T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

E-SPORA KATILIM MOTİVASYONLARI: ZULA ÖRNEĞİ

Tuğba KABALAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI

Danışman

Doç. Dr. ERDAL TAŞGIN

KONYA-2022

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

E-SPORA KATILIM MOTİVASYONLARI: ZULA ÖRNEĞİ

Tuğba KABALAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI

Danışman

Doç. Dr. ERDAL TAŞGIN

Bu araştırma Selçuk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü tarafından .....proje numarası ile desteklenmiştir.

KONYA-2022

ÖNSÖZ

Ders aşaması ve tez çalışması ile devam eden bu zorlu ve keyif veren aşamaları tamamlayarak oldukça verimli bir süreç geçirdim.

Akademik anlamda gerçekleştirmiş olduğum ilk eserimde bilgi ve tecrübelerini esirgemeyen danışmanım sayın Doç. Dr. ERDAL TAŞGIN başta olmak üzere Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı öğretim üyelerine ve elemanlarına, araştırma sürecinde tavsiyelerini üzerimden eksik etmeyen Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Anabilim Dalı öğretim üyeleri sayın Dr. Öğr. Üy. Ferhat ÜSTÜN ve Arş. Gör. Nazlı Deniz Öz'e teşekkürlerimi borç bilirim.

Bu süreçte veri toplama aşamasında bana yol arkadaşlığı eden Abdurrahman TÜRKÇETİN' e ve eğitim hayatım boyunca maddi-manevi desteğini benden hiçbir zaman esirgemeyen AİLEME ithafen…

Tuğba KABALAY

Konya-2022

İÇİNDEKİLER

TABLOLAR ..... **iv**

ÖZET ..... **vii**

SUMMARY ..... **viii**

1.GİRİŞ **1**

1.1. E-Spor' un Tanımı 3

1.2. E-Spor'un Tarihsel Gelişimi 6

1.3. E-Spor' un Özellikleri 9

1.4. E-Spor' un Araç ve Gereçleri 11

1.5. E-Spor' u Etkileyen Başarı Faktörleri 11

1.6. E-spor Oyun türleri ve Kategorileri 12

1.6.1. Multiplayer Online Battle Arena-MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası): 13

1.6.2. Real-Time Strateji-RTS (Gerçek Zamanlı Strateji): 13

1.6.3. First Person Shooter-FPS (Birinci Şahıs Nişancı): 14

1.6.4. Player vs. Player-PvP (Oyuncuya Karşı Oyuncu): 15

1.6.5. Diğer Türler: 15

1.7. Elektronik Sporun Yararları 15

1.8. Elektronik Sporda Yer Alan İş Modelleri 16

1.9. Elektronik Sporun Tüketim Platformu 17

1.9.1. Oyuncu Açısından Tüketim Platformu 17

1.9.2. İzleyici Açısından Tüketim Platformları 18

1.10. Zula 18

1.10.1. Zula Sporcuları 20

1.10.2. Zula Turnuva ve Takımları 20

2. GEREÇ VE YÖNTEM **22**

2.1. Evren ve Örneklem 23
2.2. Veri Toplama Araçları 23
2.2.1. Kişisel Bilgi Formu 23
2.2.2. Pilot Uygulama 23
2.2.3. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) 26
3. BULGULAR 28
3.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Kişisel Özelliklerine İlişkin Bulgular 28
3.1.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları. 28
3.1.2 Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları. 28
3.1.3. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 29
3.1.4. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 29
3.1.5. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 29
3.1.6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 30
3.1.7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 30
3.1.8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları 30
3.2. E-Spor katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) ‘ne Ait Bulgular 31
3.2.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Bağımsız t-Testi Sonuçları 31

3.2.2. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 32

3.2.3. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 33

3.2.4. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Bağımsız t-Testi Sonuçları..... 35

3.2.5. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 36

3.2.6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları..... 37

3.2.7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları..... 38

3.2.8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 41

4. TARTIŞMA VE ÖNERİLER 42

5. SONUÇ..... 46

6. KAYNAKLAR 48

7. EKLER..... 51

8. ÖZGEÇMİŞ..... 57

TABLOLAR

Tablo 1. Zula Oyun Harita ve Oyun Modları 19
Tablo 2. Zula sporcuları ve kazançları 20
Tablo 3. Zula Süper Lig ve Zula Kadınlar Ligi Takımları 21
Tablo 4. E-Spor Katılım Motivasyon Ölçeğine ait AFA'ya Uygunluk Belirten Test Sonuçları 24
Tablo 5. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğine İlişkin Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları 25
Tablo 6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Ait Bilgiler 28
Tablo 7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Ait Bilgiler 28
Tablo 8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Durumu Değişkenine Ait Bilgiler . 29
Tablo 9. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Durum Değişkenine Ait Bilgiler .. 29
Tablo 10. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Gelir Değişkenine Ait Bilgiler 29
Tablo 11. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Ait Bilgiler 30
Tablo 12. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Ait Bilgiler 30
Tablo 13. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Ait Bilgiler 30
Tablo 14. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarına ait Bağımsız t-testi Analiz Sonuçları 31
Tablo 15. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 32
Tablo 16. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 33
Tablo 17. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarına ait Bağımsız t-testi Analiz Sonuçları. 35
Tablo 18. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 36

Tablo 19. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 37
Tablo 20. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 39
Tablo 21. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları 41

HİPOTEZLER

H1: Elektronik spora katılım unsurları, cinsiyet değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

H2: Elektronik spora katılım unsurları, yaş değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır.

H3: Elektronik spora katılım unsurları, eğitim düzeyi değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

H4: Elektronik spora katılım unsurları, medeni hal değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır.

H5: Elektronik spora katılım unsurları, aile aylık gelir değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır.

H6: Elektronik spora katılım unsurları, haftalık boş zaman süresi değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

H7: Elektronik spora katılım unsurları, günlük oyun oynama süresi değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

H8: Elektronik spora katılım unsurları, çalışma durumu değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır.

ÖZET

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

E-Spora Katılım Motivasyonları: Zula Örneği

Tuğba Kabalay
Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı

YÜKSEK LİSANS TEZİ/ KONYA-2022

Bu araştırmanın amacı günümüzde elektronik spora olan katılım motivasyonlarını belirleyerek bu unsurları Zula video oyunu oynayan bireyler üzerinde değerlendirmek ve bu değişkenler arasındaki ilişkileri ortaya koymaktır. Araştırmanın modeli ilişkisel tarama yöntemidir. Araştırmanın amacını gerçekleştirmek için öncelikle literatür taraması yapılmıştır. Araştırmanın örneklemi Konya'da yaşayan 12 yaş ve üzere 154 bireydir. Araştırma verileri Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) ile toplanmıştır. Anket verilerimizin değerlendirmesi SPSS 21.00 paket programında analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

Araştırma sürecinde toplanan veriler tek tek incelenerek hatalı ve eksik veriler analiz sonucu çıkartılmıştır. Değerlendirilmeye alınan verilere ilişkin uç değerler gözden geçirilmiştir. Bu analizden sonra normallik ve güvenirlik testleri yapılmıştır. Kolmogrow-Smirnow testi sonucunda (p= 0.200) verilerin normal dağılım gösterdikleri belirlenmiştir. Veri analizi sürecinde parametrik testler kullanılmış olup, ikili karşılaştırmalar için Bağımsız t-testi ve çoklu karşılaştırmalar için Tek Yönlü Anova testi kullanılmıştır. Bu çalışmanın veri çözümlemesi Spss 21.0 programı ile 0.05 anlamlılık düzeyi esas alınarak sağlanmıştır.

Araştırmanın sonucunda Elde edilen sonuçlara göre cinsiyet, medeni hal, günlük oyun oynama süresi ve çalışma durumu değişkenine baktığımızda E-spora olan katılım motivasyonlarının alt boyutlarının incelemesi sonucu Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet ve başarı, Boş Zaman Değerlendirme ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarını eğitim düzeyi değişkenine göre incelediğimizde Yetkinlik, İlişkisel Benlik ve Boş Zaman Değerlendirme alt faktörü ile arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir. E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarını aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre incelediğimizde sadece taksonomik alan ortalaması ile anlamlı farklılaştığı görülürken, haftalık boş zaman değişkeni ile sadece ilişkisel benlik ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir. Ayrıca ilişkisel benlik alt boyutu haftalık boş zaman değişkeninin aksine yaş değişkeninde ortalamasına bakıldığında anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür (p>0.0.5).

Sonuç olarak E-spor her alanda olduğu gibi düzenli bir uğraş sonucu başarılı olunabilecek bir branştır. Bu sebeple günlük işlerimizin içinden sıyrılıp boş zamanlarınızda e-spor için gaming house denilen olun evlerinin sayıca arttırılması bu alandaki gelişmelere olanak sağlayacaktır. Bu düzlemde literatürde E-spor ile ilgili yapılacak çalışmaların arttırılması başarı açısından da gerekli görülmelidir.

Anahtar Sözcükler: E-Spor, Katılım motivasyonları, Zula.

SUMMARY

REPUBLIC OF TURKEY
SELÇUK UNIVERSITY
HEALTH SCIENCES INSTITUTE

E-Sports Participation Motivations: Zula Example

Tuğba Kabalay

Department of Spor Managment

MASTER THESIS/KONYA 2022

The purpose of this research is to identify today's elements of participation in electronic sport to assess these motivations on the individuals playing the Zula video game and to reveal the relations between these variables. The model of the research is the relational screening method. First, literature research was carried out to realize the purpose of the research. The sample of the study was 154 individuals aged 12 and younger living in Konya. Research data was collected on the E-Sport Engagement Motivation scale (ABPM) developed by Öz ve Üstün (2019). Evaluation of our survey data is analyzed and interpreted in the SPSS 21.00 package program.

The data collected during the research process was examined one by one and the incorrect and incomplete data were extracted from the analysis. End values of the assessed data were reviewed. Normality and reliability tests were performed after this analysis. The result of the Kolmogrow-Smirnow test (p= 0.200) indicates a normal distribution of data. The data analysis process utilized parametric tests, including Independent t-testing for binary comparisons and Unidirectional Anova testing for multiple comparisons. The data analysis of this study was based on the significance level of 0.05 with the Spss 21.0 program.

The results of the study show that, when we look at gender, marital status, playing time of the day and running status variable based on the sub-dimensions of motivations to participate in e-sport, we see that the averages of Taxonomic Areas, Competence, Relational Self, Competition and success, Free Time Evaluation differ significantly. We examine the sub-dimensions of the motivation scale of E-sports participants based on education level variable, and we observe that there is significant difference between the sub-factors of Competence, Relational Self and Free Time Evaluation. When we analyzed the sub- dimensions of the motivation scale of the e-sports participants based on the monthly income level variable of the family, we observed that only the taxonomic average varied considerably, while the weekly leisure variable does not cause significant differences between the relational self-averages. Moreover, the sub-dimension of the relational self has significantly differentiated in the age variable (p=0.0.5), unlike the weekly free time variable.

As a result, e-sports is a field that can be successfully achieved with an orderly effort, as in all other areas. Therefore, we have eliminated our daily work and become a gaming house for e-sports in your spare time. As these houses are increased in number, we will help you develop further in this area. An increase in the number of activities related to e-sports in the literature should be deemed necessary for success.

Key Words: E-Sport, Participation Motivations, Zula.

1.GİRİŞ

Geçmişte bireyler, çevrede gözlemledikleri şeyleri taklit ederek, gerçekleştirdikleri eylemleri birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu ortaya çıkarmışlardır. Daha sonraki yıllarda sırrını çözümleyemedikleri olaylar karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Bu eylemler zaman içerisin de işlenerek bilinçli yapılan etkinliklere dönüşmüş ve oyun bu aşamada insanlar tarafından kültürel bir değere sahip olmuştur (Uysal 2005).

Teknoloji bölümünde gerçekleşen birtakım gelişmeler bütün alanlarda olduğu gibi spor alanını da güçlü bir şekilde etkileyerek yeni gelişmelere sebep olmuştur (Argan ve ark 2006).

Bu gelişmelerle beraber oyunlar kendine yeni bir yön katarak dijital alana büyük bir geçiş yapmıştır. Bu dijital oyunlar aynı zamanda video veya bilgisayar oyunları olarak sınıflandırılır ve birbirlerinin yerine aktif olarak faaliyet gösterebilir (Kirriemuir 2002).

Video/bilgisayar oyunları ve geleneksel oyunlar bireysel ve takım oyunu olarak oynanabilmektedir. Video oyunlar daha çok zihinsel uğraş gerçekleştirirken geleneksel oyunlar fiziksel ve zihinsel çabayı daha çok gerçekleştirir. Gelişen ve hala gelişmekte olan video/bilgisayar oyunları insanlara yaşamlarında gerçekleştiremeyecekleri birçok eylemi fantastik bir zihinsel ortamda veya kişinin kendi düş dünyası sınırları içerisinde oyunculara sunmaktadırlar. Video/bilgisayar ve geleneksel oyunların önemli ortak yönlerinden biri de oyuncunun zihnindeki yaratıcılığı geliştirmeleridir. Bütün bu ilerleyişler doğrultusunda teknolojinin harika ilerleyişi sayesinde spor alanının da bu ilerleyişlerden etkilenmesi ile E-spor kavramı açığa çıkmıştır. Günümüzde E-Spor yeterli erişilebilirliğe sahip olmamasına rağmen önemli bir ilerlemeye sahip olduğu takipçilerince bilinmektedir. E-Spor çevrimiçi (online) oyunlar olarak gerçekleştirilen bir spor dalıdır. Profesyonel oyun olarak değerlendirilecek olursa rekabetçi bir oyun alanıyla da dijital sahalarda boy göstermektedir (Argan ve ark 2006).

E-Sporu geleneksel spora göre yönetmek ve denetlemek daha zordur. Fakat E-sporunda belirli zaman ve oyuncu sayısı gibi kazanan veya kaybeden oyuncuyu ya da takımı belirleyici kuralları vardır. Bu müsabakaları kazanmanın yolu strateji,

taktik ve motivasyon gibi özel yetenekler içermektedir. Tüm bunların yanında genel olarak tabi ki dünya bütününde 2018 yılında 389 milyon kişilik bir izleyici kitlesine sahip bu branşın Dünya E-Spor Oyunları, Dünya Siber Oyunları gibi faaliyetler ve Uluslararası E-Spor Federasyonu gibi E-spor branşını yöneten olmazsa olmaz organları bulunmaktadır (Jenny ve ark 2017, Schaeperkoetter ve ark 2017, Yükçü ve Kaplanoğlu 2018).

E-Sporun tüm oyun türlerinde gerekli olan unsur el-göz koordinasyonudur. Oyuncuların veya takımların maçları galibiyet ile sonuçlandırabilmeleri için stratejik olarak üstünlük sağlamaları gerekir (Wagner 2006). Birçok oyun türünde hareketleri kavrayabilmek için oyun araç ve gereçlerinin hızlı ve doğru kararlara dayandırılması gerekmektedir (Örs ve ark 2018).

Ardımızda bıraktığımız yıllarda gerçekleştirilen modern spor, toplumları her boyutta bir araya getirerek sporun önemli bir güç olmasına sebep olmuştur. İnsanlar ve kültürler arasında ortaya çıkan bu güç bizleri farklı hizmet sektörlerine yönelterek her toplumun ilgisini çekebilecek kazançlar sağlamayı amaçlayan bir endüstri haline gelmiştir. Artık işin içine rekabet girmiştir. Video oyunları 2002'li yıllardan bu yana profesyonel olarak takip edilerek gerçekleştirilmeye başlamıştır. Modern sporda da olduğu gibi hızlı bir şekilde ilerleme göstererek diğer hizmet sektörlerinden yatırımcıların ilgisini çekmeye başlamıştır. Aktif olarak birden fazla özel ve resmi faaliyetlerle hızla ilerleyen E-Spor artık önemli isimlerin/markaların sponsorluğunu elde eden ve güçlü bir takipçi sayısına sahip bambaşka bir hizmet sektörü olarak gündemde yerini almaktadır. Teknolojik alanda farklı hizmet sektörlerinde bu kadar hızlı bir şekilde spora farklı bir boyut ekleyerek gelişen E-spor, güncel olarak her ne kadar modern spor ile tam anlamıyla bir bütün olarak görülmese de modern spor ile E-Spor çok önemli bir etkileşim içerisine girmiştir. Önümüzdeki yıllarda şu an ki konumunu daha yükseğe çıkarması beklenen E- Sporun modern sporun hizmet alanları açısından sahip olduğu konuma katkı sağlayarak etkileşim içerisin de hızla büyümeye ve ilerlemeye devam edecektir. E-sporun şu an ki konumunda geldiği nokta ve diğer hizmet sektörleri ile olan ilişkisi ortaya koyduğumuzda bu alanla ilgili yeterli bilgiye sahip olmadığımız için Türkçe literatüre katkıda bulunulması gerektirmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır 2017).

1.1. E-Spor' un Tanımı

Bireysel bir kavram olan spor zaman geçtikçe her topluma göre nitelik kazanmış ve daha fazla kitleye hitap etmeye başlamıştır. Sporun bugüne kadar çok fazla tanımı literatür de yer almaktadır. Spor; bireyin kabiliyetlerini geliştiren, belirli kurallar altında bireysel veya toplu olarak boş zaman faaliyeti kapsamı içinde veya tam zamanını alacak şekilde meslekleştirerek yaptığı sosyalleştirici, toplumla bütünleştirici, ruhu ve fiziği geliştiren, rekabetçi, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur (Erkal 1998).

Başka bir tanımlama ise kişinin belli düzenlemeler içinde fiziksel aktivitesini, motor becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal davranışlarını geliştiren ve bu özelliklerini belirli kurallar içinde yarıştırmasını amaçlayan biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraştır. Genel olarak spor için belli kural ve tekniklere uyularak yapılan, bedensel gelişmeye yararlı, eğlenmek ve yarışmak amacı bulunan bedensel ve zihinsel hareketler tanımı yapılabilir. Sporun tanımı çerçevesinde e-spor değerlendirildiğinde bazı ortak noktalar ve farklılıklar görülmektedir (İnal 2000).

İnsanların yaşamında ihtiyaç duyduklarını giderebilmesi ya da insanın etrafında olup biteni denetlemesi, şekil verebilmesi ve farklılaşma ihtiyacı duyması insanları, toplumları farklı çabalara doğru yöneltmiştir. Bu çabalar doğal olarak toplumları son zamanlarda teknolojik alanda bilimsel gelişmelere yöneltmektedir (Ayhan 2000). Günümüze inanılmaz etkilerde bulunan bu gelişmeler her türden toplumların iş yükünü hafifletmeyi ve insanlara daha fazla boş zaman bırakmayı sağlayarak toplumların gereksinimlerini gidermeyi amaçlamaktadır (Yoncacı 2003).

Bu denli ilerleyen bilimsel gelişmeler spor alanını da oldukça derinden etkilemiştir ve sporun farklı boyutlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Argan ve ark 2007).

Bu alanda gerçekleştirilen bilimsel gelişmeler, alana yönelik, özel çalışma antrenman programlarının gerçekleştirilmesini, gerekli olan araç ve gereçlerin kaliteli olmasını, spor için gerekli sahaların dijital teknikler ile değerlendirilerek branşa göre yapılmasını, katılımcı olan sporcuların ve ortaya konan spor kalitesinin tüm izleyicilere tanıtılmasını ve buna bağlı olarak da sporun gelişimini ve kültürler arasında farklı hizmet sektörlerince benimsenmesini sağlamıştır (Gür 2000).

Teknoloji bütün bu gelişen farklılaşmalara ve ilerlemeye ek olarak spor kavramına olan katkıları sonucunda Elektronik Spor'u (E-Spor) ortaya çıkarmıştır. Fakat hızla gelişen bir spor alanı olan elektronik spor kavramı, literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), çevrim içi oyun (online game), video oyun (video game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik spor (electronic sports) vb. şekilde nitelendirilmesine karşın, esasında kastedilen elektronik spor kavramıdır (Argan ve ark 2006).

E-spor oyunlarıyla ilgili literatür de ve akademik araştırmalar da E-Spor hakkında istenilen bilimsel bir tanıma ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak henüz tam olarak kabul görmüş bir tanım ortaya konmamıştır. Dijital oyunun karşılığı olarak, profesyonel kuralları olan karşılaşmaya dayalı bilgisayar oyunları oynamak şeklinde ifade edilmiştir (Wagner 2006). Şimdiye kadar literatürde karşılaşılan E-Spor tanımları şu şekilde ifade edilmiştir.

"E-spor, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel ve fiziksel kabiliyetlerini geliştirdikleri spor faaliyetleri alanlarıdır" (Wagner 2006).

"Sporun öncelikli yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de E-Spor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor biçimidir" (Hamari ve Sjöblom 2017).

"Elektronik sporlar takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır" (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı 2017).

"Organize olmuş şekilde karşılaşmaya dayalı (bilgisayar) oyunu oynamak; üçüncü kişiler tarafından düzenlenen bir etkinlik veya ligde birbirlerinden açık bir şekilde farklı oyuncu veya takımların belirli bir amaca ulaşmak için (bir para ödülü veya turnuvayı kazanmak gibi) karşılaşmalardır" (Newzoo 2018).

"E-spor çevrimiçi oyunlar üzerine kurulu bir spor dalıdır. Elektronik spor, dünyanın dört bir yanından kişilerin internet aracılığıyla buluşup oyun

oynayabileceği ya da belli zamanlarda düzenlenen uluslararası büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup, oyun oynayabilecekleri bir spor olarak tanımlanabilir. Diğer spor müsabakalarındaki gibi E-Spor müsabakalarında da kişiler veya takımlar karşı karşıya getirilir ve çeşitli yeteneklerinin konuşacağı, oyunu izlemesi ve yapması keyifli bir ortam oluşturulur. Diğer sporlardaki gibi hem fiziksel hem de zihinsel çaba ve beceri gerektirir" (Fanatik Gazetesi 2017).

Bu tanımlar çerçevesinde E-Spor, rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oynanan oyuna özgü kuralların olduğu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalı olduğu söylenebilir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı 2017).

Wagner (2006) E-Spor ile ilgili olarak "insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken zihinsel ya da fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor etkinlik alanıdır" tanımını yapmıştır.

Hamari ve Sjöblom (2017) "sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, oyuncuların ve takımların girdilerinin yanı sıra insan-bilgisayar ara yüzleri tarafından E-Spor sisteminin çıktısına aracılık eden bir spor biçimi' demektedir. Kore E-Spor Birliği E-Spor'u "katılımcıların elektronik oyun becerilerini, kazanma veya kaybetmek için birbirlerine karşı eşleştirdikleri siber alanda boş zaman etkinliği olarak" ifade etmiştir. Argan ve ark (2006) ise "dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur" şeklinde tanımlamaktadır.

Hutchins (2006)'e göre ise E-Spor antrenman, ekip çalışması, saldırganlık ve planlı taktik manevraların tam olarak yerine getirilmesi gibi üst düzey spor yarışmalarına işaret eden bir içeriğe sahiptir.

Elektronik spor, dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile

buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur (Yavru 2006).

1.2. E-Spor'un Tarihsel Gelişimi

Elektronik sistemlerin vermiş olduğu kolaylıklar sebebiyle oynadığımız oyunların yapımı 1950'li yıllara kadar uzanmaktadır. Literatürde bilinen ilk rekabetçi video oyun turnuvası ise 19 Ekim 1972'de Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda 'Spacewar' isimli oyun ile başlamıştır (Baker 2016).

Elektronik Sporun tarihi, atari ve internet dönemi olarak sınıflandırılabilmektedir (Lee ve Schoenstedt 2011).

1980 ile 1990 yılları arası atari dönemi olarak belirlenmiştir. Aralık 1974'te SEGA şirketinin sponsor olduğu "All Japan TV Game Championships in Tokyo" Japonya'daki 300 yerel şampiyon içersinden 16 finalistin belirlendiği bir yarışmadır ve 1980'lerde Amerika'da ortaya çıkacak E-Spor yükselişinin bir başlangıcı olmuştur. Elektronik Sporun tarihsel gelişimi olarak ortaya çıkış noktası 1980'ler olarak söylenebilir. Özellikle 1980-1981 yılları arası atari oyunları tarihi gelişimi için en önemli yıllar olduğuna saptanmıştır. Bu yıllar Pac-Man, Centipede, Donkey Kong, Frogger ve Galaga gibi oyunların piyasaya çıktığı yıllardır. Oyun sektöründe yaşanan patlama farklı oyun türlerinin, yeni oyun biçimlerinin, genç bireyler arasında gittikçe artan popülerliğin ve dijital oyun dünyasında eğlence teknolojilerinde ekonomik büyümenin hızlı bir şekilde yayılmasına sebep olmuştur. Atari oyunlarından 1981-1982 yılları arasında 5 milyon dolar kazanıldığı tahmin edilmektedir ve bu da 20 milyar çeyrekliğin oyun makinalarına atıldığı anlamına gelir. Amerika'da 1982 yılında 1,5 milyon atari makinası 24.000 atari salonunda ve 400.000 sokakta faaliyet göstermiştir (Borowy ve Jin 2013).

Bütün bu gelişmeler doğrultusunda atari oyunlarıyla aslında rekabete dayalı oyun kültürü gelişmeye başlamıştır. Rekabete dayalı bilgisayar oyunları ile ilgili araştırmalar başlangıç seviyesindedir. Bunun nedeni batı kültüründe rekabete dayalı oyunun sadece "birinci şahıs nişancı" veya "birinci bakıştan nişancı" tarzındaki oyunlarla (Wolfenstein, Doom, Duke Nukem, Quake) sınırlı olduğunun kabul görmesidir. Akademik tartışmalar bu tarzdaki oyunlara etik olarak yöneltilen eleştiriler nedeniyle araştırmalara kapatılmıştır. Elektronik Spor veya E-Spor

kavramının kullanılmasının çıkış noktası güvenilir bir kaynak olan Çevrimiçi Oyuncular Birliği'nin (Online Gamers Association-OGA) 1999 yılında faaliyete geçmesinin başlangıcıyla ilgili basın açıklaması olduğu söylenebilir. Gençlerde E-Sporun ortaya çıkışı, dünya genelinde kültürle ilişkilendirilse de doğu ve batının değer sistemlerindeki iki farklı oyun kültürü olarak sınıflandırılmıştır. Amerika'da ve Avrupa'da özellikle ilk olarak ağa bağlı olarak oynanan 1993'te Doom ve 1996'da Quake oyununun çıkmasıyla ilişkilendirilmiştir. Bu zaman boyunca kabile olarak isimlendirilen çevrimiçi oyuncular çevrimiçi turnuvalarda yarışmaya başladılar. 1997 yıllarında birkaç profesyonel ve yarı profesyonel çevrimiçi oyun ligleri oluşturulmuştur. Bunlardan hala etkisi hissedilen ve iş fikri Amerika'daki önde gelen spor ligleri tarafından örnek alınan Siber atlet Profesyonel Ligi (SPL)'dir (Cyberathlete Professional League-CPL). SPL turnuvaları arasında ilk kez canlı olarak izleyiciler önünde yapılan turnuva 1997 yılındaki "The Foremost Roundup of Advanced Gamers" veya diğer adıyla "The Frag" dir. SPL sayesinde profesyonel bilgisayar oyunu oynamak müemmel bir şekilde gelişme sağlayıp izleyicisi olan bir spor haline gelmiştir. 1999'da oyun geliştirme şirketi Valve, birinci şahıs nişancı tarzındaki oyunlara sahip olan Half-Life'ın üzerinde biraz değişiklik yaptığı "Counter Strike"ı çıkarmıştır. Bu oyun batı E-Spor karşılaşmalarının merkezinde yer almıştır. Doğuda ise Elektronik Spor kültürü Kore'de yayılmaya başlamıştır. Amerikalılar ve Avrupalıların birinci şahıs nişancı tarzındaki oyunların aksine Kore'liler Koreli bir oyun geliştirme şirketi olan NCSoft tarafından 1998'de çıkarılan "Linage" gibi Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları ve Gerçek Zamanlı Strateji Oyunlarını tercih etmişlerdir. Kore'de artık bilgisayar oyunlarını yayınlamaya odaklanmışlardır. Bu hususta bütün bu unsurların toplanmasının bir sonucu olarak bireysel StarCraft oyuncuları, önde gelen liglerdeki diğer sporcular gibi idol statüsü kazanmışlardır. Günümüzde batı ve doğu e-Spor kültürlerini bir araya getirmeye çalışan World Cyber Games gibi küresel E-Spor etkinliklerinin sayısı oldukça yüksek sayılara ulaşmıştır. Bu durum farklı kültürlerin farklı spor disiplinlerini tercih etmesine neden olmuştur (Wagner 2006).

Kurumsallaşma adına E-Sporla ilgili gerçekleşen gelişmelerin 1997 yılında Siberatlet Profesyonel Ligiyle başladığı söylenebilir. 2000 yılında Elektronik Spor Ligi, 2002 yılında Major League Gaming, 2008 yılında Uluslararası E-Spor Federasyonu'nun kurulması bu başlangıcın devamlılığı olmuştur. Ülkemizde E-

Sporla ilgili 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı Bakanlık Makamı onayı ile Genel Müdürlüğümüze bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuştur. Ayrıca Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü tarafından E-Sporcu lisansı verilmektedir. Uluslararası E-Spor Federasyonu'nun 46 üye ülkesinin 22'sinde (Çin, Tayvan, Hindistan, Endonezya, İran, Kazakistan, Kore, Malezya, Maldivler, Moğolistan, Nepal, Tacikistan, Birleşik Arap Emirlikleri, Vietnam, Azerbaycan, Finlandiya, Gürcistan, İtalya, Rusya, Mısır, Namibya, Güney Afrika) E-Spor, Ulusal Olimpiyat Komiteleri tarafından tanınmaktadır. Diğer 24 ülke ise (Makao, Çin, Filipinler, Singapur, Sri Lanka, Tayland, Avusturya, Belçika, Danimarka, İrlanda, İsrail, Makedonya, Hollanda, Norveç, Romanya, Sırbistan, İsveç, İsviçre, Ukrayna, Tunus, Arjantin, Brezilya, Kosta Rika, Avustralya, Yeni Zelanda) tanınma sürecinde bulunmaktadır. Son olarak Asya Olimpiyat Konseyi, 17 Nisan 2017 tarihinde yaptığı açıklamada 2022'de Çin'in Hangzhou kentinde düzenlenecek olan Asya Oyunları'nda E-Spor 'un resmi bir oyun olarak yarışmalarda yer alacağını duyurdu (Ocasia 2017).

Günümüz koşullarında Dünya kupası, Uluslararası Lig, Avrupa kupası, E-Spor Amatör Ligi, E-Spor Profesyonel Ligi gibi uluslararası ve ulusal düzeyde özel ve resmi pek çok E-Spor müsabakası düzenlenmektedir (Argan ve ark 2006).

Sporcular, profesyonel E-Spor turnuvalarına yarışmacı olarak katılan, E-Spor' u profesyonel olarak icra eden ve kendi ülkelerinde düzenlenen müsabakalar sonrasında eğer başarılı ise bireysel veya takım olarak yarışmacı olma hakkını sahip oluyorlar. E-Spor araştırma şirketi olan Newzoo' nun 2017 yılındaki raporunda elde edilen verilerine göre dijital oyun piyasasının 2016 yılında 101,1 milyar dolara ulaştığı bilgisine yer verilmiştir. Yine aynı bilgi raporunda 2020 yılında elde edilen bu rakamın 128,5 milyar dolara kadar ulaşması beklentiler arasında yer almaktadır ve dijital oyun piyasasının 46,1 milyar dolar hasılat ile rekreasyon etkinlikleri arasından Hollywood film sektörünü ardında bıraktığı belirlenmiştir (Aktuna ve Ünlüönen 2017).

Çağımızın durmadan ayak uydurduğu bu günlerde Manchester City, Paris Saint Germain, Schalke 04 gibi önemli takımların e-spor alanına girerek sektör adına oldukça önemli yatırımlar yapılmasına sebep olmuşlardır. Spora merak duyan gençler, uğraştıkları bir sporla veya kulüp vasıtasıyla e-Spor ile tanışmaktalar. Bu

tanışma ile birlikte gerçek taraftarlık kavramının oluşmaya başladığı dönem belki de ilk defa E-Spor ile gerçekleşiyor, kulüplerin de E-spor' a bu anlamda yatırım yaptığı ve büyümenin sağlandığı görülüyor. Öte yandan E-spor işsizlik sorunu ile mücadele etmeye çalışan üniversite öğrencilerinin artık bazılarının mevcut sistemdeki eğitim düzeyinden kariyer yapma gibi düşünceleri karşısındaki ümitsizlikleri ve mezuniyetleri sonrasında gelecek kaygısı yaşayanları eğitim sisteminden yavaş yavaş da olsa verebileceği imkânlardan dolayı uzaklaştırmaktadır. Günümüzde bazı öğrenciler gelecekte profesyonel bir şekilde E-spor oyuncusu olmayı veya oynadığı oyunlarını medya kanalını kullanıp yayınlayarak geçimlerini idare etmeye çalışmaktadırlar (Kocadağ 2017).

Ülkemizin kurmuş olduğu ilk E-Spor takımı, Dark Passege adı ile 2003 yılında kurulmuş E-Spor takımıdır. E-Spor' un büyümeye devam etmesiyle birlikte artan talepler karşısında, Beşiktaş E-Spor kulübü 2015 yılında, 1907 Fenerbahçe E-Spor ve Galatasaray e-Sports ise 2016 yılında takımlarını kurularak, League of Legends adlı oyun için E-Spor takımlarına resmi desteği sağlamışlardır. Bunların dışında Türkiye'de Team Turquality takımı 2005 yılında ve HWA Gaming takımı ise 2008 yılında kurulmuş olan takımlar da vardır. Bahçeşehir Üniversitesi' ne ait League of Legends oyununun takımı olan BAU Super Massive de Türkiye'nin başarılı takımları arasında yer almaktadır. Bu başarı hikâyesinin başlangıcında 2011 yılında kurulmuş olan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ile devletimiz tarafından federasyon statüsünde tanınmış olan E-Spor, 2013 yılı içerisinde bu federasyonun kapatılması sonucu ile asbaşkanlık seviyesine indirilmiştir (Üçüncüoğlu ve Çakır 2017).

1.3. E-Spor' un Özellikleri

Belirli bir plan içerisinde olma ve uyulması gereken kurallarında içinde olduğu E-spor turnuvaları oyuncu sayısının değişkenlik gösterdiği takım oyunlarıyla var olduğu ve süreye dayalı rekabetçi bir oyun yapısına sahiptir. Gerçekleştirilen bütün müsabakaların bir galibi ve bir mağlubu olmak zorunda olduğundan elbette bütün spor dalları rekabet içermektedir. Wagner'e göre bir oyunda galip gelebilmenin yolu, karşısındaki takımın yürüttüğü stratejileri alt üst eden stratejileri bulup bunları oyun veya maç esnasında uygulamaktır (Seo 2013).

İşte tam da bu yüzden E-spor rekabetçi bir yapıya sahip olduğu için literatür de bazı çalışmalar da rekabetçi video oyunları olarak da yer almaktadır. E-spor' un bir diğer özelliği ise beceri kavramıdır. Klavye, Mouse ya da konsol kontrolörleri aracılığıyla yürütülen oyun birimleri yetenek gerektirmektedir. Örneğin Rambusch ve ark (2007)'na göre; FPS türündeki Counter Strike oyununda beceri, "Bir eğlence etkinliğinden (yarı) profesyonel oyuna dönüşümün ön koşulu olan ve rekabetçi bir oyun sergilenmesini sağlayan hızlı refleksler, iyi el becerisi ve mükemmel el-göz koordinasyonu" dur.

Beceri kavramının önemli bir yerinin olması ile birlikte, E-sporda kritik bir yere sahip olan unsur ise mental yeteneklerdir. Bu kavrama oyun zekâsı da denilebilir. Oyun içerisinde sporcunun başarısını üst seviyeye çıkaracak bir etkendir. Hemphill (2005)'e göre, başarılı bir e-spor oyuncusunun, sorunu ele almak veya çözümüne yardımcı olacak şekilde hareket etmek için oyun duygusuna, (taktik ve stratejik) bir karara ve kapsamlı bilgi ve becerilere sahip olması gerekmektedir.

Genel olarak Elektronik Spor' un belli başlı özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz. Bunlar:

Sanal veya bilgisayar ortamında oynanabilmesi.

Yeni tesis ve donanım bakımından büyük finansal kaynak gerektirmemesi.

Dünyanın her bölgesinde bu sporu oynayabilme olanağı olması.

Bireysel ve takım halinde müsabakaya açık olması.

Düşünsel ve fiziksel çabaları gerektirme ve doğasına özgü araç ve gereçlere sahip olması.

Rekabet ve kazanma duygusunun olması.

Ayrıca Uluslararası elektronik spor turnuvalarındaki müsabakalar farklı kategoriler altında toplanmaktadır. Daha öncede bahsedildiği gibi Elektronik spordaki belli başlı kategoriler; platformer, macera, rol oyunu (role-playing game), first person shooter, spor oyunu (sport game), savaş oyunu (war game), aksiyon oyunu (action game) ve simülasyon ve strateji oyunlarıdır. Bu kategorilerin bir kısmı bireysel dalda

müsabakaya açılırken, diğer bir kısmı ise takım halinde müsabakaya açıktır (Argan ve Akın 2007).

1.4. E-Spor' un Araç ve Gereçleri

Elektronik sporda oyuncular için oyun donanımı ve bilgisayar donanımı ile ilgili tüm araç ve gereçler elektronik sporun özünü oluşturmada çok önemli bir yere sahiptir. Bu spor dalında kullanılan tüm araç ve gereçler geleneksel sporlardaki gibi her branşa özgü kullanılan farklı araç ve gereçler kullanılmamaktadır. Oyun oynanan mecranın elektronik, dijital yani genellikle bilgisayar ortamı olması elektronik sporda hangi oyun türü olursa olsun kullanılan araç ve gerecin farklılık göstermemesine neden olmaktadır. Elektronik sporda kullanılan araç ve gereçlere baktığımızda bunlar klavye, mouse, mouse pad, kulaklık, gözlük, internet hızı, eldiven, özel forma, takım forması, milli takım formasıdır (Akın 2008).

Elektronik sporda spor türüne ve oyun türüne bağlı olarak araç ve gereç kullanımı yönünden açığa çıkan bazı farklılıklar vardır. Bunlar kullanılan aracın malzemesinin oyun içeriğini oluşturan dizaynı ve daha kolay kullanımı ile ilgilidir. Bu farklılığın görüldüğü malzemeler daha çok klavye, mouse, mouse pad ve kulaklık olarak karşımıza çıkmaktadır. E-Sporda oyunların kategorilerinin farklı oluşu oyun içerisinde kullanılan malzemenin de oynanan oyun için farklılaşmasına neden olmaktadır. Klavye tuş takımını oyun içerisindeki oyuncuların kolay kullanabileceği şekilde dizayn edilmelidir. Mouse ve mouse Pad oyun kategorilerine göre bakıldığında hassaslık derecelerine sahip olmalıdır. Oyuncunun kullandığı kulaklık oyun içerisindeki tüm seslerin en ince detayına kadar algılanmasına yardımcı olacak şekilde hassas olarak dizayn edilmelidir. Tüm bu önemli noktalara dikkat edildiğinde oyun ve oyuncu kalitesi önemli derecede artış gösterecektir. Tüm bunların yanında sporcuya ait özel forma, takım forması ve milli takım forması gibi diğer araç ve gereçler geleneksel sporda görüldüğü gibi sporcuların veya oyuncuların spor alanı içerisindeki şahsi benliklerini ortaya koymaktadır (Argan ve Akın 2007).

1.5. E-Spor' u Etkileyen Başarı Faktörleri

Başarı, sahip olunan yetenekleri doğru kullanma sanatı olarak değerlendirilmektedir (Nunnally 1978).

Hughes (1999)'e göre başarı, bir amaç doğrultusunda var olan yeteneklerin kullanılarak sonuca ulaşma çabası olarak tanımlanmaktadır. Literatürde yazılan başarı kavramı, değişimlere bakıldığında gerçek hayatta tanımlanmış olan ve günümüzde sanal ortama çeşitli katkıların oluşması ile birlikte geçiş sağlamıştır. Sanal ortamda iyi bir oluşum sağlayan e-spor kavramı başarı kavramının bireylere işlenebilmesi için oyun içerisindeki oyuncuyu etkileyen faktörlerle başarı kavramının benimsenmesine ön ayak olmuştur. Elektronik spor oyunlarında başarıyı etkileyecek faktörleri sınıflandırdığımızda bunlar; düşünme hızı, önsezi, zekâ, takım oyunu, el çabukluğu, görme yeteneği, konsantrasyon ve liderliktir (Argan ve ark 2006).

Geleneksel sporlarda da olduğu gibi elektronik sporda rakibin hamlelerini önceden tahmin etmek için gerekli unsurlar vardır. Bu unsurlar elektronik spor da önsezi, zekâ ve düşünme hızıdır. Yine her spor branşında olduğu gibi bu gibi unsurlar elektronik sporun başarı kavramını etkileyen en önemli unsurlardandır. Önsezi, zekâ ve düşünme hızı elektronik sporda oyuncuların el çabukluğu unsurunu da olumlu yönde etkilemektedir. Böylece el çabukluğu sayesinde oyuncunun görme yeteneği gelişir ve takım oyunu, hâkimiyet duygusu ve yoğunlaşma gibi beceriler oyunu oynayan sporcu açısından hedeflenen amacına ulaşmada gerçek bir başarı elde edilmesini sağlar (Argan ve Akın 2007).

Elektronik sporcular ile ilgili yapılan taramalarda başarı faktörlerine bakıldığında Türkiye' de 2006 yılındaki verilere göre elektronik sporcular görme yeteneği faktörü ile ikinci sırada yer alırken zekâ faktörü ile ilk sırada yer almaktadır. Konsantrasyon faktörü ise Türkiye' de son sırada yer almaktadır. Elektronik spor oyuncularının gerçek bir başarı faktörünün oluşması için bu spor dalına ait olmazsa olmaz başarı unsurları vardır. Klavye, Mouse pad, kulaklık, forma, gözlük, Mouse, internet hızı ve eldiven bu başarı unsurlarındandır. Bu unsurlar elektronik sporun başarı faktörlerini etkileyen en önemli unsurlardandır (Argan ve ark 2006).

1.6. E-spor Oyun türleri ve Kategorileri

Oyunlar internetin yaşamımıza girmesi ile birlikte çevrimiçi dünyada engel konulamaz bir büyüme ve yayılma başlamış durumdadır ve E-spor için oyun türlerinin seçici olan tarafını görmek zorunda kalınmıştır. Bu doğrultuda oyun türlerini şu şekilde sıralamak mümkündür.

1.6.1. Multiplayer Online Battle Arena-MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası):

Real-time strateji oyun türünün bir alt kolu olarak ortaya çıkmış olan bu oyun türü, sonrasında hızla büyümüş, popülerleşmiş ve büyük bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Temel de bu oyun türleri bir amaç ve yok edilecek bir yer için takım kurulmaktadır. Bu kurulan takım içinde her kişi bir karakteri kontrol altına alarak, doğrudan takımın kazançlı bir şekilde stratejisine etki edecek şekilde, oyun becerilerini kullanmaktadır. E-spor' un hızla yükselişi ile birlikte, izlemesi ve takım ruhunu da çokça yaşatması anlamında parlamış olduğunu görmezden gelmek kesinlikle mümkün değildir. İki farklı takımın, her bir takım karakterinin bir kişi tarafından yönetildiği oyun, sonunda yok edilecek şeye ilk ulaşan takımın galibiyetiyle sonuçlandırılmaktadır. Bu oyun da belirli zaman içerisinde kişiler tarafından kontrol altında olmayan, tamamen yapay zekâ ile harekete geçen karakterler de vardır. Takımlar, karşı takım dışında, üçüncü olarak bu karakterlerle de mücadele etmek zorunda olmaktadırlar. Oyun, beraber hareket etme, kişisel yetenek, takım oyunu, tamamen bir strateji ve dikkat ile zamanlamanın kusursuzluğu gibi birçok etkeni bir araya getiren, eğlenceli, aynı zamanda çok fazla ter dökülen bir oyun türdür. E-spor dünyasının en çok ödül veren ve ilgi gören oyunlarından olan League of Legeds-LOL oyunu da bu alan içerisinde yer almaktadır (Esports Betting Elite 2018).

1.6.2. Real-Time Strateji-RTS (Gerçek Zamanlı Strateji):

En temelinde bilgisayar temelli olarak çıkan ve çok uzun yıllar, bilgisayar için çokça tercih edilen oyunların ait olduğu türdür. RTS her dönem çok ilgi görmüş, popüler bir oyun türü olarak kedini hızla geliştirmiş ve yerini korumayı başarmıştır. Temelde RTS bir harita üzerinde, eş zamanlı olarak inşa edilen mekânlar, topluluklar, ordular içeren, medeniyet ilerlemesini konu edinen oyunlardır. Düşmanlardan korunmayı, toprak genişletmeyi ve en önemlisi de yüksek kıvraklıkla yapay zekâya ya da karşı oyunculara karşı çok iyi bir strateji geliştirmeyi gerektirmektedir (esportsbettingelite.com 2018). Başarı amacı güderek kullanılan bir strateji, kıt kaynakları yetirebilme ve doğru yerde doğru kararlar alarak bir alanı inşa etme odağında ilerleme göstermektedir. Bu hem yaratıcı düşünme hem de çok farklı açıdan perspektif yakalama becerilerini de geliştiren olanaklar sağlandığı anlamına gelmektedir. Real-Time önemli özelliklerinden biri, her bir oyuncunun eş zamanlı

başlayarak, gelişimini aynı zaman içerisinde sağlamaları gerektiği anlamını taşımaktadır. Masa üstü oyunlara benzeyen yönüyle, karşı tarafın da hamlelerini hesap ederek, stratejik gelişmeye ve düşünmeye ihtiyaç duymaktadır. MOBA oyun türünün hızla yükselişi ile beraber, RTS şimdilerde çok daha az popüler olarak kabul görülebilmektedir. Ancak hala ilgi görebilen bir özelliğe sahiptir. Ancak MOBA oyunları aynı anda takım oyununa daha yatkın olmasından dolayı, insanoğlu için gerekli olan tüm özellikleri karşılamakta, bu yüzden de RTS oyunlarına göre çok daha fazla ilgi görmektedir. Warcraft ve Starcraft II oyunu da bu alanda en çok E-Spor düzenlenen oyunlardan biri olarak popülerliğini korumaktadır (Esports Betting Elite 2018).

1.6.3. First Person Shooter-FPS (Birinci Şahıs Nişancı):

Kavramsal olarak, kendini oynadığın karakterinin yerine koyarak dünyayı karakterinin gözünden görmeyi kapsamaktadır. Oyun içerisinde görülen diğer malzemeler ise oyun süresince aldığın zararı anlamak amacı ile göz önünde olan can bandı, ekipman, silah veya teçhizat durumu ve de oyuncunun karakterinin seviyesidir. E-Spor için oldukça popüler oyun türlerinden birisi olan FPS, süratli bir göz ve beyin koordinasyonu istemenin yanı sıra, sürekli pratik, kontrol çevikliği sağlanması zorunludur. FPS bilinen en eski oyun türlerinden birisi olarak da kendini göstermektedir. O kadar geçmişe dayanmıştır ki, 90'ların başlarında ortaya çıkan elektronik oyunlarının en başında geliyor bile denebilir. Belli bir amacı, kişileri ya da belli başlı kavramları yok etmek amaçlı olarak yola çıkan karakterler bu süreçte takım oyunu oynayarak, en son kalan olmayı amaçlamaktadırlar (Arslan ve Sezer 2018).

Turnuvaların en gözde oyun türlerinden biri olan FPS, aynı zamanda çok sayıda oyuncunun en çok tercih edilen türlerinden biri olarak da kendini üst sıralara yerleştirmiştir. Bazı turnuvalarda şekil 3. de gösterildiği gibi Counter-Strike gibi çok ünlü oyunlar bulunmaktadır. Bununla birlikte, hemen hemen her türlü filmde referans olarak bile görülen HALO, Global Offensive ve Call of Duty oyunları da kendilerini çokça turnuvalarda göstermektedir. Ancak diğerlerinden farklı olarak konsol oyunları alanında daha popülerdir (Esports Betting Elite 2018).

1.6.4. Player vs. Player-PvP (Oyuncuya Karşı Oyuncu):

Bu oyun türü başlangıcında bir grup ya da bireyin, bir başka grup veya bireylerle karşı oluşu bulunmaktadır. Aslında bu oyun türü içerisinde çok sayıda alt dalı da barındırmaktadır. Geleneksel spor oyunları ve dövüş oyunları bu oyun türü içerisinde yer almaktadır. Bu oyun türünün geçmişi arcade (oyun makinası) zamanlarına dayanmakta, çok eski oyun kültürlerinden birine dokunarak, elektronik oyun dünyasında temel rekabet fikrini başlatma tuşuna basarak bu türün gelişmesine neden olmuştur. Aslında bu oyun türünü tüm, E-Spor oyunları için de konumlandırmak da bir anlamda mümkündür. Çünkü temelinde rekabeti oluşturarak, bireysel ya da takım halinde diğer kişilerin bireysel ya da takım karakter gruplarına karşı olan çatışmaları barındırmaktadır. Geleneksel spor oyunları içinde en ünlü oyunlardan biri FİFA'dır. Bunun yanı sıra Street Fighter ve Mortal Kombat gibi dövüş oyunlarının en ünlülerini arcade (oyun makinası) zamanlarından bile çekip çıkartmak mümkündür (Arslan ve Sezer 2018).

1.6.5. Diğer Türler:

Bu tür içerisinde çok fazla oyun türü olmadığından temel bir başlık altına alınamamıştır. Ancak E-Spor arenalarında oldukça ünlü olan bir takım oyunlar yer almaktadır. Örneğin, bir kart oyunu olan ve 1'e karşı 1 olarak oynanan Heartstone: Heores of Warcraft veya World of Tanks gibi aynı şekilde çok ilgi gören, dünyanın birçok yerinde de turnuvaları düzenlenen, teoriksel yada gerçek fiziksel bir sisteme ait neden-sonuç ilişkilerinin bir bilgisayar modeline yansıtılmasıyla, değişik koşullar altında gerçek sisteme ait davranışların bilgisayar modelinde izlenmesini sağlayan bir modelleme tekniği olan simülasyon oyunudur (Esports Betting Elite 2018).

1.7. Elektronik Sporun Yararları

Elektronik spor oyunlarının, elektronik spor ile birlikte ortaya çıkan etkileri de mutlaka görülmektedir. Bu konu ile ilgili araştırmalara literatürde yer verilmiş ve elektronik sporun olumlu ve olumsuz yönlerinden bahsedilmiştir. Gelişmiş ülkeler elektronik sporu bu yönden incelediklerinde daha çok olumlu yönleri ile ilgilenmektedirler. Elektronik sporu eğitim ve en önemlisi iyi bir gelişim alanı olarak görmektedirler. Eğitim ülke gelişimi açısından önem taşıyan elektronik spor kavramı Y ve Z kuşağına hitap etmektedir. Dolayısıyla bu kitleye uygun bilimsel çalışmalar düzenlenmektedir. Ayrıca bu kuşakların aileleri tarafından doğru yönlendirilmesi

eğitim seviyesi ve ülke gelişimi için oldukça önemlidir. Fakat ne yazık ki yapılan araştırmalarda elektronik sporun inceleme sonuçlarına bakıldığında yanlış bilgilere yer verildiği için yönlendirmeler konusunda da sıkıntılar çekilmektedir. Ailelerin elektronik spora olan bu tutumlarının sebebi ise elektronik sporun spor olup olmadığı tartışmalarıdır. Gençlik ve Spor Bakanlığı yaptığı çalışmalarla elektronik sporun bir spor olduğunu belirtmiştir. Yine aynı çalışmada elektronik sporun yarar ve zararlarından da bahsedilmiştir. Elbette her branşta olduğu gibi elektronik sporunda zararları vardır (Gençlik ve Spor Bakanlığı 2018).

Aşağıda Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı'nın 2018 yılında vermiş olduğu bilgilere göre elektronik sporun yararlarına örnekler verilmiştir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu 2016).

- Eğitimi olumlu yönde etkilemesi.
- Dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlaması.
- Hızlı karar verme ve stratejik düşünmeyi geliştirme.
- Vücut uzuvlarının koordinasyonunu geliştirme.
- Motor gelişimi sağlama.
- Bazı bireyler için önemli bir boş zaman ve motivasyon etkinliği olması.
- Terapi amaçlı kullanılması.
- Teknolojik açıdan bilgi artışı vb.

1.8. Elektronik Sporda Yer Alan İş Modelleri

Elektronik spor ücretsiz içerik modeli, Perakende modeli ve Genişletme paketi modeli olarak 3 model bölümde incelenmektedir. Bu modelleri işlem sırasına göre inceleyecek olursak ilk olarak Perakende modelinden bahsetmeliyiz. Bu model elektronik sporun çıkış noktasından 1990 yılı yarılarına kadar sürmüştür. Bu sektörde benzer şekilde çalışan üreticiler ve dağıtıcılar bir fikir ürünü ortaya çıkarırlardı. Üreticiye düşen görev bu fikir ürününü planlar, rapor içerisinde tüm bütçesini projelendirir ve gerekli ihtiyaçlarla tamamlanma süresini belirlerdi. Bu bilgiler de kesinlikle kaydedilmek üzere saklanırdı. Dağıtıcılara düşen görev ise hazırlanan içeriği teslim almaktır. Belirli kurallar karşılığında ürünün üretimini, paketlemesini ve dağıtımını üstlenir. Yani üzerine düşen lojistik görevleri yerine getirir. Üreticiler

ve dağıtımcılar bütün akış boyunca iletişim halinde olurlar. Pazar etkinlikleri ve maliyetleri hakkında bilgi alışverişi yaparlar. Maliyet açısından bakıldığında üretimciler ve dağıtımcılar ürün üzerinde fiyat limiti belirler ve bu fiyat dışında bir fiyat satıcılar tarafından verilemez. Oyuncu oyunu satın almak için sadece bir kere ödeme yapmaktadır. Genişleme modelinde; oyuncu üretici ve dağıtımcının oyuna sonradan eklenen özelliklerine karşılık daha ucuz bir ödeme yapmak için oyunu belirlenmiş fiyatı ile ilk çıkış halinde satın almaktadır. Bu modelde oyuncudan aynı oyun için, oyun içerisinde ki özellikler sebebiyle tekrar tekrar ücret tahsil edilebilir. Böylece genişleme modelin, ürünlerin maliyetleri artış sağlamaktadır ve Perakende iş modeline göre daha az zarar olasılığı sunmaktadır. Son olarak Ücretsiz İçerik modelinde ise, bu oyun modelinin çıkış noktası "Bir Servis Olarak Oyun" kavramıdır. Bir Servis Olarak Oyun kavramı yakın zamanda kendisini göstermeye başlamıştır. Oyunlar kesinlikle ücretsiz oynanmaktadır. Fakat oyun içerisine oyuncuya başarılı olmasını sağlayacak olanaklar sunulmuştur ve bu olanaklar belirli bir ücret karşılığında temin edilmektedir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı 2017).

1.9. Elektronik Sporun Tüketim Platformu

Elektronik sporda tüketim platformu iki açıdan değerlendirilmelidir. Bunlar izleyici açısından oyun tüketimi ve oyuncu açısından oyun tüketimidir. İki tüketim kaynağın da odak noktası oyunlardır. Elektronik spor hayranları oyunları hem oynayarak hem de kendisi de dahil olmak üzere oynanan diğer oyunları izleyerek tüketim platformunu oluşturmaktadır. Gelişen teknolojik imkânlar da bu platformun güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Bu imkânların içerisinden en önemlisi ise yayın platformudur. Yayın platformu hiç şüphesiz tüketim platformunun olmazsa olmazıdır. Tüketiciler tüketim ihtiyaçlarını televizyon, bilgisayar, radyo ve telefon gibi daha birçok medya kanallarından sağlamaktadırlar. Elbette elektronik spor açısından günümüzde birçok medya kanalı da gelişimini sürdürmektedir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı 2017).

1.9.1. Oyuncu Açısından Tüketim Platformu

Elektronik sporu kapsayan her etken aslında elektronik spor yetkinliği taşımamaktadır. Bunun sebebi elektronik sporun içerisinde yer alan video oyun kavramıdır. Elektronik sporda oyuncu açısından tüketim platformu ise bu iki alan

için de etkisini sürdürmektedir. Bireyler geleneksel sporda da olduğu gibi eğlenmek, serbest zamanlarını değerlendirmek ve zaman geçirmek gibi sebepler ile spor branşlarına ilgi duymuştur. İşte bu davranış elektronik sporda oyuncu açısından tüketim platformunun karşılığıdır. Bireylerde bu seçicilik ise amatör, profesyonel, çevrimiçi veya çevrimdışı oyunlar olarak farklılık gösterebilir (Ankara Kalkınma Ajansı 2016).

1.9.2. İzleyici Açısından Tüketim Platformları

İzleyici açısından tüketim platformuna baktığımızda bireylerin geleneksel sporda da olduğu gibi eğlenmek, serbest zamanlarını değerlendirmek ve zaman geçirmek gibi sebepler ile spor branşlarına karşı duyduğu ilgiyi izleyici olarak öne çıkarmasıdır. Yine aynı şekilde bireylerdeki bu seçicilik ise amatör, profesyonel, çevrimiçi veya çevrimdışı oyunlara karşı duyulan ilgiye göre farklılık gösterebilir. Bu tüketim yolunda bireyler ilgi duydukları oyun için izleyebilecekleri çeşitli ulaşım kanallarını kullanabilirler (Willekens 2017, Altunparlar 2018, Avcı 2018).

1.10. Zula

Elektronik sporda Türkiye'yi kendi alanında temsil eden ilk oyundan biri de Zula oyunudur. Zula MMOFPS (Devasa çok oyunculu çevrimiçi birinci şahıs nişancı oyunu) türünde bir oyundur. Dağıtımını Lokum Games'in yaptığı Zula oyunu MadByte Games tarafından geliştirilmiştir (Milliyet Gazetesi 2015).

İlk Türk yapımı olan zula oyunu 2015 yılının şubat ayında piyasaya çıkış yapmıştır. Zula, resmî sitesi üzerinden ücretsiz indirilip kaydolunduktan sonra oynanabilmektedir. Oyunun yapımına 2013 yılında başlanılmıştır. Oyun iki ayrı platformdan oluşmaktadır. Paralı asker ve asker- istihbaratçı olarak ayrılmaktadır. Asker- istihbaratçı bölümünde 12, paralı asker bölümünde ise 8 karaktere sahiptir. Toplamda 20 karaktere sahip olan zula oyunu, 25 haritaya ve 12 oyun moduna sahiptir. Zula oyununun harita ve oyun modları tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Zula Oyun Harita ve Oyun Modları

Haritalar	Oyun Modları
Çanakkale	Ölüm Maçı (Team Deathmatch)
Çin Bahçeleri	Sabotaj
Çukur	Herkes Tek
Düğün Salonu	Aranıyor
Fevela	Sancak Savaşı
Gaziantep	Patron Avı
Gemi	Koruma
Hangar	Eleme
İnşaat	Rekabet
İnternet Kafe	Battle Royale
Kereste Fabrikası	Eğlence
Kıbrıs Açıkları	Hızlı Lobi Tdm
Kız Kulesi	
Kuzey Irak	
Metro	
Nemrut	
Otopark	
Paris	
Persapolis	
Safranbolu	
Tahran	
Trabzon Uzun Göl	
Kuzey Irak	
Çöl	
Üsküdar Sokakları	

(https://www.zulaoyun.com/haritalar, https://trespor.com/zula-oyunu-incelemesi-zula-oyun-modlari-nelerdir.)

Zula Türkiye'den sonra ilk olarak haziran ayında Brezilya da yayımlanmıştır. Playspot şirketi zula oyununu 2016 yılında yayımlamış, 2020 yılında da yayımdan kaldırmıştır. Oyunun Türkiye dışında İran, Latin, Amerika, Avrupa da sunucuları vardır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Zula_(video_oyunu)).

Zula 100' den fazla ülkede, 11 dilde yayınlanmıştır ve istatistiklere göre 28 milyondan fazla oyuncusu vardır. Zula oyuncuları rekabetçi bir ortama sürüklemektedir (https://webrazzi.com/2020/06/15/100-den-fazla-ulkede-oynan-zula-nin-8-yillik-seruveni/).

Zula' nın Türk yapımı olması ve tüm karar yetkilerinin InGame Group tarafından gerçekleşmesi markalarla çalışmalarımızda önemli bir avantaj

sağlamaktadır. Kendi oyunumuz olduğu için istediğimiz zaman istediğimiz şeyleri oyun içerisine yerleştirebiliyoruz. Bu rahatlığa sahip olmamız sayesinde markalara oyun için pek çok proje sunma avantajına sahibiz (Varol 2018).

1.10.1. Zula Sporcuları

Elektronik spor earnings verilerine göre incelendiğinde Zula oyununun 20 oyuncusu ve 1 turnuvası vardır. Turnuva ismi Zula World Cup (zula dünya şampiyonası)'dır. Bu şampiyonaya ait Zula sporcuları ve kazançları tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. Zula sporcuları ve kazançları

Sıralama	Sporcu Oyun Adı	Kazancı
1.	Barteklewl	$13,000.00
2.	Doxiu	$13,000.00
3.	Ermac	$13,000.00
4.	Incredible	$13,000.00
5.	Miketsh	$13,000.00
6.	Anarchymf	$4,000.00
7.	Cixed	$4,000.00
8.	Rainqueen	$4,000.00
9.	Suprise	$4,000.00
10.	Swoon	$4,000.00
11.	Growe	$2,000.00
12.	Just1st	$2,000.00
13.	Koko	$2,000.00
14.	Machinex	$2,000.00
15.	Vons	$2,000.00
16.	Jhow	$1,000.00
17.	Jonn	$1,000.00
18.	Koyoteeeeee	$1,000.00
19.	Pablex	$1,000.00
20.	Patoxy	$1,000.00

https://www.esportsearnings.com/games/535-zula

1.10.2. Zula Turnuva ve Takımları

Zula oyununda dünya 4 takım yer almaktadır. Bunlar başarı sıralarına göre;

Izako Boars, We Make The Future, Youth Crew Esports ve Black Dragons e-Sportsdur. Izako Boars polonya takımıdır ve 5 polonyalı oyuncuya sahiptir. Takım kazancı ise 65 bin dolardır. We Make The Future ve Youth Crew Esports Türk takımıdır ve beşer tane olmak üzere 10 oyuncuya sahiptir. We Make The Future

takımının kazancı 20 bin dolar iken, Youth Crew Esports takımının kazancı 10 bin dolardır. Son olarak da Brezilya 5 oyuncuya sahip E-Sports takımı olan Black Dragons'un takım kazancı ise 5 bin dolardır. Böylece Zula oyununun dünya çapındaki ödül havuzuda 100 bin dolar olarak ifade edilebilir. (https://www.esportsearnings.com/tournaments/27525-zula-world-cup-2018).

Zula oyununun henüz dünya üzerinde yeterince yaygınlaşmamış olmamasından dolayı turnuva ve takım olarak ülkemizde detaylı bir araştırma yapmak daha kolaydır. Zula' nın Türkiye'deki işleyişine baktığımızda oyun 5 turnuvadan oluşmaktadır. Bunlar;

- Zula All Star
- Zula Rekabet Turnuvası
- Zula Süper Lig
- Zula Kadınlar Ligi
- Zula Kadınlar Turnuvası'dır.

Zula All Star, Zula Rekabet ve Zula Kadınlar Turnuvalarında oyunlar bireysel olarak oynanırken, Zula Süper Lig ve Zula Kadınlar Liginde takımlar yarışmaktadır. Zula oyunu en iyi ilk 8 takımı tablo 3'te sıralamaları ile birlikte verilmiştir.

Tablo 3. Zula Süper Lig ve Zula Kadınlar Ligi Takımları

Sıralama	Zula Süper Lig Takımları	Zula Kadınlar Ligi
1	Fastplay Wildcats	Fastplay Wildcats
2	Galatasaray	Abb Aski Espor
3	Kbb Kağıtspor Espor	Mod-Z
4	Bal Spor	Gamers Of Future
5	Sangal Esports	Bal Spor
6	Dıgıtal Athletics	Steel Tactıcs
7	Gamers Of Future	Sivas Espor
8	Çamlıca Espor	İstanbul Espor

Kaynak: https://espor.zulaoyun.com/fikstur-sonuclar.

2. GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmada, mevcut durumu ortaya çıkartmayı amaçlayan betimsel araştırma ve neden-sonuç ilişkisine yönelik araştırma yöntemleri kullanılmıştır.

Betimsel araştırma modeli (Cebeci 2014), olayların, olguların, nesnelerin, kurumların veya çeşitli durumların ne oldukları veya belli özelliklerinin neler olduğunun ortaya çıkarılma işlemidir. Araştırılacak olayların doğrudan bir fotoğrafı çıkartılır. Bu fotoğraf olayı her yönüyle olduğu gibi incelemeyi sağlar ve onları değiştirme çabası göstermez. Neden-sonuç ilişkisine yönelik araştırma modelinde ise (Kurtuluş 2010) iki veya daha fazla değişken arasındaki etki, neden-sonuç bağlantısını tanımlamayı hedefleyen araştırmalardır.

Araştırma üç aşamadan oluşmuştur. Araştırmanın ilk aşamasında Zula oyununu oynayan bireylerin elektronik spora katılım motivasyonları belirlenmiştir.

Araştırmanın ikinci aşamasında ise E-Spor Katılım Motivasyonu ölçeği Öz ve Üstün (2019) tarafından lisans düzeyinde uygulanmak üzere geliştirilen ölçeğin ortaokul ve lise seviyesinin alt gruplarda da uygulanabilirliğini belirlemek için pilot çalışma yapılmıştır.

Araştırmanın üçüncü aşamasında ise neden-sonuç ilişkisine yönelik araştırma modeline uygun olarak Zula oyununu oynayan bireylerin (cinsiyet, yaş, eğitim durumu, medeni hal, aile aylık gelir durumu, haftalık boş zaman süresi, günlük oyun oynama süresi ve çalışma durumu) demografik değişkenleri ve elektronik spora katılım motivasyonları arasındaki ilişkinin farklılaşıp farklılaşmadığı gerekli istatistiksel işlemler sonucunda incelenmiştir.

Araştırma sürecinde toplanan veriler tek tek incelenerek hatalı ve eksik veriler analiz sonucu çıkartılmıştır. Değerlendirilmeye alınan verilere ilişkin uç değerler gözden geçirilmiştir. Bu analizden sonra normallik ve güvenirlik testleri yapılmıştır. Kolmogrow-Smirnow testi sonucunda ($p= 0.200$) verilerin normal dağılım gösterdikleri belirlenmiştir. Veri analizi sürecinde parametrik testler kullanılmış olup, ikili karşılaştırmalar için Bağımsız t-testi ve çoklu karşılaştırmalar için Tek Yönlü Anova testi kullanılmıştır. Bu çalışmanın veri çözümlemesi Spss 21.0 programı ile ($p<0.05$) anlamlılık düzeyi esas alınarak sağlanmıştır.

2.1. Evren ve Örneklem

"E-Spora Katılım Motivasyonları: Zula Örneği" adlı tez projesi Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğünün …../…../…… tarih ve ….. sayılı karar ile tez olarak hazırlanmasına ve Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nin ……/……./…… tarihli Etik Kurulu kararı ile Etik Kurul Yönergesine uygunluğuna oy birliği ile karar verilmiştir (EK 1).

Araştırmanın evrenini 2020-2021 eğitim öğretim yılında Konya il merkezinde yaşayan ve elektronik spor ile ilgilenen 154 birey oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, gönüllü katılım esas alınarak bu evrenden Zula video oyununu oynayan kadın (n=80) ve erkek (n=74) bireyler oluşturmaktadır. Araştırmada anket uygulama yöntemlerinden yüz yüze görüşme ve posta kullanılmıştır.

2.2. Veri Toplama Araçları

2.2.1. Kişisel Bilgi Formu

Elektronik spora katılım motivasyonları: Zula örneğini incelemek amacıyla gerçekleştirilen çalışmada, araştırmanın inceleme konusu olan bağımsız değişkenleri oluşturmak amacıyla araştırmacı tarafından 8 sorudan oluşan kişisel bilgi formu hazırlanmıştır.

Kişisel bilgi formunda bireylerin cinsiyeti, yaşı, eğitim durumu, medeni hali, aile aylık gelirleri, haftalık boş zaman süreleri, günlük oyun oynama süreleri ve çalışma durumları yer almaktadır.

2.2.2. Pilot Uygulama

E-Spor Katılım Motivasyonu ölçeği Öz ve Üstün (2019) tarafından lisans düzeyinde uygulanmak üzere geliştirilmiştir. Ölçeğin lisans düzeyinde de kullanılabileceği ölçek geliştiriciler tarafından beyan edilmiştir. Ancak ölçeğin ortaokul ve lise seviyesinin alt gruplarda da uygulanabilirliğini belirlemek için pilot çalışma yapılmıştır. Ortaokul ve lise düzeyine uygunluğunu belirlemek için araştırmacı tarafından anlaşılırlığı belirlenmiştir. Daha sonra 70 amatöre pilot çalışma yapılarak, anlaşılırlığı test edilmiştir. Ölçek formunda bireylerin demografik

bilgilerinin alındığı soruların yanında 47 motivasyonel madde bireylerin E-spor'a Katılım Gerekçelerini belirlemeye yönelik maddelerdir. Çalışmada E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği için beşli likert ölçeği (1-Kesinlikle Katılmıyorum,..., 5-Kesinlikle Katılıyorum) kullanılmıştır. KMO ve Bartlett küresellik testlerinin sonuçlarına göre ölçeğe açıklayıcı faktör analizi (AFA) uygulanabilir olduğu belirlenmiştir. Ölçeğe ait modelin geçerlilik ve güvenirliliği AFA ile yapılmış ve E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin alt boyutları hedef kitleye uygunluğu yeniden test edilerek ortaya konulmuştur. Faktör analizi sonucunda oluşan E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği'nin yapı geçerliliğini test etmek için madde-faktör analizi yapılmıştır. Ölçeğin iç tutarlılığını değerlendirmek için Cronbach's Alpha katsayılarına, elde edilen ölçeğin maddeleri ve faktörleri arasındaki ilişkiye bakmak için test Pearson Corelation Testi kullanılmış ve sonuçlar 0.01 ve 0.05 anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir.

E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği'nin hedef kitleye uygunluğunu belirlemek için geçerlilik ve güvenirliliği için AFA uygulanmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 4'de verilmiştir. Tablodan da görülebileceği E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin Kaiser–Meyer–Oklin değeri (0.60) değerinin üstünde ve Bartlett's Test of Sphericity ($p< 0.05$) olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlara göre faktör analizine uygun olduğu belirlenmiştir. E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin hedef kitleye uygunluğunu belirlemek için 47 madde ile AFA ve Barlett Küresellik Testi yapılmış ve Ki-Kare= 23238,15, p=0.00 ve Keiser-Meyer-Olkin örneklem yeterlik ölçümü (0.892) olarak bulunmuştur. Modelde Varimax döndürme yöntemi kullanılmıştır. Buna göre maddelerin öz değerleri 1'den büyük olan beş faktörde toplandığı ve toplam varyansın %64,23'ünü açıkladığı belirlenmiştir. Ölçeğin Cronbach's Alpha değeri ise (0.924) olarak bulunmuştur. Tablo 5'de faktörler ve maddeler arasındaki korelasyon değerleri verilmiştir.

Tablo 4. E-Spor Katılım Motivasyon Ölçeğine ait AFA'ya Uygunluk Belirten Test Sonuçları

Kaiser-Mayer-Olkin Örneklem Yeterlilik Ölçümü	0.892
Yaklaşık Ki-Kare	23238.15
Barlett Küresellik Testi Serbestlik Derecesi	1069
Anlamlılık	0.00

Ölçeğe ait faktörleşme ilişkileri doğru gerçekleşerek beklenen sonuç elde edilmiştir. Her grupta o maddenin korelasyon değerleri faktörleştiği grupta en yüksektir. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin Cronbach's Alpha değeri 0.924'dir. Hedef kitleye uygunluğunu belirlemek için yapılan pilot çalışmadan elde edilen faktörler, faktörlerde yer alan maddeler, Cronbach's Alpha değeri ve döndürülmüş öz değerler (DD); Tasonomik Alan faktörü için (F1) için DD=8.989 ve Cronbach's Alpha değeri= 0.883, Yetkinlik (F2) için DD=7.329 ve Cronbach's Alpha değeri= 0.903, İlişkisel Benlik (F3) için DD=7.329 ve Cronbach's Alpha değeri= 0.873, Rekabet ve Başarı (F4) için DD=4.435 ve Cronbach's Alpha değeri= 0.823 ve Boş Zaman Değerlendirme (F5) için DD=4.110 ve Cronbach's Alpha değeri= 0.819 olarak bulunmuştur.

Tablo 5. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğine İlişkin Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Boyutlar	Faktör Yükü
Taksonomik Alan	
M1	0.664
M2	0.658
M3	0.620
M4	0.613
M5	0.607
M6	0.601
M7	0.592
M8	0.581
M9	0.566
M10	0.559
M11	0.547
M12	0.538
M13	0.533
M14	0.528
M15	0.512
Yetkinlik	
M16	0.613
M17	0.606
M18	0.598
M19	0.587
M20	0.576
M21	0.569
M22	0.552
M23	0.548
M24	0.531
M25	0.522
M26	0.514
İlişkileri Benlik	
M27	0.707
M28	0.668
M29	0.631
M30	0.617
M31	0.603
M32	0.585
M33	0.532
Rekabet ve Başarı	
M34	0.680
M35	0.647
M36	0.635
M37	0.611
M38	0.598
M39	0.582
M40	0.558
M41	0.533
Boş Zaman Değerlendirme	
M42	0.665
M43	0.620
M44	0.603
M45	0.587
M46	0.565
M47	0.542

2.2.3. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)

"E-Spor katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)" geleceğin sporu olarak görülen elektronik spor aktivitelerine katılan bireylerin elektronik spor aktivitelerine motive eden unsurlarını belirlemek adına Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilmiştir. "E-Spor katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)"nde "kesinlikle

önemsiz=1", "önemsiz=2", "kısmen önemli=3", "önemli=4" ve "kesinlikle önemli=5" olmak üzere beşli Likert tipi derecelendirme kullanılmıştır.

Ölçek toplam 47 sorudan ve 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu boyutlar sırasıyla taksanomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme olarak adlandırılmıştır. Ölçeğin ilk 15 sorusu taksonomik alan boyutunu (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15), ardından gelen 11 soru yetkinlik boyutunu (16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26), ardından gelen 7 soru ilişkisel benlik boyutunu (27,28,29,30,31,32,33), ardından gelen 8 soru rekabet ve başarı boyutunu (34,35,36,37,38,39,40,41) ve son 6 soru da boş zaman değerlendirme boyutunu (42,43,44,45,46,47) ölçmektedir (Öz ve Üstün 2019).

Öz ve Üstün (2019), 47 maddelik ölçme aracının toplam Cronbach Alpha katsayısı nı 0,980 olarak bulunmuştur. Ölçekte ters madde yoktur.

3. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın verilerinin analizi sonucunda elde edilen bulgular sunulmuştur. E-spora Katılım Motivasyonu Ölçeğinde, katılımcıların cinsiyeti, yaşı, eğitim durumu, medeni hali, aile aylık geliri, haftalık boş zaman süresi, günlük oyun oynama süresi ve çalışma durumu ile ilgili demografik özelliklerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

3.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Kişisel Özelliklerine İlişkin Bulgular

3.1.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları.

Tablo 6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Ait Bilgiler

Cinsiyet	N	%
Kadın	80	51.9
Erkek	74	48.1

Tablo 6 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin cinsiyet değişkenine ait bilgiler kadın katılımcı % 51.9 (n=80) ve erkek katılımcı % 48.1 (n=74) olarak bulunmuştur.

3.1.2 Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları.

Tablo 7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Ait Bilgiler

Yaş Grupları	N	%
12-15 yaş	30	19.5
16-18 yaş	13	8.4
19-21 yaş	26	16.9
22-25 yaş	48	31.2
26 ve üstü	37	24.0

Tablo 7 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin yaş değişkenine ait bilgiler 12-15 yaş aralığında olan katılımcı % 19.5 (n=30), 16-18 yaş aralığında olan katılımcı % 8.4 (n=13), 19-21 yaş aralığında olan katılımcı % 16.9 (n=26), 22-25 yaş aralığında olan katılımcı % 31.2 (n=48) ve 26 ve üstü yaş aralığında olan katılımcı % 24.0 (n=37) olarak bulunmuştur.

3.1.3. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Durumu Değişkenine Ait Bilgiler

Eğitim Durumları	N	%
Ortaokul	27	17.5
Lise	29	18.8
Ön Lisans	21	13.6
Lisans	68	44.3
Lisansüstü	9	5.8

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin eğitim durumu değişkenine ait bilgiler Ortaokulda olan katılımcı % 17.5 (n=27), Lisede olan katılımcı % 18.8 (n=29), Ön Lisansta olan katılımcı % 13.6 (n=21), Lisansta olan katılımcı % 44.2 (n=68) ve Lisansüstünde olan katılımcı % 5.8 (n=9) olarak bulunmuştur.

3.1.4. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 9. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Durum Değişkenine Ait Bilgiler

Medeni Durum	N	%
Evli	31	20.1
Bekar	123	79.9

Tablo 9 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin medeni durum değişkenine ait bilgiler evli katılımcı % 20.1 (n=31) ve bekar katılımcı % 79.9 (n=123) olarak bulunmuştur.

3.1.5. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 10. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Gelir Değişkenine Ait Bilgiler

Aile Aylık Gelir	N	%
1500 TL ve altı	33	21.4
1501 TL – 2500 TL arası	22	14.3
2501 TL üstü	99	64.3

Tablo 10 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin aile aylık gelir değişkenine ait bilgiler 1500 TL ve altı olan katılımcı % 21.4 (n=33), 1500 TL – 2500 TL arası olan katılımcı %14.3 (n=22) ve 2501 TL ve üstü olan katılımcı % 64.3 (n=99) olarak bulunmuştur.

3.1.6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 11. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Ait Bilgiler

Haftalık Boş Zaman	N	%
1-3 saat	23	14.9
4-6 saat	31	20.1
7-9 saat	32	20.8
10 ve üstü saat	68	44.2

Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin haftalık boş zaman süresi değişkenine ait bilgiler 1-3 saat olan katılımcı % 14.9 (n=23), 4-6 saat olan katılımcı %20.1 (n=31), 7-9 saat olan katılımcı % 20.8 (n=32) ve 10 saat ve üstü olan katılımcı % 44.2 (n=68) olarak bulunmuştur.

3.1.7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 12. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Ait Bilgiler

Günlük Oyun Oynama Süresi	N	%
1-3 saat	116	75.3
4-6 saat	30	19.5
7-9 saat	8	5.2
10 ve üstü saat	-	-

Tablo 12 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin günlük oyun oynama süresi değişkenine ait bilgiler 1-3 saat olan katılımcı % 75.3 (n=116), 4-6 saat olan katılımcı % 19.5 (n=30), 7-9 saat olan katılımcı % 5.2 (n=8) ve 10 saat ve üstü olan katılımcı % 0 (n=0) olarak bulunmuştur.

3.1.8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre Yüzde ve Frekans Dağılımları

Tablo 13. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Ait Bilgiler

Çalışma Durumu	N	%
Kısmi Zamanlı (Part Time)	15	9.7
Tam Zamanlı	63	40.9
Çalışmıyor	76	49.4

Tablo 13 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin çalışma durumları değişkenine ait bilgiler kısmi zamanlı (part-time) çalışan olan katılımcı % 9.7 (n=15), tam zamanlı çalışan olan katılımcı % 40.9 (n=63) ve çalışmıyor olan katılımcı % 49.4 (n=76) olarak bulunmuştur.

3.2. E-Spor katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) 'ne Ait Bulgular

3.2.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Bağımsız t-Testi Sonuçları

Tablo 14. Araştırmaya Katılan Bireylerin Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarına ait Bağımsız t-testi Analiz Sonuçları

	Cinsiyet		**t**	**P**
	Kadın	**Erkek**		
Taksonomik Alan	49.11 ± 18.57	35.43 ± 16.12	4.86	.000*
Yetkinlik	34.62 ± 14.47	27.39 ± 12.44	3.31	.001*
İlişkisel Benlik	21.18 ± 8.91	15.95 ± 7.22	3.97	.000*
Rekabet ve Başarı	24.45 ± 10.48	20.14 ± 8.44	2.79	.006*
Boş Zaman Değerlendirme	18.08 ± 7.52	15.66 ± 6.82	2.08	.038*
Toplam	147.46 ± 56.40	114.59 ± 47.18	3.90	.000*

*p < 0.05

Tablo 14 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması için bağımsız t-testi uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlarda cinsiyet değişkenine göre E-spor katılımcılarının Taksonomik Alan alt boyutunda (t= 4.86; p<0.05), Yetkinlik (t=3.31; p<0.05), İlişkisel Benlik (t=3.97; p<0.05), Rekabet ve başarı (t=2.79; p<0.05), Boş Zaman Değerlendirme (t=2.08; p<0.05) alt boyutları ile Toplam (t=3.90; p<0.05) puan ortalamalarının kadın katılımcılar lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir.

Buna göre E-Spor katılım motivasyonu ile alt faktörleri için cinsiyetin ayırt edici bir özellik olduğu söylenebilir.

3.2.2. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 15. Araştırmaya Katılan Bireylerin Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Yaş Grupları	X ± SS	F	p	Anlamlı Fark
Taksonomik Alan	12-15 Yaş	47.90 ± 19.00	1.26	.288	
	16-18 Yaş	47.76 ± 18.31			
	19-21 Yaş	41.50 ± 18.73			
	22-25 Yaş	39.70 ± 17.33			
	26 ve üstü	40.75 ± 19.91			
Yetkinlik	12-15 Yaş	21.26 ± 8.44	2.35	.056	
	16-18 Yaş	22.15 ± 9.23			
	19-21 Yaş	15.65 ± 8.03			
	22-25 Yaş	17.27 ± 7.57			
	26 ve üstü	19.29 ± 9.17			
İlişkisel Benlik	12-15 Yaş (a)	21.26 ± 8.44	2.51	.044*	a-c; a-d; b-c; b-d;
	16-18 Yaş (b)	22.15 ± 9.23			
	19-21 Yaş (c)	15.65 ± 8.03			
	22-25 Yaş (d)	17.27 ± 7.57			
	26 ve üstü (e)	19.29 ± 9.17			
Rekabet ve Başarı	12-15 Yaş	25.1 ± 9.88	1.50	.203	
	16-18 Yaş	25.46 ± 11.56			
	19-21 Yaş	19.80 ± 9.68			
	22-25 Yaş	21.43 ± 8.70			
	26 ve üstü	22.10 ± 10.12			
Boş Zaman Değerlendirme	12-15 Yaş	18.40 ± 7.05	.95	.435	
	16-18 Yaş	19.00 ± 8.62			
	19-21 Yaş	15.26 ± 6.76			
	22-25 Yaş	16.58 ± 6.72			
	26 ve üstü	16.59 ± 7.98			
Toplam	12-15 Yaş	148.10 ± 57.10	1.74	.142	
	16-18 Yaş	152.53 ± 62.50			
	19-21 Yaş	119.19 ± 48.40			
	22-25 Yaş	124.75 ± 47.72			
	26 ve üstü	128.75 ± 59.60			

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 15 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması yaş grupları değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda yaş grupları değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasonu ölçeğinin Taksonomik Alan alt boyutunda (F= 1.26; p>0.05), Yetkinlik (F=2.35; p>0.05), Rekabet ve başarı (F=1.50; p>0.05), Boş Zaman Değerlendirme (F=.95; p>0.05) alt boyutları ile Toplam puan (F=1.74;

p>0.05) ortalamaları anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, İlişkisel Benlik (F=2.51; p<0.05) alt faktörü ile yaş gruplar arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir.

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden ilişkisel benlik ile hangi yaş grupları arasında anlamlı farklılık olduğunu belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Yaş grubu 12-15 yaş olanların 19-21 yaş ve 22-25 yaş grubunda olanlara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu; 16-18 yaş olanların 19-21 yaş ve 22-25 yaş grubunda olanlara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu belirlenmiştir.

3.2.3. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 16. Araştırmaya Katılan Bireylerin Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Eğitim Düzeyi	X ± SS	F	p	Anlamlı Fark
Taksonomik Alan	Ortaokul	47.70 ± 19.93	1.19	.314	
	Lise	44.58 ± 16.30			
	Ön Lisans	38.80 ± 22.10			
	Lisans	40.20 ± 17.06			
	Lisansüstü	46.77 ± 24.23			
Yetkinlik	Ortaokul (a)	35.03 ± 14.72	2.95	.022*	a-c; b-c;
	Lise (b)	35.44 ± 13.48			
	Ön Lisans (c)	23.90 ± 15.01			
	Lisans (d)	29.79 ± 12.20			
	Lisansüstü (e)	32.77 ± 17.52			
İlişkisel Benlik	Ortaokul (a)	20.96 ± 8.75	3.04	.019*	a-c; b-c
	Lise (b)	21.10 ± 8.05			
	Ön Lisans (c)	14.00 ± 8.93			
	Lisans (d)	17.92 ± 7.59			
	Lisansüstü (e)	20.55 ± 11.30			
Rekabet ve Başarı	Ortaokul	25.40 ± 10.33	2.29	.062	
	Lise	24.27 ± 9.51			
	Ön Lisans	17.95 ± 9.62			
	Lisans	21.50 ± 8.86			
	Lisansüstü	24.22 ± 12.83			
Boş Zaman Değerlendirme	Ortaokul (a)	18.29 ± 7.35	2.50	.045*	b-c;
	Lise (b)	18.48 ± 7.25			
	Ön Lisans (c)	12.76 ± 7.04			
	Lisans (d)	16.77 ± 6.73			
	Lisansüstü (e)	18.55 ± 9.19			
Toplam	Ortaokul	147.40±59.95	2.30	.061	
	Lise	143.89±52.30			
	Ön Lisans	107.42±56.36			
	Lisans	126.20±47.71			
	Lisansüstü	142.88±73.09			

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 16 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda eğitim düzeyi değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin Taksonomik Alan alt boyutunda (F= 1.19; p>0.05), Rekabet ve başarı (F=2.29; p>0.05) alt boyutları ile Toplam puan (F=2.30; p>0.05) ortalamaları anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, Yetkinlik (F=2.95; p<0.05), İlişkisel Benlik (F=3.04; p<0.05) ve Boş Zaman Değerlendirme (F=2.50; p<0.05) alt faktörü ile eğitim düzeyleri arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir.

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden ilişkisel yetkinlik, benlik ve boş zaman değerlendirme ile hangi eğitim düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğunu belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Eğitim düzeyi ortaokul ve lise olanların ön lisans olanlara göre yetkinliklerinin yüksek olduğu; eğitim düzeyi ortaokul ve lise olanların ön lisans olanlara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu; eğitim düzeyi lise olanların ön lisans olanlara göre boş vakit değerlendirmelerinin yüksek olduğu belirlenmiştir.

3.2.4. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Bağımsız t-Testi Sonuçları

Tablo 17. Araştırmaya Katılan Bireylerin Medeni Hal Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarına ait Bağımsız t-testi Analiz Sonuçları

	Medeni Hal		**t**	**P**
	Evli	**Bekar**		
Taksonomik Alan	37.51±19.09	43.80±18.44	1.68	.09
Yetkinlik	29.00±14.79	31.69±13.76	.95	.34
İlişkisel Benlik	16.96±8.99	19.10±8.39	1.24	.21
Rekabet ve Başarı	19.48±8.74	23.11±9.90	1.86	.06
Boş Zaman Değerlendirme	15.38±7.40	17.30±7.22	1.31	.19
Toplam	118.35±55.69	135.02±53.97	1.52	.13

*p < 0.05

Tablo 17 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması medeni hal değişkenine göre karşılaştırılması için bağımsız t-testi uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlarda medeni hal değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyon ölçeğinin Taksonomik Alan alt boyutunda (t= 1.68; p>0.05), Yetkinlik (t=.95; p>0.05), İlişkisel Benlik (t=1.24; p>0.05), Rekabet ve başarı (t=1.86; p>0.05), Boş Zaman Değerlendirme (t=1.31; p>0.05) alt boyutları ile Toplam puan (t=1.52; p>0.05) ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir.

Buna göre E-Spor katılım motivasyonu ile alt faktörleri için medeni halin ayırt edici bir özellik olmadığı söylenebilir.

3.2.5. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 18. Araştırmaya Katılan Bireylerin Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Aile Aylık Gelir	X ± SS	F	p	Anlamlı Fark
Taksonomik Alan	1500 TL altı (a)	49.87 ± 16.34	5.23	.006	a-c
	1501 – 2500 TL (b)	47.22 ± 22.07			
	2501 TL ve üstü (c)	39.05 ± 17.84			
Yetkinlik	1500 TL altı	34.21 ± 14.53	2.76	.066	-
	1501 – 2500 TL	35.27 ± 15.35			
	2501 TL ve üstü	29.21 ± 13.21			
İlişkisel Benlik	1500 TL altı	19.66 ± 8.19	2.92	.057	-
	1501 – 2500 TL	22.13 ± 10.69			
	2501 TL ve üstü	17.57 ± 7.93			
Rekabet ve Başarı	1500 TL altı	23.42 ± 10.27	1.32	.270	-
	1501 – 2500 TL	24.86 ± 11.41			
	2501 TL ve üstü	21.48 ± 9.17			
Boş Zaman Değerlendirme	1500 TL altı	18.03 ± 7.31	1.18	.309	-
	1501 – 2500 TL	18.27 ± 7.62			
	2501 TL ve üstü	16.25 ± 7.17			
Toplam	1500 TL altı (a)	145.21±51.40	3.15	.046	a-c; b-c
	1501 – 2500 TL (b)	147.77±64.80			
	2501 TL ve üstü (c)	123.57±51.94			

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 18 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması aile aylık gelir değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda aile aylık gelir değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyon ölçeğinin Yetkinlik (F=2.76; p>0.05), İlişkisel Benlik (F=2.92; p>0.05), Rekabet ve Başarı (F=1.32; p>0.05) ve Boş Zaman Değerlendirme (F=1.18; p>00.05) alt boyutlarının puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, Taksonomik Alan alt boyutunda (F= 5.23; p<0.05) ile Toplam puan (F=3.15; p<0.05) ile aile aylık gelirleri arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir.

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden taksonomik alan ve toplam puan ile hangi aile aylık gelirleri arasında anlamlı farklılık olduğunu

belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Aile aylık gelirleri 1500 TL altı olanların 2501 ve üstü olanlara göre taksonomik alanlarının yüksek olduğu; aile aylık gelirleri 1500 TL altı ile 1500-2500 TL olanların 2501 TL ve üstü olanlara göre toplam puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir.

3.2.6. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 19. Araştırmaya Katılan Bireylerin Haftalık Boş Zaman Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Haftalık Boş Zaman	X ± SS	F	p	Anlamlı Fark
Taksonomik Alan	1-3 saat (a)	33.00 ± 18.74	4.05	.008*	c-a
	4-6 saat (b)	41.22 ± 16.30			
	7-9 saat (c)	50.15 ± 15.67			
	10 ve üstü (d)	42.77 ± 19.73			
Yetkinlik	1-3 saat (a)	24.26 ± 13.81	3.26	.023*	c-a
	4-6 saat (b)	30.83 ± 12.23			
	7-9 saat (c)	35.93 ± 12.33			
	10 ve üstü (d)	31.36 ± 14.77			
İlişkisel Benlik	1-3 saat	15.69 ± 9.22	2.56	.057	-
	4-6 saat	18.45 ± 7.90			
	7-9 saat	21.87 ± 7.29			
	10 ve üstü	18.27 ± 8.80			
Rekabet ve Başarı	1-3 saat (a)	18.43 ± 10.35	2.72	.046*	c-a
	4-6 saat (b)	22.80 ± 7.79			
	7-9 saat (c)	25.81 ± 9.00			
	10 ve üstü (d)	21.91 ± 10.33			
Boş Zaman Değerlendirme	1-3 saat (a)	13.04 ± 6.89	3.78	.012*	c-a
	4-6 saat (b)	17.32 ± 6.10			
	7-9 saat (c)	19.53 ± 6.60			
	10 ve üstü (d)	16.92 ± 7.74			
Toplam	1-3 saat (a)	104.43±57.27	3.79	.012*	c-a
	4-6 saat (b)	130.64±46.65			
	7-9 saat (c)	153.31±47.29			
	10 ve üstü (d)	131.66±54.55			

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 19 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması haftalık boş zaman değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda haftalık boş zaman değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin Taksonomik Alan ($F=4.05$; $p< 0.05$), Yetkinlik ($F=3.26$; $p<0.05$), Rekabet ve Başarı ($F=2.72$; $p<0.05$) ve Boş

Zaman Değerlendirme (F=3.78; p<0.05) alt boyutları ile toplam puan (F=3.79; p<0.05) ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaştığı, İlişkisel Benlik (F=2.56; p>0.05) alt boyutunun haftalık boş zaman değişkeni arasında anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir.

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden taksonomik alan, yetkinlik, rekabet ve başarı, boş zaman değerlendirme ve toplam puan ile hangi haftalık boş zaman arasında anlamlı farklılık olduğunu belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Haftalık boş zamanı 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre taksonomik alanlarının, yetkinliklerinin, rekabet ve başarılarının, boş zaman değerlendirmelerinin ve toplam puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir.

3.2.7. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 20. Araştırmaya Katılan Bireylerin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Günlük Oyun Oynama Süresi	X ± SS	F	p	Anlamlı Fark
Taksonomik Alan	1-3 saat (a)	39.06 ± 17.95	8.99	.00	b-a
	4-6 saat (b)	53.23 ± 15.28			
	7-9 saat (c)	52.87 ± 23.65			
	10 ve üstü (d)	-			
Yetkinlik	1-3 saat (a)	28.28 ± 13.10	11.19	.00	b-a; c-a
	4-6 saat (b)	39.90 ± 11.87			
	7-9 saat (c)	39.87 ± 17.61			
	10 ve üstü (d)	-			
İlişkisel Benlik	1-3 saat	17.08 ± 8.14	9.01	.00	b-a
	4-6 saat	23.46 ± 7.43			
	7-9 saat	23.75 ± 10.16			
	10 ve üstü	-			
Rekabet ve Başarı	1-3 saat (a)	20.36 ± 9.15	11.43	.00	b-a; c-a
	4-6 saat (b)	28.60 ± 8.38			
	7-9 saat (c)	28.37 ± 11.99			
	10 ve üstü (d)	-			
Boş Zaman Değerlendirme	1-3 saat (a)	15.50 ± 6.92	10.06	.00	b-a
	4-6 saat (b)	21.40 ± 6.00			
	7-9 saat (c)	20.75 ± 9.19			
	10 ve üstü (d)	-			
Toplam	1-3 saat (a)	120.29±50.88	11.64	.00	b-a; c-a
	4-6 saat (b)	166.60±45.84			
	7-9 saat (c)	165.62±71.60			
	10 ve üstü (d)	-			

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 20 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması günlük oyun oynama süresi değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda günlük oyun oynama süresi değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin Taksonomik Alan ($F=8.99$; $p<0.05$), Yetkinlik ($F=11.19$; $p<0.05$), İlişkisel Benlik ($F=9.01$; $p<0.05$), Rekabet ve Başarı ($F=11.43$; $p<0.05$), Boş Zaman Değerlendirme ($F=10.06$; $p<0.05$) alt boyutları ile toplam puan ($F=11.64$; $p<0.05$) ortalamalarının günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir.

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı, boş zaman değerlendirme ve toplam puan ile hangi günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılık olduğunu

belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Haftalık boş zamanı 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre taksonomik alanlarının yüksek olduğu; 4-6 saat ve 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre yetkinliklerinin yüksek olduğu; 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu; 4-6 saat ve 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre rekabet ve başarılarının yüksek olduğu; 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre boş zaman değerlendirmelerinin yüksek olduğu ve 4-6 saat ve 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre toplam puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir.

3.2.8. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

Tablo 21. Araştırmaya Katılan Bireylerin Çalışma Durumu Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutlarının Karşılaştırılmasını Gösteren Tek Yönlü Anova Testi Sonuçları

	Çalışma Durumu	X ± SS	F	p
Taksonomik Alan	Kısmi zamanlı	48.66 ± 17.52	2.37	.096
	Tam zamanlı	38.92 ± 19.50		
	Çalışmıyor	44.32 ± 17.85		
Yetkinlik	Kısmi zamanlı	35.53 ± 13.44	1.77	.172
	Tam zamanlı	28.88 ± 13.37		
	Çalışmıyor	32.15 ± 14.40		
İlişkisel Benlik	Kısmi zamanlı	20.66 ± 8.97	.45	.633
	Tam zamanlı	18.34 ± 8.72		
	Çalışmıyor	18.55 ± 8.34		
Rekabet ve Başarı	Kısmi zamanlı	25.73 ± 11.05	1.31	.273
	Tam zamanlı	21.28 ± 9.55		
	Çalışmıyor	22.63 ± 9.65		
Boş Zaman Değerlendirme	Kısmi zamanlı	20.06 ± 7.29	2.01	.138
	Tam zamanlı	15.95 ± 7.09		
	Çalışmıyor	17.10 ± 7.32		
Toplam	Kısmi zamanlı	150.66 ± 55.43	1.77	.173
	Tam zamanlı	123.39 ± 55.36		
	Çalışmıyor	134.77 ± 53.15		

*p < 0.05 istatistiki açıdan önem arz eder.

Tablo 21 incelendiğinde E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması çalışma durumu değişkenine göre karşılaştırılması için tek yönlü Anova analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda çalışma durumu değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyon ölçeğinin Taksonomik Alan (F=2.37; p> 0.05), Yetkinlik (F=1.77; p>0.05), İlişkisel Benlik (F=.45; p>0.05), Rekabet ve Başarı (F=1.31; p>0.05) ve Boş Zaman Değerlendirme (F=2.01; p>0.05) alt boyutları ve toplam puan (F=1.77; p> 0.05) ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir.

4. TARTIŞMA VE ÖNERİLER

E-Spora Katılım motivasyonları: Zula Örneği incelemesinin amaçlandığı bu araştırmada şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılan bireylerin E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması cinsiyet değişkenine göre karşılaştırıldığında kadın katılımcılar lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür (Tablo 14). E-Spor ile ilgilenen katılımcıların %93,1'ini erkeklerin oluşturduğunu söyleyen Akın (2008)'in aksine yapılan çalışmada kadınların da E-Spor ile ilgilendiklerinden söz edilebilir. Aynı şekilde kadınların erkeklere göre daha az e-spor ile ilgilendiklerini gösteren bir çalışmada Ecevit ve ark (2018) tarafından söylenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgular yapılan bu çalışmalarla cinsiyet değişkeni açısından farklı yönde sonuçlar vermiştir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması yaş grupları değişkenine göre karşılaştırıldığında ölçeğin Taksonomik Alan alt boyutunda ($F= 1.26$; $p>0.05$), Yetkinlik ($F=2.35$; $p>0.05$), Rekabet ve başarı ($F=1.50$; $p>0.05$), Boş Zaman Değerlendirme ($F=.95$; $p>0.05$) alt boyutları ile Toplam puan ($F=1.74$; $p>0.05$) ortalamaları anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, İlişkisel Benlik ($F=2.51$; $p<0.05$) alt faktörü ile yaş gruplar arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir (Tablo 14). İlişkisel benlik alt boyutunun anlamlı farklılaşması 12-15 yaşındaki katılımcıların 19-21 yaş ve 22-25 yaşındaki katılımcılara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu; 16-18 yaşında olan katılımcıların 19-21 yaş ve 22-25 yaş grubundaki katılımcılara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu belirlenmiştir. Kemiksiz (2019) tarafından yapılan bir araştırma da olduğu gibi e-spor ile ilgilenen katılımcıların ilişkisel benlik alt boyutu adı altında kariyer ve ekonomik alan odaklı bakış açısı yaşın ilerledikçe daha az istekli olunduğunu göstermektedir. Gençlik dönemi ve altına baktığımızda ise bu bireylerin e-spor oynayarak kendi öz benliklerini ortaya çıkarmaya sağladıkları ve motorik becerilerini de geliştirerek geleneksel spor ve normal hayatta oynadıkları oyunları olumlu yönde destekleyeceği söylenebilir. Gençlik dönemi ve altı yaş gruplarındaki katılımcıların ileriki yaşlara göre e-spora olan heyecanlarının fazla oluşu ve e-spor ile ilgilenirken kendilerini tamamen farklı bir merkeze koymaları bu enerjiyle adrenalin düzeylerinin artmasını sağlayabilir. Ayrıca gençlik dönemi ve altı yaş gruplarındaki katılımcıların kendi

içlerindeki farklılıktan ziyade ileriki yaşlara göre Yıldız ve ark (2020) 'nin yaptığı çalışmada da olduğu gibi boş zamanlarını okul hayatı sebebi ile daha düşük seviyede değerlendirdikleri düşünülmektedir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırıldığında. Elde edilen sonuçlarda eğitim düzeyi değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin Taksonomik Alan alt boyutunda ($F= 1.19$; $p>0.05$), Rekabet ve başarı ($F=2.29$; $p>0.05$) alt boyutları ile Toplam puan ($F=2.30$; $p>0.05$) ortalamaları anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, Yetkinlik ($F=2.95$; $p<0.05$), İlişkisel Benlik ($F=3.04$; $p<0.05$) ve Boş Zaman Değerlendirme ($F=2.50$; $p<0.05$) alt faktörü ile eğitim düzeyleri arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir (Tablo 16).

E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin alt faktörlerinden ilişkisel benlik, yetkinlik ve boş zaman değerlendirme ile hangi eğitim düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğunu belirlemek için Post-Hoc testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Eğitim düzeyi ortaokul ve lise olanların ön lisans olanlara göre yetkinliklerinin yüksek olduğu; eğitim düzeyi ortaokul ve lise olanların ön lisans olanlara göre ilişkisel benliklerinin yüksek olduğu; eğitim düzeyi lise olanların ön lisans olanlara göre boş vakit değerlendirmelerinin yüksek olduğu belirlenmiştir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin lisans öğrencilerine göre yetkinliklerinin yüksek oluşu bu yaş grubunun e-spor oyunlarını daha fazla ciddiye aldıklarını ve bilgi ve becerilerini yansıtan davranışların yüksek oluşunu gösterebilir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin lisans öğrencilerine göre ilişkisel benliklerinin yüksek oluşu bu yaş grubunun e-spor ile ilgilenirken etrafındaki kişilerin düşüncelerini onu nasıl yorumladıklarını önemsediğini gösterebilir. Ayrıca kendi yaş grupları içerisinde ilişkisel benliklerinin yüksek oluşu aralarındaki rekabet derecesini de arttırabilir. Lise öğrencilerinin ön lisans öğrencilerine göre boş vakit değerlendirmelerinin yüksek oluşu lise öğlencilerinin gerek eğitim hayatının vermiş olduğu sorumluluklar gerekse sosyal hayatlarından dolayı daha rahat olduklarını gösterebilir.

Elde edilen sonuçlarda medeni hal değişkenine göre E-spor katılım motivasyon ölçeğinin sadece taksonomik alan alt boyutu arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması

medeni hal değişkenine göre bakıldığında medeni hal değişkeninin ayırt edici bir özellik olmadığı söylenebilir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması aile aylık gelir değişkenine göre yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme değişkenlerine bakıldığında anlamlı farklılık bulunmamış taksonomik alan değişkenine bakıldığında ise anlamlı farklılık bulunmuştur. Aile aylık gelirleri 1500 TL altı olanların 2501 ve üstü olanlara göre taksonomik alanlarının yüksek olduğu; aile aylık gelirleri 1500 TL altı ile 1500-2500 TL olanların 2501 TL ve üstü olanlara göre toplam puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 18). Ecevit ve ark (2018)'nın yaptığı bir çalışmada aynı şekilde aylık geliri 1500 tl ve altı bireylerin e-spora katılım motivasyonlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Yapılan çalışmalara göre yaş ve gelir düzeyi arttıkça insanların bilgisayar oyunlarına karşı ilgisi azalmaktadır denilebilir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması haftalık boş zaman değişkenine göre karşılaştırılması sonucu Taksonomik Alan, Yetkinlik, Rekabet ve Başarı Ve Boş Zaman Değerlendirme alt boyutlarının anlamlı düzeyde farklılaştığı ilişkisel benlik alt boyutunun ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir. Haftalık boş zamanı 7-9 saat olan bireylerin, 1-3 saat olan bireylere göre taksonomik alanlarının, yetkinliklerinin, rekabet ve başarılarının, boş zaman değerlendirmelerinin ve toplam puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 19). Bayram (2018)'ın yaptığı bir çalışmada e-spor için 9-12 saat ayıran bireylerin e-spor motivasyonlarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğunu söylemiştir. Bu sonuçlara bakıldığında kişi e-spor için ne kadar fazla zaman ayırırsa e-spor motivasyonu için taksonomik alan, yetkinlik, rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında olumlu yönde etkilenebileceği söylenebilir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması günlük oyun oynama süresi değişkenine göre elde edilen sonuçlarda günlük oyun oynama süresi değişkenine göre E-spor katılımcıları motivasyonu ölçeğinin Taksonomik Alan ($F=8.99$; $p< 0.05$), Yetkinlik ($F=11.19$; $p<0.05$), İlişkisel Benlik ($F=9.01$; $p<0.05$), Rekabet ve Başarı ($F=11.43$; $p<0.05$), Boş Zaman Değerlendirme ($F=10.06$; $p<0.05$) alt boyutları ile toplam puan ($F=11.64$; $p<0.05$) ortalamalarının günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı düzeyde farklılaştığı gözlemlenmiştir. Taksonomik alan

boyutunda baktığımızda günlük oyun oynama süreleri 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre daha yüksek olduğu, yetkinlik boyutunda 4-6 saat ve 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre daha yüksek olduğu, ilişkisel benlik boyutunda 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre daha yüksek olduğu, rekabet ve başarı boyutunda 4-6 saat ve 7-9 saat olanların 1-3 saat olanlara göre daha yüksek olduğu ve son olarak boş zaman değerlendirme boyutunda 4-6 saat olanların 1-3 saat olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 20). Çıkan sonuçlara göre günlük oyun oynama süresi fazla olan bir bireyin e-spora olan motivasyonu günlük oyun oynamaya daha az zaman ayıranları göre yüksek olduğu söylenebilir.

E-spor katılım motivasyonları alt boyutlarına ait puan ortalaması çalışma durumu değişkenine göre elde edilen sonuçlarda E-spor katılımcıları motivasyon ölçeğinin Taksonomik Alan ($F=2.37$; $p> 0.05$), Yetkinlik ($F=1.77$; $p>0.05$), İlişkisel Benlik ($F=.45$; $p>0.05$), Rekabet ve Başarı ($F=1.31$; $p>0.05$) ve Boş Zaman Değerlendirme ($F=2.01$; $p>0.05$) alt boyutları ve toplam puan ($F=1.77$; $p> 0.05$) ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı gözlemlenmiştir (Tablo 21). Yıldız ve ark (2020) yaptığı çalışmada, çalışma durumunun e-spora katılımı etkilemediğini söylemiştir. Yapılan araştırmaları göre çalışma durumunun e-spora katılım motivasyonu üzerinde ayırt edici bir özellik olmadığı söylenebilir. Demir (2019), yaptığı bir çalışmada çalışma sürelerinin uzunluğunun e-spor için sorun olduğundan bahsetmiştir. Bu sorunun çözümü içinse esnek çalışma biçimlerinin geliştirilmesini savunmuştur. Bu bağlamda çalışmamız Yıldız ve ark (2020)'nın yaptığı çalışma ile aynı yönde sonuç verirken, Demir (2019)'İn yaptığı çalışmayla farklı yönde sonuç göstermiştir.

5. SONUÇ

Sonuç olarak e-spora olan katılım motivasyonunda, yapılan bazı çalışmaların aksine kadınların da e-spora olan ilgilerinin yüksek olduğu görülmüştür. Özellikle boş zaman değerlendirme boyutuna baktığımızda kadınların erkeklere nazaran e-spora daha fazla zaman ayırabildikleri görülmüştür.

E-spora katılım motivasyonunu yaş değişkenine göre incelediğimizde genç yaş gruplarının e-spora daha ilgili olduğu saptanmıştır. Bu durum e-spor alanında yeniliklerin ve e-sporu destekleyecek projelerin çoğaltılmasını gerekmektedir. Gelişen ve değişen her alanda olduğu gibi e-sporda da yapılacak olan yenilikler genç nüfusun ilgisine çekecektir. Bu durum ülke başarısını dahi etkileyecektir. E-sporun geleneksel sporlar kadar önemli olduğunun, gençleri sadece olumsuz olarak etkilemeyeceğinin bilinci topluma kazandırılmalıdır. Gerekli olanaklar e-spor ile ilgilenen her birey için sağlanmalıdır.

E-spora katılım motivasyonunun eğitim durumuna göre incelenmesinde ortaokul ve lise gruplarının lisans ve lisansüstü eğitim gruplarına göre daha yüksek motivasyonda olduğu saptanmıştır. Bu durum eğitim yükünün lisans ve lisansüstü eğitim alan gruplarda fazla olmasından kaynaklı olduğu literatürdeki bazı araştırmalarla saptanmıştır. Lisans ve lisansüstü eğitim gruplarının eğitim yükünün fazla oluşu elbette kaçınılmazdır. Fakat e-spora ilgili olan öğrenciler için yetenek taramaları yapılmalı ve öğrenciler gerekli çalışmalara yönlendirilmelidir. Bunun yanında ortaokul ve lise gruplarını e-spor hakkında bilinçlendirmek için gerekli çalışmalar yapılmalıdır. Çünkü birçok aile bu yaş grubu için e-sporu geleceği olmayan ve çocuklarını dijital oyunlara bağımlı gördüklerini düşünmektedir. Medeni hal ve aylık gelir değişkenine baktığımız da ise bu durumun elektronik sporu etkilememekte olduğu görülmüştür. E-spor gerekli kitleye ulaşım açısından çok kötü bir gelir durumuna sahip olmadığımız sürece kolaylıkla ulaşabileceğimiz bir branş haline gelmiştir.

E-spor her alanda olduğu gibi ne kadar düzenli bir uğraş görürse o kadar başarılı olunabilecek bir branştır. Bu sebeple günlük rutin işlerimizin içinden sıyrılıp boş zamanlarınızda e-spora yoğunlaşabilmek için gaming house denilen oyun evlerinin sayıca arttırılması bu alandaki gelişmelere büyük olanak sağlayacaktır.

Bu alanda yapılan çalışmaların az oluşu oldukça dikkat çekmektedir. Literatürde E-spor ile ilgili yapılacak çalışmaların arttırılması başarı açısından gerekli görülmelidir.

Ayrıca e-sporun nasıl yaygınlaştırılacağı hakkında çalışmaların yapılması bu alana önemli katkılarda bulunacağı düşünülmektedir.

6. KAYNAKLAR

Akın E, 2008. Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Aktuna HC, Ünlüönen K, 2017. Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi. Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi, 2, 1-15.

Altunparlar E, 2018. Tbf 2018'de Neler Olacak? Erişim Tarihi: 14 Şubat 2019. Erişim Adresi: Https://Tr.Lolesports.Com/Tr/Makaleler/Tbf-2018-De-Neler-Olacak.

Ankara Kalkınma Ajansı, 2016. Dijital Oyun Sektörü Raporu. Ankara: Ankara Kalkınma Ajansı. Erişim Tarihi: 26 Aralık 2018. Erişim Adresi: Http://Www.Ankaraka.Org.Tr/Tr/Dijital-Oyun-Sektoru-Raporu_3414.Html.

Argan M, Akın E, 2007. Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, 9-11 Kasım, Antalya.

Argan M, Ozer A, Akin A, 2006. "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları", Spor Yönetimi Ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1 (2), 1-11.

Argan M, Suher HK, Ozer A, Akin E, Tokay AM, 2007. Game Players Attitudestowards Product Placement İn Computer Game: A Case From Turkey 2nd International Symposium Of New Technologies İn Sport, April 1315, Sarajevo, Bosnia Herzegovina.

Arslan F, Sezer SY, 2018. Sporda Bilim ve Akademik Yaklaşımlar. Erişim Tarihi: 27 Ağustos 2018. Erişim Adresi: Https://Discoveresports.Com.

Avcı B, 2018. Dmax'in Iem Chicago 2018 Finali Canlı Yayınında Sansürler Dikkat Çekti. Erişim Tarihi: 14 Şubat 2019. Erişim Tarihi: Https://Playerbros.Com/Dmaxcsgo-İem-Chicago-2018-Finali-Canli-Yayini-Sansur/.

Ayhan A, 2000. Dünden Bugüne Türkiye'de Bilim- Teknoloji ve Geleceğin Teknolojileri, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul, 395-406.

Baker C, 2016. Stewart Brand Recalls First Spacewar Video Game Tournament. Erişim Tarihi: 24.07.2017. Erişim Adresi: Http://Www.Rollingstone.Com/Culture/News/Stewart-Brandrecalls-First-Spacewar-Video-Game-Tournament-20160525.

Bayram AT, 2018. Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-Spor Turizmine Katılma Niyeti, Turizm Akademik Dergisi, 5 (2), 17-31.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2016. Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu. Erişim Tarihi: 27 Ocak 2019. Erişim Adresi: Http://Www.Guvenliweb.Org.Tr/Dosya/U93fp.

Borowy M, Jin Dy, 2013. Pioneering Esport: The Experience Economy And The Marketing Of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal Of Communication, 7, 22542274.

Cebeci S, 2014. Bilimsel Araştırma ve Yazma Teknikleri. İstanbul: Alfa.

Demir GT, 2019. Fiziksel Aktiviteye Katilim Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasindaki İlişkinin İncelenmesi. Spormetre, 15(4), 2479-2492.

Ecevit RG, Tunçe F, Karaoğlu O, Şahin E, Özer MK 2018. Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme. Journal Of Health And Sport Sciences (Jhss), 1, No.1-2-3.

Erkal ME, 1998. Sosyolojik Açıdan Spor. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.

Esports Betting Elite, 2018. Erişim Tarihi: 27 Ağustos 2018, http://www.esportsbettingelite.com.

Fanatik Gazetesi, 2017. E-Spor Nedir? Nasıl Oynanır. Erişim Adresi http://www.fanatik.com.tr/2017/03/06/e-spor-nedir-nasil-oynanir-1281425.

Gençlik Ve Spor Bakanlığı, 2018. Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu. Erişim Tarihi: 26 Ocak 2019. Erişim Adresi: http://yayinlar.gsb.gov.tr/eserdetay/220/e-spor-raporu.

Gür Ö, 2000. İnternette Reklamcılık. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 6-14.

Hamari J, Sjöblom M, 2017. What Is Esports And Why Do People Watch It?. Internet Research, 27(2), 211-232.

Hemphill D, 2005. Cybersport. Journal Of The Philosophy Of Sport, 32, 195–207. Doi:10.1080/00948705.2005.9714682.

Https://espor.zulaoyun.com/fikstur-sonuclar/zula.

Https://tr.wikipedia.org/wiki/zula_(video_oyunu).

Https://trespor.com/zula-oyunu-incelemesi-zula-oyun-modlari-nelerdir.

Https://webrazzi.com/2020/06/15/100-den-fazla-ulkede-oynan-zula-nin-8-yillik-seruveni/ .

Https://www.esportsearnings.com/games/535-zula.

Https://www.esportsearnings.com/tournaments/27525-zula-world-cup-2018.

Https://www.zulaoyun.com/haritalar.

Hughes FP, 1999. Children, Play And Development, A Viacom Company, United States Of America, 1-27.

Hutchins B, 2006. Computer Gaming, Media And E-Sport. Tasa Konferansı. Crawley, Avustralya.

İnal AN, 2000. Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş. Konya: Desen Ofset Matbaacılık.

Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW, 2017. Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition Of "Sport". Quest, 69(1), 1-18.

Kemiksiz RC, 2019. Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatı: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri Ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kirriemuir J, 2002. Video Gaming, Education And Digital Learning Technologies. D-Lib Magazine, 8(2), 1-12.

Kocadağ M, 2017. Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi, 1(2), 49-63.

Kurtuluş K, 2010. Araştırma Yöntemleri. İstanbul: Türkmen Kitapevi.

Lee D, Schoenstedt LJ, 2011. Comparison Of Esports And Traditional Sports Consumption Motives. Ichper-Sd Journal Of Research, 6(2), 39-44.

Milliyet Gazetesi, 2015."Türkiye'de Geliştirilen Mmofps Zula Sizlerle". 22 Şubat. Erişim Tarihi: 7 Ocak 2021.

Newzoo, 2018. Global Esports Market Report. Erişim Tarihi: 15 Şubat 2019. Erişim Adresi: https://newzoo.com/insights/trendreports/global-esports-market-report-2018-light/.

Nunnally JC, 1978. Psychometric Theory, Mcgraw-Hall, New York, 35-42.

Ocasia, 2017. Oca, Alisports Announce E-Sports Partnership For Hangzhou 2022. Erişim Tarihi: 24.07.2017. Erişim Adresi: Http://Www.Ocasia.Org/News/Indexnewsrm.Aspx?Wkegervtea30hootvhtdtq.

Örs A, Çolak E, Son M, Güzelordu D, Çolak T, 2018. Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-Spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kosbed, 35: 121- 127.

Öz ND ve Üstün F, 2019. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği'nin (Ekmö) Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması.

Rambusch J, Jakobsson P, Pargan D, 2007. Exploring E-Sports: A Case Study Of Game Play İn Counter-Strike. Paper Presented At The Digital Games Research Association International Conference, Tokyo, Japan. http://www.divaportal.org/smash/get/diva2:25495/ fulltext01.pdf.

Schaeperkoetter CC, Mays J, Hyland ST, Wilkerson Z, Oja B, 2017. The "New" Student-Athlete: An Exploratory Examination Of Scholarship Esports Players. Journal Of Intercollegiate Sport, 10(1), 1-21.

Seo Y, 2013. Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. Journal Of Marketing Management, 29(13–14), 1542–1560.

T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017. Dijital Dünya'da Rekabet, E-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları. Erişim Adresi http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/wpcontent/uploads/2017/11/btk-espor10102017_rapor_v2.pdf.

Uysal A, 2005. Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı, Yüksek lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye, 15-20.

Üçüncüoğlu M, Çakır VO, 2017. Modern Spor Kulüplerinin E-Spor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi (İübesbd), 4(2),34-47.

Varol B, 2018. Yeni Spor Dünyasında Markanızın Yeri Ne Olacak? Marketing Türkiye 'E-Spor', 26-27.

Wagner MG, 2006. On The Scientific Relevance Of Esports. In Conference On Internet Computing & Conference On Computer Games Development. Erişim Adresi https://www.researchgate.net/publication/220968200_on_the_scientific_relevance_of _esports.

Willekens C, 2017. Tbf Nerelerden İzlenir. Erişim Tarihi: Şubat 14, 2019. Erişim Adresi: https://tr.lolesports.com/tr/makaleler/tbf-nerelerden-izlenir.

Yavru K, 2006. Elektronik Sporlar. Erişim Tarihi: 04.05.2006. Erişim Adresi: www.clanexs.com/index.php.2006.

Yıldız M, Kırtepe A, Baydili KN, 2020. Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. Journal Of History School, 47, 2823- 2835.

Yoncacı M, 2003. Teknoloji ve Çağdaş Heykel, Anadolu Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 8-11.

Yükçü S, Kaplanoğlu E, 2018.Uik E-Spor Endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, (17. Uik Özel Sayısı): 533-550. Doı: 10.18092/Ulikidince.435207.

7. EKLER

EK-A: Kişisel Bilgi Formu

EK-B: E-Spora Katılım Motivasyonu Ölçeği

EK-C: S.Ü. Spor Bilimleri Etik Kurul Kararı

EK-A: Kişisel Bilgi Formu

Sayın Katılımcı, bu araştırma da E-Spor oyunlarından Zula oyunu ile ilgilenen bireylerin katılım motivasyonlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma için gerekli verileri toplamak üzere, elinizdeki anket formu hazırlanmıştır. Ankete vereceğiniz cevaplar birleştirilerek değerlendirilecek, araştırmanın amacı dışında kesinlikle kullanılmayacaktır. Bu nedenle adınızı soyadınızı yazmanıza gerek yoktur. Anketteki hiçbir sorunun yanıtsız bırakılmamasını önemle rica ederiz. Yardımlarınız ve zaman ayırdığınız için şimdiden teşekkür ederiz.

1. BÖLÜM- KİŞİSEL BİLGİLER

1. Cinsiyetiniz:

_____ Kadın _____ Erkek

2. Yaşınız:

___12-15 ___16-18 ___ 19-21 ___ 22-25 ___ 25 ve üzeri

3. eğitim durumunuz:

___Ortaokul ___Lise ___ Önlisans ___ Lisanas ___ Lisansüstü

4. Medeni haliniz:

___ Evli ___ Bekar

5. Aile Aylık Gelir Durumunuz:

___ 1500 ve altı ___ 1501-2500 ___ 2501 ve üstü

6. Haftalık Boş Zaman Süreniz:

___1-3saat ___4-6saat ___7-9 saat ___ 10 saat ve üstü

7. Günlük Oyun Oynama Süreniz:

___1-3saat ___4-6saat ___7-9 saat___ 10 saat ve üstü

8. Çalışma Durumunuz: __Kısmı Zamanlı __ Tam Zamanlı __Çalışmıyor.

EK-B: E-Spora Katılım Motivasyonu Ölçeği

Aşağıda e-spor aktivitelerine katılım sağlayan bireyleri bu etkinliklere katılmaya motive etme sebeplerinin sorgulandığı sorulara yer verilmiştir. Mevcut e-spor deneyimlerinizi göz önünde bulundurarak, her bir ifadenin size ne derece uygun olduğunu "Kesinlikle önemsiz (1)"- "Kesinlikle önemli (5)" derecelendirmesi üzerinden belirtiniz. Her bir ifade için lütfen sadece bir seçenek işaretleyiniz.					
1: Kesinlikle Önemsiz 2: Önemsiz 3: Kısmen Önemli 4: Önemli 5: Kesinlikle Önemli					
E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1. Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar	( )	( )	( )	( )	( )
2. Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor	( )	( )	( )	( )	( )
3. Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	( )	( )	( )	( )	( )
4. Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırıyorlar	( )	( )	( )	( )	( )
5. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )
6. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum	( )	( )	( )	( )	( )
7. E-spor aktivitelerine katıldığımda spor bilgimi de kullanabiliyorum.	( )	( )	( )	( )	( )
8. Bilgimi kullanarak oyuncuları ve takımları seçiyorum.	( )	( )	( )	( )	( )
9. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	( )	( )	( )	( )	( )
10. E-spor' da stratejilerimi simüle ederim	( )	( )	( )	( )	( )
11. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum	( )	( )	( )	( )	( )
12. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum	( )	( )	( )	( )	( )
13. İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında E-spor formatındaki içeriğe yöneliyorum	( )	( )	( )	( )	( )
14. En sevdiğim spor bir E-spor oyununa uyarlandı.	( )	( )	( )	( )	( )
15. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	( )	( )	( )	( )	( )
16. E-spor ile düşünce becerilerim gelişiyor	( )	( )	( )	( )	( )
17. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum	( )	( )	( )	( )	( )
18. E-sporda kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum	( )	( )	( )	( )	( )

19. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor	( )	( )	( )	( )	( )
20. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor	( )	( )	( )	( )	( )
21. E-spora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi	( )	( )	( )	( )	( )
22. E-spor becerilerimi geliştiriyor	( )	( )	( )	( )	( )
23. E-spora yeteneğim olduğu için oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )
24. E-Spor aktiviteleri beni tatmin ediyor	( )	( )	( )	( )	( )
25. E-spordaki oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeme yardımcı oluyor	( )	( )	( )	( )	( )
26. E-spor ilgimi çekiyor	( )	( )	( )	( )	( )
27. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )
28. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )
29. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum	( )	( )	( )	( )	( )
30. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor	( )	( )	( )	( )	( )
31. Takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )
32. E-spor aktiviteleri yeni bir sosyal çevre oluşturmak için bir iyi bir ortam yaratır	( )	( )	( )	( )	( )
33. Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum	( )	( )	( )	( )	( )

	1	2	3	4	5
34. Rekabeti Seviyorum	( )	( )	( )	( )	( )
35. E-spordaki ödülleri kazanmayı seviyorum	( )	( )	( )	( )	( )
36. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor	( )	( )	( )	( )	( )
37. E-spor bana popülerlik kazandırıyor	( )	( )	( )	( )	( )
38. Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum	( )	( )	( )	( )	( )
39. Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum	( )	( )	( )	( )	( )
40. E-spor 'da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli	( )	( )	( )	( )	( )
41. E-spor 'da başarılı olduğum için oynuyorum.	( )	( )	( )	( )	( )
42. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor sağlıyor	( )	( )	( )	( )	( )
43. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum	( )	( )	( )	( )	( )
44. E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	( )	( )	( )	( )	( )
45. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oyalar/ daha çok dikkatimi dağıtır.	( )	( )	( )	( )	( )
46. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	( )	( )	( )	( )	( )
47. E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum	( )	( )	( )	( )	( )