

**Spor Bilimleri Fakültesindeki Öğrencilerin E-Spora Katılım ve Motivasyon
Düzeylerinin İncelenmesi**

Didem YAVUZ-SÖYLER^{ID}, Mesut BULUT^{ID}

DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1630436>

ORIGINAL ARTICLE

Fırat Üniversitesi,
Spor Bilimleri Fakültesi,
Elazığ/Türkiye

Öz

Çalışmanın amacı Fırat Üniversitesi spor bilimleri fakültesinde okuyan öğrencilerin bazı demografik değişkenler açısından E-spora katılım ve motivasyon düzeylerinin incelenmesidir. Çalışmanın evrenini Fırat Üniversitesi spor bilimleri fakültesinde okuyan 1453 öğrenci oluştururken örnekleme ise bu fakültede öğrenim gören ve tesadüfî yöntemle seçilmiş 338 öğrenci oluşturmıştır. Çalışmada veri toplama aracı olarak, “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği” kullanılmış olup, bu ölçek 47 maddeden ve beş alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin güvenilirliği, Cronbach Alpha testi ile değerlendirilmiş ve $\alpha=0,897$ değeri elde edilmiştir. Ayrıca, kategorik değişkenlerle ilgili frekans ve yüzde dağılımları sunulmuştur. Verilerin normal dağılım gösterdiği gözlemlenmiş olduğundan, grup karşılaştırmaları için bağımsız t testi, üç ve daha fazla grup karşılaştırmaları için ise Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çalışmaya katılan öğrencilerin erkek öğrencilerin kadınlara oranla e-spora katılım ve motivasyon düzeylerinin yüksek olduğu, spora yapma durumuna göre evet diyenlerin taksonomik alan alt boyutunda daha yüksek olduğu, katılanların sınıf değişkenine göre anova testine bakıldığında farklılık taksonomik alan alt boyutunda 1. sınıf ve 2. sınıf arasında ilişki benlik alt boyutunda 3.sınıf ve 4.sınıflar arasında olduğu görülmüştür.

Sorumlu Yazar:
Didem YAVUZ-SÖYLER
dysoyler@firat.edu.tr

Anahtar kelimeler: Spor Bilimleri, E-Spor, Motivasyon.

**Examination of E-Sports Participation and Motivation
Levels of Students in Sports Sciences Faculty**

Abstract

The aim of this study is to examine the participation and motivation levels of students from the Faculty of Sports Sciences at Fırat University in e-sports, based on certain demographic variables. The population of the study consists of 1,453 students enrolled in the Faculty of Sports Sciences at Fırat University, while the sample includes 338 students selected through random sampling from this faculty. In the study, the “E-Sports Participation Motivation Scale” was used as the data collection tool. This scale consists of 47 items and five sub-dimensions. The reliability of the scale was evaluated using the Cronbach Alpha test, yielding an α value of 0.897. Additionally, frequency and percentage distributions for categorical variables were presented. Since the data was observed to follow a normal distribution, an independent t-test was used for group comparisons, while One-Way Analysis of Variance (ANOVA) was employed for comparisons among three or more groups. The findings of the study revealed that male students had higher participation and motivation levels in e-sports compared to female students. Additionally, students who reported engaging in sports showed higher scores in the Taxonomic Domain sub-dimension. When the results were analyzed according to class year, the ANOVA test showed significant differences in the Taxonomic Domain sub-dimension between first-year and second-year students, and in the Relational Self sub-dimension between third-year and fourth-year students.

Keywords: Sports Sciences, E-Sports, Motivation.

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:
31.01.2025

Kabul Tarihi:
31.05.2025

Online Yayın Tarihi:
28.06.2025

Giriş

Dünyamız her geçen gün değişim içindedir. Dolayısıyla eğlence tarzlarının ve spor endüstrisinin değişmesi çok doğaldır. Bu kısa zamana rağmen geleneksel spor faaliyetleri yüzyıllardır bir hayran kitlesine sahip olmayı sürdürürken, teknolojik gelişmeler de spor endüstrisinin büyümeye ve genişlemeye devam etmesini sağlamıştır. Pek çok kişi alternatif spor dünyasının, özellikle E-Spor veya elektronik sporların ne kadar hızlı büyüdüğünün farkında değildir (Szablewicz, 2016).

Dijital oyunlar bilimsel araştırmaların çeşitli alanlarında incelenmiş olsa da henüz yeterince araştırılmamış ve keşfedilmeye ihtiyaç duyan bir alan olmaya devam etmektedir. E-Spor terimi, iki rakip takım arasındaki rekabetçi dijital oyunlara odaklanan araştırmaları ifade etmektedir. Daha az yaygın olmakla birlikte "sanal spor" veya "siber spor" kavramları da "E-Spor" terimi olarak kabul edilmektedir. Siber sporcu ve sanal sporcu terimleri kullanıldığında aslında E-sporcular kastedilmektedir. E-Spor henüz tam anlamıyla istikrara kavuşmamış olsa da, büyük ulusal ve uluslararası örgütler ve ligler ile E-Spor Dernekleri gibi yönetim organları bulunmaktadır (Seth vd., 2017). Son dönemde E-Spor'un hızla geliştiği görülmektedir.

Argan, Özer ve Akın'a (2006) göre E-spor, çevrimiçi ortamda sanal oyunlar aracılığıyla oynanan bir spor dalıdır. Geleneksel spor tanımının hemen hemen hiç uygulanmadığı, aksine, öz motivasyon ve içsel motivasyona dayalı bir kavramı ifade etmektedir. Dijital oyunların, diğer adıyla e-sporun kurallarının yönetilmesi zordur; ancak oyunların belirli bir oyun süresi, belirli bir oyuncu sayısı ve belirli bir sürenin sonunda bir tarafın kazanması gibi kuralları vardır. Oyun biter ve karşı taraf kaybeder. Bu yarışmalar taktik, strateji, motivasyon gibi beceri gerektiren kavramları içermektedir (Yükçü vd., 2018). Tiring ve Güloğlu (2023), e-spor oyuncularının psikolojik tepkilerini incelemiş ve e-spor oynayanların %20.6'sında depresyon, %14.7'sinde anksiyete ve %18.4'ünde stres belirtileri olduğunu kaydetmiştir.

Günümüzde E-Spor, devletten maddi destek alan bir sektördür. Dünyadaki hemen hemen her hükümet E-sporu bir spor veya oyun olarak farklı şekillerde konumlandırıyor ve bireylerin bilgi ve teknolojik ekipmanların kullanımı yoluyla fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirdikleri bir spor etkinliği olarak değerlendiriyor. Ülkemizde son yıllarda çeşitli e-spor turnuvaları düzenlenmekte, e-spor oyunlarının sayısı önemli ölçüde artmakta ve izleyici kitlesi milyonlara ulaşmaktadır. Sadece toplumsal yaşamın bir parçası değil aynı zamanda ekonomik bir sektördür (Pişkin vd., 2019).

E-sporun bu küresel boyutu, giderek çeşitli kitle iletişim araçlarının içeriklerine de yansıtıyor. Pac-Man günlerinden bu yana, filmler, televizyon dizileri, reklamlar veya bilgisayar oyunları, ürünleri tüketicilere ve izleyicilere pazarlamak için karakterlere yer vermiştir. Ancak oyun dünyasında sadece oyun içi kahramanlar değil, aynı zamanda o karakterleri kahramana dönüştüren ve onlara talimatlar veren oyuncular da bulunmaktadır. Başarılı e-spor turnuvalarında mücadele eden

oyuncular, tıpkı futbol veya basketboldaki meslektaşları gibi büyük ilgi görüyor; reklamlarda yer alıyor, sponsorluklar alıyor ve haklarında belgeseller çekiliyor (Özsoy ve Sepetçi, 2019).

İnsanlar dikkati dağılmak, eğlenmek, sosyal etkileşimlerden kaçınmak, başkalarına meydan okumak, kendi ortamlarından kaçmak ve gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri oyun ortamında yapmak gibi çeşitli nedenlerle elektronik oyunlar oynamaktadırlar. Bir akış yaratarak zamanın akışını hızlandırabilir ve oyun içerisinde ilerleyebilirsiniz (Tekkurşun ve Mutlu, 2019).

Motivasyon kavramıyla ilgili ilk yazılara Antik Yunan filozoflarının yazılarında rastlanmakta olup, bilimsel motivasyon araştırmalarının temelleri 20. yüzyılda atılmıştır (Viau, 2015). Bu kavram motivasyon sözcüğü olarak ilk kez 1880’li yıllarda İngiltere ve ABD’deki psikologların yazılarına konu olmuştur (Keskin, 2008). Bu kavramın dilimizde tam karşılığının oluşturulmasının zor olmasından dolayı yerine Türkçe “güdülenme”, veya “harekete geçirici” terimleri olarak kullanılabilir (Bayraktar, 2015).

Robbins (2012), motivasyonu, bir kişinin belirli bir hedefe ulaşmak için gösterdiği çabaların yoğunluğuna, yönüne ve tutarlılığına odaklanan bir süreç olarak tanımlamıştır. Burada gösterilen yoğunluklar şunlardır: Yoğunluk, bir kişinin bir hedefe ulaşmak için ne kadar çaba harcadığını gösterirken, bir kişinin çabalarının hizmet ettiği amacı vurgulamaktadır. Azim yönü, kişinin bu çabasındaki kararlılığının sürekliliğini ifade etmektedir. Bu tanıma göre, yüksek motivasyona sahip bireyler, istedikleri hedefe ulaşana kadar sergiledikleri davranışları sürdüreceklerdir (Mercanlıoğlu, 2012).

Motivasyon, bir kişinin davranışlarının tutarlılığını, eğilimlerini ve önceliklerini belirleyen içsel veya çevresel nedenlere bağlı olarak ortaya çıkan itici güçtür. Motivasyon; organizmada belirli içgüdülerin uyarılması ve belirli davranışlara yönlendirilmesi olarak anlaşılmaktadır. Motivasyon, bireyi motive eden veya yönlendiren şeydir (Telimen, 1978). Motivasyon, bir gereksinimi gidermek amacıyla hareket haline geçme davranışdır. Bu ihtiyaç, olumlu ya da olumsuz bir olay sonucunda ortaya çıkabilmektedir. Olayın olumlu ya da olumsuz yönde olması, motivasyonu durdurmamaktadır (Kim, 2005).

Motivasyon, bireyin davranışlarını belirleyen ve yönlendiren enerji olarak da tanımlanabilir. Motivasyonun iki önemli özelliği vardır. Birincisi, motivasyonun insanları belli bir yönde hareket ettiren enerji gücü olması, ikincisi ise motivasyonun amaca yönelik bir etkiye sahip olmasıdır (Şimşek, 2008).

Son yıllarda e-spor motivasyonuna yönelik yapılan çalışmalarda; e-spordan hoşlanma, e-spor pazarlamasının içerisinde yer alan oyun tutkusu, maddi kazanç sağlama (Cranmer vd., 2021), kariyer sahibi olma, eğlence bileşenlerinin e-spor motivasyonuna teşvik ettiği faktörler olduğu belirtilmektedir (Lokhman vd., 2018; Mustafaoğlu vd., 2018). Ayrıca e-spor motivasyonuna yönelik olarak yapılan diğer çalışmalarda; beceri gösterme, kariyer, sosyalleşme, gerçek hayattan kaçış, oyun

bilgisi yönünden gelişme isteği, iletişim, keyif alma, spor yapma isteği, boş zaman değerlendirme, yetkinlik, ilişkisel benlik, kişisel kazanç, takım duygusu e-spor motivasyon boyutları olarak değerlendirilmektedir.

Bu çalışmanın amacı spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor yapma, sınıf, bölüm, yaş ve cinsiyet değişkenleri göz önünde bulundurularak E-spora katılım ve motivasyon düzeylerinin incelenmesidir.

Gereç ve Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada uygulanan model, nicel araştırma yöntemlerinden olan ilişkisel tarama modelidir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Fırat Üniversitesi spor bilimleri fakültesinde okuyan 1453 öğrenci oluştururken örnekleme ise bu fakültedeki dört bölümde okuyan tesadüfî örnekleme yöntemine göre seçilmiş 338 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada çalışma grubu olarak spor bilimleri fakültesindeki 18-26 yaş ve üzeri öğrenciler oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak kullanılan anket iki ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, E-spor katılımcılarının sosyo-demografik özelliklerini belirlemeye yönelik sorulara yer verilmiştir. Çalışmanın diğer kısmında ise Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen E-Spor Katılım Motivasyonları Ölçeği (ESPM) kullanılmıştır. Bu ölçek, toplamda 47 maddeden ve beş alt boyuttan oluşmaktadır. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) 47 maddeden oluşmakta ve beş alt boyutla yapılandırılmaktadır; sınıflandırma alanı (15 madde), yeterlilik (10 madde), ilişkisel benlik (7 madde), rekabet ve başarı (8 madde), boş zaman değerlendirmesi (6 madde). Orijinal ölçek geliştirme çalışmasında güvenilirlik katsayısı 0.98 olarak hesaplanmıştır. Bu ölçekle, en düşük 47 puan, en yüksek ise 235 puan elde edilebilir. Bir alt boyuttaki puanın yüksek olması, ilgili faktörün motivasyonel özelliklerinin daha etkili olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada, genel güvenilirlik katsayısı 0.986 olarak bulunmuş; sınıflandırma alanı için 0.96, yeterlilik için 0.96, rekabet ve başarı için 0.93, ilişkisel benlik için 0.92 ve boş zaman değerlendirmesi için 0.93 güvenilirlik katsayıları elde edilmiştir.

Verilerin Analizi

Katılımcıların E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve alt boyutlarının demografik değişkenlere göre istatistiksel anlamlılığını belirlemek amacıyla normallik analizi yapılmıştır.

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği, basıklık ve çarpıklık katsayıları kullanılarak kontrol edilmiştir ve bu katsayıların +2,0 ile -2,0 aralığında olması nedeniyle verilerin normal dağılım gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (George ve Mallery, 2010). Verilerin analizinde frekans, yüzde, ikili karşılaştırmalarda t testi, çoklu karşılaştırmalarında ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için ise Tukey testinden yararlanılmıştır. Bu çalışmada, istatistiksel anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Etiği

Araştırmanın tüm aşamasında “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilirken, Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu tarafından 24.09.2024 tarih ve E-50716828-100-537212 sayılı izin alınmıştır.

Bulgular

Bu bölümde, araştırmanın amacı doğrultusunda belirlenen problem ve alt problemlere ilişkin elde edilen sonuçlar sırasıyla tablolandırılmış ve araştırma grubu ile ilgili tanımlayıcı bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Bilgileri

Değişkenler		N	%
Cinsiyet	Kadın	134	39,6
	Erkek	204	60,4
Yaş	18-21 yaş	107	31,7
	22-25 yaş	184	54,4
	26 ve üzeri yaş	47	13,9
	Öğretmenlik	114	33,7
Bölüm	Spor Yöneticiliği	99	29,3
	Antrenörlük	76	22,5
	Rekreasyon	49	14,5
Sınıf	1.sınıf	84	24,9
	2.sınıf	87	25,7
	3.sınıf	74	21,9
	4.sınıf	93	27,5
Spor yapma durumu	Evet	182	53,8
	Hayır	156	46,2

*p<0.05

Araştırmaya katılanların % 60,4’ü erkek, %54,4’ ü 22-25 yaş aralığında, %33,7’si öğretmenlik bölümü %27,5’i 4.sınıf, %53,8’i spor yapma durumu evet olarak görülmüştür.

Tablo 2

Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre T Testi

E-Spora Katılım Ve Motivasyon Ölçeği	Cinsiyet	N	Mean	Ss	t	P
Taksonomik alan	Kadın	134	3,0935	,72631	-2,746	,006
	Erkek	204	3,2866	,56209		
Yetkinlik	Kadın	134	3,2069	,73782	-1,060	,290
	Erkek	204	3,2870	,63790		
İlişkisel benlik	Kadın	134	3,0693	,69297	-2,793	,006
	Erkek	204	3,2913	,72869		
Rekabet ve başarı	Kadın	134	3,2644	,74623	-,839	,402
	Erkek	204	3,3291	,65727		
Boşzaman değerlendirme	Kadın	134	3,2463	,70800	-,165	,869
	Erkek	204	3,2598	,75887		
Toplam ortalama	Kadın	134	3,1347	,59582	-2,511	,012
	Erkek	204	3,2806	,46875		

*p<0,05

Çalışmaya katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçlarına bakıldığında taksonomik alan ve ilişkisel benlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık vardır. Her iki alt boyutta da farklılığın erkekler lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 3

Katılımcıların Spor Yapma Değişkenine Göre T Testi

E-Spora Katılım ve Motivasyon Ölçeği	Spor yapma durumu	N	Mean	Ss	t	P
Taksonomik alan	Evet	182	3,0935	3,1432	-2,090	,037
	Hayır	156	3,2866	3,2880		
Yetkinlik	Evet	182	3,2069	3,2463	-,262	,793
	Hayır	156	3,2870	3,2657		
İlişkisel benlik	Evet	182	3,0693	3,2002	-,086	,931
	Hayır	156	3,2913	3,2070		
Rekabet ve başarı	Evet	182	3,2644	3,3124	,256	,798
	Hayır	156	3,3291	3,2930		
Boşzaman değerlendirme	Evet	182	3,2463	3,1907	-1,719	,087
	Hayır	156	3,2598	3,3288		

Toplam ortalama	Evet	182	3,1347	3,1932	-1,114	,266
	Hayır	156	3,2806	3,2572		

*p<0,05

Çalışmaya katılan öğrencilerin spor yapma durumu değişkenine göre t testi sonuçlarına bakıldığında taksonomik alan alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır. Farklılığın hayır diyenler lehine olduğu görülmüştür.

Tablo 4

Katılımcıların Sınıf Değişkenine Göre Anova Testi

E-Spora Katılım Ve Motivasyon Ölçeği	Sınıf	N	Mean	Ss	f	P	Tukey
Taksonomik Alan	1. sınıf ^A	84	3,3310	,63368	4,225	,006	A-B
	2. sınıf ^B	87	3,0605	,58849			
	3. sınıf ^C	74	3,1108	,72396			
	4. sınıf ^D	93	3,3197	,57974			
	Total	338	3,2101	,63832			
Yetkinlik	1. sınıf ^A	84	3,2165	,71872	,735	,532	-
	2. sınıf ^B	87	3,2288	,76462			
	3. sınıf ^C	74	3,2187	,68493			
	4. sınıf ^D	93	3,3441	,54279			
	Total	338	3,2552	,67934			
İlişkisel benlik	1. sınıf ^A	84	3,1837	,66659	4,930	,002	C-D
	2. sınıf ^B	87	3,1970	,83278			
	3. sınıf ^C	74	2,9807	,75160			
	4. sınıf ^D	93	3,4040	,57515			
	Total	338	3,2033	,72194			
Rekabet ve başarı	1. sınıf ^A	84	3,3554	,72216	1,892	,131	-
	2. sınıf ^B	87	3,1823	,68847			
	3. sınıf ^C	74	3,2548	,71888			
	4. sınıf ^D	93	3,4086	,63943			
	Total	338	3,3035	,69354			
Boş zaman değerlendirme	1. sınıf ^A	84	3,1616	,70328	,683	,563	-
	2. sınıf ^B	87	3,3054	,74651			
	3. sınıf ^C	74	3,2471	,81614			
	4. sınıf ^D	93	3,2965	,69834			
	Total	338	3,2544	,73809			
Toplam Ortalama	1. sınıf ^A	84	3,2230	,52919	2,215	,086	-
	2. sınıf ^B	87	3,1753	,57718			
	3. sınıf ^C	74	3,1402	,56436			
	4. sınıf ^D	93	3,3327	,42446			
	Total	338	3,2228	,52686			

*p<0,05

Çalışmaya katılanların sınıf değişkenine göre anova testine bakıldığında farklılığın taksonomik alan alt boyutunda 1. sınıf ve 2. sınıf arasında ilişkişel benlik alt boyutunda 3.sınıf ve 4.sınıflar arasında olduğu görülmüştür.

Tablo 5

Katılımcıların Bölüm Değişkenine Göre Anova Testi

E-Spora Katılım ve Motivasyon Ölçeği	Bölüm	N	Mean	Ss	f	p	Tukey
Taksonomik alan	Öğretmenlik ^A	114	3,1456	,65618	3,741	,011	A-B
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,3865	,53018			
	Antrenörlük ^C	76	3,1079	,65247			
	Rekreasyon ^D	49	3,1619	,71764			
	Total	338	3,2101	,63832			
Yetkinlik	Öğretmenlik ^A	114	3,1707	,67978	1,855	,137	-
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,3701	,61551			
	Antrenörlük ^C	76	3,2871	,69758			
	Rekreasyon ^D	49	3,1707	,75186			
	Total	338	3,2552	,67934			
İlişkişel benlik	Öğretmenlik ^A	114	3,1992	,71356	1,785	,150	-
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,2395	,64563			
	Antrenörlük ^C	76	3,2932	,72802			
	Rekreasyon ^D	49	3,0000	,85067			
	Total	338	3,2033	,72194			
Rekabet ve başarı	Öğretmenlik ^A	114	3,2293	,69976	1,488	,218	-
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,3954	,66814			
	Antrenörlük ^C	76	3,3571	,65090			
	Rekreasyon ^D	49	3,2070	,77868			
	Total	338	3,3035	,69354			
Boş zaman değerlendirme	Öğretmenlik ^A	114	3,2055	,74073	1,747	,157	-
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,2583	,66653			
	Antrenörlük ^C	76	3,4060	,76950			
	Rekreasyon ^D	49	3,1254	,80106			
	Total	338	3,2544	,73809			
Toplam ortalama	Öğretmenlik ^A	114	3,1549	,56922	2,958	,032	-
	Spor yöneticiliği ^B	99	3,3411	,38869			
	Antrenörlük ^C	76	3,2353	,51853			
	Rekreasyon ^D	49	3,1221	,63797			
	Total	338	3,2228	,52686			

*p<0,05

Araştırmaya katılanların bölüm değişkinine göre anova testine baktığımız zaman taksonomik alan alt boyutunda öğretmenlik ve spor yöneticiliği arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Diğer alt boyutlara anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Tablo 6

Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Anova Testi

E-Spora Katılım ve Yaş Motivasyon Ölçeği		N	Mean	Ss	f	p	Tukey
Taksonomik alan	18-21 ^A	107	3,2492	,63796	6,676	,001	B-C
	22-25 ^B	184	3,1174	,63601			
	26 ve üzeri ^C	47	3,4837	,56883			
	Total	338	3,2101	,63832			
Yetkinlik	18-21 ^A	184	3,1942	,68095	3,063	,048	B-C
	22-25 ^B	47	3,4662	,59026			
	26 ve üzeri ^C	338	3,2552	,67934			
	Total	107	3,1909	,70994			
İlişkisel benlik	18-21 ^A	47	3,3343	,55909	,911	,403	-
	22-25 ^B	338	3,2033	,72194			
	26 ve üzeri ^C	107	3,3845	,65946			
	Total	47	3,5866	,62995			
Rekabet ve başarı	18-21 ^A	338	3,3035	,69354	7,669	,001	B-A, C
	22-25 ^B	107	3,2403	,73543			
	26 ve üzeri ^C	184	3,2446	,73754			
	Total	47	3,3252	,75810			
Boş zaman değerlendirme	18-21 ^A	107	3,2500	,51621	,251	,778	-
	22-25 ^B	184	3,1557	,53822			
	26 ve üzeri ^C	47	3,4234	,45414			
	Total	338	3,2228	,52686			
Toplam ortalama	18-21 ^A	184	3,1174	,63601	5,165	,006	B-C
	22-25 ^B	47	3,4837	,56883			
	26 ve üzeri ^C	338	3,2101	,63832			
	Total	107	3,2676	,69938			

*p<0,05

Araştırmaya katılanların yaş değişkenine göre anova testine baktığımız zaman taksonomik alan, yetkinlik, rekabet ve başarı alt boyutlarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Farklılığın 22-25 yaş ve 26 yaş ve üzerinde olduğu görülmüştür.

Tartışma ve Sonuç

Video oyunlarının giderek profesyonelleşmesiyle ortaya çıkan E-Spor kavramı giderek popülerleşmektedir. Bu teknolojiye değişim ve gelişmelere hızla entegre olup uyum sağlayabilen üniversite öğrencileri, teknoloji tabanlı eğlence aktivitelerinin başında gelen E-sporun gelişiminde ön saflarda yer almaktadır. E-spor beş faktör üzerinden değerlendirilmektedir: Bilişsel, duygusal, psikomotor gelişim, kategorizasyon alanı, becerilerin davranışa dönüştürülme aşamasında aktarılmasını desteklemek için kullanılmaya yönelik olduğu belirtilmektedir (Jang vd. Byon, 2020). Araştırmalar, E-spora katılma motivasyonlarını dolayısıyla başarı duyguları, bilgi edinme, sosyal etkileşim, çevreden kaçma duygusu ve hazcılık olarak tanımlamaktadır (Trail ve James, 2001; Anttila, 2019; Ma vd, 2021). En hevesli kullanıcılar Z kuşağıdır ve bu onların bu yeterliliklere olan hassasiyetini ve yatkınlığını açıklamaktadır; çünkü 'yeterlikler' yalnızca katılımı değil aynı zamanda izleyici, 'rekabet, başarı' ile de ölçülmektedir. Oyunun doğası, oyun sırasındaki davranışlar, arkadaş, aile, yakın ilişkiler gibi sosyal çevre ve ilişkilerin etkinliği artmaktadır. Grubun etkililiğini, aidiyet duygusunu “ilişkisel benlik”e, kaçış, akış ya da boş zaman odaklı aktivitelerin etkilerini ise “boş zaman” alt boyutuna bağlayarak açıklanmaktadır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçlarına bakıldığında taksonomik alan ve ilişkisel benlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık vardır. Her iki alt boyutta da farklılığın erkekler lehine olduğu görülmüştür. Mustafaoğlu ve diğerlerinin (2018) çalışmasına daha yakından bakıldığında, E-Spor'a amatör ve profesyonel olarak katılanların çoğunluğunun erkek olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma ile paralel olarak Akın (2008) tarafından yapılan bir çalışmada e-spora katılanların %93,1'inin erkek katılımcılar olduğu ortaya çıkmıştır. Argan ve Akin (2007) çalışmasında, erkek katılımcıları destekleyen sonuçlar, internet kafelerin ilk ortaya çıktıklarında popüler olması ve herkesin bu teknolojilere erişiminin olmaması gibi faktörlerden kaynaklanmıştır. Bu, bir sebep olarak yorumlanabilir. Ecevit ve arkadaşları (2018)'nin yaptığı araştırmada, erkeklerin bilgisayar oyunlarına kadınlardan daha fazla eğilimli olması E-Spor'un cinsiyete göre farklılaştığını açıkça ortaya koymaktadır.

Üstün ve ark. (2022), üniversite öğrencilerinin e-spora katılma isteklerinin farklı değişkenlere bağlı olarak anlamlı farklılıklar gösterdiğini bulmuşlardır. E-spor aktivitelerine düzenli olarak katılan üniversite öğrencileri arasında erkek sporcuların daha motive olduğu sonucuna varırken, Uzuner ve Kahveci (2023), kadınların yetenek gösterme olasılığının daha yüksek olduğunu bulmuştur. Ayas (2020) tarafından yapılan bir araştırmanın sonuçları da cinsiyetin E-Spor'a katılım motivasyonunda

önemli bir rol oynadığını göstermiştir. Arslan ve Bulut (2021) tarafından akademisyenler arasında yapılan bir anketin sonuçları, kadın akademisyenlerin erkek akademisyenlere kıyasla E-spora, özellikle de şiddete ilişkin yorumlara karşı daha olumsuz bir görüşe sahip olduğunu ortaya koymuştur. Yaşlı akademisyenler, genç akademisyenlere kıyasla E-spor hakkında daha olumsuz görüş bildirmişlerdir. E-sporla ilgilenen kişilerin profiline bakıldığında, Yıldız, Kırtepe ve Baydili (2020), kadınlardan daha fazla erkeğin profesyonel olarak E-spora katıldığını ve erkek sporcuların rekabet ve başarı nedenleriyle daha fazla katıldığını bulmuştur. Akın (2006), E-spor katılımcılarının neredeyse tamamının erkek, takım oyunları oynayan, genç, düşük gelirli ve üç-dört yıldan uzun süredir profesyonel olarak spor yapan kişilerden oluştuğunu belirtmiştir. Çalışmamıza katılan erkeklerin sorun yaşadıklarını bildirmeleri, erkeklerin oranının kadınların yaklaşık iki katı olduğunu desteklemektedir.

Çalışmadan elde edilen bulgular, bizim çalışmamızla aynı doğrultuda sonuçlara ulaşılmasını sağlamıştır. Erkek E-Spor katılımcılarının kadın katılımcılara göre oyun oynamaktan daha fazla keyif aldığı söylenebilir. Erkeklerin kadınlara oranla hırslı olduğu, kazanma ve kaybetme duygusuna daha fazla önem verdiği, rekabette başarılı olmaya daha fazla önem verdiği açıkça görülmektedir.

Bulgularımızla tutarlı olarak, diğer çalışmalar da Avustralya'daki e-sporcuların, Avustralya'daki genç e-sporcular da dahil olmak üzere, sporcuların başarılı olma durumunun daha yüksek olduğunu göstermiştir (Trotter vd, 2022). Hung ve diğerleri (2022) ile Kauwelo ve Winter (2016-2021) tarafından gerçekleştirilen araştırmalar, Hong Kong'daki lise ve üniversite öğrencilerinin profesyonel E-spor oyuncularına yönelik motivasyonlarının, Avrupa ve Latin Amerika ülkelerinde yapılan çalışmalarda (Giakoni-Ramírez vd, 2022) profesyonel E-sporcularının motivasyon düzeylerine göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bányai, Griffiths, Demetrovics ve Kiraly (2019) ise E-spor oyuncularının, eğlence amacıyla oyun oynayan bireylere kıyasla daha uzun süre oyun oynadıklarını ve sosyal, rekabetçi ve beceri geliştirme gibi motivasyonlarının daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Genel olarak, bireylerin fiziksel aktivitelerinin yaşla birlikte azaldığına dair bulgular mevcuttur (Kilpatrick vd, 2005). Yükseköğrenim düzeyindeki öğrenciler, liseden mezun olduktan sonra fiziksel aktivite düzeylerinde belirgin bir azalma yaşadıklarını ifade etmektedir (Calfas vd, 1994). Bayrakdar, Yıldız ve Bayraktar (2020), Türkiye, Güney Kore ve Amerika Birleşik Devletleri'nden E-spor oyuncularının, uluslararası yarışmalarda ülkelerini temsil ederken daha düşük seviyelerde günlük fiziksel aktiviteye sahip olduklarını ortaya koymuştur. Bu arada Giakoni vd (2022), Avrupa ve Latin Amerika ülkelerindeki profesyonel e-spor oyuncularının orta ile yüksek düzeyde fiziksel aktivitede bulunduğunu ve e-sporun sağlıkları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu bulmuştur. Gençlerin fiziksel aktivite içeren sporlara katılımıyla karşılaştırıldığında, gençlerin E-Spor'a katılım motivasyonunun daha yüksek olması, dijital çağın fiziksel aktivite tercihlerini

etkilemesinin bir sonucu olarak yorumlanabilir. Çalışmaya katılan katılımcıların spor yapma durumuna göre analiz sonuçlarına bakıldığında taksonomik alan alt boyutunda anlamlı bir farklılık vardır. Farklılığın hayır diyenler lehine olduğu görülmüştür. Çalışmaya katılanların sınıf değişkenine göre anova testine bakıldığında farklılığın taksonomik alan alt boyutunda 1.ve 2. sınıflar arasında ilişki benlik alt boyutunda 3.sınıf ve 4.sınıflar arasında olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılanların bölüm değişkenine göre anova testine baktığımız zaman taksonomik alan alt boyutunda öğretmenlik ve spor yöneticiliği arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Diğer alt boyutlara anlamlı bir farklılık görülmemiştir

Araştırmaya katılanların yaş değişkenine göre anova testine baktığımız zaman taksonomik alan, yetkinlik, rekabet ve başarının alt boyutlarında anlamlı bir farklılıklar gözlenmiştir. Farklılığın 22-25 yaş ve 26 yaş ve üzerinde olduğu görülmüştür. 18-22 yaş aralığındaki gençler E-spor da becerilerini ön plana çıkarıyor ve beceri gelişimleri oynadıkları oyunları olumlu yönde etkilemektedir. Genç katılımcılar 35 yaş üstü katılımcılara göre daha heyecanlı oluyorlar, bu oyunları oynarken hayatı farklı görüyorlar ve yaşla birlikte gelen enerji adrenalini seviyelerini artırıyor. Yine 18-22 yaş aralığındaki katılımcılar diğer yaş gruplarına göre daha fazla boş zamanlarını internete ayırıyorlar. Yıldız vd, (2020) kendi araştırmalarını incelediler ve 18 ila 22 yaş arasındaki insanların E-spor aracılığıyla kişisel becerilerini vurguladığını ve becerilerini geliştirmenin günlük oyun yaşamları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu bulmuşlardır. Ancak bu çalışmada, 23 yaşından itibaren bireysel becerilerin kullanılmasına fırsat sunan E-spor aktivitelerinin motivasyon açısından sınıflandırma alanları ve yetkinlik alt boyutları açısından daha anlamlı olduğu bulunmuştur. 18-22 yaş aralığı, çalışma katılımcılarının yaşlarıyla birebir örtüşürken, 23 yaş ve üzeri katılımcılar boş zamanlarında e-spor aktivitelerini tercih etmelerini daha gerçekçi bir şekilde gerekçelendirebilmektedir. E-spor aktivitelerine düzenli olarak katılan üniversite öğrencilerinin motivasyonlarının gelişimsel özelliklere destek, rekabet, kaçışçı bir ortam sağlama ve boş zaman değeri olduğunu, 23 yaş ve üzeri katılımcıların daha genç katılımcılara göre daha motive olduğunu bu oranın yüksek olduğunu söylemektedirler (Üstün vd, 2022). Günde dört saatten fazla oyun oynayanlar ile üç saat ve daha az oyun oynayanlar arasında büyük fark olması bulguları destekliyor.

Yıldız vd, (2020) tarafından yapılan bir çalışmaya göre, profesyonel olarak E-sporla ilgilenen lisanslı oyuncular arasında genç bireyler, yaşça daha büyük oyunculara kıyasla daha fazla istek ve motivasyona sahiptir. Sınıf öğretmeni adayları üzerinde yapılan bir anket sonucunda, E-sporun çevrimiçi katılım gerektiren ve internet kullanımını zorunlu kılan dijital oyunlar olarak tanımlandığını ortaya koymuşlardır. Geleceğin öğretmenleri, E-sporun sosyalleşmeyi teşvik ettiğini ve motor gelişim üzerinde olumlu etkisi olduğunu ancak diğer yandan ekran bağımlılığına yol açabileceğini ve etkilenenleri anti-sosyal davranışlara yönlendirebileceğini iddia etmektedir (Akkaya vd, 2021).

Sonuç olarak; Modern hayatta E-Spor, bazı bireyler için çalışma fırsatı, diğerleri için ise bir sosyalleşme aracı olarak önemli bir konumda yer almaktadır. E-Spor alanındaki araştırmalar, her geçen gün artan bir ivme ile devam etmektedir. Bu bağlamda, söz konusu araştırmanın E-Spor'un gelişimi ve yaygınlaşmasına önemli ölçüde katkı sağlaması beklenmektedir. Ayrıca, bu alanda daha kapsamlı ve niteliksel araştırma yöntemlerinin yaygınlaşması, E-Spor'un popülerliğini artıracak ve uygulama alanlarının çeşitlenmesine olanak tanıyacaktır. Bu çalışmalar, e-sporun psikolojik, yapısal ve toplumsal boyutlarını anlamada önemli katkılar sunmaktadır.

Etik Kurul İzin Bilgileri Etik değerlendirme kurulu:

Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

Etik değerlendirme belgesinin tarihi: 24.09.2024

Etik değerlendirme belgesinin sayı numarası: E-50716828-100-537212

Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın tüm aşamalarında yazarlar eşit katkıda bulunmuştur.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* (Master's thesis, Anadolu University).
- Akkaya, S., Gezer Şen, B., & Kapıdere, M. (2021). A multi-directional assessment related to e-sports as a new game experience field and socialising tool. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(3), 968–988. <https://doi.org/10.53487/ataunisosbil.944458>
- Anttila, P. (2018). *What are the motivational aspects to spectate esports or other live gaming streams?* (Master's thesis, University of Oulu). <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201811093010.pdf>
- Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1(2), 1–11.
- Ayas, E. B. (2020). Comparison of the attitudes towards learning with the participation motivation level in e-sports players. *African Educational Research Journal*, 8(1), 83–89. <https://doi.org/10.30918/AERJ.81.20.009>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Bayraktar, A., Yıldız, Y., & Bayraktar, I. (2020). Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite e-sports. *Physical Education of Students*, 24(5), 259–264. <https://doi.org/10.15561/20755279.2020.0501>
- Calfas, K. J., Sallis, J. F., Lovato, C. Y., & Campbell, J. (1994). Physical activity and its determinants before and after college graduation. *Medicine, Exercise, Nutrition and Health*, 3, 323–334.
- Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*, 1-2-3(1), 23–28.

- Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional esports players: Motivation and physical activity levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4), 2256. <https://doi.org/10.3390/ijerph19042256>
- Jang, W. W., & Byon, K. K. (2020). Antecedents and consequences associated with esports gameplay. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 21, 1–22. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-01-2019-0013>
- Kauweloa, S., & Winter, J. S. (2016). Collegiate e-sports as work or play. In *Proceedings of the 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2016i1.796>
- Keskin, Y. (2008). *Türkiye’de sosyal bilgiler öğretim programlarında değerler eğitimi: Tarihsel gelişim, 1998 ve 2004 programlarının etkililiğinin araştırılması* (Doctoral dissertation, Marmara University).
- Kim, J. (1998). *The effects of creative dance instruction on creative and critical thinking of seventh grade female students in Seoul, Korea* (Doctoral dissertation, New York University).
- Kilpatrick, M., Herbert, E., & Bartholomew, J. (2005). College students’ motivation for physical activity: Differentiating men’s and women’s motives for sport participation and exercise. *Journal of American College Health*, 54(2), 88–94. <https://doi.org/10.3200/JACH.54.2.87-9>
- Mercanlioğlu, Ç. (2012). Örgütlerde performans yönetimi ile işgörenlerin motivasyonu arasındaki ilişki. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 41–52.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdinçler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1–21. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2019). E-spor katılım motivasyonu ölçeği’nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115–125. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tsbd/issue/48256/59013>
- Özsoy, S., & Sepetçi, T. (2019). Popüler kültür ürünü olarak e-spor’un sinemada sunumu: “İyi oyun” filmi örneği. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD)*, 90–98. <https://doi.org/10.21733/ibad.570950>
- Pişkin, Ö. Ü. E., Devecioğlu, S., & Halisdemir, T. A. (2019). Spor endüstrisinin yükselen alanı e-sporun dünya ekonomisindeki yeri.
- Seth, E. J., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Szablewicz, M. (2016). A realm of mere representation? ‘Live’ e-sports spectacles and the crafting of China’s digital gaming image. *Games and Culture*, 11(3), 256–274. <https://doi.org/10.1177/1555412015595298>
- Şimşek, Ş., Akgemci, T., & Çelik, A. (2008). *Davranış bilimlerine giriş ve örgütlerde davranış* (6. baskı). Ankara: Gazi Yayınları.
- Tekkurşun Demir, G., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (Dootö): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1–18. <https://doi.org/10.33468/sbsebd.79>
- Telimen, O. (1978). *Personel yönetimi ve beşeri ilişkiler*. İstanbul: Sermet Matbaası.
- Trail, G. T., & James, J. D. (2001). The motivation scale for sport consumption: Assessment of the scale’s psychometric properties. *Journal of Sport Behavior*, 24, 108–127.
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2022). Examining the impact of school e-sports program participation on student health and psychological development. *Frontiers in Psychology*, 12, 807341. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.807341>
- Uzuner, M. E., & Kahveci, M. S. (2023). Bireylerin rekreatif amaçlı e-spora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 63–77. <https://doi.org/10.52272/srad.1264190>
- Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 128–137. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tsbd/issue/48256/590133>
- Vatansever Bayraktar, H. (2015). Sınıf yönetiminde öğrenci motivasyonu ve motivasyonu etkileyen etmenler. *Turkish Studies*. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.7788>
- Viau, R. (2015). *Okulda motivasyon, okulda güdüleme ve güdülenmeyi öğrenme* (Y. Budak, Çev.). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Yıldız, M., Kırtepe, A., & Baydili, K. N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School*, (47), 2823–2835. <https://doi.org/10.29228/joh.43237>
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533–550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>



This paper by Mediterranean Journal of Sport Science is licensed under [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)