

# Üniversite Öğrencilerinin E-Spor Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi

Ferhat ÜSTÜN<sup>1A</sup>, Nazlı Deniz ÖZ<sup>2B</sup>, Fatih ÖNAL<sup>3C</sup>  
Yunus Emre DEMİRCİ<sup>3D</sup>, Sezer AKBABA<sup>3E</sup>

<sup>1</sup> Selçuk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Dr. Öğr. Üyesi

<sup>2</sup> Selçuk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Dr. Arş. Gör.

<sup>3</sup> Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Y.L. Öğrencisi.

Address Correspondence to Ferhat ÜSTÜN: e-mail: [ustunferhat@gmail.com](mailto:ustunferhat@gmail.com)

A:Orcid ID: 0000-0002-4753-8049 B:Orcid ID: 0000-0001-9187-8596

C:Orcid ID: 0000-0002-8623-745X D:Orcid ID: 0000-0001-5737-196X E:Orcid ID: 0000-0003-2586-1475

## Özet

Bu çalışmanın amacı özellikle Z kuşağı arasında popülaritesi birçok konvansiyonel spor branşını geçen, spor ekonomisindeki pazar payını her geçen gün büyüten modern zaman serbest zaman değerlendirme ve kariyer olanağı olarak görülen E-spor'a bireylerin katılım motivasyonlarını Z kuşağı temsili olarak üniversite öğrencilerinde araştırmaktır. Bu amaçla çalışmaya 2021-2022 eğitim öğretim döneminde Selçuk Üniversitesi merkez kampüste eğitim gören 299 (Nkadın=138, Nerkek=161) öğrenci gönüllülük esasıyla katılım sağlamıştır. Tarama (survey) modeli esas alınarak yürütülen bu çalışmada; geçerlilik-güvenilirlik çalışması Öz ve Üstün (2019) tarafından yapılmış olan "E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)" uygulanmıştır. Verilerin değerlendirilmesinde ve hesaplanmış değerlerin bulunmasında SPSS 22.0 istatistik paket programı kullanılmıştır. Demografik bilgiler yüzde, ortalama ve standart sapmalar verilerek özetlenmiştir. Veriler normal dağılım gösterdiğinden ikili küme karşılaştırmaları için bağımsız grup t testi, ikiden fazla küme karşılaştırmaları için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Bu çalışma kapsamında ölçek güvenilirlik katsayısı .98 olarak hesaplanmıştır. Sonuç olarak cinsiyet, yaş, günlük oyun oynama süresi değişkenlerine göre istatistiki olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Bu sonuçlar ışığında bireylerin E-spor'a katılım motivasyonlarının gelişimsel özellikleri destekleme, rekabet ve kaçış ortamı sağlama, serbest zaman değerlendirme üzerinde yoğunlaştığı tespit edilmiştir. Üniversiteler, bağlı topluluklar ve takımların artışı göz önüne alındığında ilginin gün geçtikçe artacağı öngörülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** E-spor, Üniversiteler, Motivasyon, Öğrenci, Z kuşağı

## Abstract

Purpose of this study is to investigate the motivation of individuals to participate in e-sports, which is seen as a modern age leisure time and career opportunity especially among the Z generation, which exceeds many conventional sports branches and increases its market share in the sports economy, among university students as a representative of the Z generation. 299 (Nwoman=138, Nman=161) student was participated in study on voluntary basis, who studying 2021-2022 academic year in Selçuk University main campus. In this study, based on the survey model, the "E-Sport Participate Motivation Scale (EPMS)" was used, validity and reliability conducted by Öz and Üstün (2019). SPSS 22.0 statistical package program was used to evaluate the data and find the calculated values. Demographic information is summarized by giving percentages, mean and standard deviations. Since the data were normally distributed, independent group t-test was used for pairwise comparisons, and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) was used for comparisons of more than two group. Within the scope of this study, the scale reliability coefficient was calculated as .98. As a result, statistically significant differences were determined according to the variables of gender, age, daily gaming time. In the light of these results, it has been determined that the motivation of individuals to participate in e-sports focuses on supporting developmental features, providing an environment of competition and escape, and leisure time. Considering the increase in universities, affiliated communities and teams, it is predicted that the interest will increase day by day.

**Key Words:** E-sport, University, Student, Z generation, Motivation

## GİRİŞ

Bilgisayar ve internet pek çok yerde yaşam olanaklarını mümkün olduğunca rahatlatırken oyun ve serbest zamanda yapılan eğlence araçları olarak da git gide yaygınlaşan bir ilgi alanı durumuna dönüşmüştür. Her geçen gün biraz daha ileriye giden teknolojik gelişmeler ile oyun alanlarının yetersizliği ve şehirleşmenin artması gibi nedenlerden dolayı geleneksel oyunların yerini dijital oyunların aldığı görülmüştür (Gentile, 2009, Rideout vd. 2010).

Dijital oyun, fare, monitör, joystick, klavye ve benzeri ara yüzlerin bilgisayar programları ile bağlantının sağlandığı, amaçları ve kuralları olan sistemlerin tamamıdır (Kayalı 2011). Dijital oyun, farklı teknolojilerle programlanan ve kullanıcılarına görsel bir ortamda, kullanıcı adı ve şifre ile erişim sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyun, hayal dünyasının büyük bir kısmını sinema ve edebiyat gibi disiplinlerden feyz alır (Binark vd. 2009).

1947 yılında 2. Dünya savaşının göstergeleri doğrultusunda hareket edilerek dizayn edilen katot ışın tüplü eğlence cihazı (Cathode Ray Tube Amusement Device) dijital oyun değildir lakin ilk etkileşimli elektronik oyun olarak kabul edilir. İlk olarak bilgisayar oyununun örnekleri 1950'li yıllarda karşımıza çıkmaktadır. İlk bilgisayar oyunu, 1958 yılında oluşturulmuş olan İki Kişilik Tenis (Tennis For Two) oyunu olarak kabul edilmiştir. Ticari ve toplumsal alanda etki oluşturan ilk bilgisayar oyunu ise "Spacewar"dır. 1960'lı senelerin yarısından itibaren bilgisayar oyunları ile alakalı akademik ve yazılım çalışmaları üniversitelerde hazırlanmış ve kitlesel boyuta ulaşmanın ilk adımları atılmıştır. 1968'de ilk oyun konsolu olan "Brown Box"ın satışa çıkması ile bilgisayar oyunları ekonomik olarak her düzeyden vatandaşın oynayabileceği konuma erişmiştir (Kızılkaya 2010).

Atari Inc. 1972 yılında masa tenisi oyunu olan "Pong"u halka sunmuştur. "Pong" çok geniş kullanıcı toplulukları tarafından benimsenmiştir (Karahisar 2013). İlk kez tehdit ve şiddet yerine mizah ve dostluk konularını işleyen "Pac-Man", 1980'de Namco tarafından piyasaya sürülmüştür. "Pac-Man" oyuncularına ilk kez soyut da olsa kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri karakterler sunmuştur. Eğlenceli düşman isimleri, parlak renkleri ve neşeli arka plan müziği ile yine bir ilki gerçekleştiren "Pac-Man" kız çocuklarının ve genç kadınların ilgi alanına girmiş ve bilgisayar oyunlarının pazarını büyütülmüştür (Kızılkaya 2010).

Nintendo tarafından 1989 yılında el konsol oyunu olan "Gameboy" çıkarılmıştır ve ileriki

zamanlarda herkes tarafından bilinecek olan "Mario Bros" oyunu konsolun içine yüklenmiştir. 1992 yılında piyasaya ilk üç boyutlu özelliklere sahip olan "Wolfenstein" oyunu sürülmüştür. Böylece oyuncular, oyunlarda perspektif ve birinci kişinin gözünden bakışla tanışmışlardır. Aynı yıllarda piyasaya çıkan "Doom" oyunu ise bilgisayar satışlarını alt üst etmiştir. Sony tarafından oluşturulan "Playstation" adlı oyun konsolu 1994 yılında piyasaya sürülmüştür (Akın 2008). Nokia ürettiği cep telefonlarına "Snake" oyununu yüklemesiyle mobil oyunların temelini atmıştır. Teknolojik ilerlemelerle birlikte sosyal ağların popülerliği "Farmville" gibi günlük oyunların doğmasına sebep olmuştur (Karahisar 2013).

Günümüzde ise Sony "Playstation" ve Microsoft "Xbox" gibi oyun sistemleri televizyon platformlarında ana unsuru oluşturmuştur. Hatta 2016 yılında Sony tarafından piyasaya çıkarılan "Playstation VR", oyunculara konsol yardımı ile bizzat oyunun içinde yer almalarını sağlayan sanal gerçeklik imkânı sunulmuştur (Gül vd. 2017).

Dijital oyunların kronolojisine bakıldığında 2000'li yıllara kadar olan zamanda konsol ve kutu oyunlarının egemenliği, internet kullanımının yaygınlaşması ve bireysel kullanımın artmasıyla yerini çevrimiçi oyunlara vermiştir (Kemiksiz, 2019). Başka bir deyişle, artık oyun konsolları bilgisayarlarla birlikte modern mobil cihazlarla hemen hemen herkesin kolaylıkla ulaşabileceği ve oynayabileceği duruma gelmiştir. (Ağbaba ve Uysal, 2022).

"Call of Duty, Minecraft, Far Cry, World of Warcraft, Sims, Diablo, Counterstrike, Crysis, Half-Life, Age of Empires, Doom, Medal of Honour ve Civilization" son dönemlerde hala popülaritesini devam ettiren ve global alanda dijital jenerasyonlarca tanınan ve oynanan oyunlardır. Tüm bu kronoloji göz önüne alındığında kullanılan çeşitli donanımsal gereçlerin yanında oyun teması, grafik tasarımı, yazılım gibi birçok farklı özelliğin de oyunlara eklendiği görülmüştür (Kemiksiz, 2019).

Çeşitli teknolojileri kullanan ve farklı yazılımlarla programlanan bu oyunlar, kendi içerisinde kullanılmış olduğu teknolojiye göre bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar ve konsol oyunları olarak gruplandırılmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Oyuncular çoklu oyuncu modunda (Multi Player) birbirlerine ya da yapay zekaya karşı bireysel olarak (Single Player) oyun oynayabilir (Bozkurt, 2014).

## Dijital Oyun Çeşitleri

Konsol ile oynanan oyunlar: Video oyunları için özel olarak üretilen cihazlarda konsol yardımı ile oyuncu kontrol mekanizmasını düğmeler ve joystick sayesinde elinde tutar ve oyunu etkileşimli bir şekilde oynar. Video oyunları, sesin ve görüntünün, televizyon veya bilgisayarlar aracılığıyla oyuncuya aktarılmasıdır. Geçmişten günümüze pek çok oyun konsolu örnekleri mevcuttur. Bu oyun konsollarına Sony "Playstation", Microsoft "Xbox", Nintendo "Wii", Nintendo "Gamecup" örnek olarak verilebilir (Ağbaba ve Uysal 2022). Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi ile konsola eklenen özel kontrol mekanizmaları sayesinde oyuncunun sadece vücut hareketleri ile oyunla etkileşime geçebilmesi sağlanmıştır (Karahisar 2013).

Masaüstü bilgisayar oyunları: Bilgisayarlar, dijital reformlarla birlikte masaüstü oyunlarının gelişmesinde önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Masaüstü bilgisayar oyunlarının oynanabilmesi için oyunun DVD'sinin alınması veya internet bağlantısı da gerekebilmektedir. Oyun esnasında klavye, mouse, direksiyon veya kontrol paneli gibi araçlarla yönlendirme ve hareketlerin yapılması sağlanır. Günümüzde de popüleritesini koruyan masaüstü bilgisayar oyunları genelde çevrimiçi oyunlar oynamak için kullanıcılar tarafından tercih edilmektedir (Ağbaba ve Uysal, 2022).

Çevrimiçi (Online) oyunlar: İnternet üzerinden bir ağa bağlanarak çoklu veya bireysel olarak oynanabilen çevrimiçi oyunlar, teknolojik ilerlemelere paralel olarak tüm dünyada her yaşta bireyin oynayabileceği oyun çeşitlerinden biri haline gelmiştir (Ağbaba ve Uysal, 2022; Karahisar, 2013).

Mobil oyunlar: Teknolojik ilerlemeler arttıkça bireyler telefon ya da tablet gibi cihazları sürekli olarak yanlarında taşıyabilir hale gelmiştir ve bu durum onların kullanım alanlarını genişleterek dijital oyun dünyasında yepyeni bir dönemi başlatmıştır. Mobil oyunlar her cinsten ve her yaş grubundan bireyin oynadığı, eğlendiren ve eğiten türleri ile çevrim içi veya çevrim dışı olan özellikleri sebebiyle ücretli ya da ücretsiz oynanabilen oyunlardır (Ağbaba ve Uysal, 2022).

## E-Spor

Teknolojik gelişmeler ve ilerlemeler, sporun gelişimine katkı sağlarken aynı zamanda spora yeni branşlar eklenmesine de olanak sağlamıştır. Bu gelişmeler ile internet ve bilgisayar kullanımı da giderek yaygınlaşmaktadır. İnternet ve bilgisayar donanımlarının gelişimiyle birlikte e-spor (elektronik spor) kavramının temelleri atılmıştır. Elektronik

spor, rekabetçi ya da profesyonel video oyunculuğu olarak da bilinen bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. E-spor çevrimiçi oyunlar üstüne gelişen spor dalıdır. Bu noktada Wagner (2006), e-spor için 'İnsanların bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor alanı' olarak geliştirdiği tanım büyük oranda kabul görmüştür. Elektronik spor; spor kurallarının uygulandığı, oyuncuların fiziksel ve zihinsel özelliklerini yükseltmeyi hedefleyen çevrimiçi ve rekabetin yüksek olduğu bir yarışma platformudur (LuBei, 2003). E-spor, dünyanın her bölgesinden bireylerin internet altyapısını kullanarak, belirli aralıklarla yapılan organizasyonlarda yerel ya da ulusal düzeyde gerçekleştirilen spor organizasyonları ile dünyanın farklı ülkelerinden katılan sporcuların performanslarını sergileyebileceği spor branşı şeklinde açıklanabilir (Argan vd. 2007). E-sporun yapısına özgü oyun çeşitleri ve bu oyun çeşitlerinde yarışan popüler oyuncuları, yerel ve ulusal düzeylerde elektronik spor müsabakalarını izleyen izleyicileri, müsabakalara katılan takımları, takımlara özgü formları, ligleri ve uluslararası federasyonları bulunmaktadır (Jenny vd. 2017).

## E-Spor'un Tarihçesi

E-spor'un geçmişi atari dönemi ve internet dönemi olarak iki dönemde incelenebilir (Lee ve Schoenstedt, 2011). 1980 ve 1990 yılları arası atari dönemidir. 1980 yılında Amerika'da ortaya çıkan e-spor kavramı özellikle 1980-1981 yıllarında atari oyunları için önemli tarih olduğu belirtilmektedir. Böylece oyun kültürü oluşmuş ve gelişmeye başlamıştır. 2000'li yıllardan günümüze kadar gelen süreçte internetin kullanımının artması ile ulusal düzeyde çevrimiçi oyun oynama haline bürünmüştür. Sonuç olarak oyunlar tek oyunculu olmaktan çıkmış ve çok oyunculu bir yapıya dönüşmüştür (Coşkun ve Öztürk, 2016).

İnsanlar teknolojik gelişmelerden önce sokaklarda, parklarda oynadıkları her oyunu, günümüzde evleri, işyerleri gibi farklı ortamlarda, internet erişimi ve teknolojik altyapının olduğu her yerde oynayabilmektedir. Oyunlar da sanal dünyadan nasibini almış ve sanal ortamda oynanmaya başlamıştır. Bunun sonucunda insanlar ev dışı özel veya genel alanlarda oyun oynamak yerine teknolojik cihazlar aracılığı ile çevrimiçi oyunlar oynayabilmektedir (Kaya, 2009).

Milenyum çağında e-sporun gelişmesine ve profesyonelleşmesine yönelik gelişmeler için atılan adımlar günümüzde sektörün oluşmasında ve dünyada önemli bir yere sahip olmasında büyük bir

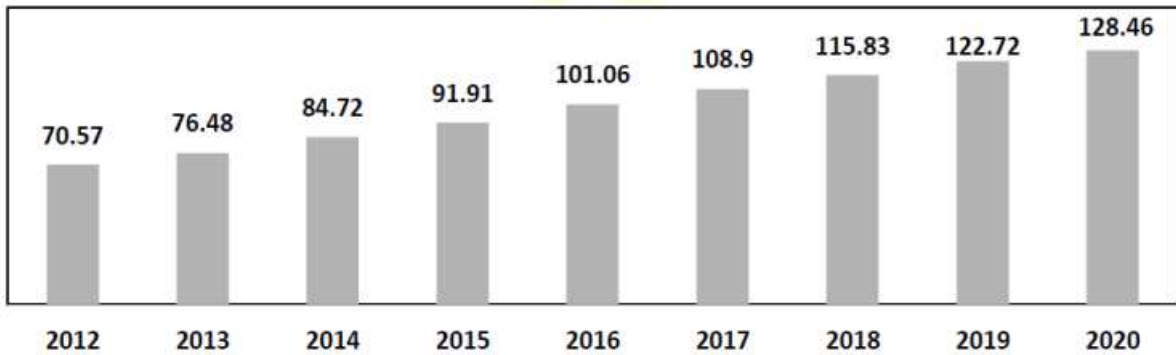
etkiye sahiptir. Sektörün atası diyebileceğimiz organizasyonlardan birisi olarak kabul edilen Electronic Sports League, 2000 yılında kurulmuştur. Güney Kore, elektronik spor sektöründe gelişmiş ve önemli bir değeri olan marka olarak da tabir edebileceğimiz ülke konumundadır. World Cyber Games adlı ve 2013 yılına kadar sürdürülen, yıllarca 'e-sporun olimpiyatları' olarak anılan organizasyon da Güney Kore liderliğinde yapılmıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Güney Kore'de, elektronik sporu sevdirmek ve yaygınlaştırmak amacıyla, Güney Kore E-spor Birliği (KESPA) hükümet onayıyla kurulmuştur. Bunun neticesinde sektöre yaptığı yatırımlar ile elektronik sporda öncü ülke olmalarının temelleri atılmıştır. E-sporla ilgili farkındalık oluşturmak ve ilgi çekmek amacıyla oluşturulan ve günümüzde toplam 47 üyesi bulunan Uluslararası E-spor Federasyonu da Güney Kore merkezlidir. E-spor'un gelişerek günümüze kadar ulaşmasında ve gelişiminde üç önemli olay vardır. Bunlar;

- İnterconnected Networks erişiminin kolaylaşması ve yaygınlaşması,
- İnternet cafelerin keşfi ve sayısının artarak popüler hale gelmesi,
- Rekabetçi oyunların çoğalması ve her geçen gün gelişmesi (Argan ve Akın, 2007).

Tüm bu süreçlerin bir araya gelmesiyle birlikte çevrimiçi oyunların aslında günümüz modern zaman rekreasyonel ihtiyaçları gidermek için doğduğu söylenebilir. İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari'nin "Spice Invaders" Turnuvasını düzenlenmesi ile gerçekleşmiştir. Turnuvaya katılan katılımcıların sayısı ise yaklaşık 10 bin kişidir. Bunun ardından Nintendo, Blockbuster ve Atari gibi markaların gelişimleri ve yenilenmeleri elektronik sporun temel yapı taşlarından bir tanesini oluşturmuştur. Bilgisayarların günlük yaşantımızın önemli bir parçası olmaya başlaması 1990'lı yılların sonları ve 2000'li yılların başlarıyla birlikte süregelmiştir. Bu gelişmelerin doğrultusunda günümüzde düzenlenen ve milyonlarca kişinin ilgisini çeken, ticari boyutunda ise her geçen gün büyüyen e-spor karşılaşmaları ortaya çıkmıştır.

### E-Sporun Küresel Finansal Boyutu

E-Spor endüstrisinin önemli ortaklarından olan, oyun üreticileri, takım sahipleri, takımlar, bireysel oyuncular, menajerler, organizatörler, seyirciler ve sponsorlardır. Gelişen oyun sektörüyle yeni alanlara olanak sağlayan ve gelecek dönemlerdeki ticari boyutuyla yayıncıların, reklamcıların ve markaların ilgisini görmüş ve sektörde olumlu yönde ilerlemeler kaydedilmiştir. Böylelikle büyüyen e-spor sektörü yeni bir ekonomi modeli ortaya çıkartmaktadır (Bingöl vd., 2021).



Şekil 1. Küresel E-Spor Pazar Değeri (Milyar Dolar) Newzoo (Erişim 2022a)

Dünya oyun piyasasındaki gelirler göz önüne alındığında ülkelerin gelirlerinde önemli bir getiri sağlayabileceği ve önemli düzeyde paya sahip olabileceği düşünülmektedir. Newzoo şirketinin yapmış olduğu araştırmada 2012 ile 2020 yılları arasında 'Küresel E-Spor Pazar Değeri' tahmini gelirleri söz konusu iken, covid-19 pandemi döneminde boş vakitlerin artması ve bireylerin çevrimiçi oyunlara eğiliminde artış olduğu düşünüldüğünde bu gelirlerin üstünde bir gelirin oluştuğu düşünülmektedir. 2021'de global pazar

rakamlarına bakıldığında oyun pazarının büyüklüğü 176 milyar dolar seviyesini bulmuş durumda olduğu tahmin edilmektedir. Bunun 90 milyar dolardan fazla bir kısmını ise mobil oyunlar oluşturmaktadır. Konsol pazarının büyüklüğü 49 milyar dolara ulaşırken, PC pazarı ise 36 milyar dolar seviyelerinde seyretmektedir. Global olarak oyuncu sayılarına bakıldığında ise 3 milyara yaklaşan büyük ve genç bir kitle varlığından söz edilebilir (Erişim 2022b).

## Elektronik Sporun Üniversitelerdeki Yeri

E-spora duyulan ilginin artması ve günden güne yükselen ivmesi, dünyanın farklı yerlerinde eğitim veren prestijli kurumların dikkatini çekmektedir. Bu yükseliş karşısında yüksek öğretim kurumları E-spora kayıtsız kalamamışlar ve eğitim programlarında elektronik spora yer vermeye başlamışlardır. Bu kurumların başında şüphesiz Robert Morris Üniversitesi gelmektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nin California eyaletinde bulunan kurum e-sporun dünya çapındaki üniversitelerde tanınmasına öncülük etmiştir. E-sporu bir üniversite sporu olarak tanımlamış ve e-spor öğrencilerine burs imkânı sunmuştur (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Bir diğer kurum olan "Temple Üniversitesi" kampüs rekreasyonu aktivitelerine e-sporu ekleyerek bir lig sistemi kurmak için girişimlerde bulunmuştur (Taşkıran, 2019). Bunların yanı sıra "Danube University Krems" isimli kurum elektronik sporla ilgilenen öğrencileri için "Profesyonel E-Spor ve Rekabetçi Bilgisayar Oyunlarında Yüksek Lisans" programını faaliyete geçirmiştir (Erişim 2022f). Asya ülkelerine bakıldığında ise Malezya ve Çin gibi ülkelerin e-spora olan ilgileri dikkat çekmektedir. Buralarda bulunan birçok okul elektronik sporu yakından takip etmektedir. Çin de açılan ve E-spor alanında eğitim verecek olan Chongqing Energy College eğitim kurumuna çok sayıda kayıt başvuru talebi gelmiş ve öğrenciler tarafından yoğun ilgi ile karşılanmıştır (Kocadağ 2017).

Türkiye'deki üniversiteler ise çok hızlı olmasa da e-spor ile ilgilenmeye başlamışlar ve sporcuları çeşitli platformlarda desteklediği görülmektedir. Bu üniversitelerin başında gelen Bahçeşehir Üniversitesi bir e-spor takımı kurmuştur ve bu alanda eğitim vermektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu 2018). Bunların yanı sıra Bahçeşehir Üniversitesi "League Of Legends" oyununun yasal sahibi Riot Games Şirketi ile iş birliği yapmıştır ve çeşitli sponsorluk anlaşmaları yaparak burslar vermektedir. "İstanbul Bilgi Üniversitesi" ise "Liseli Öğrenciler Ligi" olarak bilinen "Playerbros League" liginin şampiyon olan takımın oyuncularına, "ÖSYM" sonuçlarına göre iletişim fakültesini kazanmaları halinde %100 burs imkanından yararlanmalarını sağlamaktadır (Erişim 2022d).

Ayrıca bazı kolej ve üniversiteler seçmeli olarak e-spor dersleri vermektedirler. Ekin Koleji 2017 yılından beri, "Selçuk üniversitesi" ise "Sağlık Bilimleri Enstitüsü Rekreasyon Anabilim Dalı" yüksek lisans programında 2019 yılı itibarıyla lisansüstü ders olarak verilmektedir (Erişim 2022e). Ülkemizdeki e-spor adı altında yapılan etkinliklerin

uygulanmasında ve reklamının yapılması, yaygınlaşmasında çok büyük emekler verdiğini söylenebilen topluluklar bulunmaktadır. Bu topluluklar üniversiteler bünyesinde kurulan e-spor topluluklarıdır. Birçok üniversite e-spor topluluğunu aktive etmiş ve birçok organizasyon düzenlemiştir (Kartal 2020).

## YÖNTEM

Tarama (Survey) modeli ele alınarak yürütülen bu çalışma kesitsel özellik taşımaktadır. Çalışmanın etik prosedürü Selçuk Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 25.03.2022 tarih E-40990478-050.99-261031 sayılı kararı ile tamamlanmıştır.

## Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Selçuk Üniversitesi merkez kampüste 2021-2022 öğretim yılında öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmanın örneklem grubunu kolayda örnekleme yöntemi ile seçilen, E-spor etkinliklerine düzenli katılım sağlayan, çalışmaya gönüllü olarak katılım sağlayan 299 spor bilimleri fakültesi öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmaya dahil edilme kriterleri E-spor ve aktiviteleri hakkında bilgiye sahip olmak, katılım sağlamaktır. Dışlanma kriterleri E-spor hakkında bilgiye sahip olmamak ve aktif veya pasif herhangi rekreatif amaçlı E-spor aktivitesine düzenli katılmamak olarak belirlenmiştir. Bu amaçla çalışma katılımı öncesi E-spor aktivitelerine rekreatif amaçlı aktif veya pasif katılım sağlayıp sağlamadıkları sorgulanmıştır.

## Verilerin Toplanması

Veri toplama işlemi, ana kampüste yer alan birimlerde, sosyal aktivite alanlarında, ders arası veya dışında toplanmıştır. Aktif veya pasif E-spor ile ilgilenen veya katılım sağlayan bireylere çalışma hakkında ön bilgi verilmiş, kişisel bilgilerinin korunacağı taahhüt edilmiş ve gönüllülük esasıyla ölçek uygulanmıştır. Ölçeğin tamamlanması kişi başı 5-7 dakika arasında zaman almıştır.

## Veri Toplama Aracı

### E-spor katılım motivasyonu ölçeği (EKMÖ)

Araştırmaya katılan bireylerin E-spor katılım motivasyonlarının belirlenmesi amacıyla Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen "E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)" kullanılmıştır. Ölçekteki seçenekler "1= kesinlikle katılmıyorum" ile "5= kesinlikle katılıyorum" arasında değişmektedir. Ölçek E-spor katılımcılarının motivasyonlarını belirlemeye yönelik 47 soru ve 5 alt boyutta

tasarlanmıştır. “Taksonomik alan” alt boyutunda bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özelliklerin tanımlamak, “Yetkinlik” alt boyutunda bireyin belli bir davranışı göstermek için gerekli etkinlikleri düzenleme ve başarılı bir şekilde yapma kapasitesi öz değerlendirmesidir. “Rekabet ve Başarı” alt boyutunda rekabet ontolojisini ortaya koymak ve başarılabacak amaç teoreminin yansımaları değerlendirmektedir. “İlişkisel Benlik” alt boyutunda ikili ve yakın çevre ile ilişkileri, ilişkilerdeki rolleri ve ilişkilerden doğan memnuniyet ele alınmıştır. “Boş zaman değerlendirme” alt boyutunda ise kişinin kendine ayırabildiği, gönüllü olarak değerlendirdiği zaman dilimindeki eğilim değerlendirilmiştir. Orijinal ölçek geliştirme çalışmasındaki güvenilirlik katsayısı .98 olarak hesaplanmıştır. Ölçekten minimum 47 maximum 235 puan alınabilmektedir. Altboyular içerisindeki puan ne kadar yüksek ise o faktörün güdüleme özelliği o derecede etkilidir. Bu çalışmanın toplam güvenilirlik katsayısı .986 olarak, Taksonomik alan .96, Yetkinlik .96, Rekabet ve başarı .93, İlişkisel Benlik .92 ve Boş Zaman Değerlendirme .93 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin geneli ve alt boyutlarına ilişkin iç tutarlılık değerleri, ölçeğin güvenilirlik bakımından yeterli olduğunu göstermektedir.

## Verilerin Analizi

Verilerin Analizinde kişisel bilgiler için betimsel istatistik yöntemleri frekans (n), yüzde (%), aritmetik ortalama (X) ve standart sapma (SS) kullanılmıştır. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve alt boyutlarındaki demografik değişkenlere göre istatistiksel anlamlılıklarını ortaya çıkarma amacıyla kullanılacak testin belirlenmesi için normallik analizine bakılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Basıklık ve Çarpıklık (Kurtosis - Skewness) Kat sayıları aralığı ile kontrol edilmiş, söz konusu aralığın +2.0 ve -2.0 değerlerini aşmadığından, verilerin normal dağıldığı tespit edilmiştir.(George ve Mallery 2010). Veriler normal dağılım gösterdiğinden dolayı ikili küme karşılaştırmaları için bağımsız grup t testi, ikiden fazla küme karşılaştırmaları için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Araştırmada anlamlılık düzeyi 0.05 olarak alınmıştır.

## BULGULAR

Üniversite öğrencilerinin e-spor aktivitelerine katılma motivasyonlarının incelendiği çalışmada bu bölümde katılımcıların demografik bilgileri, değişkenlere göre EKMÖ alt boyutları değerlendirilmiş ve raporlanmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri			
Değişken		n	%
Cinsiyet	Kadın	138	46,2
	Erkek	161	53,8
Yaş	22 yaş altı	224	74,9
	23 yaş ve üzeri	75	25,1
		Kadın <sub>yaşort</sub> =20.85±2.74	Erkek <sub>yaşort</sub> =20.80±1.87
Aylık Gelir	3000 tl ve altı	96	32,1
	3001-5000 tl	137	45,8
	5001 tl ve üzeri	66	22,1
Haftalık Boş Zaman	1-3 saat	52	17,4
	4-7 saat	89	29,8
	8-11 saat	61	20,4
	12 saat ve üzeri	97	32,4
Günlük Oyun Oynama Süresi	1-2 saat	237	79,3
	3-4 saat	48	16,1
	5-6 saat	6	2,0
	7 saat ve üzeri	8	2,7
Çalışma Durumu	Part-Time	82	27,4
	Tam Zamanlı	31	10,4
	Çalışmıyorum	186	62,2

Katılımcıların demografik değişkenlerinin kategorilere göre dağılımları tablo.1’de frekans (n) ve yüzde (%) olarak verilmiştir.

**Tablo 2.** E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin Cinsiyet Değişkenine Göre Değerlendirilmesi

	Cinsiyet	X	SS	t	p/ES
Taksonomik Alan	Kadın	31,49	14,33	-4.402	0.000**/0.51
	Erkek	39,21	15,75		
Yetkinlik	Kadın	23,62	10,89	-4.091	0.000**/0.47
	Erkek	29,21	12,48		
İlişkisel Benlik	Kadın	15,11	7,49	-3.258	0.001**/0.37
	Erkek	17,97	7,61		
Rekabet ve Başarı	Kadın	17,83	7,86	-4.269	0.000**/0.49
	Erkek	21,97	8,77		
BZD <sup>a</sup>	Kadın	13,00	6,41	-3.657	0.000**/0.42
	Erkek	15,87	7,04		

\*p<0.05, \*\*p<0.01, a: Boş Zaman Değerlendirme

E-Spor katılım motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarından elde edilen puanların cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde EKMÖ Taksonomik Alan ( $t=-4.402;p<0.01$ ), Yetkinlik ( $t=-4.091;p<0.01$ ), İlişkisel Benlik ( $t=-3.258;p<0.01$ ), Rekabet ve Başarı ( $t=-4.269;p<0.01$ ) ve Boş Zaman Değerlendirme ( $t=-3.657;p<0.01$ ) alt boyutlarında erkek katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşılmıştır.

**Tablo 3.** E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin Yaş Değişkenine Göre Değerlendirilmesi

	Yaş	X	SS	t	p/ES
Taksonomik Alan	<22 yaş	34,55	15,40	-2.112	0.036*/0.28
	>23 yaş	38,92	15,73		
Yetkinlik	<22 yaş	25,82	12,05	-2.020	0.044*/0.27
	>23 yaş	29,06	11,92		
İlişkisel Benlik	<22 yaş	16,27	7,73	-1.480	0.140/0.19
	>23 yaş	17,78	7,45		
Rekabet ve Başarı	<22 yaş	19,57	8,47	-1.708	0.089/0.22
	>23 yaş	21,53	8,89		
BZD <sup>a</sup>	<22 yaş	14,16	6,95	-1.661	0.098/0.22
	>23 yaş	15,68	6,63		

\*p<0.05, a: Boş Zaman Değerlendirme

E-Spor katılım motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarından elde edilen puanların yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde EKMÖ İlişkisel Benlik ( $t=-1.480;p>0.05$ ), Rekabet ve Başarı ( $t=-1.708;p>0.05$ ) ve Boş Zaman Değerlendirme ( $t=-1.661;p<0.01$ ) alt boyutlarında herhangi bir istatistiki anlamlılığa rastlanmazken Taksonomik Alan ( $t=-2.112;p<0.05$ ) ve Yetkinlik ( $t=-2.020;p<0.05$ ) alt boyutlarında 23 yaş ve üzeri katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşılmıştır.

**Tablo 4.** E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin Günlük Oyun Oynama Değişkenine Göre Değerlendirilmesi

Günlük Oyun Oynama Süresi (Saat)	X	SS	t	p/ES	
Taksonomik Alan	<3 saat	34,56	15,38	-2.371	0.018*/0.33
	>4 saat	39,79	15,72		
Yetkinlik	<3 saat	25,94	12,13	-1.946	0.053/0.27
	>4 saat	29,28	11,57		
İlişkisel Benlik	<3 saat	16,24	7,73	-1.797	0.073/0.25
	>4 saat	18,20	7,32		
Rekabet ve Başarı	<3 saat	19,65	8,66	-1.613	0.108/0.23
	>4 saat	21,63	8,27		
BZD <sup>a</sup>	<3 saat	14,11	6,86	-2.145	0.033*/0.30
	>4 saat	16,20	6,83		

\*p<0.05, a: Boş Zaman Değerlendirme

E-Spor katılım motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarından elde edilen puanların günlük oyun oynama süresi değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için bağımsız örneklem t

testi yapılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde EKMÖ Yetkinlik ( $t=-1.946;p>0.05$ ), İlişkisel Benlik ( $t=-1.797;p>0.05$ ), Rekabet ve Başarı ( $t=-1.613;p>0.05$ ) alt boyutlarında herhangi bir istatistiki anlamlılığa rastlanmazken; Taksonomik Alan ( $t=-2.371;p<0.05$ ) ve Boş Zaman Değerlendirme ( $t=-2.145;p<0.01$ ) alt boyutlarında 4 saat ve üzeri günlük oyun oynama süresine sahip katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşılmıştır.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

1980'li yıllardan itibaren ortaya çıkan teknolojik gelişmelerin video oyunları üzerindeki etkisi net olarak görülmektedir. Video oyunlarının git gide profesyonelleşmesi sonucunda ortaya çıkan E-Spor kavramı popülerliğini arttırmaya devam etmektedir. Bu teknolojinin içerisine doğan, değişim ve gelişimlere anında entegre olabilen ve uygulayan nesil olarak Z kuşağı, günümüzde eğitim düzeyi olarak üniversitelerde yer almakta ve teknoloji temelli rekreatif aktivitelerin başında gelen e-spor'un gelişmesinde başı çekmektedir. Bu çalışmanın amacı üniversite öğrencilerinin aktif veya pasif e-spor aktivitelerinde yer almasını sağlayan ve üniversite öğrencilerini katılıma motive eden faktörlerin belirlenmesidir.

Bireylerin e-spor aktivitelerine yaklaşım ve motivasyonlarını anlamak ve yorumlamak için güdüleyen sebepleri tanımlamak elzemdir. Çünkü bu tanımlamalar sıklık veya davranışsal sonuçlar için yordayıcıdır (Jenny vd., 2017). Bilhassa pandemi ile beraber daha yoğun şekilde hayatımıza giren, kitlelerin dikkatini çeken e-spor aktivitelerine katılma motivasyonlarını Öz ve Üstün (2018)'e göre beş faktörde değerlendirilmektedir. Bilişsel duyuşsal ve psikomotor gelişim açısından "taksonomik alan", davranışa dönüşüm aşamasında beceri aktarımını destekleyen "yetkinlik", bu yetkinliklere duyarlılığını ve oyun doğasındaki daha iyi olma eğilimini açıklayan "rekabet ve başarı", oyun davranışı sırasında sosyal ortam ve ilişkilerin etkinliğini, arkadaş, aile veya ait olma hissini yaşatan grubun etkililiği için "ilişkisel benliği" ve kaçış, akış veya serbest zaman değerlendirme hissi amaçlı aktivite olmasının etkisini "boş zaman değerlendirme" alt boyutları ile açıklamışlardır. Bu bağlamda Z kuşağı üzerinde tüm bu faktörlerin değerlendirilmesi ve yorumlanması mümkün olmuştur. Mevcut literatürden istatistiksel olarak anlamlı bulunan motifler arasında bilgi edinme, oyuncu becerisi, kaçış ve başarı geliştirilen ölçek ile ilişkilidir (Hamari ve Sjöblom 2017; Neus 2020; Pizzo vd., 2018). Mevcut E-spor motivasyon ve katılım araştırmaları tüketim, satın alma ve çevrimiçi medya

kullanımına yönlendirildiği görülmektedir (Jang ve . Byon, 2020). Araştırmalar E-spor katılım güdülerini dolaylı başarı hissi, bilgi edinme, sosyal etkileşim, ortamdaki kaçış hissi yaşatması ve hedonizm olarak tanımlamışlardır (Trail ve James, 2001; Anttila, 2019; Ma vd., 2021). Ancak en yoğun kullanıcıların Z kuşağında olduğu, sadece katılım değil izleyici temelli de değerlendirildiği düşünüldüğünde çalışmaların kısıtlılığı göze çarpmaktadır.

Çalışmada katılımcılar cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde EKMÖ Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet ve Başarı ve Boş Zaman Değerlendirme alt boyutlarında erkek katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Mustafaoğlu ve ark. (2018) yapmış oldu çalışma incelediğinde amatör veya profesyonel olarak e-spor yapan kişilerin daha çok erkeklerden oluştuğu görülmektedir. Akın (2008) çalışmasına bakıldığında ise bu çalışma ile paralel olarak e-sporla uğraşan kişilerin %93.1 erkek katılımcılardan oluştuğunu belirtmiştir. Argan ve Akın (2007)' in yaptığı çalışmada da E-sporun gelişmesinde fayda sağladığı düşünülen internet kafelerin ilk çıktığı dönemlerde popülerliğinin çok yüksek olması herkesin bu teknolojileri evinde ulaşamaması ve ulaşan kitlenin erkek katılımcı yoğunluklu olması gibi nedenler temelinde erkek katılımcılar lehine çıkan sonuç gelişim açısından yorumlanabilir.

Katılımcıların e-spor katılım motivasyonu ölçeğinin yaş değişkenine göre değerlendirilmesinde taksonomik alan ve yetkinlik alt boyutlarında daha düşük yaş katılımcılara göre 23 yaş ve üzeri katılımcıların lehine istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu görülmektedir. Yıldız vd. (2020) yapmış olduğu çalışma incelendiğinde 18 – 22 yaş arasındaki bireylerin e-spor oynayarak kişisel becerilerini ön plana çıkardıklarını ve becerilerini geliştirerek günlük hayattaki oyunları da olumlu yönde etkileyebileceğini söylemiştir. Fakat bu çalışmada taksonomik alan ve yetkinlik alt boyutlarında 23 yaş ve üzerinde kişisel becerilerini kullanabilme olanağı sunan e-spor aktivitelerinin güdülenmede ön plana çıktığı görülmüştür. 18-22 yaş tam olarak lisans öğretim çağı iken 23 yaş ve üzerinde katılımcılar iş hayatına atılma ve buna dayalı telaşların ön planda olmasından dolayı kişilerin serbest zamanlarında e-spor aktivitelerini tercih etme sebeplerini daha reel bir temele oturttukları söylenebilir. E-spor aktivitelerinin sadece aktivite olarak değil, eğitim alanında da yükselmesi söz konusudur (Kim ve Ross, 2006). Özellikle alanda güdülenme örüntülerinin



gelişimsel görevlerde yüksek çıkması literatürce desteklenmektedir (Southern, 2017).

Sonuçlar incelendiğinde EKMÖ Taksonomik Alan ve Boş Zaman Değerlendirme alt boyutlarında 4 saat ve üzeri günlük oyun oynama süresine sahip katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşılmıştır. Bu çalışma doğrultusunda 4 saat ve üzeri aktif olarak bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların boş zamanlarını bu alanda değerlendirmeyi tercih ettiklerini ve oyunu anlama öğrenme kavrama ve değerlendirme konusunda 3 saat ve altı oyun oynayanlara göre daha iyi olduğu ön görülmektedir. Teknolojinin hızla geliştiği günümüzde evlerde artık bilgisayarların ve akıllı cep telefonlarının da aynı oranda arttığı bilinmektedir (Ayar, 2018). Yapılan çalışmalar sonucunda bireylerin dijital oyunlara, telefon, bilgisayar ve tabletlerinden kolaylıkla ulaşabildiği ve kısıtlı olan boş zamanlarını bu şekilde değerlendikleri belirtilmiştir (Yayla ve Güven, 2020).

E-spor milyonlarca oyuncunun online olarak serbest zamanlarını değerlendirmek için rakipleri veya yapay zekaya karşı çeşitli türlerindeki oyunları oynayabileceği alan olarak adlandırılmaktadır. E-spor bugüne kadar ki oyun kültürünün içerisinde popüler olmuş ve önemli bir konuma ulaşmıştır (Evren vd. 2019). Günümüzde E-spor kimileri için bir kariyer fırsatı kimileri için sosyalleşmenin bir göstergesi haline gelmiştir. E-spor alanında yapılan çalışmalar günden güne artmaktadır. Bu çalışmaların E-sporun gelişmesine ve yayılmasına katkısı olacağı kaçınılmazdır. Alanda yapılacak olan daha geniş kapsamlı ve nitel araştırma temelli yaklaşımların çoğalması E-sporun popülerliğine ve uygulama alanlarının çeşitliliğine katkıda bulunacaktır.

## KAYNAKLAR

1. Ağbaba, E., ve Uysal, A. (2022). Dijital Oyun Bağlamında Sanal Mekân ve Gerçek Mekân Birlikteliği (Master's Thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi).
2. Argan, M., ve Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. *Akdeniz*, 4, 9-11.
3. Argan, M., Suher, H. K., Ozer, A., Akin, E., & Tokay, A. M. (2007). Game Quality: A study on Turkish Game Players. In 2nd International Symposium of New Technologies in Sport Sarajevo (Bosnia Herzegovina).
4. Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(1)
5. Binark, M., Bayraktutan-Sütcü, G. ve Fidaner, I.B. (2009). Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu. İstanbul: Kalkedon.
6. Bingöl, H., Bingöl, Ş., & Öner, İ. (2021). Covid-19'un E-Spor Sektörü Üzerindeki Etkisi. *Journal of ROL Sport Sciences Volume*, 2(1).
7. Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 1-21.
8. Coşkun, E., & Öztürk, M.C. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2).
9. Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar, *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
10. Erişim 2022a: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>. 03.06.2022
11. Erişim 2022b: <https://www.dunya.com/ekonomi/mobil-oyuna-geldik-haberi-636068> . 03.06.2022
12. Erişim 2022c : <http://ogrencitopluluklari.deu.edu.tr/index.php/tr/9-turkce-tr/179-elektronik-sporlar-toplulugu>
13. Erişim 2022d: <http://www.pazarlamasyon.com/pazarlama/turkiyede-e-spor-pazari-ne-durumda>
14. Erişim 2022e : <https://dijitalsporlar.com/haberler/espourturkiyede-ilk-kez-secmeli-ders-oluyor>
15. Erişim 2022f : <https://www.donau-uni.ac.at/de/studium/game-studies.html> 04.06.2022
16. Evren, T., Kargün, M., Pala, A.ve Yazarer, İ. (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. *Journal of International Social Research*, 12(66).
17. Gentile, D. (2009) Pathological Video Game Use Among Youth 8 To 18: A National Study. *Psychol Sci* 20:594-602.
18. Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
19. Gül İ., Kızıllırmak, İ., Güler, E., & Yarıd, Z. (2017). Fuar Turizmi Kapsamında Oyun Fuarları Gaming İstanbul Örneği. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 101-120.
20. Hamari, J.; Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Res.* 2017, 27, 211–232.
21. Jang, W.W.; Byon, K.K. (2020). Antecedents and consequence associated with esports gameplay. *Int. J. Sports Mark. Spons.* 2020, 21, 1–22
22. Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
23. Karahisar, T. (2013). Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu. *Proceedings Book*, 107.
24. Kartal, M. (2020). Küreselleşme bağlamında Türkiye'de e-spor. İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, Malatya.
25. Kaya, A.G.A. ve Uslu, A.G.S. (2021) Akademik Serbest Zaman Ve Rekreasyon Araştırmaları. NEU yayınları, Konya.
26. Kaya, M. (2009). Küreselleşme Yaklaşımları. *Dicle University Journal of Ziya Gokalp Education Faculty*, 13.
27. Kayalı, U. (2011). Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması., İstanbul Üniversitesi Cerrah Paşa Tıp Fakültesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı Uzmanlık Tezi, İstanbul.
28. Kemiksiz, C.R. (2019) Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatu: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı.
29. Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
30. Kim, Y., Ross, S.D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1), 34.
31. Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*. Cilt.1, Sayı.2, Ekim 2017, ss.49-63. (79)

32. Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6(2), 39-44.
33. Lima, Y., Şenışık, S., Denerel, N., Hurşitoğlu, O., Balcı, G. A., Bolat, G. Ü., & Ergün, M. (2022). Effects of COVID-19 pandemic on the psychological states of youth and adult elite male athletes. *Spor Hekimliği Dergisi/Turkish Journal of Sports Medicine*, 57(1).
34. LuBei H. (2003). Opportunities and challenges of China digital sports industry. *J Pers Comput*, 6: 21-2.
35. Neus, F. (2020). "Differences and Similarities in Motivation for Offline and Online eSports Event Consumption." In *Event Marketing in the Context of Higher Education Marketing and Digital Environments*, 79-99. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
36. Pizzo, A. D., Na, S., Baker, B. J., Lee, M. A., Kim, D. and Funk, D. C.. (2018). "eSport vs. Spor A Comparison of Spectator Motives." *Sport Marketing Quarterly* 27 (2).
37. Rideout, V.J., Foehr, U.G., Roberts, D.F. (2010) *Generation M2: Media In The Lives Of 8- To 18- Year Olds*. Kaiser Family Foundation.
38. Southern, N. (2017). *The rise of e-Sport: A new audience model and a new medium?*, B.A.Candidate, Department of Mathematics, California State University Stanislaus, 1 University Circle, Turlock, CA, 95382.
39. Taşkıran, İ. B. (2019). Bir Halkla ilişkiler aracı Olarak e-Spor sponsorluğu Ve e-Spor sponsorluğunun Marka bilinirliği İle ilişkisi: Bir örnek Olay İncelemesi (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
40. Trail, G.T.; James, J.D. The motivation scale for sport consumption: Assessment of the scale's psychometric properties. *J. SportBehav.* 2001, 24, 108-127.
41. Ma, S. C., Byon, K. K., Jang, W., Ma, S. M., & Huang, T. N. (2021). Esports Spectating Motives and Streaming Consumption: Moderating Effect of Game Genres and Live-Streaming Types. *Sustainability*, 13(8), 4164.
42. Anttila, P. What are the Motivational Aspects to Spectate Esports or Other Live Gaming Streams? Master's Thesis, University ofOulu, Oulu, Finland, 2018. Available online: <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201811093010.pdf>
43. 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 Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/tsbd/issue/48256/590133>
44. Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V.O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
45. Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
46. Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). "e-Spor Endüstrisi", *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*. Sayı.17, ÜİK Özel Sayısı, Temmuz 2018, ss.533-549. (78)