil

basın sektöründeki kalitesi ile elde ettiği göz gönünde bulundurulduğunda, yapılan açıklama bağlayıcı olarak değil tavsiye niteliğinde değerlendirilmelidir (Özenç & Yörük, 2019, s. 81).

Özenç ve Yörük (2019)’a göre İngiliz dilinde e-spor ile alakalı bir şeyler yazıldığında “esports” ifadesi kullanılabilir çünkü İngilizcede bir kavramı ifade ederken elektronik sisteme dayandığını aktarmak için noktalama işareti kullanılma alışkanlığı yoktur. Türkçede ise bir kavramın dayandığı temeli ifade etmek adına kelimenin başına “e” eki getirilir. E-devlet, e-okul, e-nabız, e-imza, e-fatura ve e-ticaret bu kavramların elektronik temelli olduklarını anlaşılır kılmaktadır ve bu yazım şekilleri gayet anlaşılır olduğundan kabul görmüş, değiştirilmesi yönünde eleştiriye de maruz kalmamıştır. Bu nedenle özü tamamıyla elektronik temellere dayanan e-spor da dilimizde “e-spor” şeklinde ifade edilmektedir. Nitekim TESFED “e-spor” ifadesini kullanmış ve AP görüşünü belirttikten sonra (en azından şimdilik) yazım değişikliğine gitmemiştir.

2.3.5 E-spor, Spor mudur?

E-spor kavramı, kullanıldığı ilk günden günümüze dek bazı çevrelerce kabul görse de e-spora dışardan bakan, onu sadece bilgisayar ya da oyun cihazı başında oyun oynamak olarak algılayan kişiler tarafından spor olarak görülmemektedir. E-sporu spor olarak kabul etmeyenler, çoğunlukla sporun fiziksellik kriterini göz önünde bulundurarak e-sporun bu kriteri uymadığını, iddia ederek, oyun oynamanın zamanı boşa geçirmek olduğunu ve çeşitli sağlık sorunlarına yol açabileceğini de öne sürmektedirler. Nitekim Yeşilay e-spor ile alakalı twitter üzerinden yaptığı paylaşımda, e-sporun bağımlılık yaptığı, şiddet içerdiği ve fiziksel aktiviteden uzak olduğu gerekçesiyle “sporun e’si olmaz” diyerek düşüncesini ortaya koymuştur. E-sporun spor olduğunu savunan kesim ise spor tanımının bir çerçevesi olduğunu ve bu çerçevenin ortaya konularak e-spor için uygun olup olmadığına bakılması gerektiğini düşünmektedirler (Yeşilay, 2020; Özenç & Yörük, 2019, s. 26).

Ülkemizdeki spor algısı, beden terbiyesi geleneğinden geldiği için fiziksel aktivite içermeyen yahut fiziksel aktivite düzeyi az olan etkinliklerin spor olarak ifade edildiğine pek rastlamıyoruz. Böylesi etkinlikler resmi açıdan spor olarak tanımlansa bile algılarda oyun olarak değerlendirilerek gayri ciddi bir yaklaşıma maruz kalmaktadır. Türk Dil Kurumu (2020) sporu “Bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümü” şeklinde tanımlamıştır.

Bu tanımdan yola çıkarak e-spor değerlendirildiğinde; oyuncuların el-göz koordinasyonu ile dakikada 400 hareket yapacak kadar aktif olmaları, araba yarışçısı kadar kortizol üretmeleri fiziksel olarak hareket halinde olduklarını göstermektedir. Bu durum geleneksel sporlara kıyasla daha az görülebilir ancak satranç sporu ile karşılaştırdığımızda fiziksellik daha önde olduğunu görmekteyiz. E-spor turnuvaları katılım açısından türden türe farklılık göstermektedir. Örneğin LoL turnuvasına takımlar 5 kişiden oluşurken Starcraft takımı tek oyuncudan oluşabilmektedir. E-sporda disiplini sağlamak, kuralları koymak ve takip etmek için federasyon bulunduğu gibi turnuva sırasında federasyonu temsilen oyun kurallarını denetleyen hakemler bulunmaktadır. E-spor ile alakalı yaptığımız bu açıklamalar TDK'nin yapmış olduğu spor tanıma uygunluğunu destekler niteliktedir (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018; Özenç & Yörük, 2019, s. 26). Yaşanan bu kavram karmaşasını aşmak için gelişmeler karşısında geleneği de göz önünde bulundurarak yeni bir spor tanımlaması ve spor kategorisinin belirginliğine ihtiyaç duyulmaktadır.

E-sporun oyun yahut spor olarak değerlendirilmesi ile alakalı gelişmelere baktığımızda; Amerika e-sporcuları resmi atlet olarak tanımlarken, İngiltere e-sporu satranç ve briç gibi bir oyun olarak görmektedir. Günümüzde 50'den fazla ülkede e-spor federasyonu varlığını sürdürmektedir ve bu ülkelerin bazıları milli takım düzeyinde turnuvalara katılım göstermektedir. 2018'de yapılan Pyeongchang Kış Oyunları öncesi gösteri amacıyla e-spor turnuvası düzenlenmiş ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) bu turnuvaya destekte bulunmuştur. 2022 yılında düzenlenecek olan Asya Oyunlarında ise e-spor gösteri amacıyla değil madalya elde edilebilecek bir spor branşı olarak katılım gösterecektir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

E-sporun fiziksel rekabetten uzak bir etkinlik olduğunu düşünenler e-sporu spor dalı olarak değerlendirmemektedirler. Kişinin oturduğu yerden spor yapamayacağı, fiziksel aktivitenin ön planda olması gerektiği düşüncesi yaygın bir kanaattir. Her ne kadar e-sporda başarılı olmak için motor becerileri, el-göz koordinasyonu, reflekslerin kullanımı zorunlu olsa da bu durum geleneksel tutuma sahip kişileri ikna etmemektedir (Witkowski, 2012; Aktuna & Ünlüönen 2017). Aydın (2019), E-sporun son yıllarda çok gelişim gösterdiğini yayıncılıkta önemli yeri olduğunu dile getirmiştir ancak bir şeyin yayıncılığa uygun olması ve toplum tarafından iyi görülmesi spor olması için yeterli değildir diyerek e-sporun spor olmadığı kanaatini belirtmiştir. E-spor yorumcusu Kaan Kural ise sporun tanımı ile e-sporu karşılaştırmak gerektiğini ifade ederek öncelikle spor tanımının önemli olduğuna

vurgulamıştır. E-spora spor demenin zorunlu olmadığını, bunun yerine rekabetçi oyun kavramının daha uygun olacağını ifade etmiştir (Kural, 2019).

2.3.6 Dijital Oyunların Tamamı E-spor mudur?

E-spor temelini dijital oyunların oluşturduğu, rekabete dayalı yeni nesil bir spor dalı olarak görülmektedir. Bu spor dalının profesyonel e-sporcuların katılımı ile gerçekleşen turnuvaları ve ligleri mevcuttur. Liglerde mücadele edilen oyunların en temel özelliği, oyuncuların rekabet içerisinde ve eşit şartlar altında karşı karşıya gelmeleridir. Oyun yapımcıları oyunların eğlence yahut başka amaçlarla oynaması için çeşitli yollarla ulaşılabilen imkanlar sunmaktadır. Günümüzde insanlar günlük hayatın stresinden uzaklaşmak, eğlenceli vakit geçirmek ya da başka nedenlere sığınarak dijital oyun oynamaktadır. Ancak oynanan oyunun özünde rekabet olsa dahi bu durum oyunun e-spor olmasını kanıtlamaz. Dijital oyun oynayan bireyler istedikleri taktirde oyun cihazını kapatma, uzun süre oynamama ya da oyundan sıkılarak başka oyunlara yönelme özgürlüğüne sahiptir. E-sporcular ise belli bir antrenman disiplini içerisinde stres ve baskı ile mücadele altında çalışma yapmaktadır. Profesyonel e-sporcuların oyundan vazgeçmek için atacakları adım istifa yahut bir jübile olarak görülebilir. Bu durum kıyas olarak bir futbolcunun antrenman sırasında “ben artık antrenmanlara katılmayacağım” demesi ile eş değer niteliktedir. Tersten düşünecek olursak, halı sahada arkadaşları ile futbol maçı yapan bir kişinin sıkılarak kimseye danışmadan oyundan çıkması, evinde Dota 2 oynayan bir kişinin istediği zaman oyun cihazını kapatması ile aynı doğrultuda bir adımdır. Bu anlamda profesyonellik, sporcuları bazı durumlarda mecbur bırakma özelliğine sahiptir (Özenç & Yörük, 2019, s. 12).

E-sporcular, vermiş oldukları emek sonucu elde ettikleri başarıdan dolayı önceden belirlenmiş anlaşmalar doğrultusunda maddi olarak karşılık almaktadır. Bu nedenle e-sporcular kulüplerine karşı sorumluluk yükü taşımaktadır. Ancak maddi bir amaç gütmekten farklı nedenlerden dolayı oyun oynayan kişilerde durum böyle değildir. Bağlı oldukları bir yapı ve beklenti içerisinde oldukları kişiler yoktur. Bu durumu daha iyi açıklamak adına bir benzetme yapacak olursak; eğlence amacıyla dijital oyun oynamayı evin yakınlarında futbol maçı yapmaya, dijital oyunlara maddi kazanç niyeti olmadan yoğun ilgi gösteren oyuncuları halı sahada istekli ve hırslı bir şekilde futbol maçı yapmaya, e-spor ekosistemi içerisinde

profesyonel lisanslı sporcu olmayı da süper lig içerisinde futbol maçı yapmaya benzetebiliriz (Özenç & Yörük, 2019, s. 15).

Dijital oyun dünyası sürekli genişleyen doğurgan bir yapıya sahip olmasından dolayı geniş bir alan olarak görülmektedir. Bu geniş alan içerisinde ilgi gören, kendine has kitlesi olan ve yayılımı diğerlerine oranla daha hızlı olan oyunlar dijital oyun olmanın yanı sıra e-spor kategorisine girmeyi başarmışlardır. Buradan yola çıkarak aslında birden çok katılımcı ile oynanarak rekabete dayalı olan her bir dijital oyun, ilgi görüp desteklenerek gündem edindiği taktirde, e-spor içerisinde yer alma şansına sahiptir. Dijital oyunların e-spor kategorisinde değerlendirilmesi için sahip olunması gereken bazı özellikler vardır. Bunlar;

- ❖ Profesyonel anlamda bir lig veya turnuvasının bulunması,
- ❖ Lig ve turnuvaya katılım gösterecek kulüp ve takımların oluşturulması,
- ❖ Şanstan ziyade yeteneğe dayalı olarak kazananın ve kaybedenin ortaya çıkacağı bir rekabete sahip olması,
- ❖ Hayran, izleyici ve takipçi kitlesine sahip olması,
- ❖ Kolay ulaşılabilir olması,
- ❖ Lig ve turnuvaların canlı yayın yolu ile izleyiciye sunulması (TV kanalı, Twitch, Youtube vb. yollarla).

Günümüzde bu özellikleri taşıyan League of Legends (LoL), CS:GO, FIFA, Fortnite, Hearthstone vb. oyunlar e-spor kategorisi içerisinde yer almaktadır (Kocaömer, 2019).

2.3.7 E-spor ve Geleneksel Sporlar

E-spor ve geleneksel sporlar sektörel ve ekonomik bakımdan benzerlik gösterse de birbirlerinden ayrılan farklı yönleri bulunmaktadır. Her ikisinde de sporcular birbirleri ile rekabete dayalı bir mücadele içerisinde ve konsantre seviyeleri oldukça yüksektir. Geleneksel sporların fiziksellik yönü baskın olsa da zihinsel çaba yönünden e-spor ile benzerlik göstermektedir. Her ikisinde de beceriyi sergileme ve rakibe karşı atılım göstermede zamanlama büyük önem taşımaktadır (Akın, 2008). Geleneksel sporlar çeşitli spor branşlarından oluşurken bu durum e-spor için çok da farklı değildir. Geleneksel sporda futbol, voleybol, basketbol, hentbol lig ve turnuvaları mevcutken e-spor da League of Legends, Counter Strike: GO, Dota 2 gibi oyunların lig ve turnuvaları düzenlenmektedir. Bu turnuvalara katılım çoğunlukla takım halinde (5'e 5) yapılır ancak Starcraft'ta olduğu gibi

bireysel katılımlı turnuvaların yapıldığı da görülmektedir (Karakuş, 2015). Her iki alanda kurallar çerçevesinde rakibe üstün gelmek amacıyla üretilen taktik ve stratejiye ihtiyaç duyulmaktadır (Kocadağ, 2017). E-sporcuların müsabaka esnasında yüksek efor harcadığı durumlar yaşanmaktadır. E-sporcuların zaman zaman kalp atım sayıları yükselir ve 160-180 civarı nabza ulaşarak bir maraton koşucusu ile aynı performansı sergileyebilmektedir (Schütz, 2016). Geleneksel spor bünyesinde bulunan, taraftarlar, oyuncular, antrenörler, takımlar, ligler, turnuvalar, markalar, sponsorluklar ve şampiyonluklar aynı haliyle e-spor ekosistemi içerisinde de bulunmaktadır (Kocaömer, 2019).

E-spor müsabakalarının gerçekleştirilebilmesi için oyun bilgisayarı ve oyun cihazlarının yeterli olmasından dolayı büyük finansal desteğe ihtiyaç duyulmazken, geleneksel sporlar tesisleşme ve malzeme açısından görece olarak daha maliyetlidir. Bunun yanı sıra geleneksel sporlar gerçek yaşam alanında yapılırken e-spor sanal ortamda faaliyet göstermektedir. Buradaki temel fark geleneksel sporun e-spora oranla çok daha fazla fiziksel çaba gerektirmesidir (Akın, 2008). Geleneksel sporların uzun zaman içerisinde oluşan seyircileri ve fanatik seviyesine ulaşan sempatizanları bulunmaktadır. Seyirciler forma, bilet ve kulübün lisanslı ürünlerini alarak takımlarına maddi anlamda destek olabilmektedirler. E-spor izleyici kitlesi açısından oluşum sürecine göre hızlı büyümektedir ve izlenme sayısı futbola rakip olacak seviyeye yaklaşmaktadır. E-spor seyircilerinin geleneksel spor seyircisine göre daha sakın ve fair play anlayışının daha yüksek olduğu görülmektedir.

2.3.8 E-sporu Etkileyen Başarı Unsurları

Tüm spor branşlarında olduğu gibi e-sporcuların başarıya ulaşmasında güdülenme ve motivasyonlarını etkileyen unsurlar bulunmaktadır. El çabukluğu, liderlik özellikleri, görme yeteneği ve konsantrasyon başarıya ulaşmada önemli etkenlerdir (Akın, 2008). Ecevit vd. (2018) yapmış oldukları araştırmanın sonucuna göre e-sporda başarıyı etkileyen temel unsurun düşünme hızı sonrasında ise konsantrasyon olduğu tespit edilmiştir. Argan vd. (2006)'a göre ilk sırada zekâ yer alırken görme becerisi ikinci sırada yer almaktadır. Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı (2018) ise e-sporcuların başarılı olmasında %78,8 takım oyunu, %68,4 düşünme hızı ve %66,3 ise konsantrasyon olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bunun yanı sıra sporcuları başarıya götüren oyun araçlarında ise sırasıyla %91 internet hızı, %77,9 mouse ve %70 ise kulaklık kullanımının önemli olduğu saptanmıştır.

2.3.9 E-sporlarda Yaşanılan Sağlık Problemleri

Profesyonel e-sporcuların antrenman ve maç zamanlarında uzun süre bilgisayar başında kalmaları, kariyerlerine tecrübe katıyor olsa da bu durum istenmedik sağlık problemlerine yol açabilmektedir. E-sporcuları sağlık açısından bilinçlendirecek ve almaları gereken önlemleri ortaya koyacak araştırmalar şu an için yeteri kadar yapılmamıştır. Almanya’da profesyonel e-sporcu olan Mohammed Harkosum, e-sporcuların sağlık açısından nelere dikkat etmeleri konusunda daha bilinçli olmaları için bilimsel araştırma sonuçlarına ihtiyaç duyduklarını ifade etmiştir (Martinez, 2019).

E-sporcuların sağlık açısından nasıl etkilendiklerini tespit edebilmek için öncelikle profesyonel e-sporcuların günlerinin nasıl geçtiğini bilmek gerekir. E-sporcular çoğunlukla oyun evlerinde (gaming house) bir arada yaşayarak, belirli bir program dahilinde bireysel ve takım antrenmanlarını yaparlar. Yerli ve yabancı oyuncuların yemekleri ihtiyaç ve isteklerine göre özel olarak hazırlanır. Haftalık programlarında antrenman dışında fiziksel aktivite için yeterli bir zaman ayrılmasına rağmen, çoğunlukla planlı bir egzersiz alışkanlıkları yoktur (Çiloğlu, 2019). Amerika ve Kanada’da 65 e-sporcu ile yapılan araştırmaya göre e-sporcuların haftalık 20 ile 70 saat aralığında antrenman yaptığını, %40’ının planlı bir egzersiz programına dahil olmadığını ve en çok görülen şikayetlerin %56 göz yorgunluğu, %42 boyun ve sırt ağrısı, %36 bilek ağrısı olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sorunlar ile karşılaşan kişilerin ise sadece %2’sinin tıbbi destek talebinde bulunduğu tespit edilmiştir (DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019). E-sporcuların sağlık açısından olumsuz etkilenmelerinin temel nedeni bilgisayar başında uzun süre oturmalarıdır. Bu durum hareketli bir gün geçirmelerine ve egzersiz yapmalarına engel teşkil etmektedir. Dünya Sağlık Örgütü’ne (WHO) göre her dört ergenden üçü fiziksel olarak yeterli hareketliliğe sahip değildir (WHO, 2018).

1960’lı yıllarda insanoğlu uzay ile alakalı araştırmalara yoğunlaşmış, uzayda yer çekimsiz ve hareketsiz kalınmasının sağlık üzerindeki olumsuz etkilerinden yola çıkarak hareketsiz yaşam tarzının etkileri üzerine araştırmalara başlanmıştır (Çiloğlu, 2019). E-sporun doğası gereği hareketsiz kalan e-sporcular ile alakalı da araştırmalar yapılmaktadır. Alman bilim adamı Froböse vd. (2019), amatör ve profesyonel e-sporcuların bilgisayar başında kaldıkları sürenin normalden çok fazla olduğunu belirterek bu sürenin haftada 100 saate kadar çıkabildiğini ifade etmektedir. “MoAuba” takma ismini kullanan e-sporcu Harkosum, maç zamanı günde 12 saatten fazla bilgisayar başında zaman geçirdiğini ve mola zamanlarında

dahi bilgisayar başından kalkmayarak geçmiş oyunların analizini yaptığını belirtmektedir (Martinez, 2019). StarCraft 2 oyuncusu olan Robinson ise bacağında duyduğu rahatsızlık şikâyeti ile hastaneye giderek bacağında kan pıhtısı oluştuğunu ve bilgisayar başında geçirdiği sürenin buna neden olabileceğini öğrenmiştir (Brautigam, 2016; Çiloğlu, 2019).

Eski bir e-sporcu olan “Biling” lakaplı Kay, bilgisayar başında uzun süre dinç ve konsantre kalabilmenin zor olduğunu ancak hareketli bir yaşamın yorgunluk hissini azalttığını ve sporcunun bilgisayar başında daha yüksek performans göstermesine olanak sağladığını ifade etmektedir. Kay, e-sporculara örnek ve tavsiye niteliğinde olan açıklamalarında, kendisinin turnuvalardan bağımsız bir şekilde, tüm yıl boyu haftada 5-6 defa egzersiz yaptığını da dile getirmektedir (Britishesports, 2019). Düzenli ve planlı yapılan egzersizin sağlık üzerine etkisi olduğu gibi e-sporcuların oyun performansını da etkilemektedir. Yapılan araştırmalar egzersizin hızlı düşünme ve konsantrasyon gibi zihinsel özellikleri geliştirdiği, motor becerileri iyileştirdiği, stres ile mücadelede olumlu etki yarattığı, bilginin işlenmesi ve kalıcı olmasını sağlayan hipokampusu geliştirdiği sonucuna varılmıştır (Warburton & Bredin, 2017; Warburton, Nicol, & Bredin, 2006; Sharma, Madaan, & Petty, 2006).

E-sporcuların sık karşılaştığı bir diğer sağlık sorunu ise karpal tünel sendromudur. Karpal tünel sendromu, el ve bileğin uzun süre tekrar ederek kullanılması sonucu ortaya çıkan bir hastalıktır (Petabayt, 2018; Allen, 2017). İlk belirtileri parmakta uyuşma, karıncalanma ve his kaybı olan karpal tünel sendromu, ilerleyen aşamada omuz ve boyun bölgesinde uyuşma yapar ve gece uykusunda rahatsız edecek şekilde kendini gösterir. Tedaviye başladıktan sonra 12 hafta içerisinde iyileşme görülmediği takdirde cerrahi tedavi ile müdahale edilebilmektedir. Vücutta şiddetli ağrı ve oyun performansında düşüş yaşatmasına rağmen oyuncuların bu durumu görmezden gelerek oynamaya devam ettikleri görülmektedir. Nitekim profesyonel LoL oyuncusu Hai Lam, oyun oynarken el ve bileklerde hissettikleri ağrıyı görmezden gelerek, yanlış olduğunu bile bile oynamaya devam ettiklerini ifade etmektedir (Çiloğlu, 2019; Ünal, 2009; Brautigam, 2016).

Beslenme hem geleneksel sporcular hem de e-sporcular için performansı etkileyen önemli bir unsurdur. Almanya’da yapılan araştırmaya göre dengeli beslenme, yorgunluk ve hastalıkları önlemenin yanı sıra e-sporcuların oyunculuk kariyerlerini de uzatabileceğini ortaya koymaktadır. Profesyonel bir e-sporcunun beslenme düzeni konusunda diğer branşlardaki profesyonellerden farkı olmadığını bilerek hareket etmesi gerekmektedir (Froböse, Tholl, Rudolf, Wechsler, & Grieben, 2019). World of Warcraft dünya birincisi

Blizzcon, görmüş olduđu e-sporcuların, düzensiz beslendiklerini, enerji içeceklerini ve glikoz içerikli gıdaları fazla tükettiklerini ifade etmektedir (Schütz, 2016).

Özet olarak bir e-sporcu hareketsizliğin getirmiş olduđu boyun, sırt ve bel ağrılarına yakalanmamak için haftalık programına fiziksel aktivite ve egzersizi dahil etmelidir. Düzenli yapılan egzersizin e-sporcunun sağlığına, oyun performansına ve stres ile mücadele etmesine katkı sağlaması beklenen bir durumdur. E-sporcuları etkileyen bir diğér husus ise beslenme alışkanlığıdır. Düzenli beslenen e-sporcunun bilgisayar başında daha dinç ve konsantre seviyesi yüksek olarak kalması beklenmektedir. Aynı zamanda e-sporcuların karpal tünel sendromu olarak ifade edilen el ve bilek ağrılarına yakalanmamak için planlı mola vermeleri ve molayı antrenmanın bir parçası olarak görmeleri gerekmektedir. Mola süresince temiz hava almak, yürüyüş ve sonrasında stretching hareketleri yapmak sporcunun kendini fiziksel ve zihinsel olarak daha iyi hissetmesine yol açabilir (Çiloğlu, 2019; Matt, 2019).

2.3.10 E-sporda Yer Alan Oyun Türleri

2.3.10.1 Devasa Çevrimiçi Mücadele Arenası-Massively Online Battle Arena (MOBA)

E-spor dünyasının küresel anlamda en yaygın olan oyun türü olarak görölmektedir. Çoğunlukla beşer kişiden oluşan iki takım, belirli bir harita üzerinde karşı karşıya gelir ve kendi alanlarını koruyarak rakibin kaynaklarını yok etmeye çalışır. Bu tür oyunların takım olarak hızlı bir tempoda oynanması ve oyunların sistem gereksinimlerinin çok yüksek olmaması tercih edilme nedenleri arasındadır. League of Legends, DOTA, Smite, Heroes of Newerth bu türün önde gelen oyun isimlerindedir. (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017c; Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

2.3.10.2 Birinci Kişi Atış Oyunları-First Person Shooter (FPS)

Oyun başladığı andan itibaren oyunu yöneten kişi sanal karakterin gözünden oyunu görür ve mouse, joystick, klavye gibi cihazlar ile oyunu yönlendirir. E-sporun FPS oyun türüne bireysel ya da takım olarak katılım gösterecek kişilerin 18 yaşını doldurmuş olmaları gerekmektedir. Bu türdeki oyunlar, gerçek hayattan ve fantastik dünyadan içerik sunabilecek kadar geniş kapsamlıdır. Başarılı olmanın yolu ise ani kararlar verebilmek, takıma liderlik yapmak ve güçlü refleks özelliklerine sahip olmaktan geçmektedir. Zula, CS:GO, Overwatch, Quake başlıca oyun isimleridir. MadByte tarafından geliştirilen Zula, ülkemizde

geniş hayran kitlesine sahip olmanın yanı sıra yerli ve milli olma özelliğine sahiptir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017c; Albayrak, 2019).

2.3.10.3 Gerçek Zamanlı Strateji- Real Time Strategy (RTS)

Temel amaç eldeki imkanları iyi kullanıp doğru strateji ile asker ve orduyu kontrol etmektir. Olası saldırılara karşılık vermek ve rakibin ordularını imha etmek için çaba gösterilir. Oyuncu eldeki imkanları uygun üretim için kullanarak uygun strateji ve doğru zamanlama ile rakibinin üstesinden gelebilir. StarCraft, Age of Empires en çok tercih edilen RTS oyun türlerindendir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017c).

2.3.10.4 Dövüş (Fighter)

Dövüş oyunlarının yaş kuralı oyundan oyuna değişmekle birlikte +13, +18 aralığında bir yaş belirlenmektedir. Çoğunlukla bireysel katılımı gerçekleştiren müsabakalarda oyuncu, kendi oyun disiplinine uygun karakteri seçer ve sanal karakter yönlendirmesi yaparak rakibine karşı üstün gelmeye çalışır. Street Fighter, Tekken yaygın oyun türleridir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017c).

2.3.10.5 Spor ve Yarış

Geleneksel spor dallarının, sanal ortama uyarlanmış halleridir. Futbol, basketbol, tenis gibi spor alanları, ünlü oyun firmalarının ilgili spor dallarının federasyonlarıyla yaptığı lisans anlaşmaları, bu dallarda faaliyet gösteren ünlü takımların ya da sporcuların gerçekçi özellik ve nitelikleriyle birlikte sanal ortama taşınmasını sağlamıştır. Örneğin oyuncu FIFA oyununda Galatasaray ya da Fenerbahçe takımlarını güncel kadrolarıyla seçebilmektedir. Yine sanal motor sporları da bu türün altında değerlendirilebilir. FIFA, UFC, Pro Evolution Soccer, Fight Night, NBA2K 2017 önde gelen oyun türleridir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017c).

2.3.10.6 Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları- Massively Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG)

Dünyanın dört bir yanından oyuncuların sunucu aracılığıyla sanal ortamda bulunduğu rol yapma oyunlarıdır. Oyunun temel amacı sahip olunan sanal karaktere uygun hareket ederek karakteri geliştirmektir. Bu gelişim tecrübe, yetenek ve zenginlik yönleriyle kendini gösterebilir. Bu oyun türünde oyuncular sanal evrende birbirleri ile savaşabilmekte ve pazar kurarak ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. World of Warcraft, World of Tanks rol yapma

oyunlarına örnek olarak verilebilir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018; Çalışkan, 2020).

2.3.10.7 Kart Koleksiyonu Oyunları-Collectible Card Game (CCG)

Oyuna özgü tasarlanan kart setlerinin karşılıklı kullanılmasıyla oynanan bir oyun türüdür. Kart oyunlarında başarı yakalamak için strateji geliştirme, geçmişte yapılan hamleleri unutmama ve geleceği görebilmenin yanı sıra şans faktörü de etkilidir. Kart oyunlarına örnek olarak Heartstone, Magic Duels, Faeria verilebilir (İçli, 2020).

2.3.10.8 Hayatta Kalma Oyunları – Battle Royale

Adından da anlaşılacağı üzere belli bir alanda zor şartlar altında hayatta kalmayı başarma olarak tanımlanabilir. Oyuncu ihtiyaç halinde harekete geçerek rakibine saldırı düzenler. Avantajını kaybettiği durumlarda ise saklanarak yeni saldırılar için hazırlık yapar. Amaç belirlenen oyun alanı içerisinde hayatta kalabilen son kişi olmayı başarabilmektir. Örnek oyun olarak Fortnite, Pubg, H1Z1 verilebilir (TESFED, 2018).

2.3.11 E-Spor Ekosistemi

2.3.11.1 Federasyonlar

Dünya E-Spor Oyunları, Dünya Siber Oyunları, Uluslararası E-Spor Federasyonu (International eSports Federation-IeSF), Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), Asya Olimpiyat Konseyi gibi organizasyonlar ve Uluslararası E-Spor Federasyonu gibi yöneten organları bulunmaktadır.

2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ile devlet tarafından federasyon seviyesinde tanınan e-spor, 2013 yılında bu federasyonun kapanması ile asbaşkanlık seviyesine inmiştir. 24/04/2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık Oluru ile Türkiye e-Spor Federasyonu kurulmuş Spor Genel Müdürlüğü Federasyon Başkanlığı Seçim Yönetmeliği hükümlerine göre 15 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilen Olağan Genel Kurulda Alper Afşin ÖZDEMİR kurucu federasyon başkanı olarak seçilmiştir. Profesyonel liglere katılacak oyunculara, Gençlik ve Spor Bakanlığı-Spor Genel Müdürlüğü (GSBSGM) tarafından e-spor lisansı verilmektedir (Mustafaoğlu, 2018).

Merkezi Güney Kore’de bulunan IeSF, 88 üyesi ile birlikte günümüzün en tanınan e-spor organizasyonlarından biridir ve Türkiye E-spor Federasyonu, Uluslararası E-spor Federasyonu üyesidir. IeSF e-sporu; dil, ırk ve kültür farklılıklarının ötesinde gerçek bir spor olarak tanıtmak için sürekli olarak çalışmaktadır. Son yıllarda genel toplantılara ve dünya şampiyonasına ev sahipliği yapan oluşum, dokuz üyeli bir federasyon olarak başladığı yolda 88 ülkeye ulaşmıştır. IeSF’nin görev ve sorumlulukları; uluslararası turnuvalara ev sahipliği yapmak, üye ülke sayısını artırmak ve hakemler, oyuncular, sertifikalar, unvanlar ve yarışmalar için genel kriterler oluşturmaktır (IeSF, 2020b).

2.3.11.2 Oyun Yapımcıları ve Dağıtıcıları

Oyun şirketleri, dijital oyunları üretir ve dağıtımını üstlenir. Gelir kaynakları ise oyun satışları ve indirilebilir içerik satışlarıdır. Bunun yanı sıra oyuncu-oyuncu ve oyuncu-izleyici arasında iletişim sağlama, dijital pazarlama ve küresel eğlence imkanları sunma hizmeti de vermektedir. Bu durum oyun şirketlerinin gelir elde etmesine de olanak sağlamaktadır (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018; Yükçü & Kaplanoğlu, 2018).

2.3.11.3 E-sporcular

Oyuncular, herhangi bir turnuvaya katılma ve gelir ya da ödül elde etme amacı olmadan eğlenmek, stres atmak, kendini iyi hissetmek amacıyla oyunlara zaman ayıran kişilerdir. Oyuncuların gözünde dijital oyunlar hobi olarak görülmektedir. Bu nedenle dijital oyuncuların e-spor ekosistemi içerisinde değerlendirilmesi doğru olmayacaktır. Profesyonel anlamda e-spor bünyesi içerisinde yer alan üzerinde konuşulması gereken kavram e-sporculardır (Üçüncüoğlu, 2018).

E-spora profesyonel oyunculuk anlayışı ile yaklaşan bireyler e-sporu geçim kaynağı olarak görürler. Bireysel veya takım halinde katılım gösterdikleri turnuvalarda şampiyon olmak ve dereceye girmek için gayret gösterirler. E-sporcuların her birinin kendileri ile özleşen takmadı adı bulunmaktadır. Örnek olarak Asım Cihat Karakaya “fabFabulous”, Berke Demir “Thaldrin” gösterilebilir. E-sporcular, izleyici ve takipçileri tarafından kendi isimlerinden ziyade takma adları ile tanınırlar (Üçüncüoğlu, 2018).

Profesyonel e-sporcuların tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi belli bir disiplin içerisinde yürütülen antrenman programları vardır. Diğer spor branşları ile kıyaslama yapıldığında e-

sporcuların profesyonel oyunculuk sürelerinin kısa olduğu görülmektedir. E-spor oyun türüne farklılık gösteriyor olsa da genelde 14-17 yaş aralığında profesyonel olabilen e-sporcuların kariyer süreleri çoğunlukla 10-15 yıl arasında değişmektedir. Froböse (2016) bu sürenin uzatılabilmesi için düzenli beslenme ve profesyonel bir e-spor eğitiminin gerekli olduğunu ifade etmektedir (Üçüncüoğlu, 2018) (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018). Sporculuk kariyerini noktalama kararı alan e-sporcular e-spor ekosistemi içerisinde takım yöneticisi, koç, analist gibi meslek dallarına geçiş yapabilmektedir.

2.3.11.4 Takımlar

Takımlar; “Farklı branşlarda farklı ekipler kurarak oyuncularını birleşik bir marka altında toplamış kuruluşlardır. Bir e-spor takımının birkaç oyunda mücadele vermesi mümkündür.” Türkiye’de ilk defa 2003 yılında Dark Passage ismiyle bir e-spor takımı kurulmuştur. E-spor zaman içerisinde kitlesini geliştirmesi ile birlikte geleneksel spor kulüplerinin de ilgisini çekmiş ve 2015’te Beşiktaş, 2016’da Fenerbahçe ve Galatasaray e-spor turnuvalarına katılmak için takım kurmuşlardır. (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018; Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). Beşiktaş, profesyonel bir spor kulübü tarafından kurulan ilk e-spor takımı olarak tarihe geçmiştir (Demir & Sertbaş, 2020). SuperMassive, Galakticos, Team Aurora, Royal Youth, 5 Ronin, Fastplay Wildcats, Çamlıca E-spor, Gamers of Future ülkemizdeki e-spor kulüplerindendir. Ayrıca milli üretimimiz olan Zula oyununun kadınlar ligi bulunmaktadır ve kadın e-sporcular bu alanda kariyer sahibi olabilmektedir. ABB ASKİ E-spor, Mod-Z, Steel Tactics Zula kadınlar liginde mücadele eden takımlarımızdır.

Dijital oyun üreticisi olan EA Sports ile Fransa Futbol Ligi arasında yapılan anlaşma sonucunda, Fransa’nın Ligue 1 isimli en üst sıradaki futbol ligi statüsünde “e-ligue 1” ligi kurularak e-spor futbol turnuvaları düzenlenmektedir (Barnes, 2016). Fransa’nın Paris Saint-Germain Kulübü Başkanı Nasser Al-Khelaifi “E-spor’a yatırım yapmaya ve takımlarımızı sektörün önde gelen oyunlarından ikisine dahil etmeye karar verdik. Bu karar, kulübün uluslararası kalkınma stratejisinin ve dijitalleşme projesinin bir parçasını oluşturuyor. Aynı zamanda Paris Saint-Germain’in hayranlarıyla etkileşimde bulunmak ve gelişen pazarlarda yenilerini çekmek için yeni bir yol sunuyor. Önümüzdeki üç yıl için büyük planlarımız var.” sözleriyle e-spora vermiş oldukları desteği ifade etmektedir (PSG, 2016).

Avrupa’nın önde gelen futbol kulüplerinden AFC Ajax (Hollanda), FC Copenhagen (Danimarka), FC Schalke (Almanya), PSV Eindhoven (Hollanda), West Ham United

(İngiltere), Valencia (İspanya), Genoa (İtalya) e-spor dünyası içerisinde yer almaktadır. NBA eski oyuncusu Shaquille O’Neal ve Rick Fox, futbolcu Nuri Şahin, aktör Ashton Kutcher, müzisyen Drake’de e-spora yatırım yapan ünlü kişiler arasındadır (Altunbaş, 2017; Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017; Sporx, 2020).

2.3.11.5 Lig ve Turnuva Organizatörleri

Organizatörler e-sporun profesyonelce yürütülmesi açısından önemli bir e-spor paydaşıdır. “Etkinlik organizatörleri tarafından düzenlenen ve ev sahipliği yapılan turnuvalar ve ligler e-sporun yarışma ortamlarıdır. Yarışmalar, Riot’un “League of Legends Championship” (LCS) ve Activision-Blizzard’ın “Overwatch Ligi” (OWL) gibi ya doğrudan ya da Turner’ın ‘ELEAGUE’ ve Elektronik Spor Ligi’nin (ESL) ‘ESL One’ı gibi üçüncü taraf yayıncılar tarafından yönetilir. Ülkemizde, Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB) tarafından e-sporcu lisansı verilmekte ve genel turnuvalara bu şekilde katılım sağlanabilmektedir. Turnuva ve oyun kuralları ise oyun firması ve turnuva organizatörleri tarafından belirlenmektedir. Örneğin Riot Games geliştiricisi olduğu League of Legends için ligler düzenlemekte ve yönetme mekanizmasını elinde tutmaktadır. Büyük organizatörler etkinlik düzenleme ve izleyici ile paylaşma görevini üstlenmektedir. Maç öncesinde ve sonrasında gerçekleştirilen röportajlar, oyun ve oyuncu analizleri, oyun sunumu organize halinde gerçekleştirilmektedir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018; Bostancı, 2019).

2.3.11.6 Sponsorlar/Markalar

E-spor ekosistemi içerisinde önemli bir değer olarak yer alan e-spor sponsorluğunun temelleri dijital oyun yarışmalarına dayanmaktadır. E-sporun henüz gündemde olmadığı 1970’li yıllarda yapılan ilk dijital oyun turnuvasında birinciliği elde eden kişiye ödül olarak Rolling Stones dergisinin 1 yılına ücretsiz olarak verilmesi bu durumu ortaya koymaktadır. Dijital oyunların yaygınlaşması ile birlikte yarışmalarının düzenlenmesi ve bu yarışmaların devamlılığı için sponsorlar arayışları artmış ve oyuncu kitlesine ulaşmayı hedefleyen firmaların desteği alınmıştır. Dijital oyun turnuvalarının e-spora dönüşmesinde sponsorluğun katkıları yadsınamaz gerçeklik taşımaktadır (Evren, Kargün, Pala, & Yazarer, 2019).

Sponsorluk, sponsorlar ve sponsor olunanlar arasındaki karşılıklı menfaatlerin gözetilmesi sonucu her iki tarafında amacına ulaşmasına hizmet etmektedir. Sponsor olan taraflar ulaşmak istedikleri hedefi elde etmek için sponsor oldukları turnuva, lig, sporcu veya takımlar ile iç içe geçmektedir. Bir sponsora ihtiyaç duyan taraf ise sponsor üzerinden elde ettiği gelir sayesinde kalitesini artırmak için daha kolay adımlar atabilmektedir. Bu açıdan sponsorluk her iki taraf için de olumlu bir etki oluşturmaktadır (Kocaömer, 2019).

Markalar, e-spor etkinliklerine, takımlarına ve sporcularına sponsor olarak kendilerini bunlar ile bütünleştirerek mevcut ve potansiyel tüketicileri ile iletişime geçmek istemektedir. Bu gibi markalara, Samsung, Coca-Cola, Intel, Red Bull, Vestel, Vodafone, HP, Twitch, Logitech, HTC, AMD, Monster, Twitch, Gillette, Ülker, Acer gibi markalar örnek gösterilebilir. Sponsor markalar, amaçları mevcut ve potansiyel tüketicileri ile iletişime geçmek olsa da e-spor liglerini, turnuvalarını, takımlarını, oyuncularını ve medya kanallarını destekleyerek e-spor ekosisteminin sağlıklı bir şekilde yaşamını sürdürmesine destek sağlamaktadır. League of Legends Türkiye Şampiyonluk Ligi; Vestel, Vodafone Freezone ve Twitch tarafından desteklenmektedir. Vodafone Freezone aynı zamanda Şampiyonluk Ligi'ne isim sponsoru olarak Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi'ni desteklemektedir. Bir teknoloji şirketi olan Vestel'in, e-spor maçlarını yayınlayan Twitch platformunun, bir GSM operatörü ve internet servis sağlayıcısı Vodafone e-sporu desteklemelerinin ürün ve hizmet özellikleri ve markaların hedef kitleleri açısından doğru bir seçim olduğu görülmektedir (Kocaömer, 2019).

2.3.11.7 İzleyiciler

E-spor seyirci popülasyonu çoğunlukla gençlerden ve erkeklerden oluşmaktadır. İzleyici kitlesinin kahir ekseriyeti tam zamanlı çalışmakta ve gelir düzeyi yüksek kişilerden oluşmaktadır. Yaşları 21-35 arası ve %71'i erkeklerden oluşan seyirci kitlesi genç bir yapıya sahip olması nedeniyle markalar için ilgi odağı olmaktadır. Çoğunlukla dijital yerli kesimden olan e-spor izleyicileri teknolojik cihazları kullanmaya ilgililer ve çevirim içi ortamlarda tüketim yapma olasılıkları yüksektir (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

E-sporun tanınma ve yayılma hızının artması sonucu izleyici sayısında yükselmeyi meydana getirmiştir. Örneğin, League of Legends 2016 Dünya Şampiyonası Finalleri, canlı olarak 28 milyon izleyici sayısına ulaşmıştır. 2017'de Çin'de yapılan LoL Dünya Şampiyonası ise 24 takımın katılımı ile başlayarak 136 saat yayın yapmıştır. Seyirci sayısının en yüksek olduğu yarı final maçını 210 bin kişi izlemiştir. League of Legends 2019 Dünya Şampiyonası finalini 44 milyon kişi eş zamanlı olarak izlemiştir (ESC, 2017; Hürriyet, 2019a). E-sporun hızla büyümesi ile takımların seyirci istatistiklerinde %15,6'lık bir yükselme görülmektedir. 2018 yılında görülen bu artış toplam izleyici sayısının 380 milyona ulaştığını ortaya koymaktadır. 2021 yılı itibarı ile e-spor izleyici sayısının 250 milyona yaklaşacağı tahmin edilmektedir (Pişkin, Devocioğlu, & Halisdemir, 2019).

2020 yılı içerisinde küresel anlamda en geniş izleyiciye sahip olan ülke Çin olarak belirlenmiştir. 162,6 milyon izleyici sahibi olan Çin'i 57,2 milyon izleyici ile Kuzey Amerika takip etmektedir. Yapılan araştırmalar e-sporun sıkı takipçisi olmadan ara sıra izleyenlerin sayısının 272,2 milyon olduğunu ortaya koymaktadır. İzleyici sayısı üzerinden elde edilecek gelir hesaplamasında 2019 yılına göre +%2,8 artış göstererek 4,94 dolara ulaşacağı ve ilerleyen zamanlarda 5,27 doları aşacağı tahmin edilmektedir. 2019'da canlı olarak yapılan turnuvaların en çok izleneni League of Legends Dünya Şampiyonası olmuştur. Twitch ve Youtube üzerinden yapılan yayınlar, 105,5 milyon saat izlenme seviyesine ulaşmıştır (Eratılmış, 2020).

2.3.11.8 E-spor Tüketim Platformları

“Yayın ağları ve sosyal medya platformları gibi yayın akışı sağlayan platformlardır. En büyük platform Twitch'tir. Youtube Gaming, Facebook, Mixer diğer popüler platformlardır.” (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018). Yayın platformları genellikle e-spor turnuvalarını ve liglerin yayınlarını izleyici ile canlı video akışı ile buluşturan sosyal medya organlarından oluşmaktadır. En yaygın platform olan Twitch, kullanıcılarına kendi hesaplarını oluşturarak kanal açma ve canlı yayın yapma imkânı oluşturan çoğunlukla e-spor ve dijital oyun içerikli canlı video akış platformudur. Kuruluşu 2011'de gerçekleşen Twitch, 2014 yılında Amazon firmasına 970 milyon dolara satılmıştır (Gittleson, 2014). 2020 yılının Ekim ayı içerisinde Twitch yayınları 1 milyar 754 milyon 363 bin 678 saat izlenmiştir (Escharts, 2020).

Son yıllarda Twitch yayıncılığının yanı sıra önde gelen TV kanalları da e-spor etkinliklerini yayınlamak için yayın hakları satın almaktadır. ESPN, BBC ve Fox gibi yayın kuruluşları e-spor ile alakalı yayınlar, özel içerikler geliştirerek e-spora katkı sunmaktadır. Ülkemizde 2017 League of Legends Yaz Mevsimi Final müsabakası BeIN Sports TV kanalından canlı olarak izleyicilere sunulmuştur (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.12 E-spor ve Turizm

Spor turizmi, yurt geneli yahut uluslararası düzeyde sportif etkinliklerden oluşan organizasyonlar, turlar, şampiyonalar gibi aktivitelere yarışma, eğlence veya boş zamanı değerlendirme amacıyla katılım gösterilen turizm etkinlikleridir (Öztürk & Yazıcıoğlu,

2002). Bir başka tanım da ise “Önceden belirlenmiş bir spor etkinliğine insanların aktif ya da pasif olarak katılımı ile gerçekleşen seyahatlerden oluşan bir turizm türü olarak kabul edilir” diye tanımlamıştır (Turco, Riley & Swart, 2002).

Spor turizmi tanımından yola çıkarak e-spor turizmi tanımı yapmak mümkün görünmektedir. E-spor turizmi, belli bir mekanda önceden planlanmış bir şekilde düzenlenen e-spor turnuvalarına katılım gösteren profesyonel e-spor takımlarının, izleyicilerin, sponsorların ve organizatörlerin oluşturduğu etkileşim olarak ifade edilebilir (Aktuna & Ünlüöner, 2017). E-spor turnuvaları genellikle kısa süreli planlanmaktadır. Ancak geniş katılımlı turnuvaların süresi 10 güne ulaşabilmektedir. Profesyonel takımlar turnuvalara genellikle 5 as 2 yedek oyuncu, takım koçu ve eğer varsa yardımcı personelleri ile katılım göstermektedir. Oyuncu sayısı oyun türüne göre değişiklik gösterebilmektedir. Turnuvaya 16 takımın katılım gösterdiği düşünüldüğünde, turnuvanın düzenlendiği bölgenin çok sayıda turist çekeceği düşünülebilir. Turnuvaya katılım gösteren takım bireyleri ve etkinlikleri yerinde izlemek için gelen seyirciler e-spor turizmi bünyesinde turistik faaliyet içerisinde bulunmaktadır. Dolayısıyla hem e-sporcular hem de seyirciler organizasyonun düzenlendiği bölge için turist kaynağı olmaktadır (Aktuna & Ünlüöner, 2017).

Araştırma sonuçlarına göre e-spora katılım ağırlıklı olarak gençler ve erkekler tarafından sağlanmaktadır. İngiltere’de düzenlenen en büyük e-spor etkinliklerinden biri sayılan Insomnia, dünyanın çeşitli yerlerinde seyircinin katılımı ile gerçekleşerek dört gün sürmektedir. Etkinlik süresince katılımcılara konaklama imkanları, restoranlar, oyun sonrası eğlenceye dayalı müzikli gösteriler gibi pek çok turistik imkan sunulmaktadır. Yüksek katılımlı bir turnuva olan ve üç gün süren EPIC 23 ise geniş bir alanda kurularak kamp, otel, uygun ücretli yemek biletleri, oyun öncesi ve sonrası eğlenceli etkinlikleri ile e-spor turizmine katkı sunmaktadır (Malin, 2018; Bayram, 2019).

E-sporun turizm faaliyetleri içerisinde yer almasının önemli nedenleri bulunmaktadır. Bunlar (Els gaming Admin, 2014);

- ❖ E-sporun sıkı takipçileri olan hayranlar, turnuvalar aracılığıyla dünyanın en iyi e-sporcuları ile beraber olma şansı yakalamaktadır.
- ❖ Aynı amaç, duygu ve heyecanı hisseden kitleleri buluşturarak mücadeleye destek verilmesine imkân sağlamaktadır.

- ❖ Katılımcılar e-spor turnuvası dışında turnuvanın düzenlendiği bölgeyi tanıma fırsatı bulmaktadır.

“E-spor hayranları kilometrelerce öteye seyahat etmekte, ESL One Frankfurt, LCS Wembley, The International 4, WCS Europe, GSL gibi turnuvalara katılım göstermektedir. Bu katılımların bölgeye sağladığı ekonomik getirilerinin yanı sıra, bölge kültürünün tanıtılması, tekrar ziyaretlerin arttırması, destinasyon markalaşmasına yardımcı olması açısından turizme yön veren faydalarının olduğunu söylemek mümkündür.” (Bayram, 2019).

2.3.13 E-spor ve Eğitim (Müfredattaki Yeri, Burs İmkânı, Kariyer vs.)

İnsanların e-spora olan ilgisi günden güne artmaya devam etmektedir. Hızla yayılan e-spor, basit bir dijital oyun olarak görülmemesi gerektiğini çoğu yönü ile geleneksel sportlardan ayrılmadığını oyuncu, takipçi, sponsor ve oyun arenaları gibi paydaşları ile birlikte ispat etmektedir. E-sporun yaşamış olduğu büyüme ve kitlesinin genç bir yapıya sahip olması görmezden gelinmemiş, ülkelerin eğitim sistemleri içerisinde e-spora yer verilmiştir. E-sporun önde gelen oyunlarından olan Dota 2 Çin ve Malezya üniversitelerinde kurs olarak açılmış ve öğrencilerin hizmetine sunulmuştur. Çin’de Chongqing Energy College’da açılan Dota 2 kursuna çok kısa sürede 100 öğrenci başvuruda bulunmuştur. Kurs bünyesinde geçmişte oynanan önemli Dota 2 oyunlarının analizi yapılmakta, bireysellikten öte takım uyumu oluşturularak strateji üretme ve taktik tartışmaları yapılmaktadır (joindota.com, 2014).

Üniversite takımı olarak kurulan ilk e-spor takımı 2014’ün haziran ayında Pittsburg’da bulunan Robert Morris Üniversitesi tarafından kurulmuştur ve üniversite tarafından e-sporcu öğrencilere %50 eğitim, barınma ve yemek bursu verilmektedir. Robert Morris Üniversitesi e-sporcu öğrencilerine 500bin doların üzerinde burs vermiştir. İkinci üniversite e-spor takımı 2014’ün Aralık ayında Pikeville tarafından kurulmuştur (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018). League of Legends oyunu üreticisi olan Riot Games, Bahçeşehir Üniversitesi ile iş birliği sonucu Türkiye’de ilk e-spor bursu uygulamasını başlatmıştır. 2017 Mart ayında gerçekleşen iş birliği kapsamında e-sporcu öğrencilere 1 Milyon TL’lik e-spor bursu verilmesi ve “Oyun sektörü ve E-spor” dersinin seçmeli olarak eğitim öğretim içerisinde yer alması kararlaştırılmıştır. Bu durum ülkemizde ilk defa bir yükseköğretim müfredatında e-sporun yer almasına olanak sağlayarak dünyada da ilk olma özelliği taşımaktadır (Hürriyet, 2017). Milli Eğitim Bakanı Ziya Selçuk e-sporun gelişimine duyarsız kalmayacaklarını, yüzlerce gencin ilgisini çeken e-sporun doğru bir şekilde anlaşılması ve yapılacak yönlendirmelerin

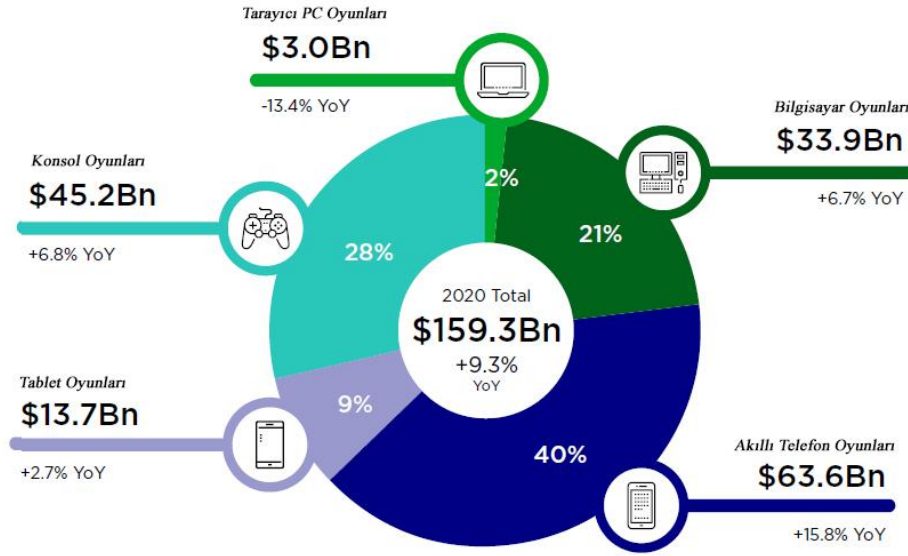
sağlıklı olabilmesi için TESFED ile ortak çalışma yürüttüklerini ifade etmektedir (Hürriyet, 2019b).

Dijital yerli olarak adlandırılan günümüz öğrencilerinin sahip olduğu özellikler, kariyer planlaması yaparken ümitsiz tutumları ve üniversiteden mezun olduktan sonra yaşanan gelecek kaygısı dijital yerliler ile eğitim sistemi arasında mesafe oluşturmaktadır. E-spor endüstrisinin yeni olmasına rağmen büyük bir ekonomiye sahip olması genç neslin ilgisini çekmektedir. Öğrenciler uzun uğraşlar sonucunda gelecek kaygısı yaşamaktansa profesyonel e-sporcu ya da oyun yayıncısı olmak için çaba göstermeyi ve bunu meslek edinmeyi anlamlı bulmaktadırlar. 2015 yılında düzenlenen Dota 2 dünya şampiyonasında şampiyon olan takımda 16 yaşında Sumail Syed Hassan isimli e-sporcu bu duruma örnek teşkil etmektedir (Kocadağ, 2017).

E-sporu ilgilendiren kariyer alanlarından birisi de yayıncılıktır. Youtube, Twitch gibi canlı yayın yapılan mecralarda oyuncular oynadıklarını oyunu canlı olarak izleyiciler ile paylaşma imkanına sahiptir. İzleyiciler gönüllü olarak yayın yapan kişiye maddi olarak bağışta bulunabilmektedir. İzleyicilerden gelen bağışlar, izleyici sayısının fazla olması, yayıncının sahip olduğu sponsorlar gelir kaynağını oluşturmaktadır. Singapurlu e-sporcu Darly Koh'un ifadesine göre; Çin ve Kore gibi ülkelerde e-spor çok ilgi görmektedir ve sempaticianları bulunmaktadır. Bu gibi ülkelerde turnuvalara e-sporcu olarak katılmak ciddi bir strese yol açmakta ve oyuncular başarısız oldukları zaman izleyiciler tarafından tehditlere maruz kalabilmektedir. Bu stres altında kalmak istemeyen birçok profesyonel e-sporcu, turnuvalara katılmak yerine yayıncılık yaparak gelen bağışlar ve sahip olunan sponsorlar ile geçimini sağlayabilmektedir. Asya ülkelerinde yayın site sayısının Avrupa'ya oranla daha fazla olması yayıncıların daha fazla gelir elde etmesine yol açmaktadır (joindota.com, 2016).

2.3.14 Dünya'da E-spor İstatistikleri ve Güncel Durum

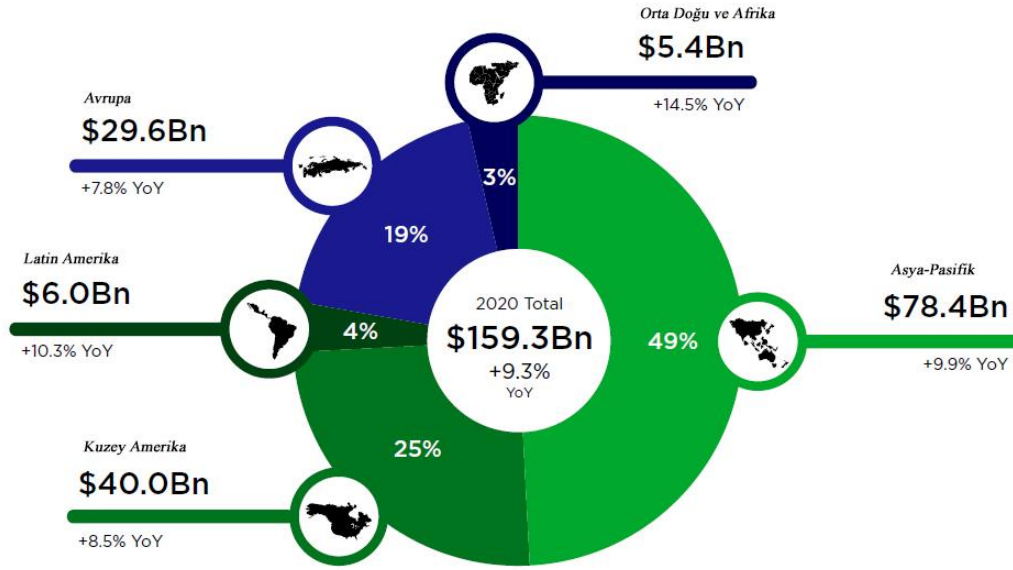
2020 yılı dijital oyunlar ve e-spor dünyası için daha önce görülmemiş bir patlamanın yaşandığı yıl olarak kayıtlara geçmektedir. Dijital oyunlar temel eğlence kaynağı olarak toplumlar için önemli bir rol oynamaktadır. Newzoo'nun açıkladığı verilere göre 2020'nin ilk yarısında görülen Koronavirüs pandemisi ile beraber evde geçirilen zaman içerisinde stresten uzaklaşma ve eğlenme amacıyla e-spor ve dijital oyunlara gösterilen ilginin her zamankinden daha fazla olduğu tespit edilmiştir (Newzoo, 2020a).



Şekil 1 Küresel oyun pazarı. 2020 Global Games Market Report.
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

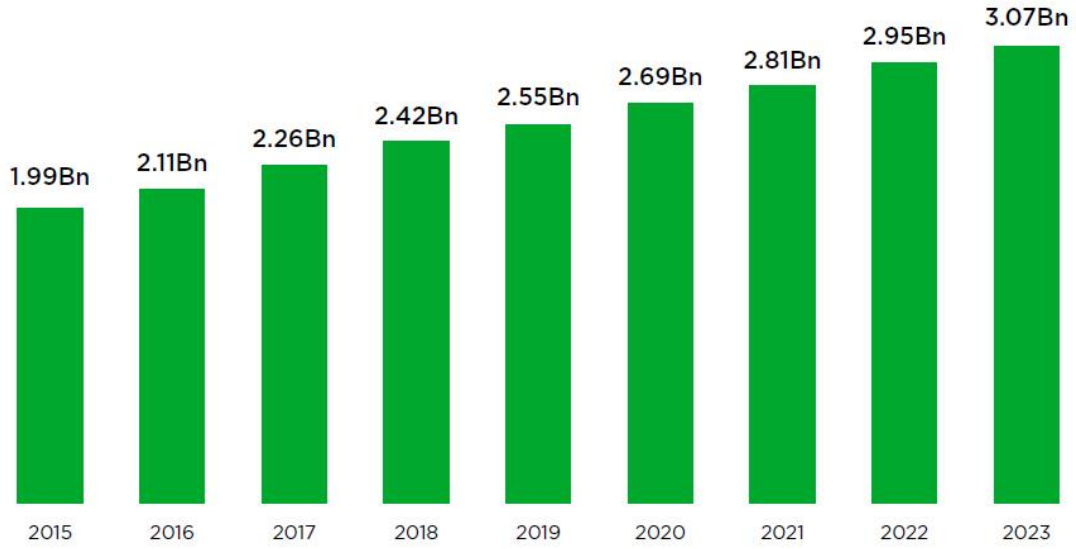
2020 şubat ayı Newzoo verilerine göre küresel oyun pazarı 2020'de 159,3 milyar dolar gelir elde ederek bir önceki yıla göre %9,3 büyümeye göstermektedir. Bu büyümenin temel nedeni olarak özellikle covid-19 sürecinde oyunlara olan ilginin hızla artması ve yeni nesil oyun konsollarının yaygınlaşması olarak görülmektedir. Tüm oyun segmentlerinde etkileşim ve gelir yönünden artış görülmekte, yıllık %13,3 büyümeye ile mobil oyunlar en yüksek büyümeyi gösteren segment olmuştur. Mobil cihazların hem PC hem de konsol oyunlarından daha fazla büyümeye sahip olmasına neden olarak mobil oyunların hızlı giriş sağlanma özelliği, erişim kolaylığı, PC ve konsol oyunlarına kıyasla daha sade bir yapıya sahip olması gösterilebilir (Newzoo, 2020a).

Konsol oyunları, 2020'nin en büyük ikinci segmentidir ve yıllık %6,8 artarak yıl sonunda 45,2 milyar dolara ulaşması beklenmektedir. Konsol oyun pazarı büyümeye göstermeye devam etse de büyümeye hızı önceki yıllarda sahip olduğu değerlere kıyasla önemli ölçüde yavaşlama göstermektedir. Bilgisayar oyunları (indirilebilen, kutulanan) 2020'nin sonunda 36,9 milyar dolar gelire ulaşarak en büyük üçüncü segment olarak devam etmesi beklenmektedir. Tarayıcı PC oyuncularının mobil oyuna geçiş yapması sonucu gelirleri azalma gösterirken bilgisayar oyunları yıldan yıla artış göstererek gelirlerini artırmaya devam etmektedir (Newzoo, 2020a).



Şekil 2 Kıtaların oyun ekonomisi. 2020 Global Games Market Report.
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Bu yıl Asya-Pasifik 78,4 milyar dolarlık oyun geliri ile küresel oyun pazarının %49'unu elinde bulundurması beklenmektedir. Bu durum yıldan yıla %9,9'luk bir büyümeyi göstermektedir. Kuzey Amerika geçen yıla göre %8,5'lik bir büyüme göstererek 40 milyar dolar ile küresel oyun pazarında en büyük ikinci bölge olarak yerini almaktadır. Avrupa yıllık %7,8'lik büyümesiyle en yavaş büyüyen oyun pazarı konumundadır ve 29,6 milyar dolar geliri ile oyun pazarının beşte bir gelirine yakınlık göstermektedir (Newzoo, 2020a).



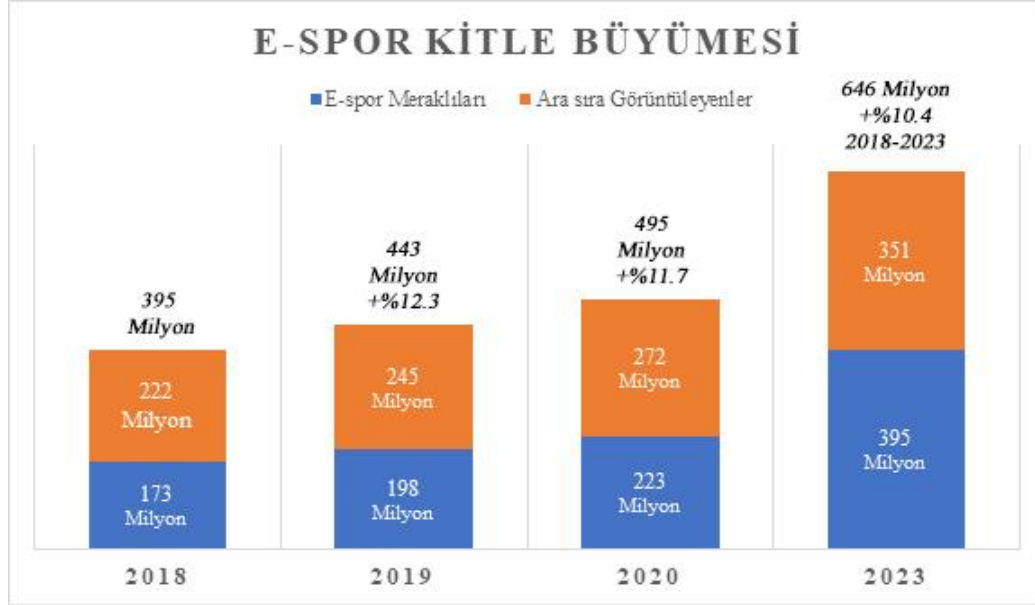
Şekil 3 Tahmini küresel oyuncu sayısı. 2020 Global Games Market Report.
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

2023 yılının, küresel oyun pazarı için önemli bir dönüm noktası olması tahmin edilmektedir. O yıl, toplam oyuncu sayısı üç milyarı geçerek zirve noktaya ulaşması beklenmektedir (Newzoo, 2020a).



Şekil 4 E-spora küresel bakış. 2020 Global Esports Market Report.
<https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

E-spor dünya genelinde 8 milyona yakın nüfusu ile yıldan kitle artışı göstererek büyümeye devam etmektedir. 2020 yılı sonunda 1 milyar dolarlık gelire ulaşması beklenen e-sporun en yüksek gelir kaynağını sponsorlar (%57,9) oluşturmaktadır (Newzoo, 2020b).

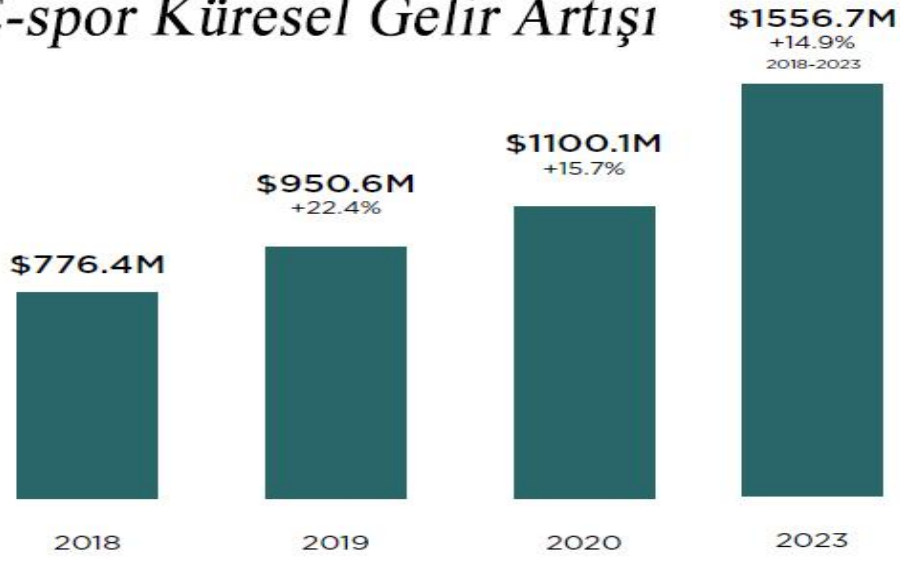


Şekil 5 E-spor kitle büyümesi. 2020 Global Esports Market Report.

<https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

2020 yılı sonunda e-spor seyircisinin dünya genelinde 495 milyona ulaşması beklenmektedir. Yılda 25 milyon artış göstermesi beklenen e-spor meraklıları bu artışın 222,9 milyonunu oluşturacağı tahmin edilmektedir. 2020 yılı sonunda dünya çapında 2 milyar insanın e-spordan haberdar olması ve Çin'in 530,4 milyon ile e-spor nüfusuna en çok katkı sağlayan ülke olarak devam etmesi ön görülmektedir (Newzoo, 2020b).

E-spor Küresel Gelir Artışı

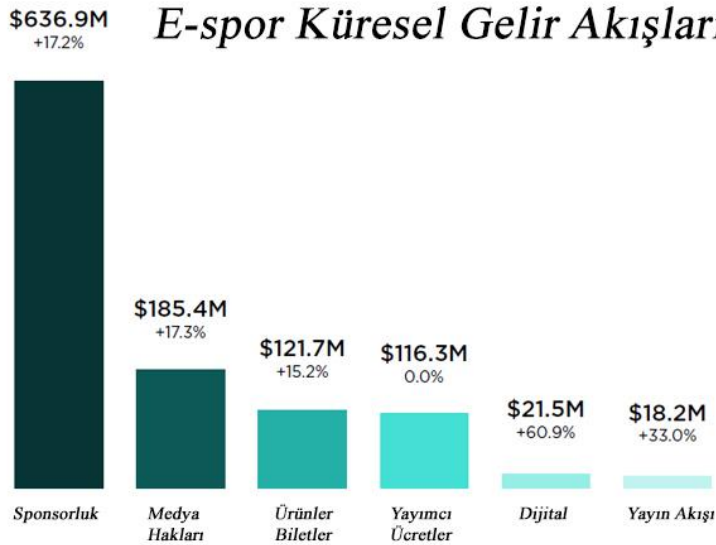


Şekil 6 E-spor gelir artışı. 2020 Global Esports Market Report.

<https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

2020 şubat ayı verilerine göre bu yıl e-spor pazarı için bir dönüm noktası olarak görülmektedir. Toplam e-spor gelirleri 2019'a göre yaklaşık 150 milyon dolarlık artışla 2020'de 1,1 milyar dolara ulaşması tahmin edilmektedir. Yılın ilk çeyreğinde elde edilen verilere göre Çin şu an için e-spor gelirlerinin en yüksek payını oluşturmaktadır. Bu gelir payı küresel e-spor gelirinin %35'ine tekabül etmektedir (Newzoo, 2020b).

E-spor Küresel Gelir Akışları



Şekil 7 E-spor gelir akışı. 2020 Global Esports Market Report.

<https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Bu yıl elde edilecek 1,1 milyar dolarlık e-spor gelirinin %57,9'u (636,9 milyon dolar) sponsorluklardan gelmesi beklenmektedir. Tüm e-spor gelirlerinden bu kadar yüksek bir paya sahip olmasına rağmen sponsorluk yıldan yıla %17,2 büyüyerek 2023'e doğru daha da büyümeye devam etmesi ön görülmektedir. En büyük ikinci gelir akışını, küresel gelirin %16,9'unu temsil eden medya hakları oluşturmaktadır. Medya hakları 185,4 milyon dolar ile yıllık %17,3'lük bir büyümeyi temsil etmektedir. Ürün ve biletler, e-spor pazarının %11,1'ini olarak 121,7 milyon dolarlık akış ile yıllık %15,2 büyüyerek üçüncü en büyük akış özelliğine sahip olması beklenmektedir. Rapora bu yıl eklenen dijital satış gelirleri ve yayın gelirleri şu an için en küçük pay olarak görülse de gelir akışları yıldan yıla %60,9 ve %33 büyümeye kaydederek en hızlı büyüyen gelir kaynağı olarak görülmektedir (Newzoo, 2020a).

Tablo 1

En Çok İzlenen Oyunlar

Oyun İsmi	Oynandığı Cihaz	İzlenme Süresi (Saat)
League of Legends	PC	348.8 Milyon
Counter-Strixike: GO	PC	215.0 Milyon
Dota 2	PC	198.9 Milyon
Overwatch	PC	109.9 Milyon
Hearthstone	PC	37.0 Milyon
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	PC	32.4 Milyon
Arena of Valor	Mobile	31.6 Milyon
PUBG Mobile	Mobile	27.9 Milyon
Fortnite	PC	27.5 Milyon
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PC	26.8 Milyon
Starcraft II	PC	22.8 Milyon
Rocket League	PC	20.4 Milyon
Super Smash Bros. Ultimate	Console	18.6 Milyon
Garena Free Fire	Mobile	17.8 Milyon
Call of Duty: Black Ops 4	Console	13.3 Milyon
Magic: The Gathering	PC	12.9 Milyon
World of Warcraft	PC	10.3 Milyon
FIFA 19	Console	7.7 Milyon
Street Fighter V	Console	7.0 Milyon
Super Smash Bros. Melee	Console	5.2 Milyon
Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	4.0 Milyon
Tekken 7	Console	3.8 Milyon
Clash Royale	Mobile	3.8 Milyon
Teamfight Tactics	PC	3.4 Milyon
FIFA 20	Console	3.0 Milyon

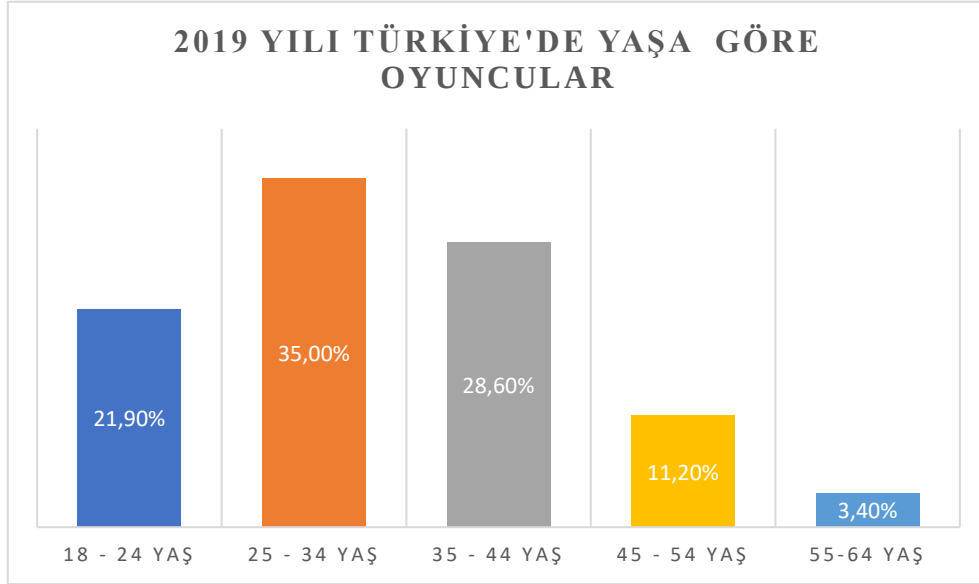
Toplam Oyun sayısı: 25**1209.6 Milyon**

Kaynak: <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> adresinden 23.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

2.3.15 Türkiye’de E-spor İstatistikleri ve Güncel Durum

Dünyada dijital oyun ve e-spora yönelik artan ilgi ülkemizde de hissedilmekte ve yapılan araştırmalara yansımaktadır. Oyun ve e-spor ajansı olarak varlığını sürdüren Gaming in

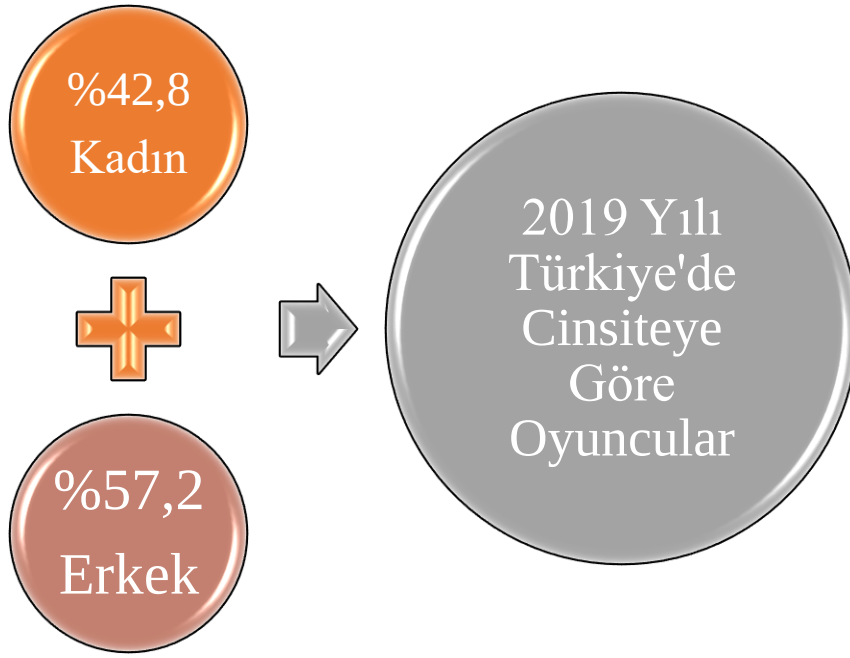
Türkiye, 2019 yılında yayımlanmış olduğu raporda ülkemizdeki oyuncu (gamer) ve lisanslı e-sporcular hakkında bilgi kaynağı oluşturmuştur. Açıklanan rapor, ülkemizdeki oyuncuların yaşa göre, cinsiyete göre, gelir durumu ve lisans sahibi olma durumuna göre istatistiksel veriler sunmaktadır.



Şekil 8 Yaşa göre oyuncular. Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu.

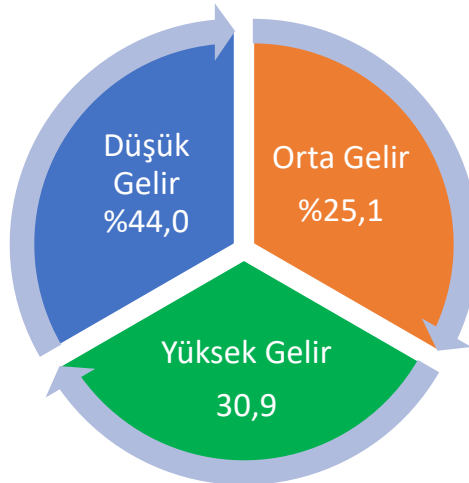
<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019/> adresinden 29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Ülkemizde %35'lik pay ile dijital oyunlara en çok zaman ayıranların 25-34 yaş arası bireyler olduğu görülmektedir. Ancak grafik dağılımına baktığımızda tek bir yaş aralığında yoğun yığılma olmadığı görülmektedir. Bu durum her yaştan bireyin kendi zevkince oyun oynayabildiğinin işareti olarak anlaşılabilir.



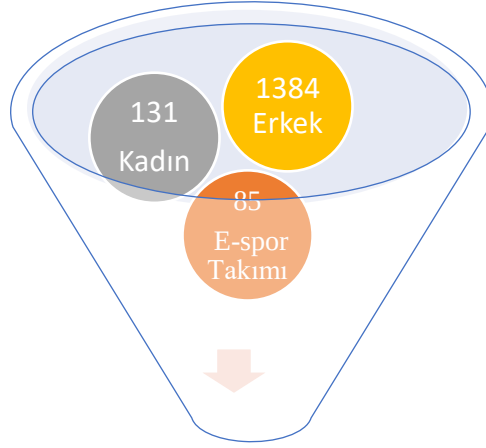
Şekil 9 Cinsiyete göre oyuncular. Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu.
<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019/> adresinden
29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Dijital oyunlar denilince erkeklerin baskın olarak daha fazla oyun oynadığı düşülebilir. Bu düşünce yapılan araştırmalar ile örtüşür niteliktedir ancak kadın oyuncu sayısı görmezden gelinemeyecek bir noktadadır. Dijital oyun sayısının fazla olması ve oyun türlerindeki çeşitlilik, yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin herkesi bünyesine dahil etme potansiyeline sahiptir.



Şekil 10 Gelir düzeyine göre oyuncular. Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu.
<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019/> adresinden
29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Ülkemizde gelir durumuna göre dijital oyunlara en çok zaman ayıranların düşük gelire sahip bireyler olduğu görülmektedir. Ancak grafik incelendiğinde gelir grubu fark etmeksizin oyunlara ilgi gösterildiği aşikardır. Dijital oyunlara ulaşımın genellikle maliyetli olmaması, oyun içeriklerinin ilgi çekici olması, insan olmanın doğası gereği eğlence ve rekabete duyulan ilgi her kesimden insanın dijital oyunlara ilgi göstermesine yol açabilmektedir.



Şekil 11 Lisanslı oyuncu ve takım sayısı. Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu.
<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019/> adresinden
29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

2018 yılında kurulan TESFED 2 yıl içerisinde lisanslı sporcu sayısını artırarak büyümeye devam etmektedir. “14 Ocak 2020 itibarıyla lisanslı kadın e-sporcu sayısı 131, erkek e-sporcu sayısı ise 1.384 olmak üzere toplam lisanslı e-sporcu sayısı 1.515’tir. Lisanslı kulüp sayısı ise 85’tir.” (Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu, 2019).



Türkiye E-Spor Federasyonu

@tesfed

Nasıl başladı? / Nasıl gidiyor? 🎮



14:43 · 20 Eki 20 saatinde · Twitter Web App

Şekil 12 Lisanslı e-sporcu sayısı. <https://twitter.com/tesfed> adresinden 29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

TESFED resmi twitter hesabından yapmış olduğu paylaşımda 20 Ekim 2020 tarihi itibarıyla lisanslı e-sporcu sayısının 2.014'e ulaştığını açıklamıştır.

Ülkemizdeki oyuncular çoğunlukla; Y ve Z kuşağı üyesi, dijital çağı benimsemiş, dijital yerli, sanal ortamlarda iletişim kurmayı tercih eden, yeni nesil mesleklere ilgi duyan, e-sporu bir meslek dalı olarak var olabileceğini düşünen veya bunun bilincinde olan, e-spor oyuncularına destek olmak amacıyla bağışlarda bulunmuş ya da bulunmayı düşünen genç ve bilgili bir kitleden oluşmaktadır (Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu, 2018).

Tablo 2

Türkiye'de En Çok Ödül Kazanan 10 E-sporcu

“XANTARES”	200 bin dolar	CS: GO
Ahmet Karahoca		
“MAJ3R” Engin Küpeli	160 bin dolar	CS: GO
“Fujitora” Kaan Çekli	153 bin dolar	Hearthstone
“ngiN” Engin Kor	144 bin dolar	CS: GO
“paz” Ahmet Karahoca	147 bin dolar	CS: GO
“Calyx” Buğra Arkın	142 bin dolar	CS: GO
“Woxic” Özgür Eker	116 bin dolar	CS: GO
“Refl7ction” Emre Delikara	72 bin dolar	Fortnite
“fabFabulous”	62 bin dolar	LOL
Asım Cihat Karakaya		
“DESPE” Çağatay Sedef	49 bin dolar	CS: GO

Kaynak: <https://www.sporx.com/esp/turkiyenin-en-cok-kazanan-10-esporcusuSXGLQ31941SXQ?sira=9> adresinden 29.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Modeli

“Bu araştırmada hem nicel yöntemin hem de nitel yöntemin birlikte kullanıldığı karma yöntemli (Mixed) model kullanılmıştır. Mixed model, nicel ve nitel verilerin aynı zamanda ya da ardışık (sıralı) olarak toplandığı ve analiz edildiği, çalışmanın bir ya da birden çok aşamasında verilerin bütünleştirildiği araştırma modelidir (Creswell, 2013).”

3.2 Araştırma Grubu

Araştırmaya 383’ü erkek (%94,6), $X_{yaş}=21,07\pm4,60$ 43’ü kadın (%10,1), $X_{yaş}=21,40\pm4,49$ olmak üzere toplam 426 birey gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcılara ait betimsel istatistik bilgileri Tablo ’de sunulmuştur.

Tablo 3

Araştırma Kapsamına Alınan Bireylere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikî Bilgiler

Değişkenler		n	%
Cinsiyet	Erkek	383	89,9
	Kadın	43	10,1
	Toplam	426	100,0
Eğitim Düzeyi	Lise	165	38,7
	Lisans	261	61,3
	Toplam	426	100,0
Medeni Durum	Evli	15	3,5
	Bekar	411	96,5
	Toplam	426	100,0
Gelir Durumu	Düşük	131	30,8
	Orta	223	52,3
	Yüksek	72	16,9
	Toplam	426	100,0
E-Spor Durumu	Lisans Evet	76	17,8
	Hayır	350	82,2
	Toplam	426	100,0
Turnuvalarda Ödül Kazanma	Evet	76	17,8
	Hayır	350	82,2
	Toplam	426	100,0

Veri Toplama Araçları**Kişisel Bilgi Formu**

Araştırmacılar tarafından oluşturulan form;

- Cinsiyet
- Yaş
- Medeni Durum
- Eğitim Düzeyi
- E-Spor Lisansı Olma Durumu
- Dijital Oyunlara Günlük Ayrılan Süre

- Gelir Düzeyi
- Turnuvalarda Ödül Kazanma ile ilgili demografik bilgileri içeren sorulardan oluşmaktadır.

3.3 Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

Tekkurşun-Demir & Hazar (2018) tarafından gecelik güvenirlik çalışması yapılan ölçek 19 maddeden oluşmakta ve 5'li likert tipinde değerlendirilmektedir. Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemek adına yapılan açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin 3 boyutlu yapıdan (Başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik) oluştuğu tespit edilmiştir. Başarı ve canlanma boyutu 5 madde (1, 2, 3, 4, 5), merak ve sosyal kabul boyutu 9 madde (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14) ve oyun isteğinde belirsizlik boyutu 5 maddeden (14, 15, 16, 17, 18, 19) oluşmaktadır. Ölçeğin oyun isteğinde belirsizlik boyutu altında toplanan maddeler ters puanlanmaktadır. Ölçeğin geliştirilme sürecinde elde edilen yapı varyansın %48,77'sini açıkladığı tespit edilmiştir. Geliştirilen ölçeğin alt boyutlarına ilişkin cronbach alpha iç tutarlık katsayısının .70 ile .72 arasında olduğu test tekrar test sonuçlarının ise .80 ile .93 arasında olduğu rapor edilmiştir. Bu araştırmada elde edilen iç tutarlık katsayıları ise Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğine İlişkin İç Tutarlık Katsayıları

Alt Boyutlar	Cronbach Alpha (α)
Başarı ve Canlanma	.61
Merak ve Sosyal Kabul	.76
Oyun İsteğinde Belirsizlik	.90

Tablo 4'te araştırma kapsamında kullanılan ölçeğin alt boyutlarından elde edilen değerlerin .61 ile .90 arasında değiştiği görülmektedir. Alpar, (2001) bu değerlerin oldukça güvenilir olduğunu belirtmektedir.

3.4 Betimsel Soru İfadeleri

1. *E-Spor kavramını 1 kelime ile anlatabilir misiniz?*

Araştırmaya katılan bireylerden e-spor kavramının betimlenmesine yönelik düşüncelerini ifade eden bir kelimeyi yazmaları istenmiştir. Bu doğrultuda toplanan veriler MAXQDA programı kullanılarak kelime bulutu analizi ile görselleştirilmiştir.

3.5 Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizi için Microsoft Excel, MAXQDA ve SPSS 22.0 programı kullanılmıştır. İlk aşamada uç veriler ve eksik verilerin tespiti neticesinde 13 kişinin verileri analiz dışı bırakılmıştır. Bu kapsamda 426 kişinin verileri üzerinden normallik varsayımları kontrol edilmiştir. Normallik testi için Skewness ve Kurtosis değerlerine bakılmıştır. Skewness değerlerinin -0.32 ile -0.35 arasında, Kurtosis değerlerinin ise -0.36 ile 0.63 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Bu değerlere ilişkin ilgili referanslar dikkate alındığında (Tabachnick & Fidell, 2013) belirttiği sınırlar içinde yer aldığı elde edilen verilerin normal bir dağılıma sahip 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 değişkenine göre pearson korelasyon analizi ve e-spor lisansına sahip olma değişkeni kontrol altında tutularak günlük dijital oyun oynama süresi değişkenleri ile ölçek arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise pearson korelasyon (partial) analizi kullanılmıştır.

Betimsel soru ifadesinin analizi için ise MAXQDA nitel veri analizi programı kullanılmıştır. Gelen yanıtlar incelendiğinde, 43 kişinin soruyu özensiz yanıtladığı tespit edilmiş ve araştırma kapsamından çıkarılmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda 396 kişinin yanıtları frekans olarak özetlenmiştir. Bununla birlikte verilen yanıtların görselleştirilmesi adına yapılan kelime bulutları uygulanmıştır. Bu analiz verilen yanıtların sıklık derecelerini dikkate alarak görselleştirmeye (Hunt, Gao, & Xue, 2014) ve araştırmacıların verilerden çıkan temaları görsel olarak sunmalarına olanak tanıyan bir yöntemdir (Williams, Parkes, & Davies, 2013).

BULGULAR

E-Spor Kavramını 1 Kelime ile Anlatabilir misiniz?



63

Tablo 5

E-Spor Kavramını 1 Kelime ile Anlatabilir misiniz? Sorusuna Verilen Yanıtların Yüzde ve Frekans Değerleri

Yanıtlar	f	%
Eğlence-Keyif	101	31,6
Kariyer-Meslek	60	18,8
Başarı-Rekabet	49	15,3
Maddi Kazanç	31	9,7
Tutku-Heyecan	29	9,1
Mücadele-Disiplin	28	8,8
Bağımlılık	12	3,8
Sosyalleşme	10	3,1
Toplam Görüş	320	

Tablo 5'te e-spor kavramına ilişkin kelime bulutu analizi ile yapılan görselleştirmenin sonucunda, *eğlence-keyif*, *kariyer-meslek*, *başarı-rekabet*, *maddi kazanç* gibi kelimelerin frekans olarak öne çıktığı görülmektedir. Diğer ifadeler incelendiğinde ise, e-spor kavramına yönelik *tutku-heyecan*, *mücadele-disiplin*, *bağımlılık* ve *sosyalleşme* kelimelerinin de araştırma kapsamına alınan bireyler tarafından e-spor kavramının kendileri için neyi ifade ettiğini betimlemek için kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 14 E-spor lisansına sahip bireylerin e-spor kavramına ilişkin ifadelerine yönelik kelime bulutu

Tablo 6

E-Spor Kavramını 1 Kelime ile Anlatabilir misiniz? Sorusuna Verilen Yanıtların Yüzde ve Frekans Değerleri

Yanıtlar	f	%
Kariyer-Meslek	27	35,5
Maddi Kazanç	24	31,6
Başarı-Rekabet	15	19,7
Tutku-Heyecan	10	13,2
Toplam Görüş	76	

Tablo 6’da e-spor lisansına sahip bireylerin kelime bulutu analizi ile yapılan görselleştirmenin sonucu incelendiğinde ise, *kariyer-meslek*, *maddi kazanç*, *başarı-rekabet* ve *tutku-heyecan* gibi kelimelerin frekans olarak öne çıktığı görülmektedir.

4.2 Nicel Verilere İlişkin Bulgular

Tablo 7

Erkek Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Maddelerine Vermiş Oldukları Yanıtlara İlişkin Betimsel İstatistik Bilgiler

Maddeler (n=383)	$\bar{X}$	Ss
1. Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	4,39	,820
2. Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	2,75	1,308
3. Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	4,18	,853
4. Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	2,49	1,139
5. Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	4,32	,786
6. Dijital oyunlarda başarınca takdir edilmek hoşuma gider.	4,24	,926
7. Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	4,07	1,004
8. Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	4,01	,975
9. Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	4,23	,829
10. Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	3,69	1,056
11. Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	3,76	1,043
12. Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır.	4,05	,939
13. Dijital oyun bana düşsel 2mlarda gezinti yapmamı sağlar.	3,52	1,159
14. Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	4,07	,929
15. Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.	3,43	1,171
16. Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.	3,21	1,254
17. Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.	3,21	1,241
18. Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilmiyorum.	3,53	1,146
19. Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.	3,52	1,173

Tablo 7’de erkek katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğindeki maddelere verdikleri cevaplar incelendiğinde, ölçek maddelerine verilen cevapların aritmetik ortalama puanları $\bar{X}=2,49$ ile $\bar{X}=4,39$ arasında değiştiği görülmektedir.

Tablo 8

Kadın Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Maddelerine Vermiş Oldukları Yanıtlara İlişkin Betimsel İstatistik Bilgiler

Maddeler (n=43)	$\bar{X}$	Ss
1. Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	4,53	,667
2. Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	3,07	1,404
3. Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	4,47	,767
4. Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	2,72	1,260
5. Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	4,30	,887
6. Dijital oyunlarda başarılıca takdir edilmek hoşuma gider.	4,12	1,074
7. Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	4,21	,861
8. Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	4,16	,871
9. Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	4,33	,919
10. Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	3,67	1,210
11. Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	3,60	1,237
12. Dijital oyundaki kurgu (hikâye) beni meraklandırır.	3,93	1,163
13. Dijital oyun bana düşsel 2mlarda gezinti yapmamı sağlar.	3,65	1,213
14. Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	3,98	,988
15. Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.	3,33	1,286
16. Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.	3,16	1,379
17. Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.	3,19	1,220
18. Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.	3,65	1,412
19. Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.	3,44	1,333

Tablo 8’de kadın katılımcıların dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğindeki maddelere verdikleri cevaplar incelendiğinde, ölçek maddelerine verilen cevapların aritmetik ortalama puanları $\bar{X}=2,72$ ile $\bar{X}=4,53$ arasında değiştiği görülmektedir.

Tablo 9

E-Spor Lisansı Olma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Lisans	N	$\bar{X}$	Ss	f	t	sd	p
Başarı ve Canlanma	Evet	76	18,0921	3,6043	4,162	-,407	424	,684
	Hayır	350	18,2543	3,0423				
Merak ve Sosyal Kabul	Evet	76	35,8816	4,9745	1,467	,427	424	,669
	Hayır	350	35,5971	5,3212				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	76	23,0658	5,1596	,000	3,896	424	,000*
	Hayır	350	20,4914	5,2341				

Tablo 9’da araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu lisans durumu değişkenine göre incelendiğinde, başarı ve canlanma ($t_{(424)}=-,407$, $p>.05$), merak ve sosyal kabul ($t_{(424)}=,427$, $p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Oyun isteğinde belirsizlik ($t_{(424)}=3,896$, $p<.05$) boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bu boyuttaki ortalama puanlar incelendiğinde, e-spor lisansına sahip olan bireylerin puan ortalamalarının lisansı olmayan bireylere daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 10

Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Eğitim Düzeyi	N	$\bar{X}$	Ss	f	t	sd	p
Başarı ve Canlanma	Lise	165	18,2848	3,1328	,000	,310	424	,757
	Lisans	261	18,1877	3,1597				
Merak ve Sosyal Kabul	Lise	165	35,5030	5,2679	,240	-,452	424	,652
	Lisans	261	35,7395	5,2573				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Lise	165	20,8545	4,9893	4,504	-,297	424	,767
	Lisans	261	21,0115	5,5076				

Tablo 10’da araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu eğitim düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, başarı ve canlanma ($t_{(424)}=,310$, $p>.05$), merak ve sosyal

kabul ($t_{(424)}=-,452, p>.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($t_{(417)}=-297, p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

Tablo 11

Turnuvalarda Ödül Kazanma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Ödül Kazanma	N	$\bar{X}$	Ss	f	t	sd	p
Başarı ve Canlanma	Evet	133	18,4812	3,3656	3,653	1,131	424	,259
	Hayır	293	18,1092	3,0399				
Merak ve Sosyal Kabul	Evet	133	36,4737	5,1413	,001	2,194	424	,029*
	Hayır	293	35,2730	5,2740				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	133	22,3759	5,1955	,047	3,793	424	,000*
	Hayır	293	20,3038	5,2394				

Tablo 11’de araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu ödül kazanma durumu değişkenine göre incelendiğinde, başarı ve canlanma ($t_{(424)}=1,131, p>.05$) alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Merak ve sosyal kabul ($t_{(424)}=2,194, p<.05$) ve oyun isteğinde belirsizlik ($t_{(417)}=3,793, p<.05$) alt boyutlarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bu boyutlardaki ortalama puanlar incelendiğinde, turnuvalarda ödül kazanan bireylerin puan ortalamalarının ödül kazanamayan bireylere daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 12

Gelir Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin One-Way Anova Sonuçları

Alt Boyutlar	Gelir Düzeyi	N	$\bar{X}$	Ss	sd	F	p	Fark Tukey
Başarı ve Canlanma	A: Düşük	131	18,5573	3,1111	2			
	B: Orta	223	18,2287	3,0144	423	2,112	,122	
	C: Yüksek	72	17,6111	3,5387	425			
	Toplam	426	18,2254	3,1460				
Merak ve Sosyal Kabul	A: Düşük	131	35,1908	5,3753	2			
	B: Orta	223	35,8161	5,2054	423	,734	,481	
	C: Yüksek	72	35,9583	5,2149	425			
	Toplam	426	35,6479	5,2565				
Oyun İsteğinde Belirsizlik	A: Düşük	131	19,8931	5,5584	2			
	B: Orta	223	21,3857	4,9524	423	3,825	,023*	A<B - A<C
	C: Yüksek	72	21,5278	5,6890	425			
	Toplam	426	20,9507	5,3074				

Tablo 12’de araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, başarı ve canlanma ($F_{(2-425)}=2,112$; $p>.05$), merak ve sosyal kabul ($F_{(2-425)}=.734$; $p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Oyun isteğinde belirsizlik ($F_{(2-425)}=3,825$; $p<.05$) alt boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın kaynağını belirlemek için yapılan post-hoc tukey analiz sonucuna bakıldığında, yüksek ve orta gelir düzeyine sahip bireylerin puan ortalamalarının düşük gelire sahip bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 13

Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Pearson Korelasyon Analiz Sonuçları

(n=426)		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun isteğinde Belirsizlik
Yaş	r	-,194	-,063	-,016
	p	,000	,192	,746

Tablo 13'te. Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile merak ve sosyal kabul arasında ($r=-,063$; $p>.05$) negatif yönde düşük düzeyde, oyun isteğinde belirsizlik arasında ($r=-,016$; $p>.05$) negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki göstermediği tespit edilmiştir. Başarı ve canlanma arasında ise ($r=-,194$; $p<.05$) negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki gösterdiği tespit edilmiştir. Elde edilen bu sonuçlar bireylerin yaşları arttıkça başarı ve canlanmaya ilişkin motivasyon kaynaklarının azalacağı şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 14

Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinden Alınan Puanlara İlişkin Kısmi Korelasyon Analiz Sonuçları

(n=426)		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Kabul	Oyun isteğinde Belirsizlik
Dijital Oyun Oynama Süresi	r	,195	,201	,159
	p	,000	,000	,001

Kısmi Korelasyon Kontrol Değişkeni: E-Spor Lisansı Olma Durumu * $p<0.05$

Tablo 14'te E-Spor lisansı olma durumu kontrol altında tutulmuştur. Bu kapsamda araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre incelendiğinde, oynama süre ile başarı ve canlanma arasında ($r=,195$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde, merak ve sosyal kabul arasında ($r=,201$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde, oyun isteğinde belirsizlik arasında ($r=,159$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki gösterdiği tespit edilmiştir. Elde edilen bu sonuçlar bireylerin günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizliğe ilişkin motivasyon kaynaklarının da artacağı şeklinde yorumlanabilir.

BÖLÜM V.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı, e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin, dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesidir. Araştırmada e-spor kavramının e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireyler için ne ifade ettiği sorusu katılımcılara yöneltilmiş elde edilen veriler bulgulara eklenmiştir. Ayrıca oyuncuların motivasyon durumunu etkileyeceği düşünülen; lisans sahibi olma, eğitim düzeyi, ödül kazanma, gelir durumu ve günlük oynanan oyun süresi değişkenlerinden elde edilen veriler de bulgular başlığı altında tablo olarak eklenmiştir.

5.1 Tartışma ve Sonuç

Günümüzde insanları dijital oyun oynamaya yönelten ve motive eden etkenlerin; kariyer sahibi olmak, meslek edinmek, gelir elde etmek, stres atmak, eğlenmek, günlük yaşamın problemlerinden uzaklaşmak, zihinsel olarak rahatlamak olduğu görülmektedir (Keçeci, 2020; Kocadağ, 2017; Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu, 2019). Bu durum dikkate alınarak; araştırmada, e-sporcuların ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri incelenmiştir. Araştırmaya 383 erkek 43 kadın olmak üzere 426 birey gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcıların 76'sı profesyonel e-sporculardan oluşmaktadır..

Araştırmanın ilk bulgusunda, dijital oyunculara e-sporun kendileri için ne ifade ettiğine ilişkin soru sorularak, verilen cevaplardan elde edilen veriler Tablo 5'te belirtilmiş ve kelime bulutu oluşturularak ifade edilmiştir. Tablo 5 incelendiğinde dijital oyun oynayan bireylerin e-spor kavramını en çok eğlence-keyif, ile ilişkilendirdikleri görülmektedir. Bu durumda

katılımcıların e-sporu profesyonel seviyede yapmadıkları ancak e-sporun temelini oluşturan dijital oyunları çoğunlukla eğlence ve keyif amaçlı oynadıkları düşünülebilir. Tablo 5'te en yüksek cevap verilen ikinci ifadenin kariyer-meslek olduğu görülmektedir. Bu durum dijital oyuncuların eğlence ve keyif amaçlı oyun oynamanın yanı sıra fırsat buldukları takdirde profesyonel oyunculuğa geçiş yapma isteklerinin olabileceğine işaret etmektedir. Yapılan araştırmada dijital oyun oynayan kişilerin e-sporu eğlence aracı olarak gördüklerini bunun yanı sıra e-sporu kariyer fırsatı olarak değerlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (Banyai, Zsila, Griffiths, Demetrovics, & Kiraly, 2020). Başka bir araştırmada ise bireylerin e-sporu arkadaşları ile yakınlaşmak, yeni insanlarla tanışmak için aracı olarak gördükleri sonucuna ulaşılmıştır (Park, Song, & Teng, 2011).

Araştırmanın ikinci bulgusunda profesyonel e-sporculara, e-sporun kendileri için ne ifade ettiğine ilişkin soru sorulmuş ve e-sporun kendileri için ne ifade ettiğine ilişkin görüşleri alınmıştır. Tablo 6 incelendiğinde en yüksek iki cevabın kariyer-meslek ve maddi kazanç olduğu görülmektedir. E-sporcuların dijital oyunları profesyonel bir yaklaşımla ele aldıkları göz önünde bulundurulduğunda verilen cevapların anlamlı olduğu görülmektedir. Bu durum Tablo 5'te bulunan dijital oyuncuların vermiş olduğu cevaplar ile kıyaslandığında, temel farkın dijital oyunlara ya da e-spora profesyonelce yaklaşma farkı olduğu söylenebilir. Nitekim bir e-sporcunun meslek olarak yürüttüğü e-spordan gelir elde edememesi durumunda karşılaşacağı problemler ile dijital oyunlara çok zaman ayırdığı için sorumluluklarını aksatan bir bireyin, oyun oynamaya ara vermesi, kendini kısıtlaması sonucu karşılaşacağı durum birbirinden farklılık göstermesi beklenir. Yapılan araştırmada e-sporcuların, eğlence amaçlı dijital oyun oynayan bireylere kıyasla sosyal, rekabet ve beceri geliştirme motivasyonlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. (Bányai, Griffiths, Demetrovics, & Király, 2019). Bir başka araştırmanın sonucuna göre kişileri e-sporda motive edici en önemli unsurun eğlence ve oyun tutkusu olduğu görülmektedir (Akın, 2008). Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı, (2018) e-sporcuların demografik özellikleri üzerine yapmış oldukları araştırma sonucunda, e-sporcuları güdüleyen etkenlerin başında oyun oynama tutkusu ve sonrasında kariyer sahibi olma hedefinin olduğu görülmektedir. Argan vd. (2006) ise e-sporcuların tutum ve davranışları üzerine yapmış oldukları araştırmada bireyleri e-spora yönelten güdüleyici etmenlerin e-sporu sevme ve oyun tutkusu olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Kocaömer (2019) e-sporu profesyonel bir şekilde gerçekleştiren ve bu faaliyetinden maddi gelir elde eden kişiyi e-sporcu olarak ifade etmektedir. Bu tanıma göre

e-sporcuların, e-sporu meslek ve maddi kazanç ile ilişkilendirmelerinin anlamlı bir durum olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bir diğer bulgusunda, e-spor lisansına sahip bireyler ile salt dijital oyun oynayan bireylerin, dijital oyun oynama motivasyonlarına ait veriler Tablo 9'da belirtilmektedir. Katılımcıların 76'sı e-sporcu yani lisans sahibi kişilerdir. Tam burada belirtmek gerekir ki; bireyin dijital oyunlara zaman ayırması, özel turnuvalara katılım göstermesi profesyonel e-sporcu olduğu anlamı taşımaz. Sporcu olmanın resmi gerekliliklerinin yerine getirilmesi şarttır. Nitekim TESFED, sporcuyu; lisans sahibi kişi olarak tanımlamaktadır (TESFED, 2020). Tablo 9 incelendiğinde e-sporcular ile dijital oyun oynayan bireyler arasında başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Bu durum e-sporcular ile dijital oyuncuların aynı temele yani dijital oyunlara dayanan bir işlevi gerçekleştirmeleri ile açıklanabilir. Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir. Bu durum e-spora profesyonel yaklaşım göstermek ya da dijital oyunları hobi ve eğlence aracı görmek ile açıklanabilir. Yapılan araştırmada e-sporla ilgilenen öğrencilerin e-spor kariyeri yapma istekleri ile mesleki kararsızlıkları arasında pozitif yönlü anlamlı ilişkiler bulunmaktadır (Kocadağ & Duran, 2019). E-sporu profesyonel olarak gerçekleştiren bireylerin, belirli bir antrenman disiplini içerisinde yoğun çalışma ve günlük 10-12 saat antrenman yapma, sürekli aynı oyunu oynama, başarısı kaygısı, ailesi ve çevresi tarafından e-sporun meslek olarak görülememesi sonucu eleştirilere maruz kalma, kulüp sözleşmesinin yenilenme garantisinin olmayışı, izleyici beklentisini karşılayamama düşüncesi gibi nedenlerden dolayı e-sporcuların oyun isteğinde belirsizlik olduğu düşünülebilir. Bu durumda e-sporu meslek ve maddi gelir kaynağı olarak görmeden, e-sporun temel dinamiklerini oluşturan dijital oyunlara eğlenme, keyif alma ve günlük sıkıntılardan uzaklaşma gözü ile bakan dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama belirsizliklerinin e-sporculara göre düşük çıkması manidar görülebilir.

Katılımcıların eğitim düzeyi değişkenine göre başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Dijital oyunların içeriğinde eğlenceli vakit geçirme, başarı elde etme, heyecan duyma, rekabet içerisinde olma ve azim gösterme zorunluluğu gibi insanı oyun oynamaya iten etkenler bulunmaktadır. Bu etkenler kişinin eğitim durumu ile alakalı olmayıp insan olmanın getirdiği vasıflardır. Bu nedenle eğitim durumu lise yahut üniversite

olan bireylerin oyun oynama motivasyonlarının eğitim düzeyi ile ilişkilendirilemeyeceği düşünülebilir.

Araştırmanın diğer bulgusunda, katılımcıların turnuvalarda ödül kazanma durumu değişkenine göre başarı ve canlanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmezken merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında anlamlı farklılık görüldüğü tespit edilmiştir. Turnuvalara katılım gösteren bireylerin merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik motivasyon düzeylerinin turnuvaya katılım göstermeyen bireylere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dijital oyunlar temelde eğlenerek ilerleme imkânı sunmaktadır. Bu nedenle dijital oyun oynayan bireylerin başarı duygusundan dolayı motivasyonlarını yüksek tutmaları için turnuvaya ihtiyaç duyulmadığı söylenebilir. Oyuncular oyunda ilerleme, rakibi alt etme, zorluklara karşı koyma ve oyun içi ödül elde ederek başarı ve canlanma motivasyonlarını yüksek tutabilme imkanına sahiptir. Ancak turnuvalara katılım gösteren ve katıldığı turnuvalarda ödül kazanan bireylerin oyun dünyasında tanınması ve kendisine saygı duyulması, motivasyonunu artırıcı bir etken olarak düşünülebilir. Turnuvalarda başarı elde eden oyuncular, bir süre sonra özel izleyici kitlesine sahip olabilmektedir. Twitch ya da Youtube gibi sosyal medya ortamında yayın açan oyuncular hem takipçi kitlelerini artırma hem de izlenme ve bağış yolu ile gelir elde edebilmektedirler. Nitekim e-spor turnuvalarına katılarak sonrasına profesyonel oyunculuğu bırakan ancak sahip olduğu izleyicinin desteğini alarak yayıncılık yapan ve bunu meslek haline getiren oyuncular bulunmaktadır. Tüm bunlar oyuncuların tanınması, sosyal kabul görmesi ile yakından ilintilidir ve dijital oyun motivasyonunu artırıcı etkenler olarak düşünülebilir. Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunun yüksek çıkmasının nedeni olarak; turnuvaya katılan bireylerin başarı kaygısı ve başarısızlık sonucunda sosyal medyadan gelecek acımasız eleştirilere maruz kalma, takım içinde yalnızlık ve maddi durum kaygısı olarak düşünülebilir. Bu durum bir süre sonra kişilerin oyundan soğuma ve oyuna karşı isteksizlik yaşamasına yol açabilir. Herhangi bir turnuvaya katılım göstermeyen oyuncuların, oyunları genellikle günlük sıkıntılardan uzaklaşma, eğlence ve boş zamanı değerlendirme aracı olarak görmelerinden dolayı oyun isteklerinde belirsizlik yaşamamaları normal bir durum olarak görülebilir (Jull, 2011; Yee, 2006).

Katılımcıların gelir düzeyi değişkenine göre başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği tespit edilmiştir. Bu durum oyunların ve oyun malzemelerinin herkes için ulaşılabilir olacak şekilde üretilmesi ile

açıklanabilir. Oyuncuların en çok kullandığı bilgisayar, mouse, klavye, joystick gibi oyun aletleri, her bütçeye uygun kalitede üretilmektedir. Üretilen cihazların lüks ve konfor durumları farklı olsa da işlevsel olarak aynı amaca hizmet ettikleri için gelir düzeyinin kişide başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul motivasyonları ile ilişkili olmadığı düşünülebilir. Ayrıca oyun cihazlarına sahip olmayan bireyler internet kafe gibi oyun salonlarında oyun oynama imkanına sahip olabilmektedirler. Katılımcıların gelir düzeyi değişkenine göre oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda yüksek ve orta gelir düzeyine sahip bireylerin düşük gelire sahip bireylere göre daha yüksek puana sahip oldukları görülmektedir. Bu durumda gelir düzeyi orta ve yüksek olan bireylerin son çıkan oyunları satın alma, oyun içi satın almalar (zırh, silah, rozet vs.) ile diğer oyunculardan farklı görünme, oyun oynama motivasyonunu etkileyecek ürünler (oyun bilgisayar, geniş ekranlı monitör, oyuncu koltuğu, oyuncu klavyesi ve mouse, kulaklık ya da hoparlör) satın alarak oyunda doyum noktasına ulaşabilmektedir. Bu durumun bireyin oyun oynama isteğinde belirsizlik yaratmasına etki ettiği düşünülebilir. Turgut ve Yaşar (2019)'ın üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile alakalı yapmış oldukları araştırmanın sonucuna göre kişilerin maddi durumu arttıkça oyun motivasyonunun arttığı tespit edilmiştir. Literatürde konu ile doğrudan ilişkili olmayan ancak yakınlık gösteren araştırmalar incelendiğinde aile gelir düzeyi yüksek olan bireylerin oyun bağımlılık seviyelerinin gelir düzeyi düşük bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Göldağ, 2018; Kara, 2017). Bilgin (2015)'in araştırma sonucuna göre ise kişilerin sosyoekonomik durumları düştükçe oyuna olan ilgisinin ve oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Elde edilen bulgulara göre bireylerin yaşları arttıkça başarı ve canlanmaya ilişkin motivasyon kaynaklarının azaldığı görülmektedir. Dijital oyunlar, zengin görseller, çekici içerik ve sürükleyici senaryoları ile insanları kendine çekmektedir. Dijital cihazları, dijital yerli olarak adlandırılan 2000'li yıllarda doğmuş bireylerin kendilerinden önce doğmuş bireylere göre daha etkili kullandıkları bilinmektedir (Yıldız, 2012). Bu durumu göz önünde bulunduran oyun yapımcıları daha çok dijital yerlilerin ilgisini çekecek oyun ürettikleri düşünülebilir. Bu durumun yaş ile ilişkisini kurduğumuz zaman; dijital yerlilerden önce doğmuş dijital melez ve dijital göçmen olarak isimlendirilen bireylerin, ilgilerini çekecek oyunlara ulaşma ya da oyunu gereğine uygun şekilde sürdürme, başarı duygusunu tatma konusunda dijital yerlilere göre daha zayıf kalabilmektedir. Ancak belirtmek gerekirken bu verilere 2020 yılı şartlarında ulaşılmıştır. Yıllar geçtikçe, bugünün dijital yerlileri

kendilerinden sonra gelecek neslin dijital gelişimine uyum sağlaması durumunda yaş etkeninin oyun motivasyonu üzerindeki etkisi azalabilir. Yaş faktörünü başka bir açıdan ele alacak olursak; 16-18 yaşlarında başlayan e-sporculuğun, diğer spor branşlarına kıyasla oldukça kısa sürmesi, yaş ilerledikçe yaşanan performans düşüklüklüğü sonucu başarı elde etmede zorlanma ve dolayısıyla motivasyon kaybına uğrama yaşın ilerlemesi sonucu karşılaşılan istenmedik bir durum olarak görülebilir. Dijital oyuncuların motivasyonu üzerine yapılan araştırmada oyuncuların yaşları arttıkça dijital oyun oynama motivasyonlarının azaldığı sonucuna ulaşılmıştır (Çınar vd., 2020). Literatürde yaş arttıkça oyun motivasyonunun arttığı sonucuna ulaşan araştırmaların olduğu da görülmektedir (Sun, 2017; Turgut & Yaşar, 2019; Birk & Mandryk, 2016).

Araştırmanın son bulgusunda günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre tüm alt boyutlarda pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmektedir. Buna göre bireylerin günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizliğe ilişkin motivasyon kaynaklarının da artacağı söylenebilir. Dijital oyunlar beceri faktörünün etkili olduğu içeriklere sahiptir. Oyuncular oyun içerisinde, rakiple ya da oyun yapımcısı tarafından yerleştirilen aşılması zor engeller ile karşı karşıya kalırlar. Bu durumda beceri ve tecrübe önem arz etmektedir. Oyunlara gün içerisinde uzun süre zaman ayırmanın sakıncalı yönleri olduğu gibi kişinin oyun becerisini geliştirme ve tecrübe edinmesi için gerekli olduğu düşünülebilir. Bu durumda günlük oyun süresinin artması sonucu oyun becerisi ve oyun tecrübesi yükselen kişinin oyun oynama motivasyonunun da artması beklendik bir durum olarak değerlendirilebilir. Ayrıca günlük oyun süresi yüksek olan bireylerin motivasyon kaynağının e-sporcu olma, tanınma, kariyer edinme gibi etkenler olduğu da düşünülebilir. Yapılan araştırmada haftalık 16 saat League of Legends oynayan bireylerin oyun motivasyonu 16 saatten az oynayanlara göre daha yüksek çıkmıştır (Sun, 2017). Bir başka araştırmada ise oyuna ayrılan süre ile motivasyon arasında ilişki kurulamadığı tespit edilmiştir (Fuster, Carbonell, Chamarro, & Orberst, 2013).

Sonuç olarak araştırmanın nitel bulgularında yer alan “E-Spor kavramını 1 kelime ile anlatabilir misiniz?” sorusuna dijital oyun oynayan bireyler ve profesyonel e-sporcular farklı yaklaşım gösterdiğine ulaşılmıştır. Dijital oyun oynayan bireyler e-sporu çoğunlukla eğlence-keyif ve kariyer-meslek olarak değerlendirirken profesyonel e-sporcular öncelikle kariyer-meslek ve maddi kazanç yolu olarak değerlendirmişlerdir. Katılımcıların e-spor

lisansına sahip olma değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyonu (DOOM) başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Oyun isteğinde belirsizlik boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Katılımcıların eğitim düzeyi değişkenine göre DOOM başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul ve oyun isteğinde alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Turnuvalarda ödül kazanma durumu değişkenine göre DOOM başarı ve canlanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Merak ve sosyal kabul ve oyun isteğinde belirsizlik alt boyutlarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu gelir düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bireylerin DOOM yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile merak ve sosyal kabul arasında negatif yönde düşük düzeyde, oyun isteğinde belirsizlik arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki göstermediği tespit edilmiştir. Başarı ve canlanma arasında ise negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki gösterdiği tespit edilmiştir. Araştırmanın son bulgusunda günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre tüm alt boyutlarda pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görüldüğü tespit edilmiştir.

5.2 Öneriler

Araştırmaya katılan e-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin verdiği cevaplar ve yapılan literatür incelemesi sonucunda e-spor ve dijital oyun alanına katkı sağlayacağı düşünülen öneriler aşağıda belirtilmiştir.

Üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ya da Spor Bilimleri Fakültelerinde öğrenim gören öğrencilerin yeni bir meslek alanı olan e-spora yabancı kalmamaları ve bu alanı yakından tanımaları için yapılacak çalışmaların faydalı olacağı düşünülmektedir.

E-spor artık bir kariyer-meslek olarak görülmektedir. Bu alanda kariyer yapmayı planlayan kişilerin doğru yönlendirilmesi için yapılacak bilgilendirme çalışmalarının (kamu spotu, sempozyum, konferans, kitap) faydalı olacağı düşünülmektedir.

Çocukların üzerinde söz sahibi olan ebeveynler ve nesil yetiştirmede önemli rol oynayan öğretmenler için dijital oyun ve e-spor hakkında yapılacak bilgilendirme çalışmalarının faydalı olacağı düşünülmektedir.

E-sporcular için sağlıklı beslenmenin ve fiziksel aktivitenin önemi hakkında yapılacak çalışmaların faydalı olacağı düşünülmektedir.

Toplumumuzda çoğunlukla e-sporun dijital oyun oynamaktan ibaret görüldüğünü düşünerek; E-spor nedir? ve E-spor ne değildir? Sorularına cevap teşkil edecek çalışmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

E-sporcuların yaşamış olduğu stres, kaygı ve mesleki endişelerin ortaya konması için yapılacak çalışmaların faydalı olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyunlara karşı ön yargılı olan ve bundan dolayı dijital oyun oynamayı sadece boşa zaman geçirmek olarak değerlendiren bireyler için dijital oyunların faydalarını ortaya koyacak çalışmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyunlar kontrolsüz oynandığında her yaştan bireyler için bağımlılık riski oluşturmaktadır. Dijital oyun bağımlılığına karşı bilinçli davranış şekilleri üzerine yapılacak çalışmaların faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akçay, D. (2017). Çocuk ve adölesanların elektronik medya kullanımının obezite ve uyku sorunlarına etkisi, *Güncel Pediatri*, 15(2), 67-72.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12, 66-71.
- Akçayır, G. (2013). *Dijital oyunların sağlığa etkisi*. M. A. Ocak (ed.), Eğitsel Dijital Oyunlar (s. 264-271). Ankara: Pegem.
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Aksakallı, G. (2019). *Ailece Oynanabilecek Oyunlar*. <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/ailece-oynanabilecek-oyunlar-sayfasından-erişilmiştir>.
- Aktuna, H. C., & Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2, 1–15.
- Albayrak, M. (2019). *Elektronik spor tüketicilerinin satın alma davranışlarını etkileyen faktörlere ilişkin bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Alkol ve Madde Bağımlılığı Araştırma ve Tedavi Merkezi (AMATEM). (2008). *Bilgisayar ve İnternet*, Ankara: Amatem.
- Allen, E. V. (2017). *Physical therapists are helping esports pros play more and hurt less*. <https://compete.kotaku.com/physical-therapists-are-helping-esports-pros-play-more-1793007981> sayfasından erişilmiştir.

- Alpar, R. (2001). *Spor bilimlerinde uygulamalı istatistik*. Ankara: Nobel.
- Altunbaş, E. (2017). *Dünyada espora giren spor kulüpleri*. <http://www.5mid.com/haber/dunyada-espora-giren-spor-kulupleri> adresinden erişilmiştir.
- Anand, V. A. (2007). Study of time management: the correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol Behav*, 10(4), 552-559.
- 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). E-spor: Türkiye'deki elektronik sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, (1)2.
- ASAGEM T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (2008). *İnternet Kullanımı ve Aile*. Ankara.
- Aslan, T. (2019). *Akademik ve yönetsel bakış açısıyla espor*. Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Au, A. (2012). Games for health: past, present, and future?, *Games Health*, 1(6), 449-51.
- Avcı, K., & Avşar, Z. (2016). Dijital Sağlık Oyunları. *Trt Akademi*, 1(2).
- Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York: John Wiley & Sons.
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Aydın, M. (2019). E-spor, spor değildir. *Trt Akademi*, 4(8).
- Aytekin, G. (2017). *Dijital oyunlar ve bireyler üzerindeki etkileri*. <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri> adresinden erişilmiştir.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Baltacı, G., Ersoy, G., Karaağaoğlu, N., Derman, O., & Kanbur, N. (2008). *Ergenlerde sağlıklı beslenme ve hareketli yaşam*. T.C. Sağlık Bakanlığı Temel Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü Beslenme ve Fiziksel Aktiviteler Daire Başkanlığı. Fiziksel Aktivite Bilgi Serisi. Ankara: Klas.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z. and Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehens. Psychiatry* 94:152117. doi: 10.1016/j.comppsy.2019.152117
- Bányai, F., Zsila, A., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player. *Frontiers in Psychology*. (11). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D., Lyons, EJ., Lu, AS., & Baranowski, J. (2013). developing games for health behavior change: getting started, *Games Health*, 2(4), 183- 190.
- Barnes, A. (2016). *French football league announce new partnership with ea sports*. <http://www.skysports.com/esports/news/34214/10623862/frenchfootballleagueannounce-new-partnership-with-ea-sports> sayfasından erişilmiştir.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Baykoç, N. (2006). *Hastanede çocuk ve genç*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Bayram, A. T. (2019). Planlanmış davranış teorisi çerçevesinde e-spor turizmine katılma niyeti. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(2), 17–31.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Bentley, T. (2000). *Takımınızın Yeteneklerini Geliştirmede İnsanları Motive Etme*. İstanbul: Hayat.

- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017a). *Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştay sonuç raporu*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/U93fp.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017b). *Dijital dünyada rekabet, e-spor ve topluluk yönetimi çalıştay sonuç raporu*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017c). *Dijital dünyada e-spor çalıştay sonuç raporu*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/LwFcY.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Birk, M. V., & Mandryk, R. L. (2016). The benefits of digital games for the assessment and treatment of mental health. *In CHI 2016 Workshop Computing in Mental Health*.
- Borowy, M., & Jing, D. Y. (2013). Pioneering eSport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2274.
- Bostancı, B. (2019). *Elektronik spor alanının sektörel ve akademik bağlamda değerlendirilmesine yönelik bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Bozan, N. (2014). *Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Brautigam, T. (2016). Esports needs to face its injury problem. <https://esportsobserver.com/esports-needs-face-injury-problem/> sayfasından erişilmiştir.
- Britishesports. (2019). *Keeping fit and healthy: Exercise, sleep and dietary advice for esports players*. <https://britishesports.org/news/keeping-fit-and-healthy-exercise-sleep-and-dietary-advice-for-esports-players/> adresinden erişilmiştir.
- Burak, Y., & Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 10/11, 363-382. doi :10.7827/TurkishStudies.8430

- Businesswire. (2012). *Time inc. study reveals that “digital natives” switch between devices and platforms every two minutes, use media to regulate their mood.* <http://www.businesswire.com/news/home/20120409005536/en/Time-Study-Reveals-%E2%80%9CDigital-Natives%E2%80%9D-Switch-Devices#.VTlHviHtmkp> sayfasından erişilmiştir.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Chatfield, T. (2011). *Fun inc: Why games are the twenty-first century's most serious business*. London: Random House.
- Cho, D. J., Kim, H. T., Lee, J., & Park, S. H. (2018). Economic cost–benefit analysis of the addictive digital game industry. *Applied Economics Letters*, 25(9), 638-642.
- Coşkun, E., & Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4 (2).
- Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3), 259–270. <https://doi.org/10.1080/0261436042000290317>
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approache*. California: Sage Publication.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138- 150.
- Çalışkan, F. (2020). *E-sporcularda oyun oynama süresinin el becerisi, el reaksiyon zamanı, el ve parmak kavrama kuvveti üzerine etkisi ile uluslararası oyuncu sıralaması arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çalışkan, F., & Sayaca, Ç. (2019). Bilgisayar oyunu oynama süresinin uyku kalitesi, el reaksiyon hızı ve fiziksel aktivite seviyesi üzerine etkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4, 289–303.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 12-30.

- Çelebi, E. (2020). Oyun bağımlılığının sosyalleşme sürecine yönelik motivasyon üzerindeki rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, (e-Gifder)*, 8(1), 643–668.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (s. 2-18). Ankara: Pegem.
- Çınar, Y., Yarayan, Y. E., İlhan, E. L., & Ünvanlı, Y. (2020). Lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama arasındaki ilişkinin incelenmesi: motivasyon boyutu. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(72), 687-695.
- Çiloğlu, F. (2019). *Espor ve sağlık*. Güler, C., & Çakar, D. B. (ed.), *Sporda dijital devrim spor içinde* (s. 1-27). Ankara: Gazi.
- Darcy, K. (2017). *Why the associated press stylebook went with esports, not esports*. https://www.espn.com/esports/story/_/id/19860473/why-associated-press-stylebook-went-esports-not-esports sayfasından erişilmiştir.
- Demir, A., & Sertbaş, K. (2020). E-spor: spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi*, 2(3), 73–88.
- Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): geçerlik ve güvenirlik çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2018). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği (FAKMÖ): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2479-2492.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre*, 17(3), 23-34.
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Physical Education & Sports Science/Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Demirel, M., & Yörük, M., & Özkan, O. (2012). Çocuklar için güvenli internet: güvenli internet hizmeti ve ebeveyn görüşleri üzerine bir araştırma. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), 54–68.

- Dereli, E., & Acat, M. B. (2010). Okul öncesi eğitim öğretmenliği bölümü öğrencilerinin motivasyon kaynakları ve sorunları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 173-187.
- DeSmet, A., Ryckeghem, D. V., Compennolle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., Poels, K., et al. (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive Medicine*, 69, 95–107.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Mananing the health of the esport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport Exerc Med*, 5(1). doi: 10.1136/bmjsem-2018-000467
- Dilekmen, M., & Türün, N. B. (2018). Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37, 43–56.
- Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, 44(4), 161-164.
- Doğu, B. (2006). *Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), s. 128-140.
- Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*, 1.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students, *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994.
- Eslgaming Admin. (2014). *The growth and future of esports tourism*. <https://www.eslgaming.com/article/growth-and-future-esports-tourism-1565> sayfasından erişilmiştir.
- Eratılmış, E. (2020). 2020 Newzoo araştırma raporu ile espor pazar alanı ve geleceği. <https://esportimes.com/tr/2020-newzoo-arastirma-raporu-ile-espor-pazar-alani-ve-gelecegi/> adresinden erişilmiştir.

- Ersoy, A. (2002). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi ve Eğitim Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- ESC. (2017). 2017 *World championship*. <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship> adresinden erişilmiştir.
- Escharts. (2020). *Twitch istatistikleri*. <https://escharts.com/tr/stats> adresinden erişilmiştir.
- E-spor Raporu. (2018). *E-Spor Raporu*. Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni (5).
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım e-spor. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(66), 1423–2434.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*. 3(3), 202-9.
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), s. 167-174.
- Froböse, I. (2016). *Science shows that eSports professionals are real athletes*. <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993> adresinden erişilmiştir.
- Froböse, I., Tholl, C., Rudolf, K., Wechsler, K., & Grieben, C. (2019). Performance-in-esport. *esport studie 2019 esportler im fokus der wissenschaft ergebnisbericht*. <https://www.esportwissen.de/wp/content/uploads/2019/01/esportwissen.de-esport-studie-2019.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2017). eSport management: embracing esport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 3
- Fuster, H., Carbonell, X., Chamarro, A., & Oberst, U. (2013). Interaction with the game and motivation among players of massively multiplayer online role-playing games. *The Spanish Journal of Psychology*, 16, E43. doi:10.1017/sjp.2013.54
- Gittleson, K. (2014). *Amazon buys video-game streaming site twitch*. <http://www.bbc.com/news/technology-28930781> adresinden erişilmiştir.
- Gorman, T. E., & Gentile, D. A., & Grenn, C. S., (2018). Problem gaming: a short primer, *American Journal of Play*, 10(3), 309-327.

- Göldağ, B. (2019). Dijital oyunlar: olumlu ve olumsuz etkileri. III. Uluslararası Battal Gazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi bildirileri 121-133.
- Graham, J. R., & Joseph, M. (2014). Narrative therapy for treating video game addiction. *Int J Ment Health Addiction* 12, 701–707.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. DOI: 10.1037/a0034857
- Green, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientation to video games among gender and age groups. *Simul Gaming*, 41(2), 238- 259.
- Greenfield, P. M. (1996). Video games as cultural artifacts. (special issue: effects of interactive environment technologies on development). *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 3–12.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir., G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11 (18) , 1194-1217 . DOI: 10.26466/opus.547092
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hazar, M. (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. 6. Baskı Ankara: İlksan
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2018). Effect of games including physical activity on digital game addiction of 11-14 age group middle-school students, *Journal of Education and Training Studies*, 6(11), 243- 253.
- Heper, E., (2012). Spor bilimleri ile ilgili kavramlar ve sporun tarihsel gelişimi. H. Ertan (Ed.), *Spor Bilimlerine Giriş* (1. Baskı, s. 11–12). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., & Ayas, T., & Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76- 88.
- Huizinga, J. (2010). Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

- Hunt, C., Gao, J., & Xue, L. (2014). A visual analysis of trends in the titles and keywords of top-ranked tourism journals. *Current Issues in Tourism*, 17(10), 849-855.
- Hürriyet. (2017). *Bir Milyon TL'lik e-spor bursu*. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/1-milyon-tllik-e-spor-bursu-40660809> adresinden erişilmiştir.
- Hürriyet. (2019a). *League of Legends Dünya Şampiyonası finali izleyici rekoru kırdı*. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/league-of-legends-dunya-sampiyonasi-finali-izleyici-rekoru-kirdi-41401462> adresinden erişilmiştir.
- Hürriyet. (2019b). *Liselerde 'sertifika' programları başlıyor*. <https://www.hurriyet.com.tr/egitim/liselerde-sertifika-programlari> adresinden erişilmiştir.
- IeSF. (2020a). *Members*. <https://ie-sf.org/about/members> sayfasından erişilmiştir.
- IeSF. (2020b). *About Esports*. <https://www.ie-sf.org/e-sports/> sayfasından erişilmiştir.
- İçli, A. (2020). *Dijital medya kullanımı açısından Türkiye'de espor izleyiciliği*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: findings from the children and technology project. *Computers in Human Behavior*, 28: 370–376. doi:10.1016/j.chb.2011.10.006.
- Jacobs, K., & Hudak, S., & McGiffert, J. (2009). Computer-related posture and musculoskeletal discomfort in middle school students. *Work*. 32(3), 275-283.
- Joindota. (2014). *Dota Course at ChineseCollege a Big Hit*. <http://www.joindota.com/en/news/22899-dota-course-at-chinese-college-a-big-hit> adresinden erişilmiştir.
- Jull, J. (2011). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. The mit press cambridge, Massachusetts London, England.
- Kabadayı, O. K. (2019). *A'dan z'ye espor*, <https://play.google.com/books> adresinden erişilmiştir.
- Karabulut, B. (2015). Bilgi toplumu çağında dijital yerliler, dijital göçmenler ve melezler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 11–23.

- Karakuş, E. C. (2015). *Comparing traditional sports and electronic sports*. Master's Thesis University of Illinois: Illinois.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye’de e-spor*. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kawashima, R. (2003) Train your brain. fujito r (translator). Japan: Kumon Publishing Co., Ltd.
- Kaya, B. A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Keskin, A. D. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Khazaal, Y., Breivik, K., Illieux, J., Zullino, D., Thorens, G., Achab, S., Gmel, G., & Chatton, A. (2018). Game addiction scale assessment through a nationally representative sample of young adult men: item response theory graded– response modeling, *J Med Internet Res*. 20(8), 1-16
- Kırmusaoğlu, L. (2020). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlar ile dış mekan oyunları arasındaki tercihleri: öğretmenlerin gözlemlerine yönelik bir alan çalışması*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kim, J. H., Lau, C. H., Cheuk, K. K., Kan, P., Hui, H. L. C., & Griffiths, S. (2010). Brief report: predictors of heavy internet use and associations with health- promoting and health risk behaviors among. *Hong Kong University Students. Journal Of Adolescence*, 33, 215-220.
- Kim, Y., & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*. 25(1), 4-16.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49–63.

- Kocadağ, M., & Duran, N. O. (2019). *Elektronik spor kariyeriyle ilgilenen lise öğrencilerinin mesleki karar düzeyleri*. II. International Conference on Empirical Economics and Social Sciences (ICEESS' 19), 647–661.
- 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.
- Kural, K. (2019). E-spor yayınlarına olan ilgi artıyor. *Trt Akademi*, 4(8).
- 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.
- Kuzu, A., Odabaşı, F., Erişti, S. D., Kabakçı, I., Kurt, A. A., Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Kızıyıcı, M., & Şendağ, S. (2008). *İnternet kullanımı ve aile*. Ankara: T. C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi, 133.
- 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
- Lucrative streaming is destroying the careers of players in China says iceiceice. (2016). <https://www.joinidota.com/en/news/46242-lucrative-streaming-is-destroying-the-careers-of-players-in-china-says-iceiceice> adresinden erişilmiştir.
- Malin, A. (2018). *Esports tourism: 5 events you need to attend*. <https://www.abouttimemagazine.co.uk/london/esports-tourism-5-events-need-attend/> adresinden erişilmiştir.
- Martinez, K. L. (2019). *Are esports good for your health?* <https://www.dw.com/en/are-esports-good-for-your-health/a-47408527> adresinden erişilmiştir.
- Matt, H. (2019). *Scott Kennedy-Staying Healthy and Maximizing Performance as a Professional Gamer*. <https://www.1-hp.org/blog/hpforgamers/scott-kennedy-staying-healthy-and-maximizing-performance-as-a-professional-gamer-hpforgamers-2/> sayfasından erişilmiştir.
- Mayda, A. S., Yılmaz M., Bolu F., Dağlı Ç.S., Gerçek G. Ç., Teker N., Tiryaki S., Toygar G., Türkaslan M., Uslu A. M., Usturalı E., Yamansavcı E., Yardımcı N., & Önder A.D. (2015). Bir öğrenci yurdunda kalan üniversite öğrencilerindeki internet

- bağımlılığı ile beck depresyon ölçeği arasındaki ilişki. *Konuralp Tıp Dergisi*, 7(1), 1-5.
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 23, 487-503.
- Mustafaoğlu, R. (2018) e-Spor, spor ve fiziksel aktivite, *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), s. 84-96.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z. (2018). Elektronik sporcuların başarılarını etkileyen faktörlerin araştırılması. *International Academic Research Congress*, 2476–2482.
- NBA. (2017). *Video game company launch new gaming league*. <https://www.nba.com/article/2017/02/09/nba-video-game-company-launch-new-gaming-league-2018> adresinden erişilmiştir.
- Newzoo. (2020a). *2020 Global games market report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/> adresinden erişilmiştir.
- Newzoo. (2020b). *2020 Global esports market report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> adresinden erişilmiştir.
- Nielsen. (2018), *Equity Research* 12 October 2018, Source: Business Insider, Goldman Sachs Global Investment Research, Mediapost 19-20.
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Özenç, O. E. & Yörük, İ. (2019). *Her yönüyle e-spor*. İstanbul: Benim Kitap.
- Özsoy, S., & Çat, A. K. (2018). Sanal ortamda sporu yeni formu: e-spor. *Journal of Social And Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 5(31), 4776–4784.
- Öztürk, Y., & Yazıcıoğlu, İ. (2002). Gelişmekte olan ülkeler için alternatif turizm faaliyetleri üzerine teorik bir çalışma. *Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 183-195.

- Park, J., Ph, D., Song, Y., Ph, D., Teng, C., & Ph, D. (2011). Exploring the links between personality traits and motivations to play online games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(12). <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0502>
- 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.
- Petabayt. (2018). *Esporcu olmanın getirdiği yaygın sağlık sorunları ve sakatlıklar* <https://www.petabayt.com/esp-or-saglik-sorunlari-sakatlik/> sayfasından erişilmiştir.
- Pişkin, E., Devecioğlu, S., & Halisdemir, T. A. (2019, Kasım). Spor *Endüstrisinin yükselen alanı e-sporun dünya ekonomisindeki yeri*. Uluslararası Ekonomi Araştırmaları ve Finansal Piyasalar Kongresinde sunulmuş bildiri.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On The Horizon*. 9 (5): 1-6. 13
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. B. Jordan & D. Romer (Eds.), *Media and the well-being of children and adolescents* (109–128). Oxford University Press.
- PSG. (2016). *Paris Saint-Germain enters eSports*. <https://psg-esports.com/psg-enters-esports-2/> sayfasından ulaşılmıştır.
- Rooij, A. J. V., & Schoenmakers, T. M., & Mheen, D. V. D. (2017). Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with ‘video game addiction. *Addictive Behaviors* 64, 269–274.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142, 181–186.
- Rudolf, K., Grieben, C., Achtzehn, S. & Froböse, I. (2016). Stress e- sport–ein einblick in training und wettkampf. Paper Presented at the E-Sport Conference Professionalisierung Einer Subkultur, Bayreuth.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 485–504.

- Sayar, K., & Yalaz, B. (2019). *AĞ Sanal dünyada gerçek kalmak*. İstanbul: Kapı.
- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Schütz, M. (2016). *Science shows that esports professionals are real athletes*. <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993> sayfasından erişilmiştir.
- Sharma, A., Madaan, V., & Petty, F. D. (2006). Exercise for mental health. *Prim Care Companion J Clin Psychiatry*, 8(2), 106.
- Shiue, I. (2015). Self and environmental exposures to drinking, smoking, gambling or video game addiction are associated with adult hypertension, heart and cerebrovascular diseases, allergy, self-rated health and happiness: japanese general social survey, 2010. *International Journal of Cardiology*, 181, 403–412.
- Sporx. (2020). *E-Spor'a yatırım yapan ünlüler*. <https://www.sporx.com/espore-spora-yatirim-yapan-unlulerSXGLQ39706SXQ?sira=15> adresinden erişilmiştir.
- Straker, L. M., & Peter, B., & O'Sullivan, A. S., & Mark, P. (2007). Computer use and habitual spinal posture in australian adolescents. *Public Health Reports*, 122, 634-643.
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: case of league of legends*. Master's thesis, University of South Carolina, Columbia, CA.
- Şahin, M. C. (2009). Yeni bin yılın öğrencilerinin özellikleri. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 155-172.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L.S. (2013). *Using multivariate statistics (sixth ed.)* Boston: Pearson,
- Taylan, H. H., Topal, M., & Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53– 68.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- TESFED. (2018). <http://tesfed.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Toker, C. (2015). *Dünyada eSpor*. [http://dijitalsporlar.com/](http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor-sayfasından) makaleler/dunyada-espor sayfasından erişilmiştir.
- Tonta, Y. (2009). Dijital yerliler, sosyal ağlar ve kütüphanelerin geleceği. *Türk Kütüphaneciliği*, 23(4), 742-768.
- Tran, G. A., & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?, chick “like” to manage digital content for players. *Journal Of Advertising Research*, 53(4), 455-469.
- Turco, D. M., Riley, R. S., & Swart, K. (2002). Sport tourism. *Fitness Information Technology Inc*, ABD.
- Turgut, M., & Yasar, O. M. (2019). Playing digital game motivations of university students. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 603-608.
- Türk Dil Kurumu, (2020a). <https://sozluk.gov.tr/?kelime=spor> sayfasından erişilmiştir.
- Türk Dil Kurumu, (2020b). <https://sozluk.gov.tr/?kelime=oyun> sayfasından erişilmiştir.
- Türk Dil Kurumu. (2020c). <https://sozluk.gov.tr/?kelime=motivasyon> sayfasından erişilmiştir.
- Tüzün, H. (2006, Aralık). *Bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları*. Türkiye'de İnternet Konferansı'nda Sunulan Bildiri, Ankara, Türkiye.
- 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.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2).
- Ünal, M. (2009). Aşırı kullanıma bağlı spor yaralanmaları. *Sporcu Eğitim, Sağlık ve Araştırma Merkezi-SESAM*, İstanbul. Klinik Gelişim.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. In Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development (437–440). Las Vegas, NV: CSREA Press.

- Warburton, D., & Bredin, S. (2017). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. *Curr Opin Cardiol* 32(5), s. 541-556. Doi: 10.1097/HCO.0000000000000437
- Warburton, D., Nicol, C., & Bredin, S. (2006). Health benefits of physical activity: the evidence. *Canadian Medical Association Journal*, 174(6), s. 801-809. Doi: 10.1503/cmaj.051351.
- Waycott, J., Bennett, S., Kennedy, G., Dalgarno, B., & Gray, K. (2010). Digital divides? Student and staff perceptions of information and communication Technologies. *Computers & Education*, 54(4), 1202-1211
- WHO. (2018). *Physical Activity*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity> sayfasından erişilmiştir.
- Williams, W., Parkes, E. L., & Davies, P. (2013). Wordle: a method for analysing mba student induction experience. *The International Journal of Management Education*, 11(1), 44-53.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: how we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.
- Xiao, X., Hedman, J., Tan, F. T. C., Tan, C. W., Lim, E. T., Clemmensen, T., & van Hillegersberg, J. (2017). *Sports digitalization: an overview and a research agenda*. In ICIS 2017. Association for Information Systems. AIS Electronic Library (AISeL)
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yavuz, E., & Tarlakazan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149–163.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav* 9 (6), 772-775.
- Yeşilay. (2020). *Dijital oyunlar, insanların hayatlarını daraltıp zorlaştırarak bağımlılığa dönüşmesin*. <https://twitter.com/1920yesilay/status/1303687765880713216> adresinden erişilmiştir.

- Yeşildal, M., Dömbekçi, H. A., & Erişen, M. A. (2019). Çevirim içi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *Journal of International Social Research*, 12(67), 997–1004.
- Yıldız, A. K. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi? *The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science*, 5(7), 819–833.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Enformatik Enstitüsü, Ankara.
- Yılmaz, R., & Yılmaz, F. G. K. (2019). *Elektronik spor hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. II. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, 338–344.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (2000). Cyber-disorders: the mental health concern for the new millennium. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.
- Yu, J., & Park, T. (2016). Family therapy for an adult child experiencing bullying and game addiction: an application of bowenian and mri theories, *Contemp Fam Ther* 38, 318–327.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). E-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533–550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early adolescent internet game addiction in context: how parents, school, and peers impact youth, *Computers in Human Behavior* 50, 159–168.

EKLER

EK-1. Etik Komisyon Raporu

Evrak Tarih ve Sayısı: 21.10.2020-E.113077



T.C.

Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 26.08.2020 tarihli ve E.88812 sayılı yazı

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Yasir ÇINAR'ın, Prof.Dr.Ekrem Levent İLHAN'ın** danışmanlığında yürüttüğü "**E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Fiziksel Aktiviteye Katılım Düzeylerinin İncelenmesi**" adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun **08.09.2020** tarih ve **08** 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 ve gereğini rica ederim

e-imzalıdır
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2020-479

Ek: 1 Liste

19.10.2020 Birim Evrak Sorumlusu

Esengül BOŞNAK



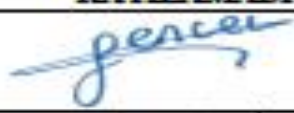
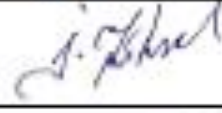
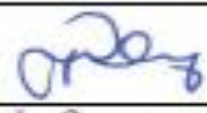
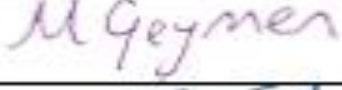
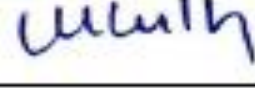
Emniyet Mahallesi Bandırma Caddesi No :6/1 06560 Yenimahalle/ANKARA
Tel:0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi :http://etikkomisyon.gazi.edu.tr/

Bilgi için :Esengül BOŞNAK
Birim Evrak Sorumlusu
Telefon No:03122022666

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ETİK ALT ÇALIŞMA GRUBU
KATILIM LİSTESİ

TOPLANTI TARİHİ : 08.09.2020

TOPLANTI SAYISI : 08

ADI – SOYADI	İMZA
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA Başkan	
Prof. Dr. C. Haluk BODUR	KATILAMADI
Prof. Dr. Seçil OZKAN	KATILAMADI
Prof. Dr. Cevriye TEMEL GENCER	
Prof. Dr. İsmet YUKSEL	
Prof. Dr. Ayimelek GONENÇ	
Prof. Dr. Gülay BAYRAMOĞLU	
Prof. Dr. Makbule GEZMEN KARADAĞ	
Doç. Dr. Zehra GOÇMEN BAYKARA	
Doç. Dr. Nihan KAFA	
Doç. Dr. İlyas OKUR	
Doç. Dr. Kemal OZTEMEL	
Doç. Dr. Melek Gülşah ŞAHİN	

Ek-2. Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	1	2	3	4	5
2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	1	2	3	4	5
3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	1	2	3	4	5
4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	1	2	3	4	5
5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	1	2	3	4	5
6.Dijital oyunlarda başarınca takdir edilmek hoşuma gider.	1	2	3	4	5
7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	1	2	3	4	5
8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	1	2	3	4	5
9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	1	2	3	4	5
10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	1	2	3	4	5
12.Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.	1	2	3	4	5
14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.*	1	2	3	4	5
16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.*	1	2	3	4	5
17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.*	1	2	3	4	5
18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.*	1	2	3	4	5
19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.*	1	2	3	4	5



GAZİ GELECEKTİR..