



BİREYLERİN REKREATİF AMAÇLI E-SPORA KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ

Muhammet Eyüp UZUNER ¹ABCDE, Müge SARPHER KAHVECİ ¹ABCDE

¹Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Kocaeli, TÜRKİYE

A Çalışma Deseni (Study Design)

B Verilerin Toplanması (Data Collection)

C Veri Analizi (Statistical Analysis)

D Makalenin Hazırlanması (Manuscript Preparation)

E Maddi İmkânların Sağlanması (Funds Collection)

ÖZET

Orijinal Makale

Amaç: Bu çalışmanın amacı rekreatif amaçlı e-spor yapan bireylerin, e-spora katılım motivasyonlarının incelenmesidir.

Yöntem: Çalışmaya 34 (13,6%) kadın, 216 (86,4%) erkek olmak üzere toplam 250 birey gönüllü olarak katılmıştır. Verilerin toplanmasında Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) ve 7 sorudan oluşan sosyo-demografik bilgi formu kullanılmıştır. Model olarak ise ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veriler SPSS 25.0 paket programlarında analiz edilmiştir. Tanımlayıcı istatistiksel hesaplamalar (frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma), bağımsız değişkenlerde 2 tane değişken olanlar için Mann-Whitney U testi, 3 ve daha fazla olan değişkenler için Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi p<0,05 olarak alınmıştır.

Bulgular: Cinsiyet değişkenine göre yalnızca yetkinlik alt boyutunda kadın katılımcılar lehine anlamlı farklılık bulunmuştur.

Sonuç: Cinsiyet (yetkinlik alt boyutu hariç), eğitim durumu, yaşanan bölge, aylık gelir düzeyi, kişisel aygıtı sahip olma durumu, tercih edilen dijital aygıt ve tercih edilen oyun türü e-spor katılım motivasyonunda etkili olmadığı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: e-spor, rekreasyon, katılım, motivasyon.

INVESTIGATION OF PARTICIPATION MOTIVATION FOR E-SPORTS OF INDIVIDUALS DOING E-SPORTS FOR RECREATIONAL PURPOSES

ABSTRACT

Original Article

Aim: The aim of this study is to be investigated of participation motivation for E-sports of individuals doing E-sports for recreational purposes.

Method: A total of 250 individuals, 34 (13.6%) women and 216 (86.4%) men, participated in the study voluntarily. The E-Sports Participation Motivation Scale (ECMS) developed by Öz and Üstün (2019) and a socio-demographic information form consisting of 7 questions were used to collect the data. As a model, the relational screening model was used. The data were analyzed in SPSS 25.0 package programs. Descriptive statistical calculations (frequency, percentage, mean and standard deviation), Mann-Whitney U test for independent variables with 2 variables, Kruskal-Wallis H test for variables with 3 or more were used. The significance level was taken as p<0.05.

Findings: According to gender variable, a significant difference has been found in favor of female participants only in competence sub-dimension.

Conclusion: Gender (except for the competence sub-dimension), educational status, region of residence, monthly income level, personal device ownership status, preferred digital device and preferred game type have not been considered to be effective in participation motivation for e-sports.

Key Words: e-sports, recreation, participation, motivation

*Sorumlu Yazar, Corresponding Author: Muhammet Eyüp UZUNER, eyup.uzuner@kocaeli.edu.tr

Çıkar Çatışması, Yok - Conflict of Interest, No, Etik Kurul Raporu veya Kurum İzin Bilgisi- Ethical Board Report or Institutional Approval, Yok/No

1. GİRİŞ

Değişen dünyada genç nesil ev ortamında daha fazla vakit geçirir ve kendilerine sosyalleşme alanı olarak dijital ortamları seçer olmuştur (Akgöl, 2019). Bu sebeple son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmelerden de dolayı, video oyunu oynamak dünya çapında gittikçe popüler hale gelen bir boş zaman etkinliği haline gelmiştir (Bányai ve diğ., 2019). Özellikle dünya çapında gerçekleşen Covid-19 salgını sebebiyle de dijital oyunlara olan rağbet ciddi bir artış göstermiştir (Kriz, 2020).

Kısaca "sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor türü" olarak tanımlanan e-sporun, halihazırda modern dijital alanın en önemli unsurlarından birisi olduğu ifade edilmektedir (Hamari ve Sjöblom, 2017). Çeşitli türlerdeki farklı oyunlar etrafında liglerde ve basamaklarda düzenlenen e-sporun, çok başarılı bir iş girişimi olduğu ve her geçen yıl büyümeye devam ettiği vurgulanmaktadır (Newman, 2022). Tüm bunlara ek olarak e-sporun ciddi bir potansiyele sahip popüler bir rekreatif faaliyet türü olduğu da belirtilmektedir (Çolak ve diğ., 2018). Ayrıca "e-spor" günümüzde oldukça kabul gören bir kariyer haline gelmiştir. E-spora olan talep gün geçtikçe artarken Çin ve Malezya'daki eğitim sistemi içerisinde de kendisine yer bulmaya başlamıştır. Hatta bazı üniversitelerin profesyonel e-sporculara okullarında burs verdiği de bilinmektedir (Nazlı ve Yağmur, 2021).

Bireylerin birçok farklı sebepten dolayı rekreatif faaliyetlere yönlendiği ve bu yönelimin en temelinde de bireysel ihtiyaçların yer aldığı belirtilmektedir. Bu ihtiyaçların da fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal olmak üzere dört farklı nedenden ortaya çıktığının altı çizilmektedir (Gulam, 2016). Elektronik ortamda oynanan oyunlarda bireyler farklı motivasyonel sebeplerden dolayı oyunlara yönelmektedir. Özellikle profesyonel amaçlı ve rekreatif amaçlı olarak yapılan e-spor faaliyetlerine katılan bireylerde motivasyonel sebepler, geleneksel spor branşlarında da olduğu gibi, birçok yönden farklılık gösterebilmektedir (Bányai ve diğ., 2019). Kilci (2020), bireylerin ayrıca takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi ve rekabet olmak üzere beş farklı motivasyonel nedenden dolayı da elektronik spor oyunlarına yönelmek için motive olduklarını belirtmektedir.

Son olarak e-spor çoğunlukla genç nüfus tarafından sıklıkla oynanmaktadır. (Akgöl, 2019). Ülkemiz de genç nüfus bakımından son derece potansiyeli olan bir ülkedir (Sazak, 2004). Tüm bu bilgiler ve ülkemizde bulunan genç nüfus potansiyelinden dolayı, rekreatif amaçlı e-spor yapan genç bireylerin e-spora katılım motivasyonlarının bazı değişkenlere göre farklılık gösterebileceği düşünüldüğünden bu çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir.

2. MATERYAL ve YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırma; temel felsefesi bakımından uygulamalı, amacı bakımından açıklayıcı, yöntemi bakımından nicel ve tarama, süresi bakımından kesitsel ve analiz birimi bakımından birey biçiminde yazılmıştır (Gürbüz ve Şahin, 2018).

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini rekreatif amaçlı e-spor yapan bireyler oluşturmaktadır. Örneklem seçiminde amaçlı örnekleme tekniği kullanılmış olup, ön koşul olarak ise

e-spor yapma kıstası aranmıştır. Literatür madde sayısının en az 5 katı sayıda örnekleme ulaşılması gerektiği belirtilmektedir (Büyüköztürk ve diğ., 2017; Tavşancıl, 2002). Bu bilgiye dayanarak, 47 sorudan oluşan bir ölçek için 34 (13,6%) kadın, 216 (86,4%) erkek olmak üzere toplam 250 kişilik örneklem grubuna uygulanmış olması, istatistiki bakımdan yeterlidir. Çevrim içi oyunlarda kadın katılımcıların erkeklere oranla daha fazla olumsuz yoruma maruz kaldığı, yine cinsiyet temelli önyargı, taciz gibi durumlarla da karşı karşıya kaldıkları bilinmektedir (Alp ve diğ., 2020). Bu nedenle ülkemizde kadın oyuncuların sayısının e-spor branşında bulunan erkek oyunculara oranla daha az olduğu görülmektedir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) kullanılmıştır. Elektronik spor olarak ifade edilen etkinliklere, katılımcıların bireysel kazanımlar elde etmek veya sosyal amaçlar ile katıldıkları varsayılırken, katılıma motive eden unsurların belirlenmesi için geliştirilen “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği”, aktif veya pasif, amatörlük veya profesyonellik fark etmeksizin tüm elektronik spor ile ilgilenen bireylere uygulanabilmektedir.

EKMÖ, 47 maddeden oluşan, sırasıyla taksonomik alan (15 madde), yetkinlik (11 madde), ilişkisel benlik (7 madde), rekabet ve başarı (8 madde) ve boş zaman değerlendirme (6 madde) olarak adlandırılan 5 alt boyut içermektedir. Katılımcılar, ilgili maddeleri 5’li likert tipi derecelendirme üzerinden yanıtlamakta olup ölçekten alınabilecek en düşük puan 47 ve en yüksek puan ise 235’tir. Ölçekten alınan puanların yüksek olması ilgili alt boyutun ve unsurların bireyin motive olmasında daha etkili olduğunu ifade eder.

Ölçeğin Cronbach’s Alpha değeri 0,98 olarak bulunmuştur.

2.4. Verilerin Toplanması

Ülkemizin 7 farklı bölgesinde bulunan özel e-spor merkezi yetkilileri ile araştırma hakkında görüşülmüş ve gerekli izinler alınmıştır. İlgili e-spor merkezi yetkilileri tesislerini kullanan bireylere araştırma ile ilgili yüzeysel bilgilendirme yapmış, araştırmaya katılmayı düşünen kişiler araştırmacı ile elektronik ortam vasıtası ile iletişime geçerek detaylı bilgilendirme yapılmıştır. Bu bilgilendirme sürecinden sonra araştırmaya 34 (13,6%) kadın, 216 (86,4%) erkek olmak üzere toplam 250 birey gönüllü olarak katılmıştır. Google Forms üzerinden oluşturulan ölçeğin linki gönüllüler ile paylaşılmış ve yeterli veri toplandığında veri toplama süreci sonlandırılmıştır.

2.5. Verilerin Analizi

Veriler SPSS 25 paket programlarında analiz edilmiştir. SPSS 25 paket programında verilerin normal dağılıma uygun olup olmadıkları Kolmogorov-Smirnov Testi aracılığı ile analiz edilmiştir. Veriler normal dağılım göstermediği için parametrik olmayan testlerle analizler gerçekleştirilmiştir. Tanımlayıcı istatistiksel hesaplamalar (frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma), bağımsız değişkenlerde 2 tane değişken olanlar için Mann-Whitney U testi, 3 ve daha fazla olan değişkenler için Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olarak alınmıştır.

3. BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Tanımlayıcı İstatistikleri

	min	max	\bar{x}	± S. S.
Yaş	19	32	25,52	3,99
E-spor için ayrılan haftalık saat	2	70	39,01	18,104

Katılımcıların yaşları; minimum 19, maksimum 32, ortalaması 25,52±3,99 olarak bulunmuştur.

Katılımcıların e-spor için ayırdıkları haftalık saat; minimum 2, maksimum 70, ortalaması 39,01±18,104 olarak bulunmuştur.

Tablo 2. Araştırmaya Katılan Bireylerin Dağılımları

Değişken	Parametre	N	%
Cinsiyet	Kadın	34	13,6
	Erkek	216	86,4
Eğitim durumu	Lise	30	12
	Ön lisans	107	42,8
	Lisans	102	40,8
	Lisansüstü	11	4,4
Yaşanılan bölge	Doğu Anadolu Bölgesi	34	13,6
	İç Anadolu Bölgesi	38	15,2
	Karadeniz Bölgesi	42	16,8
	Akdeniz Bölgesi	27	10,8
	Ege Bölgesi	35	14
	Marmara Bölgesi	56	22,4
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	7,2
Aylık gelir düzeyi	0 ₺ - 2500 ₺	86	34,4
	2501 ₺ - 5000 ₺	80	32
	5001 ₺ - 7500 ₺	56	22,4
	7501 ₺ - 10000 ₺	19	7,6
	10001 ₺ ve üzeri	9	3,6
Kişisel aygıtı sahip olma durumu	Evet	219	87,6
	Hayır	31	12,4
Tercih edilen dijital aygıt	Bilgisayar	127	50,8
	Konsol	39	15,6
	Cep telefonu	84	33,6
Tercih edilen oyun türü	FPS	126	50,4
	RPG	72	28,8
	Spor	52	20,8

Araştırmaya toplam 300 kişi gönüllü olarak katılmıştır.

Tablo 3. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Boyutlar	N	min	max	\bar{x}	S.D.
1. Taksonomik Alan	250	27	61	44,72	5,639
2. Yetkinlik	250	19	45	32,78	4,764
3. İlişkisel Benlik	250	11	29	20,75	3,653
4. Rekabet ve Başarı	250	14	35	23,78	4,031
5. Boş Zaman Değerlendirme	250	10	28	18,19	3,559
Toplam	250	113	170	140,22	10,222

Tablo 4. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	Sum of Ranks	z	p
1. Taksonomik Alan	Kadın	34	27	54	43,26	6,326	112,12	3812,00	-1,163	0,245
	Erkek	216	33	61	44,95	5,505	127,61	27563,00		
2. Yetkinlik	Kadın	34	22	43	34,24	4,780	148,74	5057,00	-2,020	0,043*
	Erkek	216	19	45	32,55	4,732	121,84	26318,00		
3. İlişkisel Benlik	Kadın	34	14	28	21,21	3,699	133,76	4548,00	-,720	0,472
	Erkek	216	11	29	20,68	3,649	124,20	26827,00		
4. Rekabet ve Başarı	Kadın	34	17	35	24,35	4,022	135,96	4622,50	-,910	0,363
	Erkek	216	14	34	23,69	4,035	123,85	26752,50		
5. Boş Zaman Değerlendirme	Kadın	34	11	28	18,12	3,991	119,31	4056,50	-,539	0,590
	Erkek	216	10	28	18,20	3,496	126,47	27318,50		
TOPLAM	Kadın	34	113	167	141,18	10,758	137,97	4691,00	-1,082	0,279
	Erkek	216	119	170	140,06	10,153	123,54	26684,00		

* p<0,05.

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının cinsiyet değişkenine göre Mann-Whitney U testi sonuçlarında; yetkinlik alt boyutu puanında (p<0,043) istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (p<0,05).

Tablo 5. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Kruskal-Wallis H Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	df	p
1. Taksonomik alan	Lise	30	38	61	45,60	5,709	131,30	3	0,508
	Ön lisans	107	27	61	43,97	6,066	118,21		
	Lisans	102	35	61	45,32	5,138	132,30		
	Lisansüstü	11	36	54	44,00	5,292	117,55		
2. Yetkinlik	Lise	30	24	42	32,83	4,324	125,85	3	0,784
	Ön lisans	107	22	43	32,76	4,635	124,90		
	Lisans	102	19	45	32,93	5,138	128,27		
	Lisansüstü	11	24	35	31,36	3,749	104,73		
3. İlişkisel benlik	Lise	30	16	29	21,73	3,619	142,08	3	0,129
	Ön lisans	107	12	28	20,34	3,618	116,65		
	Lisans	102	11	28	20,71	3,703	126,24		
	Lisansüstü	11	18	27	22,55	2,945	159,50		
4. Rekabet ve başarı	Lise	30	15	32	24,43	3,720	140,15	3	0,389
	Ön lisans	107	15	35	23,42	4,227	117,16		
	Lisans	102	14	32	23,96	4,112	129,47		
	Lisansüstü	11	22	26	23,82	1,168	129,82		
5. Boş zaman değerlendirme	Lise	30	10	24	17,83	3,343	123,08	3	0,190
	Ön lisans	107	10	26	17,93	3,343	120,26		
	Lisans	102	10	28	18,35	3,886	126,95		
	Lisansüstü	11	16	26	20,09	2,587	169,59		
TOPLAM	Lise	30	119	164	142,43	10,187	139,58	3	0,225
	Ön lisans	107	113	163	138,42	10,185	115,13		
	Lisans	102	123	170	141,27	10,410	130,53		
	Lisansüstü	11	131	153	141,82	6,585	141,32		

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının eğitim değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 6. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Yaşanılan Bölge Değişkenine Göre Kruskal-Wallis H Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	df	p
1. Taksonomik alan	Doğu Anadolu Bölgesi	34	27	59	43,09	6,278	106,38	6	0,290
	İç Anadolu Bölgesi	38	28	58	44,68	5,662	128,75		
	Karadeniz Bölgesi	42	35	54	44,21	4,615	120,17		
	Akdeniz Bölgesi	27	37	54	44,41	4,758	121,63		
	Ege Bölgesi	35	33	56	45,91	4,990	143,94		
	Marmara Bölgesi	56	35	61	44,93	6,536	121,30		
2. Yetkinlik	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	36	61	46,56	5,721	150,19	6	0,133
	Doğu Anadolu Bölgesi	34	24	41	32,68	4,517	123,66		
	İç Anadolu Bölgesi	38	24	42	32,66	5,190	122,39		
	Karadeniz Bölgesi	42	19	43	31,57	5,352	108,38		
	Akdeniz Bölgesi	27	25	40	33,59	4,079	139,54		
	Ege Bölgesi	35	24	43	34,00	4,366	144,53		
3. İlişkisel benlik	Marmara Bölgesi	56	23	42	32,04	4,616	114,21	6	0,942
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	28	45	34,72	4,363	152,56		
	Doğu Anadolu Bölgesi	34	13	27	20,74	3,117	123,96		
	İç Anadolu Bölgesi	38	12	27	20,58	3,867	125,14		
	Karadeniz Bölgesi	42	16	28	20,79	3,418	124,98		
	Akdeniz Bölgesi	27	13	27	20,07	3,245	111,78		
4. Rekabet ve başarı	Ege Bölgesi	35	12	29	20,83	4,225	125,97	6	0,397
	Marmara Bölgesi	56	11	28	21,14	3,675	133,78		
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	13	27	20,72	4,363	124,31		
	Doğu Anadolu Bölgesi	34	15	34	23,91	4,654	126,60		
	İç Anadolu Bölgesi	38	16	31	22,63	3,701	103,97		
	Karadeniz Bölgesi	42	15	35	23,38	3,844	118,74		
5. Boş zaman değerlendirme	Akdeniz Bölgesi	27	15	31	24,26	4,320	134,89	6	0,673
	Ege Bölgesi	35	16	32	23,94	3,963	129,21		
	Marmara Bölgesi	56	14	34	24,05	4,038	130,68		
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	19	32	25,00	3,498	147,22		
	Doğu Anadolu Bölgesi	34	11	27	18,56	3,948	129,13		
	İç Anadolu Bölgesi	38	12	28	17,97	3,499	117,53		
TOPLAM	Karadeniz Bölgesi	42	10	28	18,69	3,346	138,14	6	0,217
	Akdeniz Bölgesi	27	10	26	18,15	4,204	127,70		
	Ege Bölgesi	35	13	25	18,57	3,542	133,17		
	Marmara Bölgesi	56	10	28	17,89	3,415	119,86		
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	10	21	17,00	2,951	105,31		
	Doğu Anadolu Bölgesi	34	113	166	138,97	11,477	115,79		
TOPLAM	İç Anadolu Bölgesi	38	119	170	138,53	11,470	111,14	6	0,217
	Karadeniz Bölgesi	42	119	157	138,64	8,090	115,99		
	Akdeniz Bölgesi	27	119	152	140,48	9,553	136,31		
	Ege Bölgesi	35	127	163	143,26	10,030	144,67		
	Marmara Bölgesi	56	122	167	140,05	10,266	122,74		
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	18	129	164	144,00	9,941	151,42		

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının yaşanılan bölge değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 7. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Aylık Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Kruskal-Wallis H Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	min	max	\bar{x}	S.D.	N	Mean Rank	df	p
1. Taksonomik alan	0 ₺ - 2500 ₺	28	61	45,45	6,427	86	134,07	5	0,631
	2501 ₺ - 5000 ₺	27	61	44,15	5,354	80	118,88		
	5001 ₺ - 7500 ₺	33	59	44,34	5,357	56	120,13		
	7501 ₺ - 10000 ₺	38	54	44,58	4,857	19	123,47		
	10001 ₺ ve üzeri	42	50	45,44	2,603	9	140,11		
2. Yetkinlik	0 ₺ - 2500 ₺	19	45	33,02	4,745	86	128,98	5	0,960
	2501 ₺ - 5000 ₺	23	43	32,60	5,038	80	122,58		
	5001 ₺ - 7500 ₺	24	42	32,48	4,706	56	121,78		
	7501 ₺ - 10000 ₺	24	42	33,11	4,593	19	129,89		
	10001 ₺ ve üzeri	29	38	33,11	3,855	9	132,11		
3. İlişkisel benlik	0 ₺ - 2500 ₺	11	28	20,50	3,626	86	122,59	5	0,066
	2501 ₺ - 5000 ₺	12	28	21,04	3,892	80	129,97		
	5001 ₺ - 7500 ₺	14	28	20,88	3,352	56	126,46		
	7501 ₺ - 10000 ₺	17	29	21,84	3,167	19	146,50		
	10001 ₺ ve üzeri	12	23	17,56	3,206	9	63,22		
4. Rekabet ve başarı	0 ₺ - 2500 ₺	14	35	23,88	3,960	86	127,83	5	0,349
	2501 ₺ - 5000 ₺	17	34	24,04	3,827	80	128,48		
	5001 ₺ - 7500 ₺	15	32	23,11	4,097	56	114,38		
	7501 ₺ - 10000 ₺	16	32	23,26	4,771	19	116,76		
	10001 ₺ ve üzeri	17	32	25,78	4,353	9	164,33		
5. Boş zaman değerlendirme	0 ₺ - 2500 ₺	10	26	18,37	3,409	86	130,51	5	0,631
	2501 ₺ - 5000 ₺	10	28	17,96	3,373	80	121,00		
	5001 ₺ - 7500 ₺	10	28	18,29	3,789	56	127,02		
	7501 ₺ - 10000 ₺	10	28	18,68	4,750	19	132,00		
	10001 ₺ ve üzeri	13	20	16,78	2,279	9	94,50		
TOPLAM	0 ₺ - 2500 ₺	121	164	141,23	9,700	86	132,77	5	0,710
	2501 ₺ - 5000 ₺	113	167	139,79	10,082	80	122,86		
	5001 ₺ - 7500 ₺	120	170	139,09	10,568	56	116,69		
	7501 ₺ - 10000 ₺	119	161	141,47	13,607	19	133,37		
	10001 ₺ ve üzeri	126	148	138,67	6,021	9	117,67		

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının eğitim değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 8. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Kişisel Aygıt Sahip Olma Durumu Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	Sum of Ranks	z	p
1. Taksonomik alan	Evet	219	27	61	44,67	5,662	124,79	27329,50	-,412	0,680
	Hayır	31	33	58	45,06	5,555	130,50	4045,50		
2. Yetkinlik	Evet	219	19	45	32,80	4,874	125,72	27532,00	-,126	0,899
	Hayır	31	24	39	32,61	3,964	123,97	3843,00		
3. İlişkisel benlik	Evet	219	12	29	20,75	3,637	125,41	27464,50	-,053	0,958
	Hayır	31	11	28	20,77	3,827	126,15	3910,50		
4. Rekabet ve başarı	Evet	219	14	35	23,88	3,973	127,59	27941,50	-1,216	0,224
	Hayır	31	15	34	23,06	4,427	110,76	3433,50		
5. Boş zaman değerlendirme	Evet	219	10	28	18,04	3,610	122,59	26847,50	-1,698	0,090
	Hayır	31	13	28	19,26	3,011	146,05	4527,50		
TOPLAM	Evet	219	113	170	140,14	10,407	125,12	27401,00	-,222	0,825
	Hayır	31	127	167	140,77	8,936	128,19	3974,00		

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının kişisel aygıt sahibi olma durumu değişkenine göre Mann-Whitney U testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 9. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Tercih Edilen Dijital Aygıt Değişkenine Göre Kruskal-Wallis H Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	df	p
1. Taksonomik alan	Bilgisayar	127	27	61	44,42	5,784	121,34	2	0,464
	Konsol	39	36	56	45,54	5,004	137,67		
	Cep telefonu	84	28	61	44,80	5,718	126,14		
2. Yetkinlik	Bilgisayar	127	22	43	32,88	4,681	128,07	2	0,825
	Konsol	39	23	43	32,74	4,541	125,15		
	Cep telefonu	84	19	45	32,63	5,034	121,78		
3. İlişkisel benlik	Bilgisayar	127	11	28	21,02	3,834	130,82	2	0,400
	Konsol	39	12	29	20,33	3,564	113,78		
	Cep telefonu	84	12	28	20,55	3,416	122,89		
4. Rekabet ve başarı	Bilgisayar	127	14	35	23,92	4,134	127,27	2	0,750
	Konsol	39	16	32	24,08	4,457	129,86		
	Cep telefonu	84	15	31	23,43	3,678	120,80		
5. Boş zaman değerlendirme	Bilgisayar	127	10	28	18,17	3,495	125,57	2	0,864
	Konsol	39	13	28	18,41	3,118	130,56		
	Cep telefonu	84	10	28	18,12	3,870	123,04		
TOPLAM	Bilgisayar	127	113	167	140,40	10,042	128,66	2	0,573
	Konsol	39	126	161	141,10	9,862	129,78		
	Cep telefonu	84	119	170	139,52	10,722	118,74		

Araştırmaya dahil olan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının tercih edilen dijital aygıt değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 10. Katılımcıların E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının Tercih Edilen Oyun Türü Değişkenine Göre Kruskal-Wallis H Testi Sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	max	\bar{x}	S.D.	Mean Rank	df	p
1. Taksonomik alan	FPS	126	28	61	44,78	5,643	126,09	2	0,487
	RPG	72	35	61	44,46	5,472	118,33		
	Spor	52	27	56	44,94	5,949	134,00		
2. Yetkinlik	FPS	126	19	45	32,54	4,844	121,83	2	0,687
	RPG	72	23	43	33,14	4,567	130,91		
	Spor	52	24	42	32,85	4,893	126,91		
3. İlişkisel benlik	FPS	126	12	28	20,56	3,667	121,70	2	0,669
	RPG	72	11	29	21,04	4,078	131,08		
	Spor	52	12	28	20,83	2,969	126,97		
4. Rekabet ve başarı	FPS	126	15	35	23,73	4,234	124,35	2	0,730
	RPG	72	14	32	23,99	3,633	130,81		
	Spor	52	16	34	23,62	4,117	120,93		
5. Boş zaman değerlendirme	FPS	126	10	26	17,98	3,522	122,52	2	0,446
	RPG	72	10	28	18,18	3,758	122,56		
	Spor	52	13	28	18,71	3,374	136,80		
TOPLAM	FPS	126	119	170	139,58	10,443	121,89	2	0,728
	RPG	72	123	166	140,81	9,397	128,96		
	Spor	52	113	167	140,94	10,858	129,45		

Araştırmaya katılan bireylerin E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının tercih edilen oyun türü değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

4. TARTIŞMA

E-spor katılım motivasyonunda yalnızca cinsiyet değişkenine göre yetkinlik alt boyutunda kadınlar lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p < 0,05$). Eğitim durumu, yaşanılan bölge, aylık gelir düzeyi, kişisel aygıta sahip olma durumu, tercih edilen dijital aygıt ve tercih edilen oyun türünün e-spor katılım motivasyonu üzerinde etkisi olmadığı bulunmuştur.

Jang ve Byon (2021) ve Luo ve diğ. (2023), cinsiyet değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunun farklılık gösterdiği, Üstün ve diğ. (2022) cinsiyet değişkeni verilerinin yetkinlik alt boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirtirken, Yıldız ve diğ. (2020) aynı alt boyutta cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılığa rastlanmamışlardır. Ancak belirtilen çalışmada da cinsiyet değişkeninin e-spor katılım motivasyonunda kritik öneme sahip olduğu özellikle vurgulanmaktadır. Bu bağlamda çalışmamız bir literatür kaynağıyla örtüşürken diğeriyle örtüşmemiştir. Ancak cinsiyet değişkeninin yalnızca yetkinlik alt boyutunda anlamlı farka sebep olduğu bulunurken, diğeri alt boyutların hiçbirinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamasının sebebinin hem kadınların hem de erkeklerin e-spora yönelmesindeki motivasyonel faktörlerin benzerlik göstermesinden kaynaklanarak farklılaşmamasından olduğu düşünülebilir.

Buonamano ve diğ. (1995), cinsiyet ve yaşanılan bölge değişkenlerinin spora katılım motivasyonu üzerinde etkili olduğunu düşünmektedirler. Kaman ve diğ. (2017) ve İlhan ve Gencer (2013) ise göre cinsiyet spora katılım motivasyonu üzerinde etkili olmadığını, Witkowski ve diğ. (2013) ise yaşanılan bölge değişkeninin spora katılımında etkili olmadığı görüşünü savunmaktadır. İnsan ve mekân ilişkilerini çeşitli boyutlarıyla ele alarak ilişkiler kuran coğrafya kavramı, doğal çevrenin farklılık göstermesi sonucunda kültürün de farklılık gösterebileceği açıklanmıştır (Emekli, 2006). Araştırmanın sonucunda yaşanılan bölge değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunda istatistiksel olarak anlamlı farklılığın çıkmamasının sebebinin de e-sporun kültürel bariyerleri gerek ulusal gerekse uluslararası bir biçimde kaldırarak her kültürden ve coğrafyadan katılımcıyı bütünleştirici bir etkiye sahip olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yıldız ve diğ. (2020), tercih edilen aygıt türünün e-spor katılım motivasyonunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa sebep olmadığını da belirtmektedirler. Literatürde ise teknolojinin gelişimine bağlı olarak günümüzde, evlere artık bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tabletlerin rahatça girebildiği bilinmektedir (Ayar, 2018). Bu sebeple de boş zamanı değerlendirme noktasında tercih edilme sıklığı yıllar geçtikçe artmıştır (Yayla ve Güven, 2020). Fakat literatürde tercih edilen aygıt türüne göre bir değişkene rastlanılamamış olup karşılaştırma yapılamamıştır. Kendi çalışmamızda ise istatistiksel olarak anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Anlamlı fark bulunmamasının sebebinin ise tercih edilen aygıt türünün e-spor katılım motivasyonu hususunda farklılığa yol açabilecek derecede etkili olmadığı, aygıt türü ne olursa olsun ön planda sadece oyun oynama düşüncesinin olduğundan kaynaklandığı düşünülmektedir.

Kişisel aygıta sahip olma değişkeninde boş zaman değerlendirme alt boyutu bakımından anlamlı fark görülmesi de sayısal değer (p 0,090) anlamlılığa yakın

çıktığı görülmüştür. Bu alt boyutta ortalamalar kontrol edildiğinde, evinde aygıt olmayanlar lehine yüksek çıktığı görülmüştür. Literatürde ise bir ürüne sahip olunmadığı takdirde o ürüne sahip olma isteğinin körüklenerek, ürünle ilgili motivasyonu arttırdığı belirtilmiştir (Özgül, 2011). Bu bilginin ışığında kişilerin aygıtı ulaşamama hallerinin, sahip olma durumunda ürüne karşı ilgi ve motivasyonu arttırarak boş zamanını değerlendirebilecek önemli bir unsur olarak görmelerine sebep olduğu düşünülmektedir.

Aylık gelir düzeyi değişkeninde ilişkisel benlik alt boyutu bakımından anlamlı fark görülmesi de sayısal değer (p 0,066) anlamlılığa yakın olduğu görülmüştür. Alt boyutun ortalamaları kontrol edildiğinde, 7500 – 10000 TL grubu yani yüksek gelire sahip olan grubun lehine yüksek çıktığı görülmüştür. Literatürde incelendiğinde gelirin sporda sosyalleşme üzerinde olumlu etkisinin olduğu görülmüştür (Adanır, 2023). Bir başka çalışmada ise gelir düzeyi arttıkça bireylerin katılım sağladıkları sosyal ve kültürel etkinliklerin arttığı genellikle de gençlerin sosyalleşme imkânı olarak en çok zaman harcadığı ortam ise internet olarak gösterilmiştir (Şimşek, 2018). Bu durum ilişkisel benlik alt boyutunun içerisinde yer alan sosyalleşme kavramıyla birebir örtüşmüştür.

Ghuman ve Griffiths (2012), farklı motivasyon sebepleri ile e-spora katılan bireylerin farklı türde oyunları da tercih ettiklerini vurgulayarak, kimi bireylerin daha durağan oyunlardan keyif aldıkları, kimi bireylerin ise yoğun bir biçimde fiziksel aktivite gerektiren oyunları tercih ederek e-spor ile ilgilendikleri belirtilmektedir. Araştırma bulgularında tercih edilen oyun türü değişkenine göre e-spor katılım motivasyonunda istatistiksel olarak anlamlı farklılığın çıkmamasının sebebinin de e-sporadaki en temel 3 oyun türünün de ortak bir amaca hizmet ettiği ve rekreasyonun en temel taşlarından olan eğlence kavramını karşılayabilmesinden kaynaklandığı söylenebilir.

Bu bulgular aslında e-sporun her kesimden bireyler tarafından ilgiyi üzerinde topladığını göstermektedir. Ayrıca genel anlamda, cinsiyet (yetkinlik alt boyutu hariç), eğitim durumu, yaşanılan bölge, aylık gelir düzeyi, kişisel aygıtı sahip olma durumu, tercih edilen dijital aygıt ve tercih edilen oyun türü fark etmeksizin, e-spora her kesimden katılımcıların ilgi gösterdiği ve bu katılımcıların benzer motivasyon düzeylerine sahip oldukları söylenebilir. Dolayısı ile toplumun her kesiminden bireyin ayrımcılığa maruz kalmadan katılım gösterebileceği e-sporun yakın gelecekte daha da bütünleştirici bir güç haline gelebileceği öngörülmektedir.

5.SONUÇ VE ÖNERİLER

- Araştırma farklı örneklem grupları ile gerçekleştirilebilir.
- Araştırma profesyonel olarak e-spor yapan bireylerle gerçekleştirilebilir.
- Yeni ölçme araçlarının da e-spor literatürüne kazandırılması için farklı konularda ölçek geliştirme veya Türkçeleştirme çalışmaları yapılabilir.

6. ÇIKAR ÇATIŞMASI VE ETİK KURUL ONAY

Çıkar çatışması: *Yazarlar tarafından çıkar çatışması olmadığı bildirilmiştir.*

Finansal destek: *Yazarlar tarafından finansal destek olmadığı bildirilmiştir.*

Etik Kurul Onayı: *Bibliyometrik bir çalışma olduğundan etik kurulu raporuna ihtiyaç duyulmamıştır.*

Bilgilendirilmiş Onam: *Bibliyometrik bir çalışma olduğundan onam söz konusu değildir.*

7. KAYNAKÇA

Adanır, Z. (2023). Sportif amaçlı rekreatif faaliyetlere katılan bireylerin sosyalleşme düzeyleri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Batman.

Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'deki E-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. TRT Akademi, 4 (8), 206-224.

Alp, A.F., Çakmak, G., & Sarper Kahveci, M. (2020). " Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?": Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri. Türkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences, 12(3).

Ayar, H. (2018). Development of e-sport in turkey and in the world. International Journal of Science Culture and Sport, 6(1).

Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among e-sport gamers and recreational gamers. Comprehensive Psychiatry, 94, 152117.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of e-sports: A systematic literature review. Journal of Gambling Studies, 35(2), 351-365.

Buonamano, R., Cei, A., & Mussino, A. (1995). Participation motivation in Italian youth sport. The Sport Psychologist, 9(3), 265-281.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., & Yargıcı, M. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (35), 121-127.

Emekli, G. (2006). Coğrafya, kültür ve turizm: kültürel turizm. Ege Coğrafya Dergisi, 15(1-2), 51-59.

Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL), 2(1), 13-29.

Gulam, A. (2016). Recreation-need and importance in modern society. International Journal of Physiology, Nutrition and Physical Education, 1(2), 157-160.

Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2018). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. 5. Baskı. Ankara: Seçkin Kitabevi.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is e-sports and why do people watch it?. Internet Research, 27(2), 211-232.

İlhan, L., & Gencer, E. (2013). Liselerarası badminton müsabakalarına katılan sporcu-öğrencilerin spora katılım motivasyonlarının belirlenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1-4), 1-6.

Jang, W. W., & Byon, K. K. (2021). Investigation of e-sports playing intention formation: the moderating impact of gender. *Sport Marketing Quarterly*, 30(3).

Kaman, M. B., Gündüz, N., & Gevat, C. (2017). Tenis sporcularının spora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(2), 65-72.

Kilci, A. K. (2019). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 6(1), 6-18.

Kriz, W. C. (2020). Gaming in the Time of COVID-19. *Simulation & Gaming*, 51(4), 403-410.

Luo, Y., Smith, D. M., Moosbrugger, M., France, T. J., Wang, K., Cheng, Y., ... & Si, S. (2023). Dynamics and moderating factors of e-sport participation and loneliness: A daily diary study. *Psychology of Sport and Exercise*, 102384.

Nazlı, R. S. ve Yağmur, F. (2021). Sporun Yeni Yüzü: E-Sporcuların E-Spora Yönelik Düşünceleri, *Injocmer*, 1(2), 108-119.

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2022). Gaming gone viral: An analysis of the emerging e-sports narrative economy. *Communication & Sport*, 10(2), 241-270.

Öz, N.D., ve Üstün, F. (2019). E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.

Özgül, E. (2011). Tüketicilerin sosyo-demografik özelliklerinin hedonik tüketim ve gönüllü sade yaşam tarzları açısından değerlendirilmesi. *Ege Akademik Bakış Dergisi*, 11(1), 25-38.

Sazak, Ş. (2016). Türkiye’de Bölgelere Göre Nüfusun Yaş Gruplarına Dağılımı. *Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 187-198.

Şimşek, T. (2018). Televizyon yarışma programlarının liseli gençlerin kimlik gelişimi ve sosyalleşme sürecine etkilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: “Survivor örneği. *Sosyolojik Düşün*, 3(1-2), 14-28.

Tavşancıl, E. (2002). Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi. Nobel Yayıncılık, Ankara.

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.

Witkowski, K., Cynarski, W. J., & Błażejowski, W. (2013). Motivations and determinants underlying the practice of martial arts and combat sports. *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*, 1(13), 17-26.

Yayla, Ö. & Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreasyonel etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22 (1), 283-301. DOI: 10.16953/deusosbil.546080

Yıldız, M., Kırtepe, A., & Baydili, K. N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School (JOHS)*, 48, 2823-2835.

Extended Summary

Introduction

Due to technological developments in recent years, playing video games has become an increasingly popular leisure activity around the world (Bányai et al., 2019). Especially due to the worldwide Covid-19 epidemic, the demand for digital games has increased significantly (Crisis, 2020). For this reason, it was decided to conduct this study since it has been thought that the motivations of individuals engaged in recreational e-sports to participate in e-sports may differ according to some variables.

Method

Totally 250 individuals, including 34 women (13,6%) and 216 men (86,4%), have participated in the study voluntarily. The Participation Motivation Scale for E-sports (PMSES) which was developed by Öz and Üstün (2019) and seven-question socio-demographic information form have been used while collecting data. The data have been analyzed on the SPSS 25.0 package program. Descriptive statistical calculations (frequency, percentage, average and standard deviation): Independent-Samples T Test have been used for those with 2 variables in the independent variables, and One-Way ANOVA has been used for those with 3 and more variables. The significance level has been taken as $p < 0.05$.

Findings, Discussion and Results

In e-sports participation motivation, a significant difference has been found in favor of women only in the sub-dimension of competence according to the gender variable ($p < 0.05$). It has been found that education level, region of residence, monthly income level, having a personal device, preferred digital device and preferred game type have no effect on e-sports participation motivation.

Jang and Byon (2021) and Luo et al. (2023) stated that the motivation to participate in e-sports differs according to the gender variable, Üstün et al. (2022) stated that the gender variable data had showed a significant difference in the competence sub-dimension, while Yıldız et al. (2020) did not find a significant difference according to the gender variable in the same sub-dimension. However, in both studies, it has especially been emphasized that the gender variable has a critical importance in e-sports participation motivation. In this context, while our study overlapped with one literature source, it did not overlap with the other. However, while the gender variable has been found to cause a significant difference only in the competency sub-dimension, it can be thought that the reason why there is no statistically significant difference in any of the other sub-dimensions is that the motivational factors in the orientation of both women and men to e-sports do not differ due to the similarity.

Buonamano et al. (1995) thought that the variables of gender and living area were effective on motivation to participate in sports. Kaman et al. (2017) and İlhan and Gencer (2013), on the other hand, argued that gender did not affect the motivation to participate in sports, while Witkowski et al. (2013) argued that the variable of residence was not effective in participation in sports. The concept of geography, which establishes relations by considering human and space relations with various dimensions, has been explained that culture can also differ as a result of the difference in the natural environment (Emekli, 2006). As a result of the research, it has been thought that the reason why there is no statistically significant difference in e-sports participation motivation according to the region variable lived in is due to

the fact that e-sports has an integrative effect on participants from every culture and geography by removing cultural barriers both nationally and internationally.

Yıldız et al. (2020) also stated that the preferred device type did not cause a statistically significant difference in e-sports participation motivation. In the literature, it is known that, depending on the development of technology, computers, smartphones and tablets can easily enter homes today (Ayar, 2018). For this reason, the frequency of preference for leisure time has increased over the years (Yayla and Güven, 2020). But in the literature, a variable could not be found and a comparison could not be made, according to the preferred device type. In our study, however, no statistically significant difference has been found. The reason for the lack of significant difference has been thought to be due to the fact that the preferred device type is not effective enough to cause a difference in e-sports motivation. It has showed that only the thought of playing games is in the foreground, regardless of the device type,

Although there has been no significant difference in terms of leisure time sub-dimension in the variable of having a personal device, it has been observed that the numerical value is close to significance. When the averages for this sub-dimension have been controlled, it has been found that it is higher in favor of those who do not have a device at home. In the literature, it is stated that if a product cannot be owned, the desire to have that product is fuelled, increasing the motivation about the product (Özgül, 2011). In the light of this information, it has been thought that people's inability to access the device causes them to see the product as an important element that can evaluate their spare time by increasing their interest and motivation towards the product.

Although there has been no significant difference in terms of the relational sub-dimension in the monthly income level variable, the numerical value has been found to be close to significance. When the averages of the sub-dimension were controlled, it has been seen that it was higher in favor of the 7500 – 10000 TL group, that is, the group with high income. When examined in the literature, it has been seen that income has a positive effect on socialization in sports (Adanır, 2023). In another study, it has been shown that as the income level increases, the social and cultural activities that individuals participate in increase, and the environment where young people spend the most time as a socialization opportunity is the internet (Şimşek, 2018). This situation exactly coincided with the concept of socialization, which is included in the relational sub-dimension.

Ghuman and Griffiths (2012) emphasized that individuals who participated in e-sports for different motivations preferred different types of games, and it was stated that some individuals enjoyed more stable games, while some individuals were interested in e-sports by choosing games that require intense physical activity. It can be said that the reason why there is no statistically significant difference in e-sports participation motivation according to the preferred game type variable in the research findings is due to the fact that the 3 most basic game types in e-sports serve a common purpose and meet the concept of entertainment, which is one of the cornerstones of recreation.

These findings show that e-sports attracts attention from individuals from all walks of life. In addition, in general terms, regardless of gender (except for the competence sub-dimension), education level, region of residence, monthly income level, having a personal device, preferred digital device and preferred game type, participants from all walks of life show interest in e-sports and it can be said that the participants have

similar motivation levels. Therefore, it has been predicted that e-sports, where individuals from all walks of society can participate without being exposed to discrimination, will become an even more integrative power in the near future.

How to cite: Uzuner, M.E., Sarper Kahveci, M. (2023). Investigation of Participation Motivation for E-Sports of Individuals Doing E-Sports for Recreational Purposes. *Journal of Sport and Recreation Researches*, 5(1), 63-77. Doi: 10.52272/srad.1264190