

**T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı

Spor Yönetimi Bilim Dalı

**E-SPOR FARKINDALIK ÖLÇEĞİ GEÇERLİK VE
GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Doğukan BALTA

Danışman

Doç. Dr. Aydın PEKEL

İstanbul – 2023

TEZ TANITIM FORMU

Yazar Adı Soyadı : Dođukan BALTA

Tezin Dili : Trke

Tezin Adı : E-Spor Farkındalık leđi Geerlik ve Gvenirlik alıřması

Enstit : İstanbul Geliřim niversitesi Lisansst Eđitim Enstits

Anabilim Dalı : Antrenrlk Eđitimi Anabilim Dalı

Tezin Tr : Yksek Lisans

Tezin Tarihi : 04.07.2023

Sayfa Sayısı : 83

Tez Danıřmanı : Do. Dr. Aydın PEKEL

Dizin Terimleri : E-spor, E-spor farkındalıđı, spor, oyun, dijital oyun

Trke zet : Bu arařtırmanın amacı, toplumun ve sporcuların e-spor farkındalıđı ile ilgili tutum ve davranıřlarını belirlemek, bunları lmeye ynelik geerli ve gvenilir bir e-spor farkındalık leđi geliřtirmek ve bu leđe bađlı olarak da e-spora karřı olan farkındalıđı deđerlendirmektir.

Dađıtım Listesi : 1. İstanbul Geliřim niversitesi Lisansst Eđitim Enstitsne
2. YK Ulusal Tez Merkezine

İmzası
Dođukan BALTA

**T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı

Spor Yönetimi Bilim Dalı

**E-SPOR FARKINDALIK ÖLÇEĞİ GEÇERLİK VE
GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Doğukan BALTA

Danışman

Doç. Dr. Aydın PEKEL

İstanbul – 2023

BEYAN

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez olarak sunulmadığını beyan ederim.

Doğukan BALTA

.../.../2023



T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doğukan BALTA' nın "E-Spor Farkındalık Ölçeği Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması" adlı tez çalışması, jürimiz tarafından Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı Spor Yönetimi Bilim Dalı YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan

Doç. Dr. Arif ÇETİN

Üye

Doç. Dr. Aydın PEKEL
(Danışman)

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Okan KILIÇKAYA

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.... / / 2023

Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ
Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, toplumun ve sporcuların e-spor farkındalığı ile ilgili tutum ve davranışlarını belirlemek, bunları ölçmeye yönelik geçerli ve güvenilir bir e-spor farkındalık ölçeği geliştirmek ve bu ölçeğe bağlı olarak da e-spora karşı olan farkındalığı değerlendirmektir. Araştırma iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada araştırmanın evrenini, İstanbul İlinde e-spor ile ilgilenen kişilerin en az 1 yıl e-spor oyunları oynamış, bu konuda tecrübeye sahip gönüllü bireyler oluşturmaktadır. Örneklemi ise kolayda örnekleme yöntemi ile belirlenen (n=179) gönüllü katılımcı oluşturmaktadır. İkinci aşamada ise (n=179) gönüllü katılımcı araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmada gönüllülüğe dayalı olarak anket tekniği kullanılmış ve veri toplama yöntemi bu şekilde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın birinci kısmında verilerin analizinde IBM SPSS 25 ve Lisrel 8.80 paket programı aracılığıyla açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri uygulanmıştır. İkinci ısımda ise dağılım analizi, tanımlayıcı analiz ve parametrik hipotez testlerinden Bağımsız örneklem T testi ve Oneway ANOVA analizi uygulanmıştır.

Sonuç olarak e-spora yönelik farkındalığın belirlenmesi için geliştirilen 10 maddelik e-spor farkındalık ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkeninin e-spor farkındalığında belirleyici bir değişken olduğu, kadınların e-spora yönelik farkındalıklarının daha yüksek seviyede bulunduğu belirlenmiştir. Yaş ve e-spor geçmişinin e-spor farkındalıklarında belirleyici bir rol üstlenmediği e-spor farkındalığının benzer özellikler sergilediği belirlenmiştir. Eğitim değişkeninde lise mezunu bireylerin e-spor farkındalığının daha iyi seviyede olduğu, gelir seviyesinde ise yüksek gelire sahip bireyler yönünde farklılık bulunduğu tespit edilmiştir. E-sporunda aktif olma süresi 4-5 saat olan bireylerin e-sporu daha iyi algıladıkları yönünde farklılık olduğu, e-sporunda aktifliğini yayıncı olarak gösteren bireylerin e-spora yönelik farkındalıklarının daha iyi seviyede olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, E-spor farkındalığı, spor, oyun, dijital oyun

SUMMARY

The aim of this research is to determine the attitudes and behaviors of the society and athletes regarding e-sports awareness, to develop a valid and reliable e-sports awareness scale to measure them, and to evaluate the awareness towards e-sports based on this scale. The research was carried out in two stages. In the first stage, the universe of the research consists of volunteer individuals who are interested in e-sports in Istanbul, have played e-sports games for at least 1 year and have experience in this field. The sample consists of voluntary participants (n=179) determined by convenience sampling method. In the second stage, volunteer participants (n=179) constitute the sample of the research. In the research, a questionnaire technique was used based on volunteerism and the data collection method was carried out in this way. In the first part of the study, exploratory and confirmatory factor analyzes were applied through IBM SPSS 25 and Lisrel 8.80 package program in the analysis of the data. In the second part, Independent sample T test and Oneway ANOVA analysis were applied from distribution analysis, descriptive analysis and parametric hypothesis tests.

As a result, it was determined that the 10-item e-sports awareness scale developed to determine awareness towards e-sports is a valid and reliable measurement tool. It has been determined that the gender variable is a determining variable in e-sports awareness, and women's awareness of e-sports is at a higher level. It has been determined that age and e-sports background do not play a decisive role in e-sports awareness, and e-sports awareness exhibits similar characteristics. In the education variable, it has been determined that high school graduates have a better level of e-sports awareness, and there is a difference in the income level of individuals with high income. It has been determined that there is a difference in the fact that individuals who have an active time of 4-5 hours in e-sports perceive e-sports better, and that individuals who are active in e-sports as broadcasters have a better level of awareness of e-sports.

Keywords: E-sports, E-sports perception, sport, game, digital game

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
SUMMARY	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
TABLolar LİSTESİ.....	vi
ÖNSÖZ.....	viii
GİRİŞ	1
Araştırmanın Amacı	1
Araştırmanın Önemi.....	1
Araştırmanın Sınırlılıkları	3

BİRİNCİ BÖLÜM GENEL BİLGİLER

1.1. Spor Kavramı.....	4
1.2. Spor Tarihi	5
1.3. İnternet Kavramı	8
1.4. Oyun Kavramı	9
1.5. Dijital Oyun Kavramı	11
1.6. E-Spor Kavramı	13
1.6.1. E-Sporun Tarihi	15
1.6.2. E-Sporun Özellikleri.....	19
1.6.3. E-Spor Branşları	20
1.6.4. MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)	21
1.6.5. FPS (Birinci Şahıs Nişancı).....	22
1.6.6. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu).....	23
1.6.7. BATTLE ROYALE.....	24
1.6.8. Spor Oyunları	25
1.6.9. MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)	25
1.6.10. FIGHTER (Dövüş)	26
1.6.11. Dünya’da E-Spor	27
1.7. Türkiye’de E-Spor	29
1.8. E-Sporun Geleceği.....	31

İKİNCİ BÖLÜM MATERYAL VE YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli.....	35
2.2. Evren ve Örneklem	35
2.3. Ölçek Madde Havuzunun Oluşturulması	36

2.4. Uzman Görüşleri ve Kapsam Geçerliliği.....	36
2.5. Verilerin Toplanması ve Analizi	37

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR

SONUÇLAR VE ÖNERİLER	50
KAYNAKÇA	58
EKLER.....	65
ÖZGEÇMİŞ.....	68



KISALTMALAR

AFA	: Açımlayıcı Faktör Analizi
akt.	: Aktaran
BBC	: British Broadcasting Corporation
CS: GO	: Counter-Strike: Global Offensive
DARPA	: Defense Advanced Research Projects Agency
DFA	: Doğrulayıcı Faktör Analizi
DOTA	: Defence of the Ancients
ESF	: Asian Electronic Sports Federation
ESFI	: Esports Federation of India
ESPN	: Entertainment and Sports Programming Network
FIFA	: Fédération Internationale de Football Association
FPS	: First Person Shooter
IESF	: International Esports Federation
KESPA	: Korea e-Sports Association
KMO	: Kaiser-Meyer-Olkin
LSD	: Least Significant Difference
MMORPG	: Massively multiplayer online role-playing game
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
N	: Katılımcı Sayısı
NBA	: National Basketball Association
p	: Anlamlılık değeri

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Ölçek sorularının puanların çarpıklık-basıklık değerleri ve kolmogorov-smirnov testi anlamlılık düzeyi sonuçları	38
Tablo 2. Madde Korelasyon Analizi	38
Tablo 3. Örneklem sayısının yeterliliğini belirten KMO and Bartlett's testi	39
Tablo 4. Maddelerin açıklandığı gizli faktöre (LatentFactor) olan yük miktarı (Communalities).....	39
Tablo 5. Gizli faktörlerin (LatentFactor) açıklanan toplam varyansı	40
Tablo 6. Ölçek Maddeleri Güvenirlik Katsayıları	41
Tablo 7. Ölçeğe ilişkin uyum değerleri	45
Tablo 8. Katılımcıların demografik özellikleri	46
Tablo 9. Katılımcıların ölçeklere verdiği cevapların cinsiyete göre karşılaştırılması	47
Tablo 10. Katılımcıların e-spor geçmişlerine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi	47
Tablo 11. Katılımcıların ölçeklere verdiği cevapların eğitim düzeyine göre karşılaştırılması	47
Tablo 12. Katılımcıların gelir düzeyine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi	48
Tablo 13. Katılımcıların aktif olma süresine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi	48
Tablo 14. Katılımcıların e-spor da aktiflik türü sorusuna verdiği cevaba göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi	48
Tablo 15. Katılımcıların branşlarına göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Ölçeğe ait çizgi grafiği	42
Şekil 2. E-spor ölçeği yol şeması anlamlılık düzeyleri	43
Şekil 3. Modifikasyon sonrası elde edilen yol şeması	44
Şekil 4. Modifikasyon sonrası elde edilen T değerleri.....	44



ÖNSÖZ

Lisans dönemimden itibaren beni destekleyen, yüksek lisansa başlamama vesile olan, araştırma sürecimde farklı fikirler sunarak yol gösteren, öğrencisi olmaktan onur duyduğum saygıdeğer danışman hocam Doç. Dr. Aydın PEKEL'e teşekkürlerimi borç bilirim. Ayrıca her yardım gerektiğinde endişe etmeden yanlarına gidebildiğim ve desteklerini gördüğüm değerli hocalarım Doç. Dr. Mehmet SOYAL, Arş. Gör. Ali KAYA, Dr. Öğr. Üyesi Okan KILIÇKAYA ve Arş. Gör. Sinan DEMİRCİ'ye saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca hiçbir zaman beni yalnız bırakmayan, her durumda koşulsuz olarak desteğini sunan, eğitim sürecimde maddi ve manevi olarak yanımda olan, ilk öğretmenim ve biricik annem Gülten PEYNİRCİ'ye; beni ellerinde büyütüp tüm yükümü sırtlayan ve 6 Şubat depreminde hayatını kaybeden canım anneannem Durdunaz GÜRKAN'a sonsuz teşekkür ederim. Mekanın cennet olsun biricik anneannem...

Son teşekkürümü ise başarılarımın sırrı olan biricik nişanlım Ezgi BORAL'a sunarım. Bu süreçte bana yol gösterdiği, bıkmadan usanmadan sabırlı bir şekilde beni dinleyip elinden gelen tüm imkanları benim için seferber ettiği ve her sıkıntıma çözüm üretmeye çalıştığı için minnetle...

GİRİŞ

Gelişen teknoloji endüstrisi sayesinde artık insanlar teknolojinin bir parçası haline gelmektedir. Günümüzde gelişen teknoloji endüstrisi sayesinde insanlar, günlük işlerini hallettikleri cihazlar üzerinden oyun oynayabilecek bir seviyeye gelmiştir. Tüm bu ilerlemeler sonucunda da eğlenmek, vakit geçirmek, iletişim kurmak ve bazı noktalarda da profesyonel video oyunculuğu olarak nitelendirilen e-spor kavramı ortaya çıkmıştır. “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. Geçmişten günümüze e-spor bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile bir takım sistematik değişimlere uğramıştır. Kendine has bir kitleye sahip olan e-spor’a yönelik literatürde davranış, farkındalık ve farkındalığa yönelik ölçme araçlarının yetersizliği dikkat çekmektedir. E-spor sistemine yönelik farkındalık, tutum ve davranışın nasıl olduğu merak konusu haline gelmiştir. E-spora yönelik farkındalık düzeyinin geçerliliği ve güvenilirliği olan bir ölçme aracı ile tespit edilmesi gerekçesi ile literatürdeki eksikliğin giderilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, toplumun ve sporcuların e-spor farkındalığı ile ilgili tutum ve davranışlarını belirlemek, bunları ölçmeye yönelik geçerli ve güvenilir bir e-spor farkındalık ölçeği geliştirmek ve bu ölçeğe bağlı olarak da e-spora karşı olan tutumu değerlendirmektir.

Araştırmanın Önemi

Spor, bireysel ve toplu olarak yapılan, kendine has kuralları bulunan genel olarak bir rekabete dayanan, fiziksel ve zihinsel yetilerin geliştirilmesini sağlayan eğitsel ve eğlendirici uğraştır. “Spor, bireyin doğal çevresini beşerî çevre surecinde elde ettiği kabiliyetleri geliştiren, belli kurallar altında araçlı-araçsız yapılan, sosyalleşmeyi sağlayıcı, toplumla bütünleştirici ruh ve fiziği geliştiren yarışmacı, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur” (Yazıcı, 2022). Yapılan bu açıklamada da olduğu gibi aslında spor kavramı da e-spor kavramına oldukça yakındır.

Toplumda bir kesim tarafından spor olarak görülmeyen e-spor, spor olduğunu savunanlar tarafından “rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oynanan oyuna özgü kuralların olduydu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalı” olarak tanımlanmaktadır ve (Yükçü & Kaplanoğlu , 2018) “gelir elde etme amacıyla profesyonel bir antrenman disiplini çerçevesinde stres ve baskı ile mücadele altında çalışmalarını yürüten” (Çınar, 2020) e-sporculara bakılarak bunun bir spor olduğunu savunulmaktadır. “Teknolojinin her geçen gün gösterdiği büyük gelişme dolaylı ya da direkt olarak sporu etkilemeye devam etmektedir. Popüler video oyunlarının günümüzde geldiği nokta, yeni bir sektörün oluşmasına neden olmuştur. Elektronik spor, rekabetçi ya da profesyonel video oyunculuğu olarak da bilinen e-spor kavramı, bu gelişmelerin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır” (Akt. Üçüncüoğlu; Çakır, 2017).

İnsanların sadece boş vakitlerinde değil, bir takipçisi olarak yakından ilgilendiği e-spor alanı 2000’li yıllardan itibaren internetin ve video oyunlarının çevrimiçi oynanmasının yaygınlaşması ile beraber önemli ölçüde ekonomik gelir elde etmiştir. Küresel olarak adını duyuran e-spor, birçok sponsor, medya geliri, ulusal ve uluslararası organizasyon, etkinlik, turnuvalar, kurulan çeşitli e-spor federasyonlarıyla birlikte özgün bir alan haline gelmeyi başarmıştır (Halisdemir, 2021)

E-spor, “2013 yılında ‘Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu’ bünyesine dahil edilmiştir. Türkiye’de 2017 yılı itibariyle tek resmi e-spor ligi olarak göze çarpan ‘League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi’, 2013 yılından bu yana faaliyetlerini sürdürmektedir. Bu liglerde mücadele eden oyuncular, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi lisans almaktadır” (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017) Bu gibi birçok isleyişi profesyonelce, olması gereken kurallar doğrultusunda gerçekleştirilmesine rağmen toplumun bir kısmı tarafından spor olarak kabul edilmemektedir.

E-spor ile ilgili literatürde farklı çalışmalara rastlanmaktadır; ancak toplumun ve sporcuların e-spor farkındalığını ölçen, farkındalıktaki farklılıkları değerlendiren herhangi bir çalışma literatürde yer almamaktadır. Çalışma kapsamında yapılacak ölçek ve sonrasında bu ölçeğe bağlı olarak yapılacak değerlendirme ile e-spor

farkındalık farklılıkları ve bu farklılıkların nedenleri ile bu farklılıkları gidermeye yönelik önerilecek çözümlerin literatüre kazandırılması istenmektedir. Ayrıca tartışma konusu olan “e-sporcu” kavramına yaklaşım gösterilecek ve bu alanda sporcu olanların toplum tarafından kabul edilmesi için neler yapılması gerektiği konusunda tartışılacaktır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma e-spor konusu üzerine yapıldığından dolayı araştırmanın evreni sadece e-spor ile ilgilenen kişiler ile sınırlandırılmıştır. Bu kapsamda en az 1 yıl e-spor oyunları oynamış veya e-spor oyunlarını izlemiş 18 yaş üstü gönüllü kişiler evrene dahil edilmiştir. E-spor ile ilgisi olmayan kişiler ise araştırma kapsamına dahil edilmemiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

GENEL BİLGİLER

1.1. Spor Kavramı

İnsanođlu varlığını gösterdiği ilk günden itibaren bir hareket halindedir. Yaşam sahnesindeki hayatlarına avcılık-toplayıcılık ile başlayan insanlar, doğada yaşamlarını sürdürebilmek için sürekli kaçma ve kovalama halinde bulunmuşlardır. Hayvancılık, çiftçilik ile devam eden serüvenlerinde atıcılık, binicilik, koşma, fırlatma ile bu hareketlerini çeşitlendirmişlerdir. Bu hareket çeşitlilikleri, günümüzdeki spor branşlarının temelini oluşturmuştur. İnsanların içgüdüsel olarak beslenme, barınma, güvenlik sebebiyle sergiledikleri bu hareketler ve bu hareketler üzerine geliştirdikleri yetenekler zamanla başarılı olma, diğer insanların dikkatini çekme ve onların takdirini görme arzusu ile birleşmiştir. (Yıldırım & Özcan, 2011) ve bu amaç doğrultusunda yapabildikleri hareketleri sergilemeye başlamışlardır. Bu doğal sürecin sonucu olarak sporun oluşum süreci başlamıştır.

Spor kavramı, köken olarak Latince ‘disportane’ ve ‘desport’ kelimelerine dayanmaktadır ve “dağıtmak, birbirinden ayırmak” anlamlarında ifade edilmektedir. 17. yüzyıldan itibaren ise bu kelimelerin ilk heceleri silinerek ‘sport’ biçiminde ifade edilmeye başlanmıştır ve Türkçe’ye de bu haliyle geçmiştir. (Heper, 2012).

Literatürde sporun birçok tanımı bulunmaktadır. TDK’de spor, Bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümü olarak tanımlanmaktadır (TDK).

Paşaođlu’nun (2022) yapmış olduğu tanıma göre spor, Belli kuralları olan, fiziksel ve zihinsel yönlerini takım halinde veya bireysel olarak sergilendiđi rekabete dayalı bir olgudur. (Paşaođlu, E-Spor Oyuncularının Problem Çözme Becerileri, Katılım Motivasyonu ve Yarışma Kaygılarının İncelenmesi, 2022).

Ertaş ve Petek (2017) ise sporu, belirli kurallar çerçevesinde yapılan ve içinde çeşitli aktivitelerin bulunduğu faaliyetlerin genel adı olarak tanımlamaktadırlar (Ertaş & Petek, 2017).

Günümüzde spora genel bir bakış atıldığında spor, takım ya da bireysel olarak yapılabilen, eğlence ve rekabete dayalı şekilde amatör veya profesyonellik olarak

ayrılan ve belli kuralları olan bir aktiviteler bütünü olarak tanımlanabilir. Bu tanım doğrultusunda sporu icra eden kişilere “sporcu” denmektedir; sporcular ise amatör ve profesyonel olarak ikiye ayrılmaktadır. Amatör sporcular, sporu maddi bir beklentisi olmadan bireysel ihtiyaç ve istek doğrultusunda icra ederken, profesyonel sporcular ise maddi bir beklenti ve meslek doğrultusunda icra etmektedirler.

Spora bakıldığında sadece fiziksel olarak icra ediliyor gibi görünse de sadece fiziksel değil aynı zamanda zihinsel olarak da icra edildiği bilimsel çalışmalar ile ortaya konmuştur. Spor dâhilinde yapılan aktiviteleri gerçekleştirirken düşünme, planlama, taktik geliştirme ile zihinsel olarak da bir çalışma, aktivite gerçekleşmektedir. Fiziksel hareketliliğin yanı sıra zihinsel hareketliliği de içeren sporun, sporu icra edene faydaları da şunlardır:

Zihinsel faydaları;

Kişide özgüven oluşturur.

Sorunlar karşısında pratik çözümler üretebilir.

Endişe ve kaygı oluşumunu engeller.

Yaşam kalitesini artırır.

Fiziksel faydaları;

Kas ve kemik gelişimine katkı sağlar.

Kalp ve damar yolu tıkanıkları önleyerek kalp rahatsızlıklarının önüne geçer.

Fiziksel güç ve dayanıklılığı artırır.

İyi bir fiziksel görünüş sağlar.

1.2. Spor Tarihi

İnsanlığın başlangıcından itibaren bir yaşam yönetimi olan beden kültürünün kökleri ilk insanların kendi aralarında itişip kakışmalarına dayanmaktadır. Bu durumda insanın yaşamı ile bu kadar sıkı bağlılık içinde olan beden eğitiminin ilerleyişini, ilk insanlığın varlığından itibaren incelemek, beden eğitimi ve sporun tarihsel gelişimini gözler önüne serecek yegâne yoldur. Doğa güçlerine karşı yaşam savaşı veren ilk insanlığın tarih öncesi çağlarda beslenme, savunma, barınma amacıyla

ortaya çıkan reflekslerin, insanın doğa karşısında hâkimiyet kurmaya başladığı dönemden itibaren geliştiğini görmek mümkündür. (Erol & Şener, 2009).

Sporun, insanların yaşamlarını sürdürebilmek için vücutlarını geliştirmesi ile başladığı ifade edilmektedir. Hayatta kalmak adına (yeme, içme, barınma vb.) doğayla ve diğer canlılarla mücadelesi sonucunda, vücudun daha kuvvetli, çevik ve hızlı kılma zorunluluğu oluşmuş ve böylece tırmanma, atlama, atma, koşma gibi temel kuralları da kendi bünyesinde oluşturan spor, branşların temelini meydana getirmiştir. (Karakaya, 2022).

Spor kökeni; atıcılık, avcılık, mızrak atma, okçuluk gibi aktivitelere dayanmaktadır. İlk spor branşları o dönemde saldırı ve savunma amacını taşımaktaydı (Karakaya, 2022). Bunun yanı sıra beslenme, ulaşım gibi sebepler de spor branşlarının kökenine ışık tutmaktadır.

Henüz yerleşik hayata geçmemiş olan avcı-toplayıcı insanlar beslenme ihtiyaçlarını karşılamak için doğadaki hayvanları avlamış, bunun için de mızrak ve okları kullanarak avcılık yapmışlardır. Hayatlarını idame ettirmek için önem taşıyan avcılık sayesinde de atıcılık sporları gelişim göstermiştir.

Doğada yaşamını devam ettiren ilk insanlar, vahşi hayvanlara karşı savunmasız kalmışlardır. Bu hayvanlarla mücadele etme gücü bulunmayan insanlar da çözümü kaçmakta bulmuşlardır ve bu hayvanlardan korunmak için koşmuşlardır. Hayatta kalma içgüdüleri ile yaptıkları bu kaçış, koşuya dayalı sporların temelini oluşturmuştur.

Avcı-toplayıcı insanlar doğada birçok tehlike ile karşılaşmışlardır. Bu nedenle savunma, saldırma gibi amaçlar sebebiyle el, kol ve bacak hareketlerini geliştirmişlerdir. Yumruk atma, tekme atma gibi hareketler sonucunda da savunma ve saldırı sporlarının temellerini atmışlardır. Verilen bu örneklerden de görüleceği üzere spor, insanların temel ihtiyaçlarını karşılamaları sonucu oluşan doğal bir sürecin sonucudur.

Sporun temelini atan ilk insanların yerleşik hayata geçmeleri ile birlikte daha fazla bölgede hakimiyet kurma arzusu artmıştır. Bu arzu sonucunda farklı coğrafyalardaki diğer topluluklar ile savaflara girmişlerdir. Bu savaflar için kilometrelerce yol kat etmişler ve bu yol boyunca savaş aletlerini taşımışlardır. Bu savaş aletlerini taşıyabilmek için de savaş öncesinde bedenlerini güçlendirme

çabalarına girmişler ve kas kütlelerini arttırmaya yönelik çeşitli beden aktivitelerinde bulunmuşlardır. Ayrıca savaş esnasında savaş aletlerini daha yetkin kullanabilmek için de alıştırmaya çalışmaları yapmışlardır.

Tarihte eski Yunanlılar döneminde yer alan ve “gymnasion” adını taşıyan spor salonları, Yunanlıların savaşa hazırlık yapmalarına yönelik olan yerlerdir. Aynı zamanda insanlarda, Tanrılara güçlü bedenle layık olunacağı inancı da bulunduğundan spor, kutsal bir anlam kazanmıştır. Yunanlıların yaptığı “Olimpia” şenlikleri de Tanrı Zeus adına yapılmaktaydı. (Ayhan, 2017).

Anadolu' da kurulan Hitit Devleti'nde de spor, savaşa ön hazırlık olarak görülmüştür. Hititler mızrak, ok ve yay gibi aletleri kullanma pratiğini geliştirmek için spor çalışması yapmışlardır. Hititlerdeki "amaç kazanmaktır" anlayışı, Antik olimpiyatların temel öğretisini oluşturmuş ve tarihi belgelerde müsabakayı kazananların isimleri zikredilmiştir. (Tekin & Tekin, 2014). Ayrıca Hititler, güneş tanrısı olan Teşup için müsabaka şenliklerini düzenlemiş ve bu şenliklerde iki tekerlekli arabalarla yarış yapılmıştır. Bu müsabakada birinci gelenlerin başına Hitit kızları tarafından kutsallanmış bira dökülürdü (Güven, 1999).

Türklerde ise sporun tarihine bakıldığında savaşçı toplum olduklarından dolayı binicilik, cirit atma, okçuluk gibi askeri sporlar göze çarpmaktadır. Ancak tüm bunların yanı sıra Türklerde güreş diğerlerinden daha fazla öne çıkmaktadır. Türklerin milli sporu olan güreşe bakıldığında göğüs göğse mücadele odaklı, savunma ve saldırıyı bir arada bulduran bir spor dalı olduğu görülmektedir.

Spor, yüzyıllar süren bir gelişim sürecinin ardından 19. yüzyılda en büyük dönüşümü yaşadı. “İngiltere'de 1863 yılında futbolun ortaya çıkmasıyla başlayan bu süreci, 1880'lerde atletizm kulüplerinin kurulması izledi. Spor, İngiltere'den ABD'ye sıçrayarak farklı ve özgün bir nitelik kazandı. ABD'de spor, çağdaş bir şekilde evrildi ve gerçek anlamını ve değerini buldu, ardından tüm dünyaya yayıldı. Günümüzde spor, tüm dünyada belirli kurallara uygun bir şekilde gerçekleştirilmekte olup, bu uluslararası kuralların belirlenmesi ve uygulanması, uluslararası federasyonlar tarafından sağlanmaktadır” (Ayhan, 2017).

1.3. İnternet Kavramı

İletişim, insanlığın ilk anından itibaren var olan bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyacı dumanla haberleşmek gibi çeşitli şekillerle karşılamaya çalışmış, yeni alfabeler-diller üretmiş ve türetmiş, bunlar ile iletişim kurmaya devam etmişlerdir; iletişim kurmada karşılarına çıkan her soruna çözümler bularak iletişimi hiçbir zaman kesmemişlerdir. Ancak belli bir zaman sonra insanlar devlet kurmaya başlamışlar ve bu devletler genişleme, yayılma politikaları izleyerek dünyanın dört bir yanına dağılmaya başlamışlardır. Bu durum insanlar arasında coğrafi uzaklıklar oluşturmuş ve iletişim imkânsız hale gelmiştir. Teknolojinin gelişiminden önce bu imkânsızlık telefon ve telgraf gibi iletişim ağlarının kurulması ile aşılmıştır.

21. yüzyılda cep telefonlarının, bilgisayarların, dijital nesnelerin icat edilip geliştirilmesi ile de internet kavramı ortaya çıkmaya başlamıştır. Ortaya çıkan bu yeni kavram, “İngilizce “inter” (arasında) ve net (bilgisayar ağı) kelimelerinden oluşmaktadır; bu kavramın bilgisayar alanındaki anlamı ise ağların hiçbir kısıtlama ve yönetici olmadan birbirlerine bağlanması sonucunda oluşan uluslararası bir bilgi iletişim ağı olarak ortaya çıkmaktadır (Gönenç, 2003).

İnternet, gerçek ve fiziksel ortamdan bağımsız olarak bilgisayar ağlarının birbirleriyle iletişim kurduğu sanal bir ortamdır. Teknik olarak ifade edecek olursak, internet, bilgi ve iletişim teknolojilerinin temelini oluşturan elektronik bir altyapıdır. Paket anahtarlama yöntemiyle verilerin transfer edildiği, dünya çapında kamuya açık bir erişimi olan bir dizi birbirine bağlı bilgisayar ağından oluşur. İnternet, elektronik posta, çevrimiçi sohbet, dosya aktarımı ve web sayfalarının barındırıldığı, birbirine bağlı hizmetler ve bilgilerin sağlandığı bir iletişim platformudur. İnternet, elektronik posta, çevrimiçi sohbet, dosya aktarımı ve ‘world wide web’in barındırdığı birbiriyle bağlantılı web sayfaları ve diğer belgeleri kapsayan çeşitli enformasyon ve hizmetlerin sağlanmasıdır (Yayınoglu, Sayımer, & Zafer, 2007).

İnternetin ortaya çıkışı askeri sebepler ile olmuştur ve bu, Amerikan Federal Hükümeti Savunma Bakanlığı’nın araştırma ve geliştirme kolu olan “Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumu”na (DARPA) dayanmaktadır (İstanbul Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, 2013). DARPA, internet nükleer savaş durumunda savaş merkezleri yok edilse bile silahların ateşlenebilmesi amacıyla kurmuştur (Parlak, 2005). Sivil insanların ve kurumların interneti kullanımı ise daha

sonraki zamanlarda başlamıştır. Böylelikle iletişimde de yeni bir dönüm noktası gerçekleşmiştir ve iletişim çoğunlukla internet odaklı olmaya başlamıştır.

İnternet, sürekli gelişim gösteren etkileşimli bir yapıya sahiptir. Yaygın kullanımı sayesinde de coğrafi olarak birbirleri arasında mesafe bulunan kullanıcıların iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Bu özelliği ile internet, kültürlerarası iletişimde alternatif bir merkez haline gelmiş ve kullanıcı sayısını arttırmıştır (Rızvanoğlu, 2005). Ancak internet sadece iletişim kurma amacıyla kullanılmamış, hayatın her alanına hizmet etmeye başlamıştır. Bilgi alma ve paylaşma, ticaret yapma, kamu kurum ve kuruluşların işleyişini sürdürme gibi amaçların yanı sıra eğlence amacıyla da internet kullanımı yaygınlaşmış ve oyun sektörüne yansımıştır; insanları, internet üzerinden oyun vasıtasıyla bir araya getirerek eğlence ve sosyalleşmelerine de hizmet etmeye başlamıştır. Oyun ve internet kavramları bir araya gelerek yeni bir oluşumun temellerini atmışlardır.

1.4. Oyun Kavramı

İnsanlık tarih sahnesinde var olduğundan itibaren yaşamı doğma, büyüme, gelişme, ölme olarak görülmektedir. Doğumdan ölüme ilerleyen yaşamında ise sürekli yaşam mücadelesi vermiş ve barınma, beslenme gibi temel ihtiyaçlarını gidermek için çabalamıştır. Ancak tüm bunların yanı sıra insanlığın bir başka temel ihtiyacı daha ortaya çıkmıştır: Oyun!

Peki nedir bu oyun? Literatüre bakıldığında oyun ile ilgili birçok tanım ve açıklama bulunmaktadır:

TDK, oyunu Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma olarak tanımlar ve oyunu hem eğlence hem de spor açısından ele almıştır (Türk Dil Kurumu).

Pedagog Haluk Yavuzer (1993) ise Sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler ve oyuncunun birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen şekilde boşaltma yolu olarak oyunu tanımlamaktadır (Yavuzer, 1993).

Oyun, Bařından sonuna kadar bir amacı olan, gerek hayattan farklılıkları bulunan ve ierisinde; bilinmezlik, merak ve gerilim gibi duygular barındıran bir faaliyet tanımıyla da literatürde yer almaktadır. (Gür, 2018).

Oyun kavramını ele alışı itibariyle Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" isimli alışması önemli bir yer teşkil eder. Huizinga, oyunu bizzat insanlık kültürünü ortaya ıkaran, kültürle beraber gelişen ve modern ağ ile beraber kültüre etkisi azalan bir unsur olarak tanımlamaktadır (Sakallıođlu, Erol, & Akgün, 2014). Huizinga'ya göre oyun, insanın temel özelliđidir ve hayatın hemen her yerinde görölmektedir (Sakallıođlu, Erol, & Akgün, 2014).

Tüm bu tanımlara bakıldıđında oyunun oynandıđı yere göre kültürden izler taşıyabileceđi, ocukların gelişiminde önemli bir yer tutabileceđi, öfke, sevin, hırs, heyecan gibi birok duyguyu bir arada barındırdıđı iin insanı diri tutup tamamen o anda yaşayabileceđi, eğlence amacı taşıdıđı görölmektedir. Oyunu icra etmek iin belli bir mekân ve zaman gerekmemektedir. Her duruma uygun olabilecek birok oyun vardır. Örneđin futbol oynamak isteyen ocuklar, topları yok diye oyun oynamaktan vazgemezler; bunun yerine kendilerine gazete kâđıdı ve bant gibi malzemelerden top yaparak veya pet şişenin iine kum doldurarak futbol oynamaya başlarlar. Oyun oynamak iin bulunulan mekân, gerek hayattaki anlamını yitirip oyun oynayan kişinin hayal gücüne göre şekillenip anlam kazanabilir. Bu örneklerden de göröleceđi üzere oyun oynamak iin sadece kişinin hayal dünyası, oyun oynama isteđi yeterli olabilmektedir.

Haluk Yavuzer, oyunların gelişim evrelerinin bulunduđunu belirtir. Bu evreler řu şekilde sıralanmaktadır (Yavuzer, 1993).

- *Tek başına oynanan oyun*
- *Başka bir oyunu izleme*
- *Paralel oyun*
- *Birlikte oynanan oyun*
- *İřbirliğine dayanan oyun*

Bu sıralamaya göre oyuncu önce tek başına oyun oynamaya başlar. Daha sonra başka bir oyuncunun tek başına oynadıđı oyunu izler ve o kişiden bağımsız olarak aynı

oyunu paralel olacak şekilde icra eder. Zamanla bu iki oyuncu aynı oyunu birlikte oynamaya başlar ve son olarak bu oyunu oynayan birçok oyuncu bir araya gelip organize olarak oyun oynar ve bu oyunda bir sonuca varmak ister (Yavuzer, 1993).

Oyun oynamak, oynayanın eğlenmesini sağlamanın yanı sıra birçok fayda da sağlamaktadır. Oyunun türüne göre zihinsel beceriler gelişir; problem çözme, strateji uygulama gibi beceriler kazanılır. El-göz ve ayak koordinasyonu sağlanır, insanlarla iş birliği içinde olma duygusunu öğrenir ve iletişim becerileri gelişir ve bunun sonucunda sosyalleşir, hayal kurma yeteneği gelişir, kazanma ve kaybetme duygularını tadararak gerçek hayata hazırlanır. Bu faydalar sadece oyun denilince ilk akla gelen çocuklar için değil, oyun oynayan her yaşta insan için geçerlidir.

Oyunlar, oynanan yere ve kişilere göre çeşitlilik göstermektedir. Modern çağa gelene kadar oyunlar fiziki olarak yan yana icra edilmek suretiyle gerçekleşmekteydi. Sokakta oynanan ve çocuklara özgü olan bazı oyunlar özgünlüğünü korusa da birçok oyun modern çağ ile birlikte teknolojiye ayak uydurmuş ve dijital olarak da oyun oynayabilme imkânı sağlamıştır. “Dijital oyun” olarak karşımıza çıkan bu kavram, oyun sektöründe de yeni imkânlara kapı açmıştır.

1.5. Dijital Oyun Kavramı

Teknolojinin gelişimi ile birlikte dünyada kültür düzeylerinde de değişimler oluşmuş, teknolojiden önce var olan alışkanlıklar, aktiviteler farklılaşmaya ve teknoloji ile evrilmeye başlamışlardır. Bu değişimi yaşayan unsurlardan birisi de oyundur.

Teknolojinin gelişmesi, özellikle de bilgisayar ve telefon kullanımının yaygınlaşması ile birlikte insanlar bu aletlerde zaman geçirmeye başlamış ve geleneksel oyunlara olan ilgi azalmıştır, ancak geleneksel oyunlardan tamamen kopmamışlardır. Oyun denilince zihinlerinde canlanan geleneksel oyunları bilgisayar, telefon gibi teknolojik aletlerde aramaya başlamışlardır. Toplumdaki bu arayışı fark eden kişiler, şirketler de buna yönelik girişimler yapmaya başlamışlardır ve “dijital oyun” kavramı ortaya çıkmıştır.

Dijital oyuna, bilgisayar oyunu veya video oyunu da denmektedir. Darıcı'ya (2015) göre dijital oyun, “Tüketim ve iletişim alışkanlıklarının, kültürel, dini, sosyolojik, tarihi vb. değer aktarımlarının da yapıldığı alanlar”dır (Darıcı, 2015).

Yengin (2012) ise dijital oyunu, “yeni iletişim ortamı olarak görür ve “bir okuma sisteminin göstergeler sistemi ile kodlanarak, sesler eklenerek, gerçeğin yeniden üretilerek aktarılması” olarak tanımlar (Yengin, 2010).

Bir araştırmacı ise yaptığı çalışmada dijital oyunu ele almış ve dijital oyunları; bilgisayar, oyun konsolu ve benzer aygıtlar aracılığıyla kendi kuralları olan çevrimiçi, çevrimdışı, tek başına yapay zekaya karşı ya da diğer oyuncularla beraber birbirlerine ve/veya yapay zekaya karşı oynanabilen içerisinde rekabet, problem çözme, planlama, rol yapma ve sosyalleşme gibi motivasyonları olan aksiyon, strateji, platform, macera, rol yapma ve simülasyon gibi türler özelinde farklılaşarak türleşen elektronik yazılımlar olarak tanımlamıştır (Kılıç, 2021).

İnsanların eskiye kıyasla dışarıda daha az vakit geçirmeleri ve geleneksel oyunlara olan ilginin azalması, özellikle 2000’li yıllardan sonra dijital oyunların tamamen insanların hayatının içine girmesinin önünü açmıştır. Yaş ve cinsiyet fark etmeksizin herkesin ilgi gösterdiği dijital oyunların bazı temel özellikleri vardır ve Gülçek (2018) bu özellikleri şu şekilde sıralamaktadır:

- *Dijital oyunlar, sadece bir seçenekten oluşmamaktadır; birden fazla seçenek ve senaryolar aracılığıyla oluşturulmaktadır. Dijital oyunlar aynı zamanda zengin içeriğe sahiptir.*
- *Dijital oyunlar kendilerine getirilen güncelleme özelliği sayesinde kullanıcılara sürekli yenilik sağlamaktadır. Bu oyunlar bireysel oynanabildiği gibi birden fazla kişi ile de oynanabilmektedir.*
- *Dijital oyunlar, genellikle hızlı tempolu sistemlere sahiptir ve sıkıcı olarak nitelendirilebilecek günlük konulardan uzaklaşmayı hedefler.*
- *Dijital oyunlar, etkili şekilde görseller sunar ve bu görselleri kullanarak oyuncularını içine çekmeyi amaçlar.*

- *Dijital oyunlar, zaman ve mekân kısıtlamasına bağlı kalmazlar. Zaman ve mekâna bağlı olmadan oyunculara bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik aletler ile oyun oynama imkânı sunar.*
- *Her bir dijital oyun, kullanıcılarına rekabet, hırs, zevk gibi belirli duygular yaşatır ve bu duygular, kullanıcıların dijital oyunlara aktif katılımını sağlar (Gülçek, 2018).*

Tüm bunlara bakıldığında dijital oyunların teknolojinin gelişmesi ile var olduğu, insanların yeni ve farklı arayışlarının sonucunda hızlı adaptasyonları ile benimsediği bir durum olduğu görülmektedir. Bilgisayarların ve internetin yaygınlaşması ile birlikte gerçek dünyadan uzaklaşmak isteyen ya da oyun ihtiyacını karşılamak isteyen insanların uğrak noktası haline gelen dijital oyunların birçok türü bulunmaktadır. Dijital oyunlara ilgisi olan kişiler zevk aldığı ve eğlendiği oyun türüne yönelerek dijital oyun dünyasında varlıklarını göstermektedirler.

1.6. E-Spor Kavramı

İnternetin yaygınlaşması ve dijital oyunların rağbet görmesi ile birlikte dünya çapında “E-Spor” kavramı ortaya çıkmış ve sektörde tartışmalı bir ortam yaratmıştır. Bazı kesimler dijital oyunların spor olamayacağını, bu oyunların sadece klavye ve mouse da tuşlara basmaktan ibaret olduğunu savunurken diğer kesim ise bu oyunların spor olarak değerlendirilebileceğini savunmaktadır.

Bu tartışmaların konusu olan e-sporun ne olduğu, bünyesinde neleri barındırdığı gibi konular ise detaylı bir araştırma yapmayı, incelemeyi gerektirmektedir.

E-spor, Elektronik sporun kısaltılmasıdır. The Associated Press 2017 AP Yazım Kılavuzu E-Sporun yazım şeklini resmi olarak “e-sports” şeklinde kullanmaktadır. Türk Dil Kurumu’nda ise henüz kelime olarak yer almadığı için Türkiye’de “elektronik spor”un standart bir yazım kuralı bulunmamaktadır.

Tartışma konusu olan e-sporun literatürde birçok tanımı bulunmaktadır ancak bunların çoğu birbiri ile benzer tanımlardır:

Wagner çalışmasında e-sporu teknoloji sayesinde ortaya çıkan ve gelişim gösteren ve bu teknoloji ile insanların fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirdikleri bir spor etkinliği olarak tanımlamaktadır. (Wagner, 2006).

Newzoo’da e-spor tanımı elektronik cihazlar kullanılarak katılım sağlanan, bir etkinlik veya turnuvada farklı oyuncu veya takımların belirli bir hedefe yönelik olarak karşılıklı rekabete dayalı karşılaşmaları olarak verilmektedir. Bu etkinlikler veya turnuvalar çeşitli profesyonel kurumlar veya oluşumlar tarafından düzenlenir (Newzoo, 2018).

Büyükbaykal ve İli ise e-spor’u karşılıklı rekabete dayanan, bireysel veya takım halinde oynanan ve çeşitli elektronik cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilen bir spor dalı olarak tanımlamaktadır. E-sporunda sponsorlar, organizatörler ve izleyiciler de dahil olup bunların iş birliğiyle eğlence ve spor ortaya çıkmaktadır. (Büyükbaykal & İli, 2020).

Bu tanımların ardından Uluslararası Spor Federasyonları Birliği (Global Association of International Sports Federations) Sports Accord’un küresel ölçekte geçerli olan spor tanımına da bakarak e-sporu yorumlamak daha doğru olacaktır. Bu tanıma göre spor;

- *Rekabet ögesi barındırmalı,*
- *Canlı hiçbir varlığa zarar vermemeli,*
- *Tek bir tedarikçi tarafından sağlanan bir ekipmana bağlı olmamalı,*
- *O spor alanı için belirlenmiş herhangi bir “şans” ögesine bağlı olmamalı (Yörük, 2021).*

Sporun bu tanımına göre e-spor, kuşkusuz olarak bir spor çeşididir. Temelinde rekabet olan e-spor dijital üzerinden gerçekleştirilen bir spor olması sebebiyle de canlı hiçbir varlığa zarar vermez, verme olasılığı da yoktur; ekipmanları farklı birçok tedarikçi tarafından sağlanmaktadır. Bunların yanı sıra en önemlisi ise e-spor, şans etmeni olsa dahi “şans”a bağlı değildir; başarılı olmak için uzun süre disiplinli olarak çalışma, geliştirme gerektirmektedir.

E-spor bir takım oyunu olması, rekabet içermesi, önsezi, zekâ, el-göz koordinasyonu, konsantrasyon gibi özellikleri sebebiyle klasik spor aktiviteleri ile benzerlik gösterir (Ak, 2021). Yapılan bir araştırmada da e-sporcuların fiziksel yetenek bağlamında dakikada 400 hareket yapabildiği, bir yarışmada araba yarışçısı seviyesinde kortizol ürettiği ve kalp atışlarının maraton koşucusuna benzer olduğu,

geleneksel spor yapanlar ile benzer özelliklere sahip oldukları görülmüştür. (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018). Geleneksel sporlarda ve e-sporlarda görülen bu fiziksel yeteneklerin yanı sıra duygu ve his anlamında da aynı özellikler görülmektedir.

Geleneksel sporların gerçekleştirildiği yarışmalar, turnuvalarda seyircilerin veya taraftarların duymuş olduğu heyecan, adrenalin gibi durumlar e-spor yarışları ve turnuvaları izleyicilerinde de görülmektedir. Geleneksel sporlardaki rekabet, ligler ve şampiyonalar gibi organizasyonlar aracılığıyla gerçekleştiği gibi e-sporadaki rekabet de kendi sektöründeki şampiyonalar ve turnuvalar içerisinde gerçekleşmektedir.

E-spor sektöründe de çeşitli turnuvalar bulunmaktadır. Bu turnuvalara “League of Legends Dünya Şampiyonası”, “The International, Evolution Championship Series” ve “Intel Extreme Master” bunlara örnek verilebilir. Bunlar kazanma, şampiyon olma amacının yanı sıra ödül amaçlı da gerçekleştirilmektedir. Bu ödüller turnuvanın boyutuna göre değişiklik göstermektedir. League of Legends, Valorant, CS: GO gibi dünya çapında ün yapmış dijital oyunları üreten firmaların düzenlediği turnuvalarda bu ödül milyon dolarları bulurken, bir internet kafenin düzenlediği küçük turnuvalarda ise mouse, klavye gibi ödüller ortaya konmaktadır. Bir turnuva düzenlemek için yer zaman ve katılım sağlayacak oyuncuların olması yeterlidir. Turnuvanın boyutunu belirleyen yine izleyiciler ya da oyunculardır.

1.6.1. E-Sporun Tarihi

1958 yılında Amerikalı fizikçi olan William Higinbotham, ilk video oyununu ortaya çıkardığında oyun çılgınlığının ne denli büyük bir etki yaratacağının farkında değildi. 1958 yıllarında e-spor kavramı henüz ortaya çıkmamıştı, ancak oyun sektörü bu kavramın ortaya çıkmasına kadar sürekli gelişim göstermeye devam etti. Bilinen en eski video oyunu olan Spacewar 19 Ekim 1972 tarihinde Stanford Üniversitesi'nde düzenlenen bir organizasyonda gerçekleştirildi. Spacewar oyunu için düzenlenen bu etkinlikte kazanan kişiye bir müzik dergisinin bir yıllık aboneliği ödül olarak verildi. (Şenel, 2019).

Bu ödül şimdilerde gözümüze çok küçük gelse de o dönem için oyun oynayarak bir şeyler kazanmak büyük bir ödüldü. Tarih ilerledikçe ve e-spora olan ilgi arttıkça ödül havuzu da genişlemeye başlamıştı. Ayrıca şimdilerde e-sporcuların yaptığı antrenmanlar o dönemlerde yapılamadığı için bu başarı ve ödülün boyutu göz ardı

edilmemeliydi. Antrenmanlar dışında da e-sporun o dönemde hızlıca yaygınlaşmamasının bir nedeninin de bu olduğu görülmektedir.

1970'lere kadar, insanların sadece küçük bir kısmının bilgisayarlara erişimi mümkün olmakla birlikte bu bilgisayarların çoğunlukla iş yerinde olması da bu endüstrinin bu yıllarda gelişmemesinin sebebi olarak gösterilebilir (Paşaoğlu, 2022).

E-sporun tarihsel gelişimine bakıldığında, sistemin iki ayrı döneme ayrıldığı görülmektedir: "Arcade" ve "internet" dönemi. Arcade dönemi, insanların genellikle atari salonlarında birbirleriyle rekabet ederek daha iyi skorlar elde etmeye çalıştığı bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Bu dönem 1972 yılında başlamış ve 1980'li yılların sonuna doğru internet ve yerel ağ bağlantılarının yaygınlaşmasıyla yavaşlamıştır (Evren, Kargün, Pala, & Yazarer, 2019).

1980 ve 1990'lı yıllarda "arcade" olarak bilinen oyun salonlarının yanı sıra ev konsollarının büyük ilgi görmesi ilk dönemi oluşturur. İnternetin yaygınlaşması 2000'li yılları bulduğu içinde ikinci dönemde bu şekilde başlamış bulunmaktadır (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017).

1980'lerde oyun makineleri ile oynanan geleneksel oyunlar hala varlığını devam ettirse de 1990'larda video oyunları çok daha farklı bir noktaya gelmiştir. Bu süreç içerisinde ev bilgisayarlarının gelişmesi, artık evinde bilgisayar olanların da potansiyel müşteri haline gelmesine sebep olmuş, ayrıca müşteri segmentinin gelişmesiyle oyunlara yapılan yatırımlar ve harcamalar da artmaya başlamıştır. 1995 yıllarında CD-ROM'ların da kullanımının rekor kırması ile geleneksel disket çağı kapanmış ve yeni bir çağ başlamıştır. Bu değişim ile birlikte artık oyunlar ev bilgisayarlarından oynanmaya başlanmış, internetin de yaygınlaşması ile oyunların tekli kişili(singleplayer) oynanmasından çıkıp çok kişili(multiplayer) oynanır hale gelmesine imkân oluşmuştur (Finansal Eksen, 2020).

1980'lerde video oyunlarının yaygın hale gelmesi ile oyun konsolları da popülerlik kazanmıştır. Bu dönemde Atari şirketinin yaptığı turnuvalar ile oyuncular için çeşitli aktiviteler sunularak gelişim devam etmiştir.

1990'lı yıllar itibariyle dünyadaki tüm sektör ve piyasalar büyük bir değişime sürüklenmiştir. Bu değişim, uluslararası alanda şirketler bazında uyum sağlayamayanları önüne katarak yok etmiş aynı zamanda iyi uyum sağlayanların ise kısa zamanda büyük başarılarla ulaşmasına vesile olmuştur. Bu durum, teknolojinin hayatın her alanına girmesi ile gerçekleştiğinden dolayı bu değişime kısaca "Dijital Devrim" de denilebilir. (Finansal Eksen, 2020).

Bu dijital devrim ile popüleritesini koruyan e-spor özellikle genç nüfusun ilgisini üzerine çekmeyi başarmaktadır. Video oyunları üzerine inşa edilen bu dünyada çeşitli turnuvalar düzenlenmekte ve bu turnuvaların bir ödül havuzu olmaktadır. E-sporun köküne inmeye başladığımızda da bu yaygınlaşmanın ana noktasını bu turnuvalar olduğu görülmektedir; hatta atari salonlarının en yüksek skorlarını elde etmek üzerine birbirleriyle kıyasıya mücadele edilmiştir. 1900'lü yıllarda internetin de yaygınlaşması ile birlikte popüleritesi iyice artmıştır.

90'lı yılların başlarından itibaren, internet ağının gelişmesiyle birlikte video oyunlarının yükselişiyle gerçek e-spor mücadeleleri başlamıştır. İlk e-spor etkinliği olarak 1997 yılında düzenlenen ve 2 bin kişinin katıldığı Quake Turnuvası tarihe geçmiştir. Daha sonra "Star Craft: Brood War" gibi strateji oyunları da e-spor sahnesine dahil olmuştur. 2000'li yıllara gelindiğinde, yeni teknolojik gelişmeler e-spor dünyasında etkisini göstermeye başlamış ve "Kore E-Spor Birliği" kurulmuştur. 2005 yılında, büyüyen e-spor pazarı karşısında birçok firma bu alana yatırım yapmaya başlamıştır. Bu yatırımlarla birlikte e-spor kavramı da değişim geçirmiş ve dünya çapında ünlü oyunlar, milyon dolarlık ödüllerle insanları cezbetmeyi başarmıştır. Bu dönemde oyun bağımlılığı kavramının yoğun tartışıldığı bir süreçte, şirketlerin büyük yatırımlarıyla "oyun bağımlılığı" bir anda bir "spor" türüne dönüşmüştür (Şenel, 2019).

2000'lerde e-spor kitlesi daha büyük kitlelere ulaşmaya başlayınca özellikle Güney Kore, e-sporun en popüler olduğu ülke konumuna gelmiştir. Güney Kore'de Starcraft gibi oyunlar milyonlarca oyuncu tarafından oynanmasının yanı sıra bu oyunlar televizyonlarda da canlı olarak yayınlanmıştır.

“2006 yılında kurulan ABD’li oyun şirketi Riot Games’in 2009 yılında yayınladığı League of Legends oyunu, dünyada olduğu gibi Türkiye’de de e-spor âlemini domine etmeyi sürdürmektedir” (Abayhan, 2021).

2010’ların başında dünya çapında iyice yaygınlaşmaya ve tanınmaya başlayan e-spor daha da fazla ilgi görmeye başladı. DOTA 2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive gibi oyunlar tanınmaya başladı. Bu oyunları icra eden oynayanların yanı sıra turnuvaya katılım sağlayan e-sporcuların kariyer basamaklarını hızla çıkmaya ve büyük ölçüde kazançlar sağlamaya başladılar. Böylece dünyanın her yerindeki insanlar için e-sporcu olmak bir kariyer seçeneği haline gelmeye başladı.

Günümüzde ise artık her yıl özel veya resmi binlerce e-spor turnuvası düzenlenmektedir. Bu turnuvalar amatör ve profesyonel turnuvalar olarak ikiye ayrılmaktadır. Profesyonel turnuvaların ödülleri dudak uçuklatmaktadır. Örneğin The International 10 ödülü 40 milyon dolardan fazla. Rakamlar bu kadar yüksek olunca sektörün gelişimi de bir o kadar hızlı oldu. Dünyada hemen hemen birçok ülke e-spor federasyonu kurmuş durumdadır. Ülkemizde ise Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde TÜDOF adıyla e-spor federasyonu 2011 yılında kurulmuştur (Türkyılmaz, 2022).

Spor faaliyetleri günümüzde çeşitlenmekte olup, yer, zaman, mekân ve koşullara bağlı kalmadan değişmektedir. 21. yüzyılın önemli bir özelliği olan teknoloji ve bilgisayarın spor etkinliklerine olan etkisi ise göz ardı edilemez bir gerçektir. Günümüzde neredeyse her yaş grubundan insan, büyük bir zaman dilimini bilgisayarlarında, oyun konsollarında, cep telefonlarında ve tabletlerinde oynayabilecekleri oyunlara harcamaktadır (Bayram, 2018).

E-sporun önemi ve bilinirliği, COVID-19 pandemi ile iyice arttı. Pandemi döneminde evlerine kapanan insanlar zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunları ile geçirmeye başladı. Bu durum e-sporun bilinirliğini arttırdı. Ayrıca; 2020 yılında pandemi nedeniyle çevrimiçi gerçekleştirilen League of Legends Vodafone Freezone Şampiyonlar Ligi Yaz Mevsim’inde izleyici sayısının 150 bin 443 olarak kaydedildiği Riot Games Türkiye tarafından açıklandı. Bu rakam bir önceki yıla göre izleyici sayısının yüzde 181 oranında arttığını göstermektedir (Abayhan, 2021).

Sonuç olarak tarihte varlığını gösterdiği ilk günden beri durmaksızın ilerleyen ve bilinirliğini arttıran e-spor, geleceği konusunda da ilgi çekmeye devam etmektedir. Bu popüler spor branşı yetenekleri, disiplini ve geçmişi ile diğer spor branşlarında olduğu gibi saygıyı hak etmektedir.

1.6.2. E-Sporun Özellikleri

E-spor, geleneksel sporlardan farklılaşarak varlığını dijital üzerinde çeşitli cihazlar aracılığıyla göstermektedir. Takım ya da bireysel olarak sporcuların varlığını gösterdiği bu spor türü izleyici, amatör ya da profesyonel oyuncu olarak her yaşta insanların ilgisini çekmektedir.

Bilgisayarlar ve mobil cihazlarda kullanılan ileri teknoloji ürünü oyun yazılımlarıyla oluşturulan bu spor dalında, spor sahaları siber alem, oyuncular ise bilgisayar başındaki sanal alemde kendini farklı şekillerde ifade eden farklı dünyalar kuran aktörler ve aktrislerdir (Baygül, 2021).

E-spor, kendine has özellikleri ve sporların gerektirdiği gayret ve çabayı içerisinde barındırmaktadır. Temeline bakıldığında ise geleneksel sporlar ile arasında birçok ortak nokta, benzerlik bulundurmaktadır; ancak bunun yanı sıra aralarındaki farklılıklara da bakılması gerekmektedir e-sporunda;

- Sanal ve bilgisayar ortamı,
- Büyük finansal kaynak gerektirmemesi,
- Bireysel ve takım olarak,
- Düşünsel çaba gerektirme,
- Kendine ait araç ve gereç, bulunmaktadır.

Geleneksel sporlarda ise,

- Gerçek ortam,
- Branşa özgü finansal kaynak,
- Bireysel ve takım olarak,
- Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme,
- Branşa özgü araç ve gereç

yer almaktadır (Bingöl, Bingöl, & Öner, 2021).

Geleneksel sporlar ile karşılaştırılan e-spor, bir video oyunudur. Ancak her video oyunu e-spor branşlarının içerisine dahil edilememektedir. Video oyunlarının e-spora dahil olabilmesi için bir organizasyonu, kuralları ve rekabeti olması gerekmektedir.

E-spor müsabakalarında tüm oyuncuların eşit olması sağlanır. Geleneksel sporlarda yer alan enerji ve güç arttırıcı ürünlerin yasak olduğu gibi e-spor'da da oyuncuların birbirlerine üstünlük kurabilecek eşyalardan ve oyun içinde gerçek hayatta kullanılan para ile satın alınabilen avantaj sağlayıcılardan arındırılması gerekmektedir. E-spor müsabakasına katılacak olan takımın ise yarışma statülerine uyması gerekir (Yazıcı, 2022).

E-spor'un yukarıda verilen özelliklerine ek olarak kendi federasyonun da bulunması gerekmektedir. E-spor'un Türkiye'deki federasyonu "Türkiye E-Spor Federasyonu"dur ve oyun türü bağlamında 7 branşa ev sahipliği yapmaktadır. Bu branşlar MOBA, FPS, RTS, BATTLE ROYALE, SPOR, MMORPG ve FIGHTER'dır.

Eğlence, empati, rekabet, zorluklar ve beceriler, konsantrasyon, kontrol, anlamının verdiği haz ve merak unsuru da oyun dünyasındaki özelliklere örnek gösterilebilir. Ayrıca bireylerin dijital oyunlar içerisinde çoklu işlem yapabilme özelliği de e-spor'un tercih sebebi olarak görülebilir. Buna oyun oynarken başka bir oyun daha oynayabilmek, müzik dinleyebilmek, mesajlaşabilmek gibi çeşitli özgürlüklere sahip olmak o an istediği şeyi yapabilme, sınırlandırılmamak da e-spor'un diğer çekici yanlarından biridir.

1.6.3. E-Spor Branşları

E-spor diğer sporlar gibi çeşitli branşlara sahiptir. MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası), FPS (Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu), BATTLE ROYALE, SPOR, MMORPG (Gerçek Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu), FIGHTER (Dövüş) gibi çeşitli branşları bulunmaktadır.

1.6.4. MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)

MOBA oyunlar, dünyada çokça rağbet gören ve e-spor branşlarından biri olan dijital oyunlardandır. MOBA'nın açılımı "Multiplayer Online Battle Arena"dır; Türkçesi ise "Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Meydanı" olarak verilmektedir. MOBA oyunlarının öncüsü olarak Starcraft oyununun bir modu olan "Aeon of Strife" gösterilmektedir. Ancak MOBA oyun türünün günümüzdeki temsilcileri ve bu oyun türünün zirve noktaları ise World of Warcraft oyununun bir modu olarak ortaya çıkan "DOTA" ve DOTA'dan ayrılan bir ekip tarafından geliştirilen "League of Legends", MOBA türünün önemli temsilcilerindendir (Alioğlu & Algül, 2021).

Gerçek zamanlı strateji oyunlarından biri olan MOBA, genellikle iki takımdan oluşan ve bu takımlardaki oyuncuların karşı takımdaki oyuncular ile mücadele ettiği bir oyun türüdür. Bu takımlardaki oyuncular kontrol edecekleri bir karakter seçerler ve oyun içerisindeki bir koridor üzerinde karşı takımdaki oyunculardan birinin karakterine mücadele ederler. MOBA'da stratejinin çoğunluğu; takımlar arasında sağlanan koordinasyon ve takım olarak yapılan savaş üzerine kuruludur (Gür, 2018). MOBA türü oyunlardaki amaç ise, birbirlerine rakip olan oyuncuları ve bu oyuncuların savunma noktalarında yer alan kuleleri etkisiz hâle getirerek, rakibin merkez binasını yok etmektir (Alioğlu & Algül, 2021). Rakibin üssünü yok etmek için oyundaki koridorlardan ilerlemek ve bu koridorlardaki rakip oyuncular ile mücadele ederek geçmek gerekmektedir. Tipik olarak MOBA haritası; üst, orta ve alt koridor olmak üzere üç ayrı şeride bölünür.

MOBA oyun türünde farklı karakterler bulunmaktadır. Bu karakterlerin hepsinin ayrı bir hikâyesi ve yeteneği bulunmaktadır. Örneğin bir karakter savunma yapmak için uygunken, başka bir karakter atak yapmada çok iyidir ve saldırı amacıyla seçilir. Bunların yanı sıra her karakterin özellikleri de değişkenlik göstermektedir. Bir karakter görünmez olabilirken, diğer bir karakter hızlı koşmaktadır veya uçabilmektedir. Bu farklılıklar sayesinde oyuncu, kendi yeteneğinin de farkına varıp bu yeteneğini göz önüne alarak rahatlıkla yönlendirebileceği, oynayabileceği karakteri seçer. Oyundaki bu karakterler oyuna 1. Seviye ile başlarlar. Bu karakterleri seçen oyuncu, oyun içerisinde gerçekleştirdiği aktivite ve verilen görevler sonucunda puanlar kazanır, bu puanlar ile belli miktarlarda oyun içi para elde eder ve elde ettiği bu paralar ile karakteri güçlendirmek için bazı eşyalar satın alır. Oyuna 1. Seviyede

başlayan karakter, oyuncunun gösterdiği başarılar ile oyunun izin verdiği maksimum seviyeye çıkartılabilir. Güçlendirilen bu karakter ile de rakibe karşı avantaj sağlanır.

Takım olarak oynamayı gerektiren MOBA oyun türleri, oyuncuya iş birliği içerisinde olmayı öğretir. Eşzamanlı bir oyun olduğu için de takımdaki diğer oyuncular ile sürekli iletişim içerisinde olmayı, strateji yaparak fikir üretmeyi gerektirir. Bu sayede de kişinin iletişim kurma yetenekleri gelişmektedir. Oyun olmanın yanı sıra sosyalleşmeyi de sağlayan MOBA oyun türleri, her geçen gün oyun çeşitliliğini arttırmaktadır ve bu sayede hitap ettiği kitleyi genişleterek rağbet gören oyun türü haline gelmektedir.

1.6.5. FPS (Birinci Şahıs Nişancı)

Dijital oyun dünyasında en sık rastlanılan terimlerden biri olan FPS'in açılımı, Türkçede "Birinci Şahıs Nişancı" anlamına gelen "First Person Shooter"dır. Bilinen en eski oyun türlerinden olan FPS, ana oyun karakterinin oyuncu tarafından kontrol edildiği ve ana oyun karakterinin gözünden oynanan oyunlara verilen isimdir (Nedir.com, (t.y.)). FPS oyunlarında ekrana yansıtılan her şey kahramanın kendi bakış açısı üzerinden gerçekleştirilir. Bu sayede oyuncuların kendini oyuna kaptırması ve kendini bizzat oyunun kahramanının yerine koyması amaçlanır. Bu tür oyunlarda kahramanın elleri ve kolları ekrana yansıtılır, silah veya başka bir ekipman eline alması gerekiyorsa bu ekipmanın tutuş şekli karakterin bakış açısından görülür (Webmaster Forumu).

FPS oyunlarında farklı yönlere doğru hareket ederken oyuncuya daha gerçekçi bir oyun deneyimi yaşatmak için hafif olarak sağa ve sola sarsıntı hareketi de ekrana yansır. Bu sarsıntı hareketleri oyuncunun koşmaya başladığı an daha şiddetli olurken, yürümeye başladığı veya nişan almak için durduğu an daha az olmaktadır. Bunların yanı sıra karakterin oyun içindeki ayak sesleri veya nefes alması da ayrıntılı olarak oyuncuya iletilmektedir. Gerçekçi bir oyun deneyimi sunan FPS oyunlarında karakterin bulunduğu yerde yağmur yağıyorsa ekrana da damlacıklar yansımaktadır veya karakterin vurulma anında ekrana kanı simgeleyen kırmızı efektler verilmektedir (Erdem, 2023).

FPS oyun türlerinde araba yarışları, fantastik oyunlar, strateji oyunları da bulunsa da asıl varlığını açılımında da olduğu gibi nişancı oyunlarında göstermektedir. Genellikle askeri simülasyon oyunları olarak yer almaktadır ve karakterin gözünden nişan alma, atış yapma, saldırı gerçekleştirme gibi görevlerin gerçekleştirilmesi beklenmektedir. Bu nedenle FPS türündeki oyunlar, süratli bir göz ve beyin koordinasyonu, sürekli pratik ve kontrol çevikliği gerektirmektedir (Ocak, 2020). FPS oyunlarında başarılı olmak için bazı etmenler gereklidir. Bu etkenlere refleks, hızlı düşünme ve sonuçlandırma, takım yönetimi, liderlik örnek verilebilir (Evren, Kargün, Pala, & Yazarer, 2019).

Dünya üzerinde popüler olan oyunlara bakıldığında ilk sıralarda FPS oyunlarının olduğu görülmektedir. Özellikle CS: GO, PUBG, ZULA ve Call of Duty çok fazla oyuncusu olan ve uluslararası turnuvalar düzenlenen FPS oyunlarından. Her yaşta oyuncuları olsa da FPS oyun türleri genellikle nişan alma, savaşma üzerine kurulu oyunlar olduğundan dolayı bu oyunlara yaş sınırı getirilmiştir ve 18 yaşından küçüklerin oynaması yasaklanmıştır.

1.6.6. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)

E-spor branşlarından biri olan RTS, “Real-Time Strategy”nin kısaltılmışıdır ve Türkçede karşılığı “Gerçek Zamanlı Strateji” olarak verilmektedir. RTS oyunları oyuncuların sırayla değil, “gerçek zamanlı” olarak birbirleriyle aynı anda ilerlediği bir oyun türüdür (Ağbaba, 2022). Bu oyunlar bir haritada aynı zamanda inşa edilen binalar, topluluklar, askerler içermektedir ve kurulan bu medeniyetlerin gelişimini, ilerlemelerini konu edinirler. Yani RTS oyunları, oyuncunun bir harita üzerinde hâkimiyet kazanmak ve diğer oyuncunun ordularını yenmek için binalar inşa ederek ve birimler geliştirerek bir ordu kurmasını içerir (Esports Betting Elite).

Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncunun başarı elde edebilmesi için farklı bakış açısı geliştirme, çabuk düşünebilme, doğru karar verebilme gibi becerilerinin gelişimini sağlamaktadır. Bu yönüyle RTS rakiplerin hamlelerini analiz etme, çözümlenme ve doğru karar verebilme gibi bilişsel süreçlerin yoğun olarak kullanıldığı bir oyun türü olarak da tanımlanabilmektedir (Yazıcı, 2022).

RTS oyunları özellikle 2000’li yılların başında rağbet gören, internet kafelerde arkadaşlar ile bir araya gelerek oynanan oyun türlerindedir. Özellikle Age of Empires, Warcraft III: Reign of Chaos ve Civilization bu dönemlerde oynanan en popüler RTS oyunların başında gelmekteydi. Ancak zamanla MOBA ve FPS oyunlarının popüler olması ile RTS oyunlarına duyulan ilgi azalmıştır.

1.6.7. BATTLE ROYALE

E-spor branşları arasında ortaya çıkışı diğerlerine kıyasla çok daha yeni olan ve buna rağmen oldukça popülerite kazanan Battle Royale, terim olarak hayatta kalma olarak adlandırılan bir oyun türüdür (TESFED).

Battle Royale oyunlarında oyuncular belirli ekipmanlar ile oyuna başlarlar ve oyun süresi boyunca harita üzerinde yer alan mekanlarda daha iyi ekipman ararlar. Oyun süresi boyunca rakipler ile mücadele ederek onları elemeye çalışırlar. “Oyun içerisinde belirli zaman aralıkları ile oyun haritasındaki oynanabilir alan daraltılarak oyuncuların birbirlerine teması sağlanır ve bu şekilde oyuncular birbirlerini eleyerek hayatta kalan son kişi ya da takım olup oyunu kazanırlar (Perdigital). Battle Royal oyun türü, basitçe “Team Deathmatch” ve “Last Man Standing” oyun modlarının bir araya gelmiş hâli olarak adlandırılabilir (Süngü, 2020).

Battle Royale oyunlarında el ve göz koordinasyonu, hızlı düşünme, takımla hareket etme, stratejik planlar yapma çok önemlidir. Bu açıdan MOBA ve FPS oyun türlerine benzerlik gösteren, hatta onların özelliklerini de içinde barındıran bir oyun türü olduğu görülmektedir. Battle Royale oyunlarının en başında Fortnite ve PUBG gelmektedir. Dünya çapında oyuncu ve izleyici olarak büyük bir kitleye sahip olan bu oyunlar, şirketlerin düzenlediği turnuvalar sayesinde de etki alanını arttırmaktadır. Özellikle Fortnite oyunu, Metaverse evrenine dahil olan ilk oyun olma özelliğini göstermektedir; bu sayede büyük sanatçıların dahil olduğu ve oyuncuların da anlık olarak katılabildiği konserler düzenlemektedir. Oyunların yapmış olduğu bu etkinlikler sayesinde de Battle Royale oyunları e-spor’un ilerlemesinde ve gelişmesinde önemli rol oynamaktadırlar.

1.6.8. Spor Oyunları

E-spor branşı olarak “Spor” oyunları, geleneksel spor dallarının sanal ortama uyarlanmış halleridir (TESFED). Geleneksel sporların oyun kuralları, gereklilikleri sanal ortama taşınarak dijital oyun haline getirilmiştir. Bu oyunlar bireysel olarak yapay zekaya karşı oynanabildiği gibi diğer oyuncularla karşılıklı olarak da oynanabilmektedir.

Spor oyunlarında FIFA, oyun üreticisi olarak sektördeki en büyük temsilcidir (Çalışkan, 2020, s. 16). Aynı isimle piyasaya sürülen FIFA oyunu da bu oyun türünün öncüsü olma özelliği taşımaktadır. FIFA'nın yanı sıra NBA, PES, Need For Speed, Formula 1 gibi oyunlar da oyuncular tarafından rağbet görmektedir. Bu oyunlar her sene güncellenerek piyasaya tekrar sürülmektedir ve oyun içindeki sporcular, geleneksel sporun o seneki kadrosunda yer alan isimlerden oluşmaktadır.

Spor oyunları severler bir araya gelerek geleneksel sporlarda olduğu gibi takım seçerek dijital oyunlar ile turnuvalar düzenlemektedirler. Bu sporları zaman ve mekân sebebiyle veya başka sebeplerle icra edemeyenler dijital oyunlar ile bu isteklerini gerçekleştirmektedirler.

1.6.9. MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

Araştırma konumuz olan e-spor'un branşlarından bir diğeri de MMORPG'dir. MMORPG'nin açılımı “Massively Multiplayer Online Role Playing Game”dir ve “Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu” anlamına gelmektedir. MMORPG oyunlar, oyuncunun herhangi bir sunucuya bağlanarak oynadığı çevrimiçi rol yapma oyunlarıdır (TESFED). Dünyanın farklı yerlerinden milyonlarca oyuncu MMORPG'ye aynı anda dâhil olur, katılan her oyuncu kendi karakterini geliştirmeye çalışır ve sürekli olarak sanal bir evrende çevrimiçi karakterle yer alırlar (Çalışkan, 2020). Oyuncular bu karakterleri kendileri belirler. Rol yapmak istedikleri karakterin, diğer bir deyişle kişiliğin, fiziksel özelliklerini ve kullanacağı evi, arabayı, mesleği, ekipmanlarını seçerler. Böylece kendilerine bir rol oluştururlar.

MMORPG tarzı oyunlarda zaman devamlı akmaktadır, statik değildir. Aralıksız olarak 7/24 oynanabilen bu tarz oyun evrenlerinde sürekli oynayan başka oyuncular da olduğu için oyundaki gelişmeler devam eder. Bu yüzden kişi oyundan geri

kalmamak ve sürekli gelişmeleri kontrol edebilmek için oyuna kendini kaptırmaktadır ve oyundaki zaman geçirme süresi artmaktadır (Gündüz, 2011).

MMORPG türü oyunlar genellikle oyuncuların kendi evrenlerine adım atmalarını sağlayan gruplar, klanlar veya kabileler gibi toplulukları içerir. Oyuncular, seçtikleri bir gruba katılarak oyunun kurgusal dünyasında yer alır (Gür, 2018), çünkü herkesin çevrimiçi olarak katıldığı bu oyunlarda tek başına ilerlemek, gelişmek neredeyse imkânsızdır. Grup ve kabileler ile iş kurarak, diğer gruplara karşı üstünlük kurup ticaret yaparak oyunda daha güçlü şekilde ilerlenmektedir.

MMORPG tarzı oyunların dünyadaki en önemli temsilcisi World of Warcraft'tır (Çalışkan, 2020, s. 16). World of Warcraft dışında rağbet gören diğer oyunlara ise Metin 2, Knight Online, Black Desert Online, Guild Wars 2, Planetside 2 örnek gösterilebilir.

Diğer e-spor branşları gibi MMORPG tarzı oyunlar da oyuncuya bilişsel, duyuşsal ve sosyal faydaları bulunmaktadır. Her ne kadar kişileri gerçek hayattan uzaklaştırıp asosyal olmalarına neden olduğu gibi tartışmalar olsa da MMORPG tarzı oyunlar, oyun içi sosyal etkileşim ve sosyal tecrübe ile oyuncuların sanal dünyadaki sosyal ağlarında katkı sağlamaktadır (Yılmaz, 2019). Burada kurulan arkadaşlıklar gerçek arkadaşlığa dönüşerek oyuncunun arkadaş edinmesine yardımcı olmaktadır. Özellikle gerçek hayatta arkadaşlık kurmakta zorlanan kişiler için bu oyunlar avantaj olarak görülmektedir. Bunların yanı sıra MMORPG tarzı oyunların eş zamanlı, çevrimiçi olmaları sebebiyle oyundan alınan keyif daha da artmaktadır; gerçek hayatta mutsuz, depresif olan kişiler bu oyunlar sayesinde mutsuzluklarından, depresif hallerinden uzaklaşarak eğlenmektedir.

1.6.10. FIGHTER (Dövüş)

Dijital oyunların ortaya çıkışı ile birlikte adını duyuran ve arcade oyun makineleri, oyun konsolları ve bilgisayarlar üzerinden uzun yıllardır oynanabilen "Fighter", yani dövüş oyunları e-spor branşlarından birini oluşturmaktadır. Dövüş oyunları boks, karate, kafes dövüşü gibi oyunlardan türetilmiştir (Çalışkan, 2020). Bu oyunlarda oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eder ve oyunda bir karakter seçer, seçtiği bu karakterleri ekipmanlar ile kontrol ederek diğer oyuncuların seçtiği karakterlere üstün gelmeye çalışır (TESFED). Üstün gelmeye çalışılan bu karakterler

başka bir oyuncunun kontrol ettiği karakterler olabileceği gibi yapay zekânın yönlendirdiği rakipler de olabilmektedir.

Dövüş oyunları şiddet içerikli oyunlar olmalarından kaynaklı yaş sınırları içerebilmektedir ve bu yaş sınırlaması çoğunlukla +13, +18 şeklinde yapılmaktadır (Çınar, 2020)

Dövüş oyunlarının en önemli temsilcileri şüphesiz ki Mortal Kombat ve Street Fighter'dır. Aynı dönemlerde çıkan bu iki oyun sürekli rakip olarak oyun dünyasında yer almışlardır ve günümüze kadar kendilerini geliştirerek varlıklarını devam ettirmişlerdir. Bu iki oyun dışında Tekken de dövüş oyunlarında adından sıkça söz ettirmektedir.

1.6.11. Dünya'da E-Spor

Teknolojik gelişmeler ile birlikte günlük yaşamda, insanların hayatlarının getirdiği monotonluktan uzaklaşmaları adına şirketler çeşitli çalışmalar yapmış ve bugün bilinen bilgisayar oyunlarının temelini atmışlardır. Böylece dijital oyunlar günümüze kadar ulaşmış, dünyada hızla ilerlemeye ve her yaştan kesimin ilgisini çekmeye başlamıştır. Her yerde büyük ses getiren bu dijital oyunlar da e-spor sektörünün oluşumuna yol açmıştır.

E-spor, dünyada oldukça popülerdir ve yapılan istatistiklere göre 3 milyara yakın insanın düzenli olarak dijital oyunlardan birini oynayarak e-spor dünyasında yer aldığı bilinmektedir. Bu oyunları oynayan kullanıcılar çoğunlukla Asya-Pasifik ülkelerinde ve Orta Doğu'da bulunmaktadır. Oyun üreticisi olarak ise Kore ve Çin'in bu sektördeki pazar payı oldukça yüksektir. Bu ülkeleri ise Amerika geliştirmekte olduğu mobil cihazlar ve PC konsolları ile takip etmektedir (Decathlon, 2020).

E-spor'un dünyada "2000'li yılların ardından hızlı bir atağa geçerek yükseldiği görülmektedir. Uluslararası bir profesyonel oyun şampiyonası olan "Electronic Sports World Cup" ve "World Cyber Games" in düzenlendiği organizasyonlar ile e-spor'da büyük bir atılım kaydedilmiştir. Bu iki organizasyon dışında da dünya çapında farklı organizasyonlar düzenlenmiştir. Farklı zamanlarda farklı adlar verilerek düzenlenen bu organizasyonlar, en çok takip edilen spor türlerinin yanında kış sporları ile ilgili dijital oyunları da içine almayı başarmıştır. Özellikle 2012 yılından itibaren, NBA All-Star maçlarının e-spor sektörüne dahil edilerek dijital oyun sektörüne taşınması büyük

bir ilgi uyandırmış ve dört milyondan fazla izleyicinin ilgi odağı haline gelmiştir” (Decathlon, 2020).

Dünya genelinde ülkelerde e-spor’un spor olup olmadığı açısından farklı düşünceler mevcuttur. Gençlik ve Spor Bakanlığı düzenlediği raporda ülkelerin e-spor hakkındaki tutumlarını açıklamıştır. Bu raporda da belirtildiği üzere her ülke e-spor’u farklı şekilde ele almaktadır. Bazı ülkeler spor olarak görürken bazıları zekâ sporu veya oyun olarak görmektedirler. Örneğin İngiltere çevresinde e-spor, satranç, briç gibi bir zekâ oyunu olarak tanımlanmaktadır. 45’ten fazla ülkede “Ulusal E-spor Federasyonu” bulunmaktadır (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018, s. 8). Amerikan Hükümeti ise “e-spor oyuncularını resmi atlet olarak kabul etmektedir. Örneğin Robert Morris Üniversitesi ve Pikeville Üniversitesi gibi üniversiteler 2013 yılından beri e-spor oyuncularını “atlet” olarak adlandırıp bu oyunculara sporcu bursu gibi imkânlar sunmaktadırlar. Ayrıca Amerika’da sadece bu gelişmeler yaşanmamıştır, 2015 yılında Santa Ana, Kaliforniya’da açılan ilk “e-Spor Arenası” ile e-spor’a verilen önem görülmüştür (Denli, 2022).

E-spor sadece ülkelere ve küresel boyutta kitlelere ulaşma bağlamında ivme kazanmamıştır, aynı zamanda uluslararası sporda söz sahibi otoritelerin de dikkatini çekmiştir (Kartal, 2020). E-sporun dünya çapında resmi ve küresel boyutlarda tanınmasında etkili olan ve e-sporun ulusal ve uluslararası yönetimini üstlenen federatif yapıların mevcut olduğunu söylemek mümkündür. Bu yapılar, Uluslararası E Spor Federasyonu (IESF) ile iş birliği yaparak, e-spora küresel düzeyde profesyonel bir kimlik kazandırmak ve e-spor organizasyon kurallarını belirlemek için birlikte çalışmaktadır. Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF), Rusya E-spor Federasyonu (RESF), Hindistan E-spor Federasyonu (ESFI), Kore E-spor Birliği (KESPA) gibi uluslararası federatif yapılar da bu çerçevede örnek olarak gösterilebilir (Kartal, 2020).

Tüm bunlar dışında dünya genelinde gözden kaçan bir durum olduğunu da belirtmek gerekmektedir: Twitch yayıncıları. Popüler Twitch yayıncıları aynı zamanda e-spor sektörüne de yön vermektedirler. Bu yayıncılar oynadıkları oyunlar, davetlisi oldukları veya düzenledikleri turnuvalar ile oyun dünyasını ve oyuncuları oyunlara yönlendirmektedir, böylece e-spor’un yönü de buna göre değişmektedir.

E-spor'u en çok ele alan platform Twitch olsa da uluslararası ve ulusal televizyon kanalları da e-spor' dair içeriklere yer vermeye başlamışlardır. Örneğin uluslararası yayın dünyasında spor yayınları yapan ünlü kanallardan biri olan ESPN, e-spor sektörünü tanıyarak bu sektörün içeriklerine yer vermeye başlamış ve e-spor organizasyonlarının finallerini karasal yayınlarından yayınlamıştır. BBC ve TBC kanalları karasal yayınlarında E-spor içeriklerine yer vermeye başladı. Türkiye'de de "League Of Legends Kış Mevsim Finali" Digiturk 91. kanalından internet ile aynı anda canlı olarak verildi.

Sonuç olarak dünya genelinde ve ülkelerde e-spor için yapılanlar göz önüne alındığında e-spor'un görmezden gelinemeyeceği, diğer spor branşları gibi kemik spor branşlarından sayılabileceği düşünülmektedir. Ülkelerin e-spor kapsamında resmi adımlar atması, turnuvalar ve organizasyonların devlet desteği ile düzenlenmesi, televizyon kanallarının e-spor içeriklerine özel programlar açılması, üniversitelerde e-spor ile ilgili dersler konulması bu düşünceleri destekleyen durumlardır.

1.7. Türkiye'de E-Spor

Türkiye'de e-spor'un 2000'li yıllara dayandığı bilinmektedir. Bu tarihlerde e-spor, amatör olarak internet kafelerde insanların birbirleri ile yarışması, kendi aralarında basit müsabakalar düzenlemesi ya da biraz daha profesyonel olarak bakıldığında internet kafe sahiplerinin düzenlediği müsabakalarda klavye, mouse, mouse pad, kulaklık gibi ekipmanlar dağıtması gibi aktiviteler sonucunda ülkemizde yaygınlaşmaya başlamıştır. E-spor'un Türkiye'de yaygınlaşmasını daha detaylı olarak incelemek gerekmektedir:

E-spor, Türkiye'de 2000'li yılların başında Counter-Strike ile başladı. Riot Games'in dünya çapında e-spor farkındalığını değiştirmesi, her kıtada ofisler açıp bölgesel çalışmalar yapması ile kazancını e-spora yatırması, uluslararası arenada işin rengini değiştirdi ve bunun sonucunda Türkiye'de etkilendi. Türkiye, e-spor ile profesyonel olarak ilk kez bu şirket sayesinde tanıştı. E-spora futbol, basketbol gibi spor liglerine benzer kural ve disiplin içeren bir lig getirildi ve bu sayede büyük sponsorların e-spor sektörüne dahil olmasında büyük rol oynandı. Beşiktaş, Fenerbahçe, Galatasaray gibi kulüpler e-spor takımları kurdu, bayrakları e-spor için dalgalandı. Bahçeşehir Üniversitesi, e-spor şampiyonluk liginde yer alan oyuncularına

burs imkânı sağladı, ayrıca belediyeler e-spor sektörü ile ilgilenecek ekipler oluşturdu (Kılıçarslan, 2017).

Türkiye’de e-spor sektöründe profesyonelleşme bağlamında yapılan en önemli adımın ise 2011’de kurulmuş olan “Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu” (TÜDOF) olduğu söylenebilir. Bu federasyon e-spor oyunları oynayan oyunculara, oyuncu takımlarına ve topluluklara hizmet etmek sebebiyle kurulmuştur. 2013 yılında ise bu federasyon “Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu” içine dâhil edilmiştir (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017). 2018’li yıllara gelindiğinde ise Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olarak “Türkiye E-Spor Federasyonu”nun (TESFED) kurulduğu görülmektedir (TESFED).

Türkiye’de e-spor ile ilgili etkinlikler, turnuvalar TEFED aracılığıyla düzenlenmeye başlanmıştır. Ulusal ve uluslararası etkinliklerde Türkiye, TEFED aracılığıyla yer almaya başlamıştır. Bu etkinliklere göz atılacak olursa ulusal etkinlikler olarak TEFED Zula Türkiye Kupası, TEFED Vodafone Freezone, TEFED #EvdeKal Kupası, TEFED Bitexen Türkiye Kupası” (TESFED); uluslararası etkinlikler olarak ise NBA 2K21 FIBA E-sports Open 2020 II ve IESF 12. e-spor Dünya Şampiyonası göze çarpmaktadır (TESFED). Ayrıca Türkiye, E-sports Fedaration tarafından yapılan Global E-sports Games 2022 için de ev sahibi ülke olarak seçildi (Gaming in Turkey, 2021).

Günümüze bakıldığında artık hemen hemen her üniversite kendi e-spor takımını kurarak ve turnuvalarda yer alarak bu alanda boy göstermeye başlamışlardır. Üniversitelerle sınırlı kalmayan bu duruma özel şirketler, fenomenler, markalar da dâhil olmuş kendi e-spor takımlarını kurarak rekabeti kızıştırmaya başlamışlardır.

Türkiye genel olarak ele alındığında genç nüfusun fazla oluşundan ve özellikle dünyada hiç olmadığı kadar internet kafenin çok oluşundan ve her bölgede bulunmasından dolayı Türkiye’yi coğrafyanın en kritik bölgelerinden biri haline getirmektedir. Bu durum da Türkiye’nin, e-spor alanında yerli ve yabancı yatırımcılar tarafından yatırımlar almasını sağlamaktadır (Yoğun, 2021). Adını dijital oyun içerikleri ile duyuran Joygame (NetmarbleTurkey), Riot Games, Nfinity Games, Bigpoint gibi firmaların Türkiye’de e-spor adına yaptıkları çeşitli projeleri ve yatırımları bulunmaktadır. Özellikle de Riot Games adlı firmanın League of Legends

oyununa has olarak uluslararası alanda olduğu gibi Türkiye’de de çeşitli atılımları, etkinlikleri, çalışmaları göze çarpmaktadır (Purplepan).

Tüm bunlara bir bütün olarak bakıldığında Türkiye’de e-spor’un gün geçtikçe geliştiği görülmektedir. Bunun sebebi olarak ise tüm dünyada teknolojinin gelişmesiyle önemini arttıran dijital oyunların genç kitleler tarafından sevilmesi, merak uyandırması, yıllar geçtikçe evimize kadar giren bilgisayarlar gösterilebilir (Paşaoğlu, 2022).

1.8. E-Sporun Geleceği

Ortaya çıktığı ilk günden beri tartışma konusu olan e-sporun spor olup olmaması tartışması devam ederken, tarihte e-spor yerinde durmamış ve ilerlemeye devam etmiştir. Tarihsel gelişiminde ve alan yazımda belirttiğim üzere atari salonlarında en yüksek skoru yapma isteği e-sporun bugünlerde yok yüksek meblağlarda ödül havuzu bulunan turnuvalara kadar getirmiş, e-spor serüveninin hız kaybetmeden devam etmesini sağlamıştır.

E-sporun gelişiminde, sadece ödül havuzu artmış ya da turnuvalar büyümemiştir. Dünyanın birçok yerinden katılımcılar, izleyicilere ev sahipliği yapmış, fiziksel olarak katılım sağlayamayan insanlar internet üzerinden çeşitli internet siteleri aracılığı ile bu turnuvaları izlemişlerdir. Her yeni yapılan turnuva, etkinlik bir öncekinden daha büyük daha eğlenceli ve ilgi çekici hale gelmiştir. E-sporun geleceğinde bizi nelerin beklediği tahmin edilebilse de öngörülemeyen sürprizlerle de sektörün karşısına çıkması bekleniyor.

E-spor sadece turnuvalar ile gündemde kalmamıştır, oyun şirketlerinin düzenlediği oyun içi etkinliklerle de oldukça fazla ilgi görmüşlerdir. Oyunlardaki tema değişiklikleri, oyun içindeki büyük yenilikler öncesi düzenlenen etkinlikler yapılmaktadır. Örneğin bir etkinlikte oyun içinde belirlenen saatte konserler gibi çeşitli aktiviteler düzenlenmiş ve dünyanın herhangi bir noktasından bağlantı sağlayan insanlar, arkadaş grupları, topluluklar bir araya gelmişlerdir. Anlık olarak bu etkinliklerde heyecanlarını paylaşan insanlar, bu gelişmelerin beraberinde “Metaverse” denilen oluşumun e-spor da yer edinebileceğini ve e-sporun geleceğinin Metaverse ile birleşebileceğini görmüştür. Peki bu “Metaverse” nedir ve günümüze nasıl gelmiştir?

Gelişen teknolojinin desteklediği bir fenomen olarak, sanal ve ikiz dünyalarla etkileşim oluşturma ve alternatif bir gerçeklik yaratma fikrinin kavramsal ifadesi olan Metaverse, günümüzde sık sık karşılaştığımız bir kavram haline gelmektedir. Bu kavram, insanlara gerçekleştiremedikleri deneyimleri zaman ve mekân kısıtlamalarından bağımsız olarak yaşama fırsatı sunan sınırsız bir gerçeklik ortamı vaat etmektedir (Kalkan, 2021).

“Evren ötesi” anlamına gelen Metaverse tamamen hayata geçirilmiş değildir. Ancak yine de bazı platformlar metaverse evrenine benzeyen öğeler bulundurmaktadır. Metaverse alemine en yakın deneyimi şu anda dijital oyunlar tarafından sunulmaktadır. Oyun üreticileri, oyun içi etkinlikler yaparak ve sanal ekonomik unsurlar oluşturarak dijital oyun dünyasının kavramının sınırlarını genişletmiştir (Binance Academy, 2021).

Bu oluşum oyunlar içerisinde incelendiğinde e-spor oyunlarından biri olan “Fortnite” oyunu örnek gösterilebilir. Fortnite oyunu yapacağı etkinlik ve konser öncesinde çeşitli oyun içi görevler belirlemiştir. Bu görevleri yerine getiren kullanıcılara hatıra olması için çeşitli oyun içi kostüm, karakter eşyası deseni vermiş, böylece yapılacak etkinlikte toplulukların bir araya gelmesini ve etkinliğin yayılmasını sağlamıştır. Örneğin yapılan bu etkinliklerden birinde dünyaca ünlü bir sanatçı olan “TravisScott” ile anlaşma sağlanmıştır. Bu anlaşma ile hem oyuncu kitlesini aktifliğini arttırmış hem de oyun içerisinde bir konser düzenleyerek insanların anlık aynı duyguları paylaşarak eğlenmelerini sağlamıştır. Çok oyunculu oyunlardan biri olan Fortnite adlı oyunda 12 milyonu aşkın kullanıcı TravisScott'ın oyun içi etkinliği olan sanal müzik konserine katılmıştır (Binance Academy, 2021). Bu sanal konsere anlık olarak katılan 12 milyonu aşkın kullanıcı dışında bu etkinliğe, çeşitli yayın programları üzerinden yayın yapan yayıncıları izleyerek katılan birçok izleyicinin olduğu da göz ardı edilemez.

Bu sanal konser ile e-spor sektöründe Metaverse evrenine kapılar iyice aralanmıştır. Bu kadar büyük kitlelere ulaşmayı başaran etkinliğin geleceği düşünüldüğünde, bu meta evreninde klavye, mouse yerine fiziksel hareketler ile de varlıklarını göstermeleri, oyuncuların oyundaki arkadaşları ile el sıkışması ve bu el sıkışmasını hissetme isteği e-spor sektöründe dikkate alınacağı ön görülmektedir.

Bu tarz oluşumların e-spor'a farklı boyutlar kazandırması her yaştan kesimin de ilgisini çekerek deneyimleme isteği uyandırmaya başlamış ve e-spor'u daha cazip bir yer haline getirmiştir. Bununla birlikte bu sektörün bir gelir kapısı haline gelmesi de e-spor'un geleceği açısından olumlu bir durum olarak görülmektedir. Geleneksel sporlardan uzaklaşan ve dijital oyunlara ilgi duyan yeni jenerasyonun bunu profesyonel olarak gerçekleştirmesi, bir meslek bunu seçmelerine olanak sağlamaktadır. Oyun sektörünün artık spor dalı olması ve ödüllerin inanılmaz boyutlara ulaşması profesyonel oyun kariyerini daha da cazip hale getirmiştir. Günümüzde öğrencilerin bir kısmı da bu nedenle artık hayatlarını oyun oynayarak ya da oyunlarını yayınlayarak kazanmayı düşünmektedirler (Kocadağ, 2017).

Günümüzde teknolojinin de gelişimi ile birlikte insanlar sürekli teknolojik aletler ile zaman geçirmeye başlamışlardır. Bu durum ise kişilerin fiziksel aktivitelerinin azalmasına sebep olmuştur. Dijital oyunlarda aktif olan, e-spor'a ilgi duyan kişiler ise bu fiziksel aktiviteleri gerçekleştirmeye devam etmişlerdir. E-spor'un fiziksel aktivite içermediğini, bu nedenle spor olmadığını savunan kişiler olsa da özellikle Metaverse ve sanal gerçeklik ile e-spor'da fiziksel aktivitenin daha da arttığı gözlemlenmektedir. Geleneksel sporlarda nasıl belli eşyalara sahip olarak o spor icra ediliyorsa e-spor da teknolojik aletler vasıtası ile tasarlanan sanal gerçeklik gözlükleri, yürüyüş bantları, kıyafet ve ekipmanlar ile icra edilmeye başlanmıştır. Teknoloji ile oyun içerisindeki fiziksel hareketlerimizi sadece mouse ve klavye ile yönlendirmekten uzaklaşmıştır ve artık kendi fiziksel hareketlerimiz oyun içerisine teknolojik aletler vasıtasıyla aktarılmaktadır. Bu sayede oyunlarda koşmak istediğimiz yöne gerçekten koşarak gidilmekte, eğilmemiz gereken yerde kendi vücudumuz ile eğilerek oyundaki karaktere de bu yaptırılmaktadır. Hareketsiz, monoton bir hayat süren insanlar bu oyunlar ve cihazlar ile daha hareketli zaman geçirebilmekte ve çeşitli duygularını, hayatın monotonluğunu unutup hayatlarına daha enerjik şekilde devam etmektedirler.

Dijital oyunlar vasıtasıyla e-spor sektörü, ilgililere her geçen yıl gelişen grafikler ile çok daha gerçekçi bir dünya sunmayı çabalamaktadırlar. Bilgisayar oyunlarının yanı sıra Playstation 5 gibi çeşitli oyun konsolları da bu tarz oyunları çok daha akıcı ve güçlü şekilde insanlara sunabilecek teknolojiler geliştirerek cihazlarını sanal gerçekliği öne alarak piyasaya sunmaktadırlar.

Günümüzde oyuncuların e-spor sektöründe, dijital oyun dünyasında varlıklarını bir sandalye veya koltuk üzerinde oturarak gösterdikleri düşünülse de yakın gelecekte bu düşüncelerin tarih olacağı, yukarıda bahsedilen teknolojilerin kullanımının yaygınlaşarak daha fazla evlere dâhil olup insanların fiziksel aktiviteleri ile oyunlarda varlıklarını göstereceği tartışılmazdır. Bu heyecanlı ilerleyişi izlemek, şahit olmak ve büyüleyici, heyecan verici olduğunu dile getirmek gerekmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

MATERYAL VE YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmanın amacı, toplumun ve sporcuların e-spor farkındalığı ile ilgili tutum ve davranışlarını belirlemek, bunları ölçmeye yönelik geçerli ve güvenilir bir e-spor farkındalık ölçeği geliştirmek ve bu ölçeğe bağlı olarak da e-spora karşı olan tutumu değerlendirmektir. Bu çalışma bir ölçek geliştirme çalışması olması nedeniyle, temel araştırma niteliğindedir. Araştırmada katılımcılardan toplanan verilerin nicel değerlendirmesi yapıldığından genel tarama modeline göre yürütülmüştür. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlenmeyi amaçlayan ve araştırmaya konu olan birey, olay ya da nesneyi kendi koşulları içerisinde olduğu gibi tanımlanmaya çalışan araştırma modelidir (Karasar, 2008). Veri toplama yöntemi olarak anket (survey) tekniği uygulanarak gönüllülük esasına dayalı online olarak veriler toplanmıştır.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırma iki aşamada gerçekleşmiştir. Araştırmanın birinci aşamasını e-spor farkındalık ölçeğinin geçerlik güvenirlik çalışması oluşturmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın evrenini, İstanbul İli sınırları içinde yaşayan en az 1 yıl e-spor oynamış, izlemiş, yayınlarını yapmış veya varlığını göstermiş bireyler oluşturmaktadır. Kullanılacak örnekleme yöntemi ise çalışanların tamamının örneğe girme şansının eşit ve tesadüfi olduğu, aynı zamanda araştırma sonuçlarının çabuk ve kolay bir şekilde ortaya konulmasını sağlayan basit tesadüfi örnekleme yöntemidir (Yazıcıoğlu & Erdoğan, 2004). Örnekleme yöntemi olarak basit tesadüfi örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Ölçek geçerlik ve güvenirlik çalışmalarında, çalışma grubuna faktör analizi tekniğinin kullanımı için önerilen madde sayısı veya gözlenen değişken sayısının beş katı örneklem büyüklüğü olması gerektiği ifade edilmektedir (Child, 2006). Kline (1994) göre, örneklem büyüklüğü için madde (değişken) oranının ise (10: 1) tutulmasını önerilmekle birlikte, bu oranın düşürülebileceğini, ancak en az (2: 1) olması gerektiği belirtilmektedir. Bu bağlamda ölçekte 23 soru yer almaktadır. Dolayısıyla evrenden alınan örneklem büyüklüğü (n: 179) olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın ikinci aşamasında ise geliştirilen e-spor farkındalık ölçeği aracılığıyla demografik özelliklere göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın evreni İstanbul ilinde e-spora yönelik faaliyette bulunan bireyler oluştururken örneklemini ise kolayda örnekleme yöntemi ile belirlenen (n=208) gönüllü katılımcı oluşturmaktadır.

2.3. Ölçek Madde Havuzunun Oluşturulması

Madde havuzunun oluşturulması aşamasında; geliştirilecek ölçeğin ilk aşamasında e-spor ile ilgili literatür taraması yapılarak, literatürde var olan çalışmalar incelenecek ve bunlar değerlendirilerek çalışma konusu olan e-spor farkındalığına yönelik eksiklikler tespit edilmiştir. Tespitlerden sonra farkındalığın hangi kesimde, hangi konuda olduğu belirlenip bunlara yönelik 23 sorudan oluşan soru havuzu oluşturulmuştur. Oluşturulan bu sorular kategorize edilip ve soruların neyi ölçmeye yönelik olduğu belirtilerek rapor halinde alanında 3 uzman kişiye gönderilmiştir.

2.4. Uzman Görüşleri ve Kapsam Geçerliliği

Araştırmanın ikinci aşamasında ise, oluşturulan form, uzman görüşleri alınmak üzere konu alanında bilgi sahibi olan ve çalışma konusu hakkında bilgilendirilen 3 uzmanın görüşüne sunulmuştur. Uzmanlardan gelen dönüşlerle birlikte aday ölçek oluşturulmuştur. Uzmanların görüşlerinin alınabilmesi için 3'lü derecelendirme tercih edilmiştir. Hazırlanan formda uzmanların her bir madde için "uygun", "kısmen uygun" ve "uygun değil" seçeneklerinden birini seçmeleri beklenilecek ve uzmanlar tarafından gönderilen formlarının tamamı tek bir formda birleştirilmiştir. Üç uzmanın "uygun değil" cevabını verdiği sorular doğrudan çıkartılmış, kısmen uygun" cevabı verilen sorular yeniden değerlendirilmiş olup, "uygun" cevabı alan sorular sabit tutulmuştur. Havuzdan çıkartılmayan ve düzeltilen sorular uzmanların görüşlerine tekrardan sunulmuştur. Bu süreçte uzmanların vermiş olduğu görüşler doğrultusunda maddelerin kapsam geçerliği Veneziano ve Hooper (1997) tarafından geliştirilen kapsam geçerlik oranı ile belirlenmiştir. Söz konusu oranlar her bir madde için olumlu yanıt vermiş uzman sayısı toplamının toplam uzman sayısına oranının bir eksiği alınarak belirlenmiştir. Maddelerin kapsam geçerlik indeksleri için de uzman sayıları ve elde edilen kapsam geçerlik oranlarının değerleri belirlenmiştir. Maddeler için kapsam geçerlik oranı 0.80'in altında değer alan maddeler çalışma kapsamından çıkartılmıştır.

Toplamda soru havuzunda 10 soru uzmanlar tarafından olumlu değerlendirilmiştir. Elde edilen kapsam geçerlik oranları hesaplamaları doğrultusunda oluşturulan ölçek sorularına katılımcıların “Tamamen katılıyorum”, “Katılıyorum”, “Kısmen Katılıyorum”, “Katılmıyorum” ve “Kesinlikle katılmıyorum” arasında değişen 5’li Likert tipi bir ölçek üzerinde kendi farkındalıklarını ifade etmeleri istenmektedir. Son olarak, ölçek soruları, yazım ve dilbilgisi açısından incelenmesi için bir Türkçe dil uzmanına gönderilmiştir. Gerekli düzeltmeler önerilen şekilde yapılmıştır. Ölçeğe son hali verilmiştir.

2.5. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın birinci kısmında 10 sorudan oluşan e-spor farkındalığı sorularının geçerlik ve güvenilirliğinin test edilmesi için IBM SPSS 25 ve Lisrel 8.80 paket programı aracılığıyla açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri uygulanmıştır.

Araştırmanın ikinci kısmında ise geçerliliği ve güvenilirliği test edilen 10 maddeden oluşan ölçeği (n=208) gönüllü katılımcıya uygulanarak SPSS 25 paket programına kayıt edilmiştir. Katılımcılara ilişkin kişisel bilgiler, envanter ortalamaları ve faktör puanları frekans (f) ve yüzde (%) değerleri tespit edilerek verilmiştir. Puanların normal dağılım durumlarına; normal dağılım eğrileri, çarpıklık-basıklık (skewness-kurtosis) değerleri, histogramlar aracılığı ile normal dağılım eğrileri ve grup büyüklüğünün 50’den büyük olduğu durumlarda kullanılan Kolmogorov-Smirnov testi değerleri incelenerek bakılmıştır. Verilerin analizinde IBM SPSS 25 istatistik programı kullanılmıştır. Araştırmada; dağılım analizi, tanımlayıcı analiz ve parametrik hipotez testlerinden Bağımsız örneklem T testi ve Oneway ANOVA analizi uygulanmıştır. Gruplar arası farkın belirlenmesi için ise Post-hoc analizi olarak, varyansları homojen olan grupların ikili karşılaştırılmasında kullanılan ikili karşılaştırma testlerinden daha çok tutucu (küçük farkları önemli bulan ve varyansları homojen olup örneklem grubu farklı olan gruplara uygulanabilen bir teknik olması ve gruptaki birey sayıları eşit olmadığında da kullanılabilmesi nedeniyle LSD testinden yararlanılmıştır. İstatistiksel olarak $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Tablo 1. Ölçek sorularının puanların çarpıklık-basıklık değerleri ve kolmogorov-smirnov testi anlamlılık düzeyi sonuçları

	n	Çarpıklık	Basıklık	P
Madde 1	179	-,071	-,356	,000
Madde 2	179	,037	-,134	,000
Madde 3	179	-,045	-,246	,000
Madde 4	179	-,008	-,081	,000
Madde 5	179	,003	,069	,000
Madde 6	179	,001	,016	,000
Madde 7	179	-,055	-,619	,000
Madde 8	179	-,111	-,518	,000
Madde 9	179	-,146	-,722	,000
Madde 10	179	,135	-,604	,000

Kolmogrov Smirnov testi sonuçlarına bakıldığında, ölçek sorularında normallikten sapmaların anlamlı düzeylerde olduğu görülmektedir. Normal dağım eğrilerinde aşırı sapmalar olmadığı, çarpıklık ve basıklık katsayıları dikkate alındığında, bütün puanların $\pm 1,5$ aralığında yer aldığı tespit edilmiştir. Büyüköztürk (2007) bu değerlerin ± 1 aralığında Tabachnick ve Fidell (2013) ise, çarpıklık basıklık katsayılarının $\pm 1,5$ arasında olması durumunda verilerin normal dağılım gösterdiğini ifade etmiştir. Puanların çarpıklık-basıklık değerlerinin $\pm 1 / \pm 1,5$ aralığında olduğu ve normal dağılım eğrilerinde aşırı sapmalar olmadığı, verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Bu doğrultuda geliştirilen ölçeğe Açımlayıcı (AFA) ve doğrulayıcı faktör (DFA) analizlerinin uygulanmasına karar verilmiştir.

Tablo 2. Madde Korelasyon Analizi

Sorular	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	r	1								
	p	-								
2	r	,654								
	p	,000								
3	r	,571	,661							
	p	,000	,000	-						
4	r	,584	,507	,558						
	p	,000	,000	,000	-					
5	r	,519	,532	,454	,559					
	p	,000	,000	,000	,000	-				

6	r	,591 **	,566 **	,549 **	,599 **	,925 **	1				
	p	,000	,000	,000	,000	,000	-				
7	r	,549 **	,596 **	,576 **	,590 **	,565 **	,544 **	1			
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000	-			
8	r	,667 **	,538 **	,558 **	,543 **	,597 **	,516 **	,543 **	1		
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	-		
9	r	,505 **	,555 **	,581 **	,560 **	,630 **	,678 **	,505 **	,656 **	1	
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	-	
10	r	,561 **	,509 **	,551 **	,564 **	,565 **	,659 **	,641 **	,638 **	,606 **	1
	p	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	-

Tablo 2 incelendiğinde Madde- madde korelasyon değerlerinin 0,507 ile 0,925 arasında değiştiği belirlenmiştir. Faktörlerdeki her bir madde, ilgili faktörün tamamı ile anlamlı ve pozitif ilişki içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Maddeler ayırt edicilik özelliğinin iyi ve çok iyi bulunduğu anlaşılmaktadır. Değişkenler arasında bulunan korelasyon matrisindeki katsayıların 0,05'ten büyük olması nedeniyle “directoblimin” rotasyon yöntemi seçilmiş olup, uygulanmıştır.

Tablo 3. Örneklem sayısının yeterliliğini belirten KMO and Bartlett's testi

	KMO	,862
Bartlett's Testi	X²	1016,89
	Sd	45
	P	,000

Tablo 3'te uygulanan “Açımlayıcı Faktör Analizinde “KMO and Bartlett's” test değerleri 0,05'ten büyük olarak tespit edilmiştir “(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy= ,862). Bu doğrultuda çalışmaya dâhil edilen örneklem sayısının yeterli olduğu varsayılmaktadır. Bartlett's Test of Sphericity değerlerine göre açıklanan boyutlardaki maddelerin arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir (p<0,05). Dolayısıyla Açımlayıcı Faktör Analizinin uygulanabilmesi için” Bartlett's Test of Sphericity” değerleri de uygun olduğu görülmüştür (p<0,05). Yük analizi ile maddelerin açıklandığı boyuta (latentfactor) olan yükü belirtilmiştir. Açıklanan faktörlerin (latentfactor) belirlenmesinde “eigenvalues” değeri 1'den yüksek olarak kabul edilmiştir.

Tablo 4. Maddelerin açıklandığı gizli faktöre (LatentFactor) olan yük miktarı (Communalities)

Maddeler	Açıklanma Oranı
Çevremdeki kişileri e-spora teşvik ederim.	,527

E-spor ve branşları diğer spor branşları kadar bilinmeli.	,600
E-spor takım çalışmasını öğrenmemi sağlar.	,584
E-spor organizasyonlarını keyifle takip ederim.	,550
E-spora kendi isteğimle katılım sağlarım.	,516
E-sporun olumlu ve olumsuz yönlerini biliyorum.	,586
E-sporun benim için oluşturduğu fırsatlardan haberdarım.	,641
E-spor ile ilgili kavram ve terimlere hâkimim.	,585
E-spor hakkında yeterli bilgim var.	,692
E-spor organizasyonları sporun doğasına uygundur.	,554

ExtractionMethod: Principal Component Analysis.

RotationMethod: Direct ObliminWithKaiserNormalization.

a. 1 Components Extracted.

Tablo 4 incelendiğinde, birbirinden bağımsız faktörlere ulaşabilmek için faktör analizinde faktör yük değeri 0.30'un altında olan 3 madde soru havuzundan çıkartılmıştır. Birden fazla faktöre girerek aralarındaki faktör yük değerleri farkı 0.10 ve daha az olan herhangi bir maddeye rastlanılmamıştır. Toplam 10 maddelik bir ölçek elde edilmiştir. Yukarıdaki tabloda olan maddelerin açıklandığı gizli faktöre (latentfactor) olan yük oranı, 500'den yüksek olduğu tespit edilmiştir. Analizde faktör sayısının 1 olarak belirlenmesi nedeniyle faktör yük değerleri arasında binişiklik durumu söz konusu değildir. Maddeler yük değeri açısından incelendiğinde; Ölçeğe ilişkin faktör yükleri 0,516 ile 0,692 arasında değiştiği ve 10 maddeden oluşan tek faktörlü bir yapı ortaya koyduğu görülmektedir.

Tablo 5. Gizli faktörlerin (LatentFactor) açıklanan toplam varyansı

Faktörler	Eigenvalues			Kare Yüklerin rotasyon Toplamları		
	Toplam	Varyans %'si	Kümülatif %'si	Toplam	Varyans %'si	Kümülatif %'si
1	5,336	53,364	53,364	5,336	53,364	53,364

ExtractionMethod: Principal Component Analysis

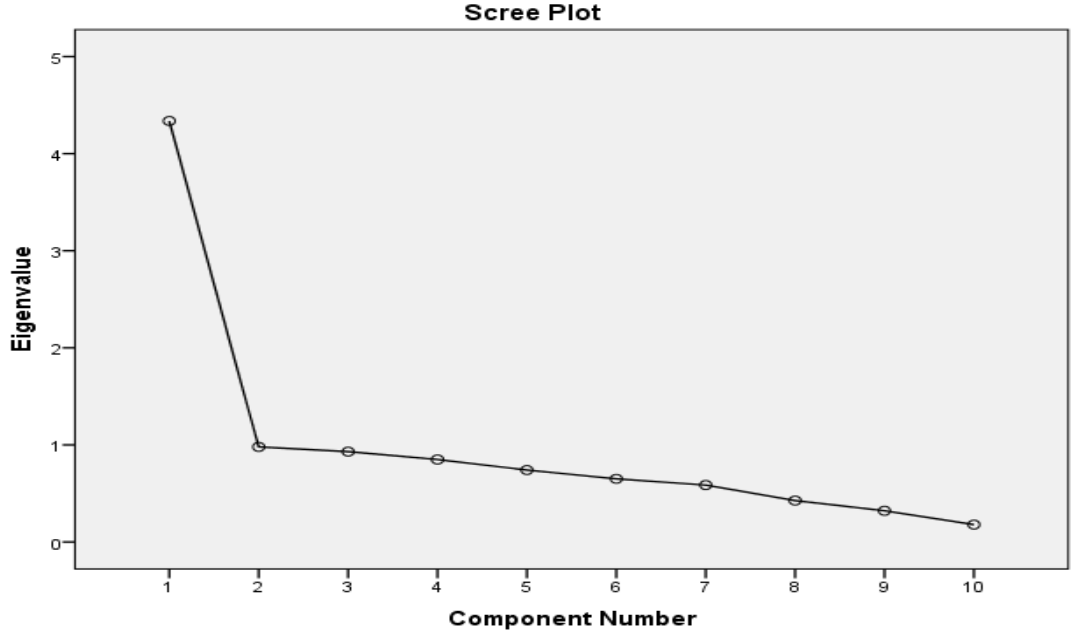
Yük analizi ile maddelerin açıklandığı boyuta (latentfactor) olan yükü belirtilmiştir. Açıklanan faktörlerin (latentfactor) belirlenmesinde “eigenvalues” değeri 1'den yüksek olarak kabul edilmiştir. Aynı şekilde faktör analizi yapılırken elde edilecek faktör yükleri temel bileşenler yöntemi (principalcomponentmethod) ile incelenmiştir. Değerler incelendiğinde öz değeri 1'den yüksek tek değer görülmektedir. Dolayısıyla ölçeğin faktör sayısı tek boyut olarak belirlenmiştir. Tek faktörün varyansa yaptığı katkı %53,364 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin kaç boyutlu olması gerektiğine karar verilebilmesi için öncelikle screeplot grafiği incelenmiştir. Bunun sonucunda screeplot grafiğinde; birinci noktadan ikinci noktaya keskin bir düşüş olduğu ve ikinci noktadan sonra çizginin eğimi yatay bir seyre geçtiği

gözlemlenmiştir. Dolayısıyla, ikinci noktanın üzerinde kalan nokta sayısı (ya da ikinci noktaya kadar olan aralık sayısı) faktör sayısı hakkında bilgi vermektedir. Bu grafik incelendiğinde ölçeğin tek boyutlu olarak kabul edilebileceği görülmektedir. Ölçeğin belirlenmiş olan tek faktörlü yapısını sınamak için doğrulayıcı faktör analizi (DFA) uygulanmıştır.

Tablo 6. Ölçek Maddeleri Güvenirlik Katsayıları

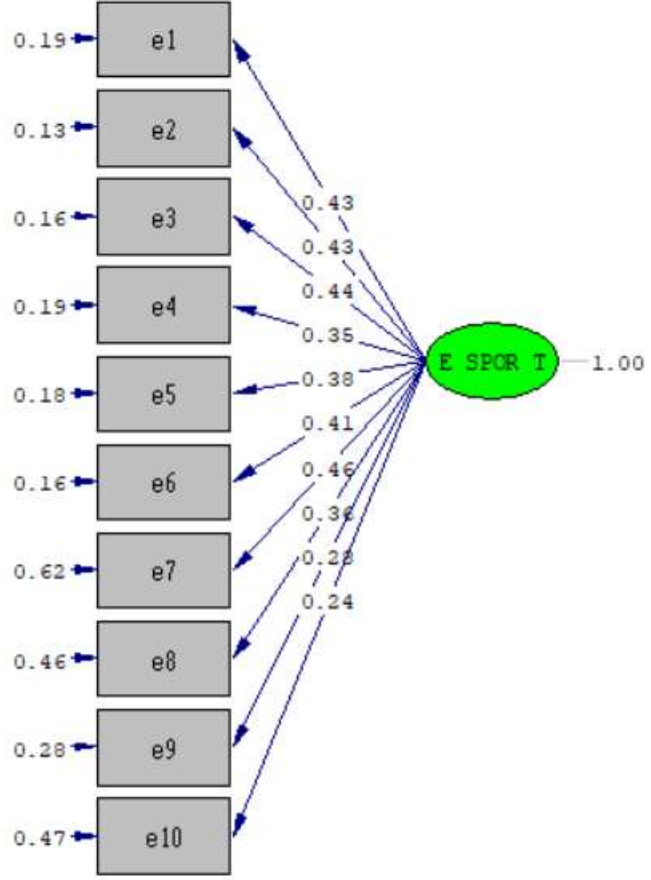
Ölçek	Madde	Düzeltilmiş Madde Toplam Korelasyonu	Madde Kaldırıldığında Cronbach Alpha Katsayısı
E-spor Ölçeği	Çevremdeki kişileri e-spora teşvik ederim.	,598	,811
	E-spor ve branşları diğer spor branşları kadar bilinmeli.	,663	,806
	E-spor takım çalışmasını öğrenmemi sağlar.	,657	,806
	E-spor organizasyonlarını keyifle takip ederim.	,554	,815
	E-spora kendi isteğimle katılım sağlarım.	,599	,811
	E-sporun olumlu ve olumsuz yönlerini biliyorum.	,659	,806
	E-sporun benim için oluşturduğu fırsatlardan haberdarım.	,494	,827
	E-spor ile ilgili kavram ve terimlere hâkimim.	,435	,828
	E-spor hakkında yeterli bilgim var.	,448	,824
	E-spor organizasyonları sporun doğasına uygundur	,313	,838
Cronbach Alpha Katsayısı			,840

Tablo 6 değerlendirildiğinde, ölçeği oluşturan maddelerin iç tutarlığını veren Cronbach Alpha Katsayısı 0,840 olarak hesaplanmıştır. Ölçek için elde edilmiş olan Cronbach's Alpha değerleri; ölçeğin genelinin yeterli sayılabilecek ölçüde güvenilir olduğunu göstermektedir. Katılımcıların ilgili ölçeğe sağladıkları veriler kendi içinde kabul edilebilir düzeyde bir tutarlılık göstermektedir. Ölçeğin belirlenmiş olan tek faktörlü yapısını sınamak için doğrulayıcı faktör analizi (DFA) uygulanmıştır.



Şekil 1. Ölçeğe ait çizgi grafiği

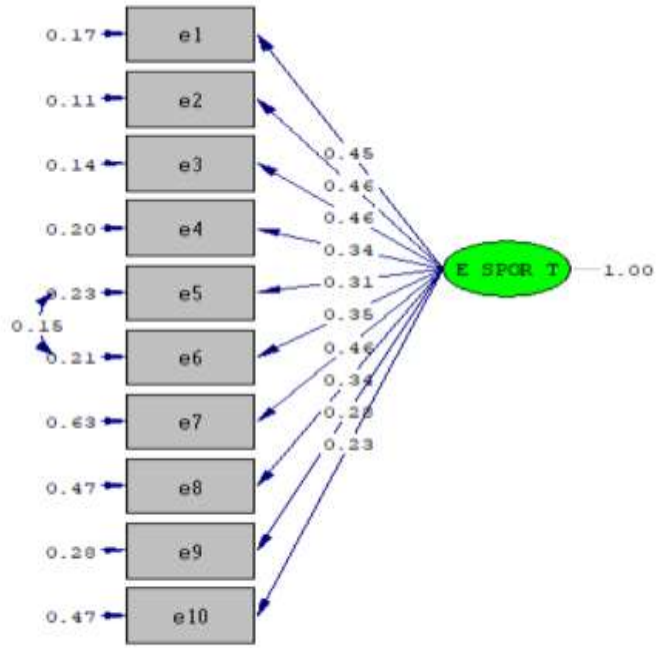
Yukarıda verilen eigenvalue şekline göre "eigenvalues" değeri 1'den yüksek olan tek faktör açıklanmıştır.



Chi-Square=140.30, df=35, P-value=0.00000, RMSEA=0.130

Şekil 2. E-spor ölçeği yol şeması anlamlılık düzeyleri

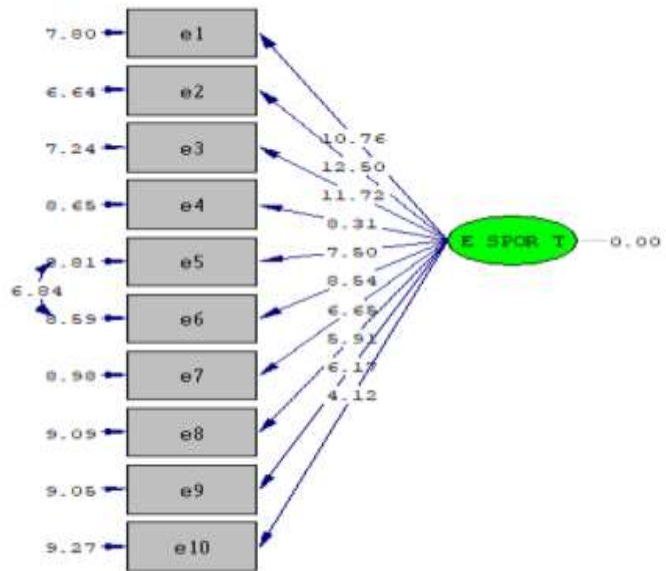
Bu çerçevede ilk yapılan analiz için elde edilen uyum indeksinin zayıf olduğu görülmektedir. Analizin bu aşamasında modifikasyon önerilerinin değerlendirilmesinde yarar vardır. Modifikasyon önerileri incelendiğinde; e 5 ile e 6 arasında yapılacak olan modifikasyon işlemlerinin uyum indekslerine katkı sağlayacağı görülmektedir. Bir adet modifikasyon işlemi uygulanmıştır.



Chi-Square=48.83, df=34, P-value=0.04781, RMSEA=0.049

Şekil 3. Modifikasyon sonrası elde edilen yol şeması

Şekil 3'te modifikasyon işlemi e 5 ile e 6 arasında gerçekleşmiştir. Gizil değişkenin gözlenen değişkenleri açıklama durumlarına ilişkin elde edilen uyum indeksinin mükemmel uyum gösterdiği tespit edilmiştir.



Chi-Square=48.83, df=34, P-value=0.04781, RMSEA=0.049

Şekil 4. Modifikasyon sonrası elde edilen T değerleri

Şekil 4’te gizil değişkenin gözlenen değişkenleri açıklama durumlarına ilişkin t değerleri oklar üzerinde gösterilmiştir. Parametre tahminleri, eğer t değerleri 1,96’yı aşarsa 0,05 düzeyinde manidardır. “Yapısal eşitlik modeli çerçevesinde yapılan analizlerde manidar olmayan t değerlerinin analiz dışı bırakılması gerekmektedir” (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2012: 304). Bu çerçevede Şekil 4’deki t-değerleri incelendiğinde; 4,12 ile 12,50 arasında sonuçlara ulaşıldığı ve tüm maddelerin manidar düzeyde t değeri sunduğu görülmektedir. “Modelin uyum indekslerinden birisi olan χ^2/sd ’nin değeri 1,43 olarak saptanmıştır. DFA’da yer alan Ki-Kare (Chi-Square) /serbestlik derecesi oranının (df) 3’ün altında olması mükemmel uyuma 5’in altında olması orta düzey uyuma karşılık gelmektedir” (Kline, 2005; Sümer, 2000). Bu doğrultuda yapılan analiz için χ^2/sd oranı mükemmel bir uyum gösterdiği tespit edilmiştir.

Literatürde DFA’de sınanan modelin uyum yeterliğini belirlemek için pek çok uyum indeksi kullanılmaktadır. Uyum indekslerinden en sık kullanılanları Ki-Kare Uyum Testi (Chi-Square Goodness), İyi Uyum İndeksi (Goodness of Fit Index, GFI), Düzeltilmiş İyi Uyum İndeksi (Adjusted Goodness of Fit Index, AGFI), Karşılaştırmalı Uyum İndeksi (Comparative Fit Index , CFI), Normleştirilmiş Uyum İndeksi (Normed Fit Index, NFI), Normleştirilmemiş Uyum İndeksi (Non-Normed Fit Index, NNFI), Standart Ortalama Kalanların Kare Kökü (Standardised Root Mean Square Residual, SRMR) ve Yaklaşık Hataların Ortalama Kare Kökü’dür (Root Mean Square Error of Approximation, RMSEA). Uyum indekslerinin kuramsal model ile gerçek veriler arasındaki uyumu değerlendirmelerinde birbirlerine göre güçlü ve zayıf yönleri olması nedeniyle modelin uyumunun ortaya konulması için birçok uyum indeksi değerlerinin kullanılması önerilir.

Tablo 7. Ölçeğe ilişkin uyum değerleri

Ölçeğe İlişkin Değerler			
NFI	NNFI	IFI	RFI
0,96	0,98	0,99	0,95
CFI	GFI	AGFI	RMR
0,99	0,95	0,92	0,045
	X²/df=1,43	RMSEA	
		0,049	

Uyum indekslerinden olan NFI değeri 0,96; NNFI değeri 0,98; GFI değeri 0,95 CFI değeri 0,99; AGFI değeri ise 0,92 olarak saptanmıştır. RMSEA değerinin 0,05'ten küçük olması mükemmel ve 0,08'den küçük olması iyi bir uyuma işaret etmektedir (Çokluk, Şekercioğlu, Büyüköztürk, 2012). RMSEA değeri 0,049 düzeyi ile mükemmel bir uyum sağlandığı tespit edilmiştir. Gerek DFA'da yer alan Ki-Kare (Chi-Square) /serbestlik derecesi oranının (df) 3'ün altında olması mükemmel uyuma 5'in altında olması orta düzey uyuma karşılık gelmektedir. Bu doğrultuda yapılan analiz için χ^2/sd oranı mükemmel uyum olduğunu ortaya kaymaktadır. Bu doğrultuda ölçeğin 10 madde ve tek faktörlü yapısının bir model olarak doğrulandığı belirlenmiştir. Schermelleh-Engel ve Moosbrugger (2003)'in çalışmasında belirttiği doğrulayıcı faktör analizi sonucunda bakılması gereken standart uyum ölçütleri ile karşılaştırıldığında ortaya çıkan uyum değerlerinin genelinin “mükemmel uyum değerleri” grubunda yer aldığı görülmektedir.

Tablo 8. Katılımcıların demografik özellikleri

	Değişken	N	%
Cinsiyet	Erkek	128	61,5
	Kadın	80	38,5
	Toplam	208	100,0
Yaş	18-24	111	53,4
	25-31	63	30,3
	32-38	22	10,6
	39 ve üzeri	12	5,8
	Toplam	208	100,0
E-spor Geçmişi	1-3 Yıl	97	46,6
	4-6 Yıl	64	30,8
	7 ve üzeri	47	22,6
	Toplam	208	100,0
Eğitim Düzeyi	Lise	51	24,5
	Üniversite	150	72,1
	Lisansüstü	7	3,4
	Toplam	208	100,0
Gelir Düzeyi	Zayıf	67	32,2
	Orta	123	59,1
	Yüksek	18	8,7
	Toplam	208	100,0
Günlük Oyun Saati	0-1 Saat	66	31,7
	2-3 Saat	85	40,9
	4-5 Saat	40	19,2
	6 ve üzeri	17	8,2
	Toplam	208	100,0
Aktiflik Türü	Yayıncı	16	7,7
	İzleyici	52	25,0
	Amatör Oyuncu	128	61,5
	Pro. Oyuncu	12	5,8
	Toplam	208	100,0

E-spor Branşı	MOBA	29	13,9
	FPS	63	30,3
	BATTLE ROYALE	49	23,6
	SPOR	55	26,4
	FIGHTER	12	5,8
	Toplam	208	100

Tablo 9. Katılımcıların ölçeklere verdiği cevapların cinsiyete göre karşılaştırılması

Ölçek	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
E-spor Farkındalığı	Erkek	128	40,86	4,11	-4,100	,002*
	Kadın	80	41,51	4,25		

* $p < ,050$; ** $p < ,001$; FPS: First Person Shooter; * MOBA: Multiplayer Online Battle Arena

Tablo 9 incelendiğinde, cinsiyet değişkenine göre e-spor farkındalığında ($t = -4,100$; $p < ,050$) anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 10. Katılımcıların e-spor geçmişlerine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi

	Yaş	N	X	Ss	f	p	Fark (LSD)
E-spor Farkındalığı	18-24 ^a	111	40,98	4,24	,188	,545	-
	25-31 ^b	63	41,16	4,29			
	32-38 ^c	22	41,18	4,20			
	39 ve üzeri ^d	12	41,92	2,94			

* $p < ,050$; ** $p < ,001$

Tablo 10'da araştırmaya katılan kişilerin yaşlarına göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 11. Katılımcıların ölçeklere verdiği cevapların eğitim düzeyine göre karşılaştırılması

Ölçek		N	X	Ss	t	p
E-spor Farkındalığı	Lise	51	41,41	3,97	3,593	,014*
	Üniversite	157	41,01	4,24		

* $p < ,050$; ** $p < ,001$

Tablo 11 incelendiğinde, eğitim değişkenine göre e-spor farkındalık düzeyinde ($t = 3,593$; $p < ,050$) anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 12. Katılımcıların gelir düzeyine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi

		N	X	Ss	f	p	Fark (LSD)
E-spor Farkındalığı	Zayıf ^a	67	36,40	5,07	4,718	,004*	c>a
	Orta ^b	123	39,46	5,60			
	Yüksek ^c	18	42,11	5,67			

* $p < ,050$; ** $p < ,001$

Tablo 12’de araştırmaya katılan kişilerin gelir düzeyine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun gelir düzeyi zayıf ile yüksek arasındaki farklılık olduğu belirlenmiştir.

Tablo 13. Katılımcıların günlük aktif olma süresine göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi

		N	X	Ss	f	p	Fark (LSD)
E-spor Farkındalığı	0-1 Saat ^a	66	38,09	5,50	5,549	,015*	c>a
	2-3 Saat ^b	85	39,09	5,60			
	4-5 Saat ^c	40	42,15	5,11			
	6 ve üzeri ^d	17	40,53	4,89			

* $p < ,050$; ** $p < ,001$

Tablo 13’de araştırmaya katılan kişilerin günlük aktif olma süresine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun 4-5 saat ile 0-1 saat arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir.

Tablo 14. Katılımcıların e-sporde aktiflik türü sorusuna verdiği cevaba göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi

		N	X	Ss	f	p	Fark (LSD)
E-spor Farkındalığı	Yayıncı ^a	16	41,81	4,56	4,247	,012*	a>b
	İzleyici ^b	52	38,58	4,51			
	Amatör Oyuncu ^c	128	39,08	5,90			
	Pro. Oyuncu ^d	12	39,08	4,08			

* $p < ,050$; ** $p < ,001$

Tablo 14’te araştırmaya katılan kişilerin e-sporde aktiflik türü sorusuna verdiği cevaba göre e-spor farkındalık düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun yayıncı ile izleyici arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir.

Tablo 15. Katılımcıların branşlarına göre ölçekten elde edilmiş olan puanların değerlendirilmesi

		N	X	Ss	f	p	Fark (LSD)
E-spor Farkındalık	MOBA ^a	29	41,34	5,42	4,788	,001*	a>c
	FPS ^b	63	39,02	4,89			
	Battle Royale ^c	49	38,51	6,48			
	Spor ^d	55	40,02	5,08			
	Fighter ^e	12	40,17	4,76			

* $p < ,050$; ** $p < ,001$; FPS: First Person Shooter; * MOBA: Multiplayer Online Battle Arena

Tablo 15’te araştırmaya katılan kişilerin branşlarına göre e-spor farkındalık düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun MOBA ile battle royale arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir.

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Araştırmanın birinci aşamasında e-spor farkındalık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik sürecinde, ölçeğin yapı geçerliği kapsamında açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Açımlayıcı faktör analizi öncesinde verilerin faktör analizine uygunluğu KMO ve Barlett testleri ile analiz edilmiş ve KMO değeri 0,862 olarak belirlenmiştir. KMO değerin 0,90 üzerinde olması değerin mükemmel olduğunu ifade etmektedir (Seçer, 2015; Özdamar, 2016). Araştırmada elde edilen değerin iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Ölçeğin yapı geçerliliğini ortaya koymak için açımlayıcı faktör analizi (exploratory factor analysis) yapılmıştır. Faktör analizi uygulamasında maksimum direct oblimin yöntemi seçilerek faktörler arasındaki ilişkinin yapısının aynı kalması sağlanmıştır. Faktör analizi sonucunda 10 maddeden oluşan bir ölçek elde edilmiştir. Faktör analizinde maddeler toplam açıklanan varyansı %53,364 ve özdeğeri (eigen value) 1'den büyük olan tek faktör altında toplanmıştır. Bu bulgu literatürde belirlenen değerleri karşılamaktadır (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2010; Seçer, 2015; Tabachnick & Fidel, 2013). Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmış ve modelin veri ile uyum ya da uyumsuz olup olmadığını anlamak üzere uyum indeksleri incelenmiştir. Analiz sonucunda; modelin uyum indekslerinden birisi olan χ^2/sd 'nin değeri 1,43 olarak saptanmıştır. Ayrıca uyum indekslerinden olan NFI değeri 0,96; NNFI değeri 0,98; IFI değeri 0,99, RFI değeri 0,95, CFI değeri 0,99, GFI değeri 0,95; AGFI değeri ise 0,92 olarak saptanmıştır. Bu da doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin bir faktör yapısının iyi uyum gösterdiğini belirtmektedir. RMSEA değerinin 0,049 olması ise mükemmel uyum sonuçları verdiğini göstermektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha değerinin ,840 tespit edilmiştir. Ölçekte yer alan maddeler 5'li Likert şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçekten alınacak en yüksek puan 50, en düşük puan ise 10 olarak belirlenmiştir.

Cinsiyet değişkenine e-spor farkındalığında anlamlı farklılık olduğu, kadınların e-spor farkındalığının erkeklerden daha iyi bulunduğu belirlenmiştir. Bu durumun e-spor platformunda varlığını gösteren kadınların daha bilinçli olmasıyla açıklanabilir. E-spor farkındalığına yönelik bir ölçme aracının olmayışı nedeniyle literatürde cinsiyet ile e-spor farkındalığının değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Yazıcı (2022) tarafından yapılan "E-Spora Katılım Gösteren Bireylerin, E-Spora Katılım Motivasyonu Düzeylerinin Öznel Mutluluk, Bilinçli Farkındalık, Psikolojik

İhtiyaç Düzeyleriyle Karşılattırılması” başlık yüksek lisans çalışmasında; e-spora katılım motivasyon düzeyinde erkek lehine anlamlı farklılık bulunduğu ifade edilmiştir. Bağış’ın (2021) “Bireyleri E-spor’a katılıma motive eden unsurların belirlenmesi” başlıklı çalışmasında e-spora katılım motivasyonu alt boyutlarında cinsiyet değişkenine göre taksonomik alan, rekabet ve başarı, yetkinlik, ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğu belirtilmiştir. Gökören (2022) tarafından yapılan “E-Sporcuların E-Spora Katılım Motivasyonu ve Akış Yaşantısının İncelenmesi” adlı yüksek lisans çalışmasında; E-spor ölçeği ile cinsiyet değişkeni arasında ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutları dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanda anlamlı farklılık olduğu açıklanmıştır.

Yaş değişkeninde e-spor farkındalığını ölçme çalışmasına katılan kişilerin yaşlarına göre e-spor farkındalık düzeylerinde anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bu durum incelendiğinde her yaştan kişinin e-spor içerisinde varlığını gösterdiği ve e-spor farkındalığına sahip oldukları görülmektedir. Bu kapsamda en çok farkındalık ise 39 ve üzeri yaş grubuna aittir. Çalışmanın sonucuna bakıldığında katılımı en çok 18-24 yaş arasında kişiler gerçekleştirmiştir; ancak katılım çoğunluğuna sahip oldukları halde e-spor farkındalığının en düşük olduğu yaş grubu da budur. 39 yaş ve üzeri kişiler ise katılımı en az gösteren gruptur; ancak katılan bu yaş grubu kişilerin neredeyse hepsinin e-spor konusunda bilinç sahibi olduğu görülmüştür. Bunun sebebinin 18-24 yaş arası kişilerin eğitimi devam eden insanlar olduğu düşünüldüğünde e-sporu zaman geçirmek için tercih ettikleri, e-sporu her açıdan bilme veya e-sporu anlama meraklarına sahip olmadıkları sonucuna varılmaktadır. 39 yaş üzeri kişilerin e-spor farkındalığının fazla olmasının sebebi olarak ise pandemi olarak görülmektedir. Pandemide iş hayatından uzak kalan, eve hapsolan bu kişiler evde zaman geçirmek için teknolojik aletlere yönelmişler, insanlarla iletişim kurup birlikte aktivite gerçekleştirebildikleri e-spora ilgi duymuşlardır. Bunun uzun süre devam etmesi sonucunda ise e-sporun aslında bir meslek olduğunu, e-spordan kazanç elde edilebileceğini keşfetmişlerdir. Bunların yanı sıra bu yaş grubu kişiler e-sporu sadece eğlence olarak görüp zaman harcamamışlardır. Bu sektörün uluslararası arenada rağbet gördüğünü, e-sporda çeşitli turnuvaların yapıldığını, ülkelerin bunu spor olarak kabul edip federasyonlar kurduklarını fark etmişlerdir ve bunun sonucunda e-sporu daha ciddiye alarak farkındalıkları yükselmiştir. Literatürde de yaş ve e-spor ilişkisine yönelik çeşitli çalışmalar

bulunmaktadır. Mustafaoğlu (2018) da çalışmasında e-sporun öğrenciler arasında özellikle de lise düzeyinde daha yaygın olduğunu saptamıştır. Gökören (2022) ise çalışmasında katılımcıların akış yaşantıları ve e-spora katılım motivasyonları ve yaş grupları arasında yetkinlik alt boyutu dışında anlamlı farklılık bulunmadığını gözlemlemiştir ve 18 yaş altı grubun yetkinlik düzeyinin diğer gruplara göre daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Bu iki çalışmaya bakıldığında, katılımcıların da farklılıkları gözetilerek, 18 yaş altı kişilerin e-spor yetkinliklerinin fazla olduğu görülse de e-spor farkındalığına daha fazla sahip olan grubun 39 ve üzeri yaş grubu olduğu ortaya çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan kişilerin gelir düzeyine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun gelir düzeyi zayıf olan ile yüksek olanın arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir. Gelir düzeyi orta olan kişilerin e-spora katılımının daha fazla olduğu tespit edilmiştir, yüksek gelirli kişilerde ise e-spora katılım oranı en az paya sahiptir. Ancak bu durum e-spor farkındalığının konusunda ters orantıya sahiptir. E-spora katılım yüksek gelirli olanlarda en azken, e-spor farkındalığı bu kişilerde daha fazladır. Zayıf gelirli kişiler ise en az e-spor farkındalığına sahip topluluğu oluşturmaktadır. Bunun sebebi olarak eğitim düzeyi görülmektedir. Zayıf ve orta gelire sahip kişiler e-sporun bilincinde olmadan, sadece zaman geçirme ve eğlenme amacıyla e-sporunda varlıklarını göstermektedir. Yüksek gelirli kişiler ise zamanlarını daha sosyal şekilde değerlendirmektedir, buna rağmen e-spora katılım sağlamadıkları halde e-spora karşı farkındalıkları daha yüksektir. Yüksek gelirli kişiler her konuda araştırma yapma veya uluslararası arenada gelişmeleri takip etme konusunda daha fazla avantaja sahip kişilerdir. Bu kişilerin aynı zamanda eğitim düzeylerinin de yüksek olduğu tahmin edilmektedir. Bunlarla orantılı olarak da e-sporun da bir sektör olduğunun, uluslararası pazarda rekabete sahip olduğunun farkında olarak e-sporu düşük gelirliye göre daha ciddiye almaktadırlar ve bunun teknolojinin de gelişimini göz ardı etmeyerek gelecekteki yükselişinin kaçınılmaz olduğunu düşünmektedirler. Bu durum da yüksek gelirli kişilerin e-spora yenilikçi, avantaj dolu bir sektör olarak baktıklarını ortaya koymaktadır. Bunların zıddı olarak düşük gelirli kişiler ise e-sporun kazanç elde edilen bir sektör olduklarını düşünseler de kendileri için bunu imkân dahilinde görmediklerinden e-sporu sadece amatör veya izleyici olarak takip ettikleri, daha fazla e-spor bilincine erişemedikleri görülmektedir. Bunların dışında diğer bir ihtimal olarak

ise yüksek gelirli kişilerin e-spor için gerekli tüm ekipmanlara daha kolay sahip olabildikleri, bu nedenle e-sporu profesyonel olarak da hayatlarına dahil ettikleri tahmin edilmektedir. Bu da onların e-spor farkındalığının yüksek olma sonucunu ortaya çıkarmaktadır.

Literatürde e-spor farkındalığı ile ilgili yapılan bu çalışmayı karşılaştırabileceğimiz herhangi bir e-spor farkındalığı ve gelir düzeyi arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak e-sporunda varlıklarını gösterenler ile gelir düzeyleri arasındaki ilişkiyi ölçen çalışmalar literatürde yer almaktadır. Bu çalışmalardan birini yapmış olan Doğaner, Görmüş ve Kılıç (2020) ise “Sporcu Kimliği ile Öz Yeterlik Arasındaki İlişkinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi” isimli çalışmalarında sporcuların ailelerinin ekonomik durumu değişkenini analiz etmişler ve sonucunda katılımcıların öz yeterlik, sosyal kimlik, sporla sınırlanmışlık ve olumsuz duyusallık farkındalıklarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulamamışlardır. Bu analiz ile ailenin gelir seviyesinin sporcuların farkındalıkları üzerinde olumlu ya da olumsuz bir etki yaratmadığı sonucuna varmışlardır.

Yapılan çalışmada araştırmaya katılan kişilerin e-spor geçmişlerine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. E-sporunda varlığını gösteren herkesin geçmiş sürelerine bağlı kalmadan e-spor farkındalıklarına aralarında belirli bir fark olmadan sahip oldukları ortaya çıkmıştır. E-sporunda 7 yıl ve üzeri olacak şekilde varlığını gösterenlerin farkındalığı 1-3 yıl arasındakilere göre fazla olsa da bu durum anlamlı farklılık ortaya koymamaktadır. E-spora izleyici/yayıncı veya amatör/profesyonel olarak başlayan veya devam eden kişiler e-sporun farkında olarak buna adım atmaktadırlar. Farkındalık düzeyleri birbirine yakın olan bu kişiler zaman geçtikçe sadece e-spor ile ilgili bilgi ve deneyimlerini arttırmaktadırlar.

Yapılan çalışmada eğitim değişkenine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu farklılık lise düzeyinde olan kişilerin, üniversitede de olanlara göre farkındalıklarının fazla olmasından kaynaklanmaktadır. Literatürde eğitim düzeyi ile e-spor farkındalığının ilişkilendirildiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. E-spor farkındalıklarının lise ve üniversite düzeylerinde farklı olmasının sebebi olarak zaman görülmektedir. Liseye giden kişiler günün belirli saatinde okula gitmektedirler. Bu kişilerin sorumluluklarının henüz daha az olduğundan dolayı okul dışında

kendilerine fazlasıyla zaman kalmaktadır. Bu zamanı ise istedikleri şekilde e-sporla geçirerek kullanabilmektedirler. Üniversiteye giden kişiler ise gün içerisinde kendilerine daha az zaman ayırabilmektedir. Okul saatlerinin değişken olması, hayatlarında sorumluluklarının artması, okul ile ilişkili olarak ödevler dışında araştırma, okuma yapmaları ve çoğu kendi memleketlerinden farklı şehirde eğitim hayatını devam ettikleri için geçim problemi yaşayıp okul saatleri dışında bir işte çalışıyor olmaları kendilerine ayırabilecekleri zaman kalmamasına sebep olmaktadır. Bu iki grup karşılaştırıldığında ise e-sporla daha fazla zaman geçiren lise düzeyindeki kişilerin buna orantılı olarak e-spor farkındalıklarının da fazla olmasını sağlamaktadır. Bu alanda daha fazla hakimiyet kurma, her açıdan öğrenme, izleyici/yayıncı olarak e-sporu farklı platformlarda takip etme durumlarından dolayı e-spor farkındalıkları da daha yüksek olmaktadır. Bunun bilincinde olarak varlıklarını göstermektedirler. Bunlara karşılık ise üniversite düzeyindeki kişiler e-spora ayıracak zaman bulamadıklarından e-spor ile ilgili platformlarda da yer alamamakta, gelişmeleri takip edememektedirler. Bu durumda onların e-spor farkındalığının geride kalmasına sebep olmaktadır.

Araştırmaya katılan kişilerin günlük aktif olma süresine göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun 4-5 saat ile 0-1 saat arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir. Çalışmaya katılım sağlayanlar en çok 2-3 saat e-sporla zaman geçirdiklerini belirtmektedirler. Ancak en çok e-spor farkındalığına sahip olan kişiler 4-5 saat e-sporla zaman geçiren katılımcılardır. E-sporun telefon, tablet vs. gibi aletler aracılığıyla her yerde ulaşımı kolaydır. Bu nedenle gün içinde 0-1 saat e-sporla varlığını gösterenler bunu zaman geçirmek amacıyla, ilgi göstermeden yapmaktadırlar. Gününün 4-5 saatini e-spora ayıranlar ise e-sporu daha ciddiye almaktadırlar. E-sporu araştırıp, her alanına vakıf olup izleyici veya yayıncı olarak da kendilerini göstermektedirler. Bu nedenle e-spor farkındalıkları diğer aktif olma süresine sahip katılımcılara göre daha yüksektir. Literatür incelendiğinde e-sporla aktif olma süresinin yer aldığı üç çalışma bulunmuştur. Baygül (2021) yaptığı çalışmada katılımcıların haftalık ortalama 6,66 saat ve haftada 2,45 kere katıldığını ortaya koymuştur. Akın (2008) katılımcıların çevrimiçi ve çevrimdışı olarak e-spora katılım saatlerini inceleyip bunları karşılaştırmış. İncelemesinde çevrimdışı antrenman yapanların büyük çoğunluğunun 5 saat veya daha az oyun oynadıkları görülürken, çevrimiçi yapanların yarısının 21 saatten daha fazla antrenman yaptığını

gözlemlemiştir. Bağış (2021, s. 23) ise yaptığı araştırmaya katılanların günlük oyun oynama süresini 1-3 saat %81.7, 4-6 saat %12.2, 7-9saat %3.7 olarak incelemiştir. Bu çalışmalar karşılaştırıldığında oyun oynama sürelerinin oynanılan oyun ile de bağlantılı olduğu sonucuna varılmaktadır. Katılımcılardan çevrimdışı veya tek oyunculu oyun oynayanların oyun oynama sürelerinin daha az olduğu ortaya çıkmaktadır. Çevrimiçi ve çok oyunculu oyun oynayan kişilerin ise gün içinde oyun oynama sürelerinin arttığı görülmektedir. Bu durumun çevrimiçi ve çok oyunculu oyunların kişileri oyunda tutma gücünün daha fazla olduğundan kaynaklandığı düşünülmektedir. Yapılan çalışmada diğer analizlere bakıldığında oyun oynayanların en çok çevrimiçi oyun oynadıkları ortaya çıktığından bu oyunlarda daha fazla zaman geçirenlerin farkındalığının daha yüksek olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan kişilerin e-sporde aktiflik türü sorusuna verdiği cevaba göre e-spor farkındalık düzeyinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun yayıncı ile izleyici arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir. İzleyiciler sadece izleyerek e-sporde aktifliklerini göstermektedir. Profesyonel olan kişiler ise sadece profesyonel oldukları alanda, kendi çevreleri dahilinde ilgi göstermektedirler. Bunlara kıyasla yayıncılar ise profesyonel ve amatörler, izleyiciler arasında köprü görevi görmektedirler. Ayrıca e-sporde bir tek alana yoğunlaşmak yerine birden çok alanda bilgileri bulunmaktadır. Bu da onların e-sporde farkındalık seviyelerinin yüksek olmasını sağlamaktadır. Literatürde e-spor farkındalığı ile e-sporde kişilerin aktifliklerini gösterme şekilleri arasındaki ilişkiyi ölçen çalışma bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan kişilerin branşlarına göre e-spor farkındalık düzeyleri ölçüldüğünde aralarında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun “MOBA” ile “BATTLE ROYALE” arasındaki farklılıktan kaynaklandığı belirlenmiştir. MOBA oyun türü ile Battle Royale oyun türü arasındaki oynanış farklılıkları ve seyir zevkleri sebebiyle aralarında fark olduğu düşünülmektedir. MOBA oyun türü e-spor oyunlarının Türkiye için eski oyun türlerinden biridir, özellikle de bu oyun türünün temsilcisi olan Riot Games’in yapıcılığını yaptığı League Of Legends oyunu ile popülerliğini ve bilinirliğini oldukça yüksek düzeyde arttırmayı başarmıştır. Battle Royale oyun türünün temsilcisi olarak ise PUBG oyunu görülmektedir, bu oyun hayatta kalma oyunlarının örneği olması ile oldukça ilgi görmektedir. Özellikle pandemi dönemi ile PUBG’ye talep oldukça artmış ve şirketin

bu oyunu mobil cihazlara getirmesi ile oyuna ulaşım kolaylaşmaya başlayarak bilinirliği arttırmıştır. Bu durum ise PUBG'nin veya diğer Battle Royale oyunlarının daha kolay oynanmasına, emek ve çaba gerektirmemesine sebep olmuştur. İlk kez oynayanlar dahi bu oyunları rahatlıkla, bilgisi olmadan oynayabilmektedir. Ancak MOBA oyunlarında durum tamamen farklıdır. Bu oyunları herkes oynayamamaktadır. Daha fazla strateji ve bilgi gerektirmektedir, oyun evrenine tamamen hâkim olmak şarttır. Bu da oyunu oynayan kişilerin oyun için daha fazla araştırma yapmasını, merak duygusunu geliştirmeyi, çabalamayı gerektirmektedir. Oyun için yapılan bu aşamaların sonucunda da bu oyunu oynayanların e-spor farkındalıklarının arttığı gözlemlenmektedir. Literatür tarandığında e-sporla ilgilenen kişilerin hangi branş üzerinde vakit geçirdikleri ile alakalı yapılan bir çalışmaya rastlanmamış olmaktadır.

Sonuç olarak e-spora yönelik farkındalığın belirlenmesi için geliştirilen 10 maddelik e-spor farkındalık ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir.

Cinsiyet değişkeninin e-spor farkındalığında belirleyici bir değişken olduğu kadınların e-spora yönelik farkındalıklarının daha yüksek seviyede bulunduğu belirlenmiştir. Yaş ve e-spor geçmişinin e-spor farkındalığında belirleyici bir rol üstlenmediği e-spor farkındalığının benzer özellikler sergilediği anlaşılmaktadır. Eğitim değişkeninde lise mezunu bireylerin e-spor farkındalığının daha iyi seviyede olduğu, gelir seviyesinde ise yüksek gelire sahip bireyler yönünde farklılık bulunduğu tespit edilmiştir. E-sporunda aktif olma süresi 4-5 saat olan bireylerin e-sporu daha iyi algıladıkları yönünde farklılık olduğu, e-sporunda aktifliğini yayıncı olarak gösteren bireylerin e-spora yönelik farkındalıklarının daha iyi seviyede olduğu belirlenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen sonuçlara göre sunulan öneriler ise aşağıda açıklanmıştır.

Toplumun e-spor farkındalığının yükseltilmesi, toplumun e-spor ile ilgili bilgisinin artırılması için devlet tarafından e-spor farkındalık ve eğitim programları oluşturulabilir. Bunun yanında ortaöğretim düzeyinde e-spor kulüpleri kurulup burada e-sporun dijital oyun oynamaktan daha fazla olanağının olduğu bilgisinin öğrencilere verilmesi önerilmektedir.

Üniversitelerde ise özellikle spor bilimi ile ilgili fakültelerde e-spor dersleri seçmeli ders havuzuna eklenmesi önerilmektedir. Ayrıca üniversitelerde yeni medya ve spor gibi isimlerle yeni bölümler oluşturulup bu bölümlerde teknoloji, teknoloji ile ortaya çıkan sektörler, teknoloji ile değişim ve gelişim gösteren alanlar hakkında bilgi verilip ana temelde e-spor üzerine eğitimler verilmesi önerilmektedir. Okullarda e-spor takımları kurularak ulusal ve uluslararası düzeyde turnuvalara katılım sağlanabilmesi önerilmektedir.

Devlet tarafından e-sporun desteklenip topluma tanıtılması ise e-sporun geleceği için daha fazla katkı sağlayabilir. Bu minvalde devletin ilgili kurumları özellikle Türkiye E-Spor Federasyonu aracılığıyla e-sporun reklamını daha fazla kitlelere ulaşacak şekilde yapması tavsiye edilir. Etkin bir reklam kampanyası yürütülerek federasyon tarafından verilen e-spor antrenörlük belgesi, yapılan organizasyonlar, kazanılan ödüller, milli takımlar hakkında bilgi verilebilir. Bu kapsamda federasyonun e-spor fuarları düzenlemesi önerilmektedir.

Ayrıca toplumda var olan e-sporun spor olarak kabul görülmemesi farkındalığının yıkılıp dünyada kabul gören bu sporu ülkemizde de her yaşta kesimin spor olarak kabul etmesi için toplum farkındalık düzeyini arttırmaya yönelik çalışmaların akademik düzeyde daha fazla yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abayhan, A. (2021). *Dijital Çağın Spor: E-Spor* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.istdergi.com/sehir/teknoloji/dijital-cagin-sporu-e-spor>
- Ağbaba, E. (2022). *Dijital Oyun Bağlamında Sanal Mekân ve Gerçek Mekân Birlikteliği*. (Yüksek Lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 715701).
- Ak, M. O. (2021). Tartışmalı Spor Dalları Üzerine Bir Değerlendirme. Dinç, Z. F. (ed.), *Spor Bilimleri* (s. 173-187) içinde. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Akın, E. (2008). *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir
- Alioğlu, M. ve Algül, A. (2021). Türkiye'de Dijital Oyun Durumu: E-Spor Oyuncularının Değerlendirmeleriyle League Of Legends Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iausos/issue/60205/870494>
- Ayhan, B. (2017). *Erken Cumhuriyetten İl Sürecine Bartın Spor Tarihi (1923-1991)*. (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 481242).
- Bağış, Ö. (2021). *Bireyleri E-spor'a Katılıma Motive Eden Unsurların Belirlenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya
- Baygül, S. (2021). *Spor Yöneticiliği Öğrencilerinde E-Spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin İncelenmesi: Batı Akdeniz örneği*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 680111).
- Bayram, A. T. (2018). Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-spor Turizmine Katılma Niyeti. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(2), 17-31. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/599127>
- Binance Academy (2021, 09 21). *Meta Evren Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://academy.binance.com/tr/articles/what-is-the-metaverse>
- Bingöl, H., Bingöl, Ş. ve Öner, İ. (2021). Covid-19'un E-Spor Sektörü Üzerindeki Etkisi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 119-131. doi: <https://doi.org/10.29228/roljournal.48747>

- Büyükbaykal, N. G. ve İli, B. (2020). E-Spor Kavramına Yönelik Araştırmaların Bibliyometrik Analizi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(2), 572-583. doi: 10.46442/intjcss.794050
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Child, D. (2006). *The essentials of factor analysis*. London: A&C Black.
- Çalışkan, F. (2020). *E-Sporcularda Oyun Oynama Süresinin El Becerisi, El Reaksiyon Zamanı, El ve Parmak Kavrama Kuvveti Üzerine Etkisi ile Uluslararası Oyuncu Sıralaması Arasındaki İlişki*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 633955).
- Çınar, Y. (2020). *E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 657055).
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS ve LISREL Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS ve LISREL Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Journal of Turkish Studie*, 10(14), 181-202. doi: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8778>
- Decathlon (2020). *E-Spor Nedir? Dünyada ve Türkiye'de E-Spor* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://blog.decathlon.com.tr/2020/10/17/e-spor-nedir-dunyada-ve-turkiyede-e-spor/>
- Denli, İ. (2022). *Ortada Milyon Dolarlar Var: Dünyada En Hızlı Büyüyen Spor Olan E-Spor Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.webtekno.com/e-spor-nedir-h115039.html>
- Doğaner, S., Görmüş, M. ve Kılıç, M.Ö. (2020). Sporcu Kimliği İle Öz Yeterlik Arasındaki İlişkinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(69), 1465-1480.
- Erdem, E. (2023). *First Person Shooter, Yani FPS Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.merlininkazani.com/fps-nedir-cevaplar-120503>
- Erol, A. S. ve Şener, T. (2009). Spor Antropolojisi. *Adli Bilimler Dergisi*, 8(2), 41-48.

- Ertaş, Ş. ve Petek, H. (2017). *Spor Hukuku*. Ankara:Yetkin Yayınları.
- Esports Betting Elite (t.y.). *What Types of Games Does Esports Include* [blog yazısı].
Erişim adresi: <http://www.esportsbettingelite.com/learn-esports/what-types-of-games-does-esports-include/>)
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A. ve Yazarer, İ. (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(66), 1423-1434. doi: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3682>
- Finansal Eksen. (2020). *E Spor Tarihi ve Kapsamı* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://finansaleksen.com.tr/e-spor-tarihi-ve-kapsami/>)
- Gaming Türkiye. (2021). *Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu* (s. 45-51). Erişim adresi: <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021.pdf>
- Gökören, V. (2022). *E-Sporcuların E-Spora Katılım Motivasyonu ve Akış Yaşantısının İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Gönenç, E. Ö. (2003). İnternet ve Türkiye'deki Gelişimi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 0(16), 87-98. doi: 10.17064/iüifhd.17565
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ Fmd Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma* (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 513232).
- Gündüz, U. (2011). Kitleli Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma (Mmorpg) Oyunlarının Ergenlerdeki Etkileri Üzerine Bir Bağımlılık Araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*, (18), 102-125.
- Gür, M. R. (2018). *Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: MOBA ve MMORPG oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 525125).
- Güven, Ö. (1999). *Türklerde Spor Kültürü*. Ankara:Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Halisdemir, T. A. (2021). *E-Sporun Dünya Ekonomisindeki Önemi Üzerine Değerlendirmeler*. (Yüksek Lisans Tezi). Giresun Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Giresun. Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 698501).
- Heper, E. (2012). *Spor Bilimlerine Giriş*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.

- İstanbul Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı. (2013). *İnternetin Tarihçesi*. Erişim adresi: <https://bidb.itu.edu.tr/seyir-defteri/blog/2013/09/07/internet'in-tarih%C3%A7esi>
- Kalkan, N. (2021). Metaverse Evreninde Sporun Bugünü ve Geleceğine Yönelik Bir Derleme. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 163-174. doi: 10.30769/usbd.1027728
- Karakaya, Y. E. (2022). *Erken Dönemden Moderniteye Spor Tarihi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-Spor*. (Doktora tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 644223).
- Kılıç, G. (2021). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 697761).
- Kılıçarslan, O. (2017). *İşin Uzmanından Türkiye'de eSpor* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.redbull.com/tr-tr/armina-dan-turkiye-espor-sahnesi-analizi>
- Kline, P. (1994). *An easy guide to factor analysis*. New York: Routledge.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling*. New York: Guilford Press.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63. e-ISSN: 2564-7202
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018). e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Nedir.com (t.y.). *FPS Oyun Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.nedir.com/fps-oyun>
- Newzoo (2018). *Newzoo's Global Esports Market Report*. Erişim adresi: https://newzoo.com/wp-content/uploads/2017/06/Flagship_reports_Esports_factsheet.pdf
- Ocak, M. H. (2020). *Geleneksel Spor ve Esport Seyircilerinin İzleyici Profilleri ve Tercih Nedenlerinin Karşılaştırılması*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 640712).

- Özdamar, K. (2016). Eğitim, Sağlık ve Davranış Bilimlerinde Ölçek ve Test Geliştirme Yapısal Eşitlik Modellemesi, (1. bs.). Eskişehir: Nisan Kitabevi.
- Parlak, A. (2005). *İnternet ve Türkiyede İnternetin Gelişimi*. (Bitirme ödevi). Erişim adresi: <http://www.hasanbalik.com/projeler/bitirme/39.pdf>
- Paşaoğlu, M. (2022). *E-Spor Oyuncularının Problem Çözme Becerileri, Katılım Motivasyonu ve Yarışma Kaygılarının İncelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 715283).
- Perdigital. *Moba Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.perdigital.com/oyun-dunyasi>
- Purplepan. (t.y.). *Türkiye’de E-Spor & Dünyada E-Spor*. [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.purplepan.com/turkiyede-espor-ve-dunyada-espor/>
- Rızvanoğlu, K. (2005). Bilişim Toplumunda İnternet Üzerinden Kültürlerarası İletişim ve Kullanılabilirlik: Paradigmalar ve Parametreler. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2, 117-138. Erişim adresi: http://iletisimdergisi.gsu.edu.tr/tr/pub/issue/7377/96581#article_cite
- Sakallıoğlu, B., Erol, V. ve Akgün, T. (2014). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri. *XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*. Mersin Üniversitesi, Mersin. Erişim Adresi: <https://ab.org.tr/kitap/ab14.pdf>
- Schermelleh-Engel, K. ve Moosbrugger, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of Psychological Research Online*, 8 (2), 23-74.
- Seçer, İ. (2015). Psikolojik test geliştirme ve uyarlama süreci SPSS ve Lisrel uygulamaları. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Süngü, E. (2020). Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye’deki Oyuncu Kültürüne Etkileri. Süngü, E. ve Bostan, B. (ed.), *Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları* (s. 17-38) içinde. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Şenel, B. (2019). *Dijital Oyun Nasıl E-spor Oldu?* [blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu>
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). E-Spor Raporu. *Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni*, (5). Erişim adresi: <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf>
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Boston, MA: Pearson/ Allyn.

- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2013). Using multivariate statistics. Boston, MA: Pearson/ Allyn.
- Tekin, A. ve Tekin, G. (2014). Antik Yunan Dönemi: Spor ve Antik Olimpiyat Oyunları. *Tarih Okulu Dergisi*, 7(XVIII), 121-140. doi: 10.14225/Joh480
- TESFED (t.y.). *Branşlar*. Erişim adresi: <http://tesfed.gov.tr/branslar>
- TESFED. *Hakkımızda*. Erişim adresi: <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>
- TESFED. *Ulusal Faliyetler*. Erişim adresi: <http://tesfed.gov.tr/ulusal-faliyetler>
- TESFED. *Uluslararası Faaliyetler*. Erişim adresi: <http://tesfed.gov.tr/uluslararası-faaliyetler>
- Türk Dil Kurumu. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkyılmaz, Ş. (2022). *A'dan Z'ye e-Spor Nedir ve Tarihsel Gelişimi* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://startupteknoloji.com/adan-zye-e-spor/>
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Esport Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2). 34-47. e-ISSN: 2148-6786.
- Veneziano, L. ve Hooper, J. (1997). A method for quantifying content validity of health-related questionnaires. *American Journal of Health Behavior*, 21(1), 67-70.
- Wagner, MW. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In International conference on internet computing. *International conference on internet computing* (s. 437-442). Nevada: CSREA Press.
- Webmaster Forumu (t.y.). *First Person Shooter (FPS) Nedir?* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://wmaraci.com/nedir/first-person-shooter>
- Yavuzer, H. (1993). *Ana-Baba ve Çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yayınoğlu, P. E., Sayımer, İ. ve Arda, Z. (2007). Belediyelerin Kurumsal Web Sitesi Kullanımı Üzerine Bir İnceleme: Londra Büyükşehir Yönetimi ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi Web Sitesi Ana Sayfalarının Karşılaştırılması. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 7, 129-157. Erişim adresi: http://iletisimdergisi.gsu.edu.tr/tr/pub/issue/7372/96519#article_cite
- Yazıcı, A. (2022). *E-Spora Katılım Gösteren Bireylerin, E-Spora Katılım Motivasyonu Düzeylerinin Öznel Mutluluk, Bilinçli Farkındalık, Psikolojik İhtiyaç*

- Düzeyleriyle Karşılaştırılması*. (Yüksek lisans tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 721093).
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık
- Yenğin, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*. (Doktora tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 273493).
- Yıldırım, S. ve Özcan G. (2011). Lisanslı Olarak Takım Spor ve Bireysel Spor Yapan ile Spor Yapmayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeylerinin Karşılaştırılması. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2 (23), s.111-134.
- Yılmaz, M. A. (2019). *Sanal Oyun Dünyasında Motivasyon Unsurları ve Davranışsal Niyet Üzerine Bir Araştırma*. (Doktora tezi). Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez no: 587217).
- Yoğun, Y. (2021). *Türkiye’de E-Spor ve Faydaları* [blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/turkiyede-e-spor-ve-faydaları>
- Yörük, İ. (2021). *Türkiye’de E-Spor Serisi 1: Valorant*. İstanbul: Serçe Yayınları.
- Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). e-SPOR ENDÜSTRİSİ. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17. UIK Özel Sayısı, 533-550. doi: 10.18092/ulikidince.435207

EKLER

E SPORA YÖNELİK ALGI ÖLÇEĞİ

Değerli katılımcı;

Bu anket soruları, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de her geçen gün potansiyeli büyüyen ve spor sektöründeki kapsamı genişleyen E-Spor sektörü hakkında katılımcıların görüşlerini, beklentilerini ve tutumlarını yansıtmaları açısından bir ölçek geliştirme çalışması amacıyla hazırlanmıştır.

E-Spor hakkında sizlere yönelttiğimiz sorularımızı anlayıp, kendinize en yakın doğru seçeneği işaretleyerek cevaplandırmanızı rica ederim.

Doğukan BALTA
İstanbul Gelişim Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü – Spor Yönetimi Programı Öğrencisi

DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER	
Cinsiyetiniz:	() Erkek () Kadın
E spor geçmişiniz:	()1-3 yıl () 4-6 yıl () 7 ve üzeri
Yaşınız:	() 18-24 () 25-31 () 32-38 () 39 ve üzeri
Eğitim Düzeyiniz:	() Lise () Üniversite () Lisansüstü
E Spor Branşınız:	() MOBA () FPS () RTS () BATTLE ROYALE () SPOR () MMORPG () FIGHTER
Gün içerisinde kaç saat E spor oyunlarını oynuyorsunuz:	() 0-1 saat () 2-3 saat () 4-5 saat () 6 ve üzeri
Gelir Düzeyiniz:	() Zayıf () Orta () Yüksek
E sporu hangi amaçla yapıyorsunuz:	() Serbest Etkinlik () Professional Oyuncu
E spor oyunlarını hangi cihaz üzerinden oynuyorsunuz:	() Telefon () Tablet () Bilgisayar () Oyun Konsolları
E sporda varlığınızı nasıl gösteriyorsunuz:	() Yayıncı () İzleyici () Amatör Oyuncu () Pro. Oyuncu

Soru No	Soru	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1	Çevremdeki kişileri e-spora teşvik ederim.					
2	E-spor ve branşları diğer spor branşları kadar bilinmeli.					
3	E-spor sadakat ve aidiyet duygusu yaratır.					
4	E-spor gelişmelerini çeşitli sitelerden güncel olarak takip ederim.					
5	E-spor takım çalışmasını öğrenmemi sağlar.					
6	E-spor ile alakalı yayın yapan kanalları izlemeyi tercih ederim.					
7	E-sporu icra eden takımlar beni heyecanlandırır.					
8	E-spor organizasyonlarını keyifle takip ederim.					
9	E-spora kendi isteğimle katılım sağlarım.					
10	E-spor benim için sadece bir oyundan ibaret.					
11	E-spor ülkemizde yeterince yaygınlaşmıştır.					
12	E-sporun bir spor olduğunu düşünüyorum.					
13	E-spor da birden çok branşa hakimim.					
14	E-sporun olumlu ve olumsuz yönlerini biliyorum.					
15	E-sporun benim için oluşturduğu fırsatlardan haberdarım.					
16	E-spor ile ilgili kavram ve terimlere hakimim.					
17	E-spor hakkında yeterli bilgim var.					
18	E-spor hakkında yetkin kişiler arttırılmalı.					

19	E-spor profesyonel sporcular ve e-spor kulüpleri artmalı.					
20	E-sporla ilgili özel girişimler için devlet desteği olmalı.					
21	E-spor üniversitelerde belli bölümlerde ders olarak işlenmelidir					
22	E-sporun olumlu olumsuz yanlarının aktarıldığı seminerler olmalı.					
23	E-sporu bir meslek olarak görüyorum.					
24	E-sporu lisanslı bir sporcu olarak icra etmek isterim					
25	E-sporu profesyonel bir sporcu olarak icra etmek isterim.					
26	E-sporunda yetkin kişilerden olmak isterim.					
27	E-spor diğer spor branşlarına yönelimi arttırır.					
28	E-spor turnuvaları spora yönelimi arttırır.					
29	Çalışanların verimini arttırmak için e-spora yönlendirmeler yapılmalı.					
30	Sanal gerçeklik vasıtasıyla e-spor yaparken fiziksel antrenman gerçekleştirilmiş olur.					
31	E-spor bağlamında ülkemizdeki şirketler çalışmalar yapmalılar.					
32	E-spor organizasyonları sporun doğasına uygundur					
33	Kulüplerin e-spor takımları kurmasını olumlu buluyorum.					

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı :
Uyruğu :
Doğum tarihi ve yeri :
Telefon :
Faks :
e-mail :

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek lisans		
Lisans		
Lise		

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
-----	-----	-------

Yabancı Dil

