



# Tourism and Recreation

<https://dergipark.org.tr/tourismandrecreation>

E-ISSN: 2687-1971

## Rekreatif bir faaliyet olarak espora oyuncular gözünden bir bakış\*

### *A view of esports as a recreational activity from the perspective of players*

Buçcan Güvenol<sup>1\*</sup>, Mehmet Emre Güler<sup>2</sup>

<sup>1</sup> İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, buccan.guvenol@ikcu.edu.tr, 0000-0003-3776-8470

<sup>2</sup> İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, memre.guler@ikcu.edu.tr, 0000-0002-8689-9859

#### MAKALE BİLGİSİ

#### ARTICLE INFO

Araştırma / Research Article

#### Anahtar Kelimeler:

Esport, Rekreasyon, Oyuncu, Dijital oyun, Sanal evren

#### Key Words:

Esports, Recreation, Gamer, Digital game, Metaverse

#### Gönderme Tarihi / Received Date:

18.10.2023

#### Kabul Tarihi / Accepted Date:

28.06.2024

#### Yayınlanma Tarihi / Published Online:

30.06.2024

#### DOI:

[10.53601/tourismandrecreation.1377867](https://doi.org/10.53601/tourismandrecreation.1377867)

#### ÖZET

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte çevrim içi oynanabilen ve bir turnuva sistemine dâhil olan dijital oyunlar espor olarak adlandırılmaktadır. Esport, günümüzde rekreatif bir faaliyet olarak tercih edilebilen alanlardan biri olmasına rağmen bu faaliyetlere rekreasyonel amaçla katılım sağlayan oyuncular hakkında sınırlı sayıda araştırmanın olduğu görülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın amacı rekreasyonel amaçla esport faaliyetlerine katılım sağlayan bu oyuncuların bakış açısıyla esport hakkındaki algıları ortaya koymaktır. Bu algıların ortaya konmasıyla birlikte profesyonel sportif faaliyet dışında esport faaliyetleriyle ilgilenen bireylerin motivasyonları hakkında da çıkarım yapılabileceği düşünülmektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Kartopu örnekleme tekniği kullanılarak, 20 katılımcı ile çevrim içi bir şekilde mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, esportun bireyler tarafından en çok sosyal nedenlerle tercih edildiği, bireysel ve gerçekleştirildiği destinasyona çeşitli olumlu çıktılarının olduğu, gelişmesinin önünde altyapı ile çevre baskısı gibi engellerin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Türkiye’de esportun gelişebilmesi için ön yargıların azaltılarak etkinliklerin, reklam ve tanıtımların artırılmasının fayda sağlayacağı, sanal evrenin (metaverse) ise esport oyunlarındaki gerçeklik algısının artmasında ve esportun fizikselleşebilmesine katkı sağlayabileceği elde edilen diğer sonuçlar arasındadır. Gelecek araştırmalar farklı kuşaklar ve/veya profesyonel esport oyuncularla gerçekleştirilebilir. Ek olarak esportun sanal evrende uygulanabilirliği, dijital oyunlardaki VR deneyimleri ve esport etkinliklerinin destinasyon imajına etkileri araştırılarak literatüre katkılar sunulabilir.

#### ABSTRACT

With the development of technology, digital games that can be played online and integrated into a tournament system are referred to as esports. Although esports is one of the areas that can be preferred as a recreational activity today, it seems that there is limited research on players who participate in these activities for recreational purposes. In this context, the research aims to reveal the perceptions of individuals who participate in esports activities for recreational purposes from the perspective of these players. With the elucidation of these perceptions, it is believed that inferences can be drawn regarding the motivations of individuals interested in esports activities apart from professional sports activities. A qualitative research method was conducted in this research. Using the snowball sampling technique, interviews were conducted online with 20 participants. In the research, it has been concluded that esports is predominantly favored by individuals for social reasons, and it offers positive outcomes to both the individual and the destination where it is held; it has been determined that there are obstacles to its development, such as infrastructure limitations and family/social pressures. Additionally, it was also concluded that for esports to thrive in Türkiye, reducing prejudices and increasing the number of events, advertisements, and promotions would be beneficial, and the virtual universe (metaverse) can contribute to enhancing the perception of reality in esports games and the physicalization of esports. Future research can be conducted with different generations and/or professional esports players. Moreover, research can be conducted on exploring the applicability of esports in the virtual universe, examining VR experiences in digital games, and investigating the effects of esports events on destination image, thus making valuable contributions to the literature.

## 1. Giriş

Teknolojinin zaman içindeki gelişimi birçok alanda etkili olmuş; spor alanında ise bu etki, yeni spor dallarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu alanlardan biri olan esport, en temel haliyle bilgisayar başında oynanabilen fiziksel ve zihinsel dijital oyunlar olarak ifade edilebilir (Akgöl, 2019, s. 208). Bir dijital oyununun ifade olarak kabul edilebilmesi için çevresinde amatör veya profesyonel düzeyde düzenlenen yarışmaların olması gerekmektedir (Rubleske vd., 2020, s. 2).

Bu bağlamda esport özellikle çevrim içi özellik gösteren, çok oyunculu ortama olanak tanıyan ve kazanma veya üstünlük sağlama gibi nitelikleri olan oyunlar olarak değerlendirilebilmektedir (Öztürk vd., 2020, s. 222).

Esport faaliyetlerindeki profesyonel oyuncuların, rekreasyon amaçlı oyuncuların, yayıncıların ve seyircilerin oyunlarla etkileşimleriyle doğan motivasyonları ve bu oyunların bireylere olan etkisi birbirinden farklılık göstermektedir (Kelly & Leung, 2021, s. 8). Video oyunlarının çoğunun insan

\* Sorumlu yazar / Corresponding author.

Ars. Gör., İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, buccan.guvenol@ikcu.edu.tr, 0000-0003-3776-8470.

\* Bu makale 27-29 Ekim 2022 tarihleri arasında Burdur’da düzenlenen 22. Ulusal Turizm Kongresi adlı kongrede sözlü bildiri olarak sunulmuş ve kongre bildiri kitabında basılmış “E-Spor Oyuncularının Gözünden E-Spor Etkinliklerine Bir Bakış” başlıklı bildirinin genişletilmiş halidir.

için rekreatif bir etkinlik haline gelmesi (Giakoni-Ramírez vd., 2022, s. 2), bu amaçla oyun oynayan bireylerin profesyonel oyunculara nazaran daha fazla olması, profesyonel oyuncuların esporu mesleki bakış açısıyla değerlendirebilmesi gibi nedenlerle, araştırma espor faaliyetlerini rekreatif bir faaliyet olarak yapan bireylerle gerçekleştirilmiştir. Espor kavramı kapsamında, bireyleri konu alan akademik çalışmaların daha çok profesyonel oyunculara ve izleyicilere yönelik olduğu görülmektedir (Gaasedal vd., 2024; Giakoni-Ramírez vd., 2022; Hamari & Sjöblom, 2017; Keçeci & Çelik, 2024; Leis vd., 2022; Raphael & Heng, 2022; Sanz-Matesanz vd., 2024; Schubert vd., 2022; Yıldız vd., 2020). Rekreasyon amaçlı oyunculara yönelik araştırmalar incelendiğinde, genellikle bu oyuncuların diğer gruplarla karşılaştırıldığı araştırmalara rastlanabilmektedir (Bányai vd., 2019; Lepp vd., 2023; Wang vd., 2024). Nitekim Jang vd. (2021a), espor tüketicilerinin oyun oynama davranışlarını anlamak için çaba gerektiğini vurgulayarak, espor etkinliklerinin reklam ve tanıtımı için etkili hedefin oyunların rekreasyon amaçlı oyuncuları olduğunu belirtmektedirler. Bu kapsamda araştırmanın ana konusunun güncel olduğu ve esporun rekreasyon bakış açısıyla mevcut durumunun belirlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle araştırma rekreasyon amaçlı oyuncular üzerine odaklanmıştır ve bu bireylerin espor hakkındaki algıları incelenmiştir.

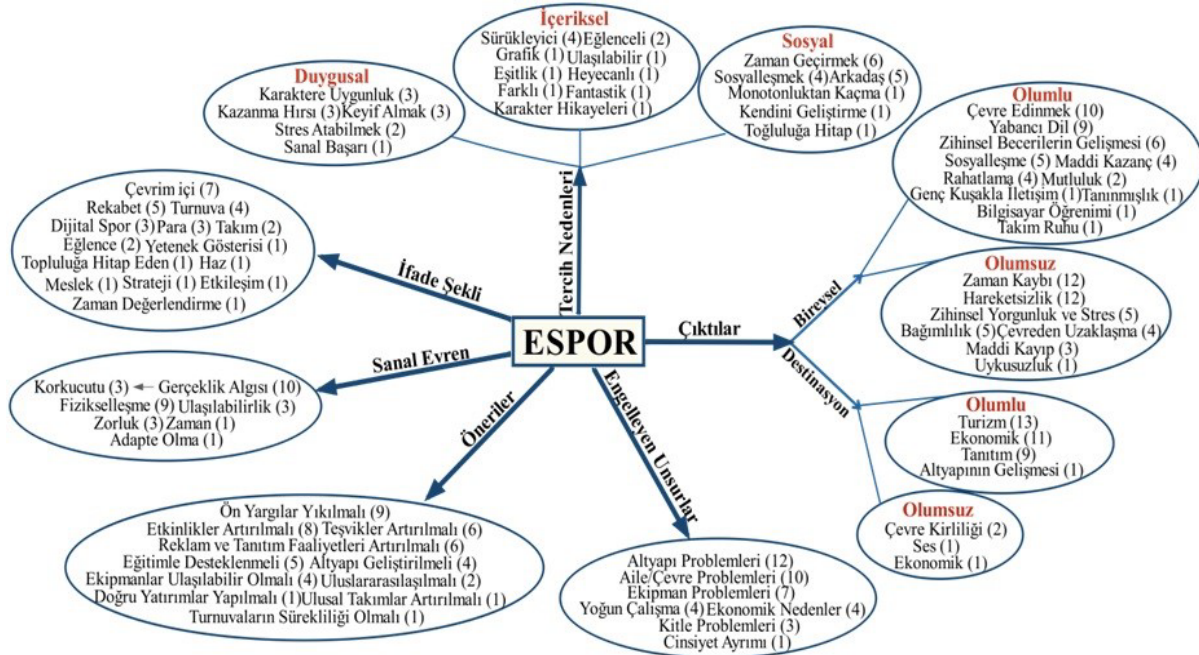
## 2. Literatür Taraması

1940'lı yıllarda video oyunlar olarak da adlandırılan dijital oyunlar, oyuncunun oyunla çeşitli araç gereçler sayesinde katılım sağlayacağı şekilde, temel bir senaryo üzerinde kurgulanmış olarak ortaya çıkmıştır (Coşkun & Öztürk, 2016, s. 679-680). Rekabetçi oyunların tarihi video oyunların kökeniyle iç içe geçmiş durumdadır. Örneğin, 1958 yılında William Higinbotham'ın oyunu olan "Tennis for Two" adlı oyun rekabet içermekteydi. Bu açıdan düşünüldüğünde

"Tennis for Two" modern video oyunu endüstrisinin başlangıcı olarak ifade edilebilmektedir (Scholz, 2019, s. 19). 1980'li yıllarda konsol oyunları ile dijital oyunlar oynanmaya başlanmış, 1990'lı yıllara gelindiğinde bilgisayar oyun salonları sayesinde dijital oyun kültürü oluşmuş ve gelişim göstermiştir. 2000'li yıllarda internetin yaygınlaşmasıyla küresel çaptaki erişim ağı, oyunları çevrim içi şekline evirtmiştir (Mustafaoğlu, 2018, s. 87).

Esporu kavramsal olarak inceleyen bir araştırmaya göre espor "sporcuların bilişsel ve fiziksel çabalarını içeren ve medya platformları aracılığıyla sunulan, evriminde kurumsallaşma, endüstri katılımı ve beklenmedik sorunlar da dâhil olmak üzere geleneksel sporlarla benzerlikler taşıyan, dijital platformlardaki rekabetçi bir oyun biçimi" olarak tanımlanmaktadır (Jeong & Youk, 2023). Espor yeni medyanın en hızlı büyüyen kavramlarından biridir (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 211). Bu endüstrinin büyümesi her geçen gün artmakta ve yatırımcıların dikkatini çekmektedir. Birçok uluslararası turnuvalar gerçekleştirilmekte ve bu turnuvalara dünyanın birçok yerinden katılım sağlanmaktadır (Atalay & Boztepe, 2020, s. 21). Scholz (2019, s. 4-5)'a göre espore yönelmenin bazı nedenleri bulunmaktadır. Bu nedenler, esporun dijital ve uluslararası bir kitleye ulaşması, geleneksel sporlara kıyasla oyuncu ve hayran kitlesinin gençliği, endüstri tarafından yönlendirilebilir olması, sektörün sürekli gelişmesi ve mevcut yapıların dayatılmaması, diğer bir deyişle esporun kendi başına büyüyecek bir alana sahip olmasıdır.

Espor araştırmacılar tarafından kavramsal olarak farklı bakış açılarıyla incelenmiştir. Espor, geleneksel spor ile birlikte değerlendirildiğinde farklı görüşlerin olduğu görülmektedir. Sporum dijitalleşmesiyle bu oyunları oynayan herkesin sporcuya dönüştüğünün ve bu nedenle sporcucu kelimesinin anlamının yitirildiği ifade edilmektedir (Şenses, 2020). Ek olarak esporun çeşitli benzerlikler ifade edilebileceği fiziksellikten uzak olması (Hallman & Giel, 2017; Parry,

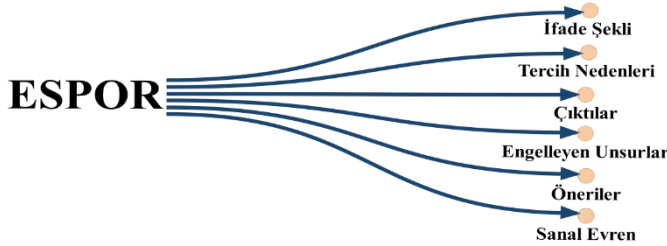


Şekil 1. Espor Temasına İlişkin Oluşan Kategoriler ve Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

2019) ve kurumların ortaya çıkışına kısıtlamalar getirmesi (Parry, 2019) nedeniyle spor olarak değerlendirilemeyeceğine yönelik ifadeler bulunmaktadır. Nitekim, esporun bir spor dalı olduğunu (McCutcheon vd., 2018; Pizzo vd., 2018) veya geleneksel sporlarda bulunan birçok özelliği de içerdiği görüşüne sahip araştırmalar da bulunmaktadır (Jenny vd., 2017; Thiel & John, 2018). Diğer bir bakış açısına göre, espor rekreatif bir faaliyet olarak da ifade edilmektedir (Aksu vd., 2021; Hallman & Giel, 2017; Jonasson & Thiborg, 2010; Lee & Schoenstedt, 2011; Okat & Kömürçü, 2020; Yayla & Güven, 2020). Çünkü rekreasyon bünyesinde bireylere rahatlama ve keyif alma olanağı sağlayan çok çeşitli aktiviteleri barındırmaktadır (Colwell vd., 2002, s. 418). Aktiviteler sadece fiziksel değildir, zihinsel ve duygusal tepkiler de içermektedir (Neumeyer & Neumeyer, 1936, s. 157). Jang vd. (2021b), yaptıkları bir araştırmada espor endüstrisinde yer alan tüketicilerin dört grup (her yönüyle oyuncu, geleneksel oyuncu, seyirci ve rekreasyon amaçlı oyuncu) olabileceğini, bu gruplar arasında yer alan rekreasyon amaçlı oyuncuların ise diğer oyunculara göre daha düşük oyun oynama, izleme ve donanım tutkusuna sahip olduğunu ifade etmişlerdir.

Espor, araştırmacılar tarafından turizm literatüründe de incelenmektedir. Esporun turizm endüstrisindeki önemine ve büyük bir potansiyeli bulunduğu (Dilek, 2019; Yenişehirlioğlu vd., 2018), destinasyonlara tanıtım ve ekonomik faydalarına (Çetin & Coşkun, 2021; Kim vd., 2020) ve tekrar ziyaret etkisine (Vegara-Ferri vd., 2020) yönelik araştırmalar örnek gösterilebilir. Thompson vd. (2022) ise bireylerin bir destinasyonda gerçekleştirilecek espor etkinliklerine katılımın teşvik edilmesinde yıldız oyuncuların, takım bağlılığının, akış deneyimlerinin ve etkinliğin imajı ile öz uyumun önemini vurgulamışlardır. Ayrıca Lebedeva (2021), espor faaliyetlerinin konaklama işletmelerinde uygulanabilir olduğunu, espor oyuncularına ve espor yarışmalarına hitap eden otellerin tasarlanmasına ilişkin anlayışların küresel ölçekte gelişmiş mekân çekiciliği için fırsat sunduğunu belirtmiştir.



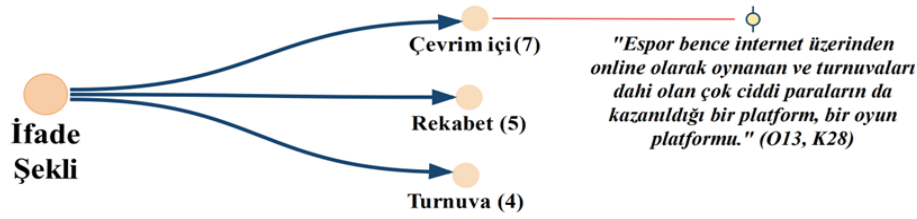
**Şekil 2.** Espor Temasına İlişkin Oluşan Kategoriler

*Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.*

Literatürde espor etkinliklerini gerçekleştiren kişilerin motivasyonlarını ortaya koymaya yönelik araştırmalar genel olarak espor izleyicilerini ve oyuncularını kapsamaktadır. Raphael ve Heng (2022) yaptıkları araştırmada espor etkinliklerini izleyen bireylerde oyunun senaryosunun, sporcuların fiziksel becerisinin, estetiğin ve bilgi kazanımı boyutlarının yüksek ortalamaya sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Hamari ve Sjöblom (2017) yaptıkları araştırmada gerçeklerden kaçma, oynanan oyunlar hakkında bilgi edinme, yenilik ve saldırganlığın keyfi boyutlarının

kişilerin espor etkinliklerini izleme sıklığını pozitif olarak etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Yu vd. (2022)'nin kadınların espor etkinliklerini izleme nedenlerini anlamaya yönelik yaptıkları araştırmada, kadınların motivasyon nedenlerinin sosyal fırsatlar, oyuncuya ilgi ve oyuncunun fiziksel çekiciliği olduğunu, erkeklerin motivasyon nedenlerinin ise saldırganlık ve eğlence değeri olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Pizzo vd. (2018) ise espor izleyicileri ile geleneksel spor izleyicilerinin motive olma düzeylerini inceledikleri araştırmada, espor ve geleneksel sporun benzer şekilde tüketildiğini; ancak başarı, heyecan, fiziksel çekicilik ve aile bağları yapılarında farklılıklar bulunduğu ifade etmişlerdir. Çınar (2020), profesyonel ve amatör oyuncuların dijital oyun oynama motivasyonunda oyun isteğinde belirsizlik boyutunun farklılık gösterdiğini ifade etmiştir. Bányai vd. (2019), espor oyuncularını ve rekreasyon amaçlı oyuncuların üzerine gerçekleştirdikleri araştırmada, espor oyuncularının rekreasyon amaçlı oyunculara göre oyunlara daha fazla zaman harcadığını, sosyal, rekabet ve beceri geliştirme oyun motivasyonlarının daha yüksek olduğunu; ancak gerçeklerden kaçma güdüsünün iki grup için de oyun oynamanın ortak belirleyicisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yıldız vd. (2020), profesyonel espor oyuncularıyla gerçekleştirdikleri araştırmada, esporda erkek oyuncuların kadın oyunculara nazaran daha çok rekabeti ve başarıyı önemseydiği, genç oyuncuların espordan duydukları heyecan motivasyonun yaşça büyük oyunculara göre daha fazla olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Bireylerin geleneksel sporlara yönelmelerini etkileyen birçok farklı neden bulunmaktadır. Çünkü spor yapan popülasyonun çeşitliliği (çocuklar, ergenler ve yaşlılar vb.), faaliyetlerin gerçekleştirilme nedenleri (fitness, kilo kontrolü, rekabet vb.) ve uygulama alanları (eğlence, kulüpler, eğitim vb.) birbirinden farklılık göstermektedir (Badarnee, 2020). Bireylerin, espora yönelmelerindeki motivasyonlar ise genel olarak boş zaman değerlendirme, rekabet, başarı, yetkinlik, ilişkisel benlik, bireylerin kendi bilişsel, duygusal ve psikomotor özellikleri (Öz & Üstün, 2019), saygı görme, ödül arzusu, kişisel gelişim veya yeni bir şey denenirken alınan haz (Gül vd., 2019), bir Türkçe ölçek uyarlama araştırmasına göre takıma bağlılık, eğlence, sosyalleşme, fantezi ve rekabet (Kilci, 2020) olarak ifade edilmektedir. Giakoni-Ramirez vd. (2022)'nin profesyonel oyuncuların fiziksel aktivite seviyeleri ile motivasyonel yönelimleri arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmada, oyuncuların orta ve yüksek düzeyde fiziksel aktiviteye sahip olduğunu, düşük düzeyde fiziksel aktiviteye sahip oyuncuların motivasyonun tüm boyutlarında pozitif değerlere sahip olduğunu ortaya koymuşlardır. Ayrıca ilgili çalışmada dışsal ve içsel motivasyonun kişilerin enerji harcamaları ile ters orantılı olduğu sonucuna varılmıştır. Espor ve geleneksel spor yapan oyuncuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelendiği bir araştırmada, erkek espor oyuncularının erkek geleneksel sporcularına göre bilişsel esneklik düzeylerinin daha yüksek fakat zihinsel dayanıklılık düzeylerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Menteş & Saygın, 2019). Espor oyuncularının espora yönelik düşüncelerinin incelendiği bir araştırmaya göre; oyuncuların, esporun kendilerini olumlu



Şekil 3. İfade Şekli Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

etkilediğini ve sosyalleşmeye vurgu yaptıkları belirtilmektedir (Sine Nazlı & Yağmur, 2021). Başka bir araştırmaya göre ise espor oyuncularının takıntılı veya sinirli insanlar olarak nitelendirilmediği ve oyunların her zaman zararlı olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (García-Lanzo & Chamorro, 2018).

Teknolojinin artan gelişimi ile günümüz espor faaliyetlerinin sanal evren teknolojisiyle bir arada uygulanabileceği, gelecekte ise espor faaliyetlerinin sanal evrende de gerçekleşebileceği düşünülmektedir. Temel olarak sanal evren (metaverse), insanların avaturları aracılığıyla diğer araçlar ve nesnelere eş zamanlı olarak etkileşime girebildiği paylaşılan sanal ortamların birlikte çalıştığı kalıcı bir ağıdır (Kim, 2021, s. 142).

Singh (2024)'e göre sanal evrenin ortaya çıkışı video oyunu ve espor alanlarında köklü bir dönüşümü tetiklemiştir. Ahuja vd. (2023), bu sanal evrende artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zekâ gibi teknolojilerin harmanlanmasıyla espor gibi sosyal etkileşimlere olanak sağlayabileceğini ifade etmişlerdir. Diğer bir araştırmada ise pazarlama profesyonellerinin meta evrene başarılı bir şekilde giriş yapabilmeleri için diğer birçok alanla birlikte e-oyun oluşturma önemli olduğuna değinilmektedir (Hussain & Farea, 2022).

Espor faaliyetlerinin gerçekleştiriliş biçimi bir yana, sanal evrenin bu faaliyetleri izleyen kişiler için de faydalı olması muhtemeldir. Mevcut durumda seyirciler için Twitch ve Youtube platformları öne çıkmaktadır, ancak meta evren sayesinde artık bireyler diğer sanal izleyicilerle birlikte kalabalığın etkisi hissedilebilecek, diğer oyun severlerle birlikte etkileşime geçebileceklerdir (Cook, 2021).

### 3. Yöntem

Bu araştırmanın amacı rekreasyonel amaçla espor faaliyetlerine katılım sağlayan oyuncuların bakış açısıyla espor hakkındaki algıları ortaya koymaktır. Bu algıların ortaya konmasıyla birlikte profesyonel sportif faaliyet dışında espor faaliyetleriyle ilgilenen bireylerin motivasyonları hakkında da çıkarım yapılabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmada nitel araştırma yönteminden faydalanılmıştır. Araştırmada veri elde etme yöntemi olarak görüşme tekniği seçilmiş ve ardından yazarlar tarafından ilgili literatürden de elde edilen bilgilere göre yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur (Gül vd., 2019; Kilci & Yalçiner, 2020; Pirci & Dalgiç, 2021). Araştırma evrenini günlük hayatta rekreatif bir faaliyet olarak esporu tercih eden tüm bireyler oluşturmaktadır. Evrene ulaşmanın güçlüğü nedeniyle araştırmada örnekleme tekniklerinden faydalanılmış ve araştırma kartopu örnekleme tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Toplam 20 kişi ile 27 Temmuz - 03 Ağustos 2022 tarihleri arasında, katılımcıların farklı şehirlerde ikamet etmeleri nedeniyle çevrim içi bir şekilde görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler ortalama 25 dakika sürmüştür. Görüşmeler esnasında herhangi bir veri kaybının önüne geçebilmek adına katılımcılardan izin almak suretiyle ses/görüntü kaydı alınmıştır. Ayrıca, araştırmada güvenilirliği artırıcı uygulamalardan biri olan (Erlandson vd., 1993, s. 142) katılımcı teyidinden faydalanılmıştır. Lester vd. (2020, s. 99-100) araştırmacıların katılımcılardan elde ettiği bilgileri kendilerinin deşifre etmesinin, veri aşinalığının ve kodlama öncesi ilk notların alınmasının önemine değinmişlerdir. Bu nedenle veriler araştırmacılar tarafından deşifre edilmiş, kodlama öncesinde ise deşifreler tekrar tekrar okunmuştur.



Şekil 4. Tercih Nedenleri Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 5. Çıktılar Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

Böylece veri aşinalığının kazanılması hedeflenmiştir. Ardından araştırmanın kodlama süreci öncesi ilk notlar alınmıştır. Nitel veri analizi için geliştirilen yazılım programları araştırmanın güvenilirliğini artırmak (Leitch vd., 2016, s. 393-394), verileri aramak, işaretlemek, bağlamak ve yeniden düzenlemek için araçlar sağlamakla birlikte araştırmacının düşüncelerini, fikirlerini ve teorilerini temsil etmek ve saklamak için kullanılmaktadır. Ayrıca bu yazılımlar araştırmanın tutarlılığına destek olmakta ve araştırmacıların verileri görselleştirmesine olanak sağlamaktadırlar (Weitzman, 2003, s. 316-317). Bu kapsamda verilerin ön kodlamalarının yapılması, kodlanması, analiz edilmesi ve görselleştirilmesi için MAXQDA programından faydalanılmıştır. Araştırmada tüm kodlama süreci tarafsız bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Ek olarak oluşan her yeni kod için bir belge daha önce kodlansa dahi tekrar incelenmiştir. Bu sayede herhangi bir veri kaybının önüne geçilmeye çalışılmıştır. Araştırmaya dâhil olan katılımcılar O1, O2, O3... ve O20 olarak kodlanmıştır (O= Oyuncu). Bununla birlikte yapılan görselleştirmelerde katılımcıların bir konu hakkındaki ifadeleri katılımcıların cinsiyeti (K: Kadın, E: Erkek) ve yaşları ile birlikte direkt alıntı olarak sunulmuştur. Elde edilen veriler içerik analizi yardımıyla incelenmiş ve araştırmanın bulguları neticesinde sonuçlar araştırmacılar tarafından fikir birliğine varılarak değerlendirilmiştir. Ayrıca araştırma, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu tarafından etik açıdan uygun bulunmuştur (Karar No: 2022/13-2).

#### 4. Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde araştırmada yer alan katılımcıların özellikleri ve elde edilen verilere göre espora ilişkin analiz bulguları yer almaktadır.

#### 4.1. Katılımcıların Özellikleri

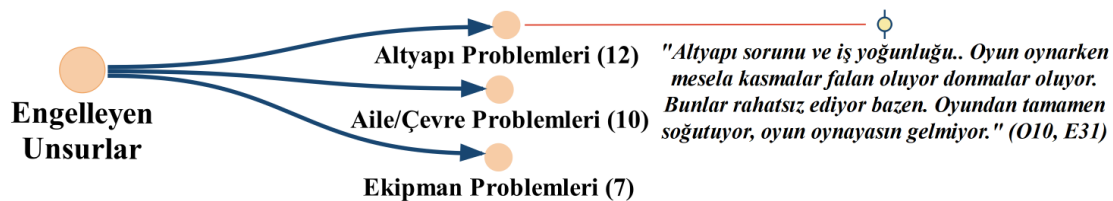
Katılımcıların özellikleri incelendiğinde araştırmaya dâhil olan toplam 20 katılımcının cinsiyeti çoğunlukla erkektir (f= 14). Katılımcıların yaşları 21-31 arasında farklılaşmakta ve meslekleri memur, öğretmen, mühendis gibi değişkenlik göstermektedir. Araştırmaya katılan bireylerin eğitim durumları incelendiğinde, katılımcıların çoğunlukla üniversite mezunu olduğu (f= 14), lise mezunu olan O14, O15, O16 ve O17 kodlu katılımcıların ise öğrenci olup üniversite eğitimlerine devam ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Espor faaliyetlerinin yanında katılımcıların yarısı düzenli bir şekilde geleneksel spor faaliyetlerine katılım sağlamaktadırlar. Bazı katılımcılar hayatlarının bir döneminde geleneksel sporlarla ilgilendiklerini veya geleneksel sporları sadece belirli zamanlarda yaptıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcıların geleneksel sporlara yönelik verdikleri cevaplar şu şekildedir;

"Bisiklete binmeyi çok seviyorum, bir de yoga yapıyorum bazen. Ama onun dışında gerçek hayattaki rekabetçi sporlarla çok şeyim yok benim. Bana zor geliyor çünkü yeterli göremiyorum kendimi hiçbir zaman." (O2, E25)

"Yüzme belli bir süre ama o çok önceden. Onun dışında bisiklet ve yürüyüş ara sıra. Düzenli bir spor olarak değil ama, yine canım sıkıldı ya bir bisiklete bineyim geleyim ya da yürüyeyim geleyim gibi." (O9, K27)

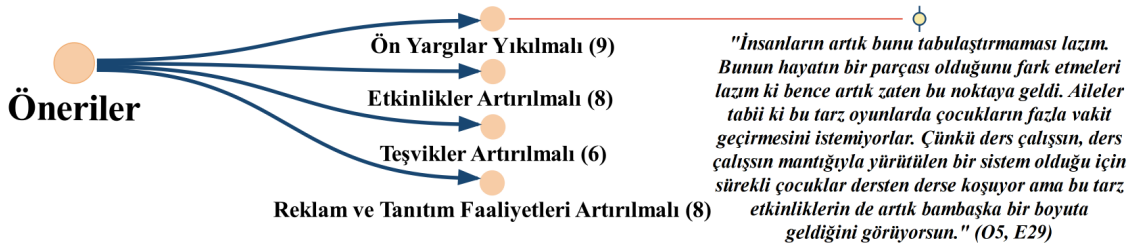
Bir katılımcının daha önce geleneksel sporlardan biriyle ilgilendiği fakat geçirdiği rahatsızlık sonrası espora yöneldiğini ifade etmesi ise dikkat çekici bir bulgudur. Katılımcı bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir;

"Basketbol oynadım ben bir süre. Sonra sakatlandık, belim sakatlandı işte.. espora geçtim, arada da yüzüyorum." (O20, E21)



Şekil 6. Engelleyen Unsurlar Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 7. Öneriler Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

Bir katılımcı ise hem espor faaliyetlerini hem de geleneksel spor faaliyetlerini gerçekleştirdiğini ifade etmesine karşın geleneksel spor faaliyetlerinin kendisi için daha ön planda olduğunu ifade etmiştir. İlgili konuya ilişkin katılımcının ifadesi şu şekildedir;

"Eğer arkadaşlarım varsa halı sahaya falan çok giderim. Ne zaman olsa gitmek isterim yani. Oyun oynamak için de şey yapmam... Yok ya ben bugün oyun oynayacağım gitmeyeceğim falan demem." (O14, E22)

Espor faaliyetlerine olan ilginin farklı nedenlerle oluşabildiği düşünülmektedir. Katılımcılar bu ilgiyi birden fazla nedenle ifade etmişlerdir. Bu bağlamda katılımcılar aile, arkadaş gibi kendi yakın çevrelerinin (f= 12) en önemli etken olduğunu düşünmektedirler. Katılımcıların konuya ilişkin cevapları şu şekildedir;

"Başka şeyler oynuyordum. Hikâyesi olan... Tek kişilik... Üniversiteye geçince arkadaşlarım bunu oynuyoruz dediler oynadık. Aşinalığım biraz da yaşla arttı." (O2, E25)

"Lisede, arkadaş çevresi... Arkadaşlarım sürekli oynuyordu. Takımca oynayalım diye... 12 yıl olmuştur. Oynadıktan sonra hoşuma gitmeye başladı." (O3, E27)

"Çocukluğumda ağabeyimi izleyerek başladım bu bilgisayar oyunları serüvenime... Altıncı-yedinci sınıftan itibaren aktif olarak oynuyorum." (O8, E28)

Yakın çevre dışında kişilerin bilgisayar oyunlarına karşı doğuştan ilgilerinin olması (f= 7), teknolojinin gelişmesi (f= 3), oyunların moda haline gelmesi (f= 2), covid-19 pandemi döneminin olması (f= 1) ve sosyal medyanın etkisi (f= 1) ifade edilen diğer nedenlerdir. Katılımcılar bilgisayar oyunlarına yönelik ilgilerini şu sözlerle ifade etmektedirler;

"Yani açıkçası bilgisayar oyunlarına küçüklüğümde beri meraklıydım. Bir noktada da online oyunlar oynamaya başladım." (O14, E22) "Çok eskiden hani espor olmadan da benim böyle fps oyunlarına bayağı merakım vardı ve sürekli takip halindeydim, sürekli oynardım. Daha sonra bu oyunlar espor bazında bir oluşum sergiledi. Otomatik olarak yani takip etmek gereksiniminde bulundum." (O11, E29)

"Espora aslında ilgim bir anda oluşmadı. Ben kendimi bildim bileli oyun oynayan bir insanım. Bilgisayar öncesi dönemi de diyebiliriz, işte atariler, kart oyunları, masaüstü oyunları.. Bunların hepsini çok fazla oynuyordum. Teknoloji ve imkânların evrilmesiyle oluştu." (O1, K26)

Katılımcılar genellikle espor oyunlarından sadece bir tanesini tercih etmemektedir. Bu bağlamda en az iki kere kodlanan oyunlar sırasıyla League of Legends (f= 8), PlayerUnknown's

Battlegrounds (f= 8), Counter-Strike: Global Offensive (f= 7), Dota 2 (f= 5), Valorant (f= 3), ve Teamfight Tactics (f= 2) olmuştur. Bu oyunlar dışında katılımcılar tarafından sadece bir kez ifade edilen sekiz farklı (Rocket League, Call of Duty: Mobile, Rainbow Six Siege gibi) oyun da bulunmaktadır. Espor oyunlarına ayrılan zaman ve süre incelendiğinde katılımcıların çoğunlukla haftanın her günü (f= 14) oyun oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bunun dışında bazı katılımcılar haftanın 4-5 günü (f= 5) veya 2 günü (f=1) oyun oynamaktadırlar. Katılımcıların bir günde oyun oynadıkları ortalama süreler ise 1-3 saat (f= 8), 3-5 saat (f= 6) ve 5-7 saat (f= 6) aralığındadır. Katılımcılar espor faaliyetlerini birden fazla platform aracılığıyla takip etmektedirler. YouTube (f= 16) ve Twitch (f= 13) en çok tercih edilen platformlardır.

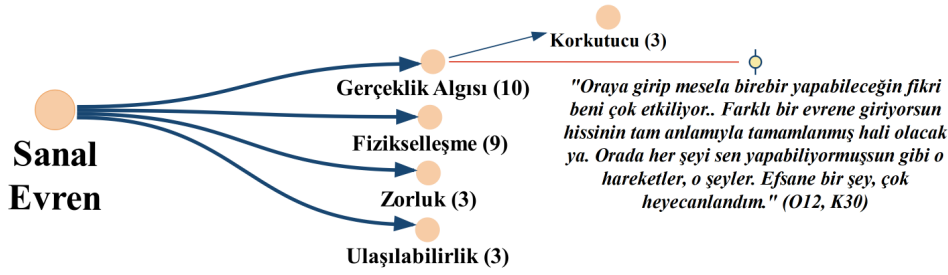
#### 4.2. Espor Temasına İlişkin Analiz Bulguları

Analiz sonucunda elde edilen bulgular bu başlık altında yer almaktadır. Özet olarak Şekil 1'de analiz sonuçları gösterilmektedir. Şekil 1'de "Espor Teması" ve bu temaya ilişkin ortaya çıkan ve aynı zamanda Şekil 2'de de öze olarak ifade edilen kategoriler ve bu kategorilere ilişkin kodlar bir bütün halinde gösterilmektedir.

Şekil 2'de "Espor Temasına İlişkin Oluşan Kategoriler" (ifade şekli, tercih nedenleri, çıktılar, engelleyen unsurlar, öneriler, sanal evren) görülmektedir. Tema, esporun katılımcılar tarafından ilgili kategoriler kapsamında nasıl ifade edildiğini açıklamaktadır. Şekildeki her bir kategori kendisini anlamsal olarak ifade eden en sık kodlarla birlikte ayrıca incelenmiştir. Kodlara dair yapılan incelemeler sonucunda katılımcıların kategorilerle ilgili farklı düşüncelerinin olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bu bağlamda her bir kategorideki frekans değeri en az üç olan ve en sık tekrar eden ilk üç kod görselleştirilmiştir. Kategoriler görselleştirilirken frekans değeri en yüksek koda dair katılımcıların ifadeleri direkt alıntı olarak sunulmuştur.

Şekil 3'te görselleştirilen "İfade Şekli" kategorisi katılımcıların araştırma sürecinde espor kavramını nasıl algıladıklarını ve açıkladıklarını yansıtmaktadır. Bu kategori, katılımcıların esporu tanımlarken hangi konulara daha fazla vurgu yaptığını belirlemek için analiz edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, katılımcılar espor kavramını açıklarken özellikle esporun çevrim içi yönüne sıklıkla değinmektedirler. Diğer bir deyişle katılımcılar, esporun dijital dünyada, çevrim içi platformlarda gerçekleşen yönüne vurgu yapmaktadırlar.

Şekil 4'te görselleştirilen "Tercih Nedenleri" kategorisi katılımcıların espor faaliyetlerini en çok hangi nedenlerle tercih ettiklerini açıklamaktadır. Tercih nedenleri,



Şekil 8. Sanal Evren Kategorisine İlişkin En Sık Tekrar Eden Kodlar

*Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.*

katılımcılardan elde edilen verilere göre alt kategoriler aracılığıyla görselleştirilmiştir. Oluşturulan alt kategoriler sosyal, içeriksel ve duygusal nedenlerdir. Şekil 4 incelendiğinde katılımcıların en çok sosyal nedenlerle espor faaliyetlerine katılım sağladıkları anlaşılmaktadır. Sosyal nedenler kategorisine göre katılımcılar espor faaliyetlerine zaman geçirme, arkadaşlarının kendilerini oyunlara yönlmesiyle ve sosyalleşme isteğiyle katılmaktadırlar.

Şekil 5'te görselleştirilen "Çıktılar" kategorisi espor faaliyetlerinin muhtemel çıktılarının neler olduğunu göstermektedir. Bu kategori, elde edilen veriler doğrultusunda bireysel ve destinasyona yönelik çıktılar ve bu çıktıların olumlu veya olumsuz olma durumlarına göre alt kategoriler aracılığıyla açıklanmıştır. Şekil 5 incelendiğinde espor faaliyetlerinin bireysel olarak çevre edinme ve yabancı dil öğrenme konularında olumlu, bireylerde zaman kaybına ve fiziksel anlamda hareketsizliğe yol açması bakımından olumsuz çıktılarının olduğu anlaşılmaktadır. Destinasyona yönelik veriler incelendiğinde ise katılımcılar genel olarak espor faaliyetlerinin destinasyona yönelik olumlu çıktılar sağlayabileceğini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda katılımcılar espor faaliyetlerinin destinasyona tanıtım, ekonomik ve turizm kapsamında olumlu çıktıların olabileceğini ifade etmişlerdir. Şekil 5'te destinasyona yönelik olumsuz çıktı kategorisinin olmadığı görülmektedir. Çünkü katılımcılar espor etkinliklerinin destinasyona belirgin bir olumsuz etkisinin olmayacağını düşünmektedirler. Sadece bazı katılımcılar (O4, O14 ve O17) destinasyonda oluşabilecek çevre (f= 2) ve ses (f= 1) kirliliği gibi olumsuz çıktılar ile faaliyetler düzenlenirken giderlerin fazla olabileceğini ve bu nedenle ekonomik (f= 1) olarak olumsuz çıktıların olabileceğini ifade etmişlerdir. Ancak katılımcılar olabilecek tüm bu olumsuz durumların sadece espor etkinliklerine özel olmadığını, gerçekleştirilebilecek herhangi bir etkinlikte de olabileceğini düşünmektedirler. İlgili konuya yönelik katılımcıların görüşleri şu şekildedir;

"Bizim bu tarz etkinliklerde çöp dağları kalıyor ya bazen kalabiliyor öyle şeyler. Bunlar herhangi bir etkinlikte de olabilir ama... Çok kalabalık olduğunda kirlilik olabilir, ses olabilir. Onun dışında bir şey olacağını sanmıyorum." (O4, E28) "Açıkçası olumsuz pek bir yanı olacağını düşünmüyorum. Onu da şu açıdan düşünmüyorum, yani tabii ki çevre kirliliği tarzı yaşanabilir ama bu az çok turizmin her yerinde yaşanan bir şey. Onun dışında çok fazla bir problem yaratacağını düşünmüyorum." (O14, E22)

Şekil 6'da görselleştirilen "Engelleyen Unsurlar" kategorisi katılımcıların espor faaliyetlerini gerçekleştirirken karşılaştığı

problemlerin neler olduğunu özetlemektedir. Şekil 6'ya göre katılımcılar espor faaliyetlerini gerçekleştirirken en çok alt yapı problemleri ile karşılaşmaktadırlar. Bunun dışında katılımcılar ailelerinin veya yakın çevrelerinin espor faaliyetleri sırasında olumsuz bir tavır sergilediklerini, bilgisayarlarının veya bilgisayar ekipmanlarının güncel teknolojiye artık yetersiz kaldığını sıklıkla ifade etmişlerdir.

Şekil 7'de görselleştirilen "Öneriler" kategorisi katılımcıların Türkiye'de espor faaliyetlerinin gelişmesine yönelik önerileri özetlemektedir. Kategori incelendiğinde katılımcılar espora karşı ön yargıların oluştuğunu ve bu bağlamda ön yargıların yıkılması gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca esporun gelişmesi için etkinliklerin, reklam ve tanıtım faaliyetlerinin artırılması gerektiği en sık ifade edilen diğer önerilerdir.

Şekil 8'de görselleştirilen "Sanal Evren" kategorisi katılımcıların gelecek espor faaliyetlerinin sanal evren ile muhtemel ilişkisini ifade etmektedir. Katılımcılar espor faaliyetlerinin sanal evrenle ilişkisinde oyunların gerçeklik algısının artacağına sıklıkla değinmişlerdir. Ancak üç katılımcı (O6, O7 ve O9) gerçeklik algısının artacağını ifade etmelerine karşın bu durumun korkutucu olabileceğini düşünmektedirler. Katılımcıların konuya ilişkin düşünceleri şu şekildedir;

"Bence aletlerle tam olarak şu anda direkt biz müdahale ediyoruz. Ben belki silahı tutmayacağım ama tetik benim elimde olacak... Bazen güzel ama bazen korkutucu..." (O6, K31) "Bir ilişkisi olacaktır ama bence çok korkunç olurdu. Çünkü bunun normalde oyun olduğunu biliyoruz. Ancak metaverse gibi sanal bir evrende gerçekliği çok artacağı için bana korkunç geldi." (O7, K28) "O adamı ben direkt uzakta göreceğim, kendim görüyormuşum gibi hissetmeyeceğim... O zaman o bana korkutucu geliyor, çok saçma belki ama o zaman birini öldürüyormuşum gibi hissediyorum. Onu daha çok yaşıyormuşum gibi geliyor. Benim için korkutucu gelebilir." (O9, K27)

Ayrıca esporun sanal evrenle ilişkisinde oyunların içeriğinden dolayı oyun oynamanın zorlaşabileceğine ve sanal evren teknolojisinin yaygınlaşarak çoğu kesim tarafından ulaşılabilir olması gerektiği ifade edilen diğer düşüncelerdir.

## 5. Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmada espor faaliyetlerine rekreatif amaçla katılan oyuncuların bakış açısıyla espor hakkındaki algıları ortaya koymak amaçlanmıştır. Keşifsel olarak yürütülen çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş ve katılımcılarla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılardan elde edilen

veriler içerik analizi tekniği ile yorumlanmıştır. Araştırmamızın sonuçlarına göre, espor faaliyetleri doğası itibarıyla çevrim içi bir şekilde oynanan, rekabet içeren, katılımcılarının birbirinden farklı demografik özellikler gösterebileceği, genellikle haftanın yedi günü olsa da bireylerin kendi isteklerine göre farklı gün ve saatlerin de tercih edebileceği dijital oyunlardır. Ayrıca katılımcılar aynı gün veya haftanın belirli günleri espor kapsamına giren birden fazla oyuna vakit ayırabilmektedirler. Bu durumda, rekreatif bir bakış açısıyla düşünüldüğünde espor faaliyetlerinde sadece belirli bir oyuna bağlı kalmadan birden çok oyunun birlikte de tercih edilebileceği çıkarımı yapılabilir. Araştırmada rekreatif amaçlı oyuncular esporu çevrim içi, rekabet ve turnuva kelimeleriyle ilişkilendirmişlerdir. Benzer şekilde, bir araştırmada espor en sık rekabet kavramıyla ilişkilendirilmiştir. İlgili araştırmada esporun ayrıca çevrim içi yapısı, spor olabilmeye potansiyeli, eğlence ve bir eğitim aracı olarak da algılandığı sonucuna varılmıştır (Chang, 2019).

Espora katılım gösteren bireylerin genel olarak zaman geçirmek, yeni arkadaş edinmek veya arkadaşlarla birlikte vakit geçirmek ve bu bağlamda sosyalleşmek gibi nedenlerle bu faaliyetleri tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunların yanı sıra, oyunların kendine has özelliklerinden dolayı oluşan içeriksel nedenler ve bireyleri etkileyen çeşitli psikolojik nedenler de bulunmaktadır. Sağlam ve Topsümer (2019) yaptıkları araştırmada bireylerin dijital oyunları tercih etme nedenleri arasında modern bir uğraş ve merak gibi temalara ek olarak bireylerin serbest zaman değerlendirme, yeni insanlarla tanışma ve bir gruba liderlik etme gibi nedenlerin de olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer bir şekilde Park vd. (2011), yaptıkları araştırmada bireylerin çevrim içi oyun oynamasındaki güdülerinde arkadaşlarla yakınlaşmak, yeni arkadaşlıklar edinmek ve diğer insanlarla ilişki kurmak gibi ilişki boyutunu ifade eden durumlar yer almaktadır.

Espor etkinliklerinin gerçekleştirildiği destinasyona olumlu katkılar sağlayacağı kaçınılmazdır. Araştırmada bu etkinliklerin bölge turizmini destekleyebileceği, bölge ekonomisini geliştirebileceği ve bilinirliği artırabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Benzer bir şekilde esporun turizm endüstrisi için önemini ifade eden araştırmalar bulunmaktadır (Aktuna & Ünlüöner, 2017; Masłowski & Karasiwicz, 2021; Pirci & Dalgıç, 2021). Araştırmada espor etkinliklerinin gerçekleştirileceği destinasyona herhangi bir olumsuz etkisinin olmayacağı ulaşılan diğer bir sonuçtur. Bununla birlikte, bir destinasyonda gerçekleştirilecek etkinliklerden elde edilecek faydanın artırılması ve etkinliklerin olumsuz etkilerinin azaltılması için etkinliklerin stratejik bir şekilde planlanması, örgütlenmesi ve yönetilmesi gerekmektedir (Yolal, 2017, s. 45). Esporun insanlara bireysel çıktılarının genel olarak iki yönlü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Olumlu çıktılar çevre edinme, yabancı dil öğrenme, zihinsel becerilerin gelişmesi iken olumsuz çıktılar zaman kaybı ve hareketsizlik olabilmektedir. Espor oyuncularıyla gerçekleştirilen bir araştırmada, oyuncular esporun kendilerini olumlu etkilediğini ve uzun süre bilgisayar başında vakit geçirseler de sosyalleşebildiklerini düşünmektedirler (Sine Nazlı & Yağmur, 2021). Benzer bir şekilde diğer bir araştırmada da esporun faydaları olarak zihinsel beceriler vurgulanırken, olumsuz sonuçlar olarak hareketsizlik ve

fiziksel sorunların ortaya çıkabileceği belirtilmektedir (Gedik, 2023). Cihan ve Araç Ilgar (2019) yaptıkları araştırmada esporun bireyler üzerinde bilişsel, psikomotor, sosyal ve psikolojik açıdan hem olumlu hem de olumsuz yönlerinin bulunduğunu vurgulamışlar, esporun bireyler için zaman kaybı ve sosyalleşmeme gibi etkileri bulunduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca Chan vd. (2022), çevrim içi oyunlar ile kötü yaşam tarzı arasındaki ilişkilerin belirlendiği meta analiz araştırmalarında fiziksel aktivite (hareketsizlik ve artan kilo), beslenme (zayıf diyet ve şekerli içecek tüketimi) ve uyku (az/kalitesiz uyku ve uyku yoksunluğu) ile ilgili sonuçlara ulaşmışlardır.

Gelişim süreci devam eden ülkelerde internet altyapı sorunları ve oyunların yayınlanmasında resmi kanalların eksikliği esporun bu ülkelerde gelişmesine engel olmaktadır (Summerley, 2020, s. 62). Mevcut durumda espor faaliyetlerinin olduğundan daha iyi gerçekleştirilmesini engelleyen altyapı ve donanım problemleri ile aile/çevre baskıları gibi bazı engellerin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer bir şekilde Türkiye’de espor faaliyetlerinin sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilmesinde yetersiz internet altyapısının engel olduğu belirtilmektedir (Aslan & Çoknaz, 2021; Soykan, 2022). Ancak katılımcılar, her ne kadar Türkiye’de esporun gelişmesini engelleyen unsurlardan altyapı problemlerini sıklıkla ifade etseler de esporun gelişmesine yönelik getirilen önerilerde altyapının daha geri planda kaldığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcılar öncelikle esporla ilgili ön yargıların kalkmasını, etkinliklerin, tanıtımların ve reklam faaliyetlerinin artırılması gerektiğini önermektedirler. Bu durumun araştırmaya dâhil edilen katılımcıların esporu bir meslek olarak profesyonel düzeyde değil rekreatif bir faaliyet olarak gerçekleştirilmesinden dolayı olduğu düşünülmektedir. Nitekim esporu meslek olarak icra eden oyuncularla gerçekleştirilen araştırmada, oyuncu ailelerinin esporu kabul etme süreci farklılık göstermesine rağmen sonuç olarak esporun anlayışla karşılandığı sonucuna ulaşılmıştır (Sine Nazlı & Yağmur, 2021).

Espor kapsamında oyunların sanal evrenle (metaverse) gelecekteki ilişkisine yönelik katılımcıların araştırmadaki öngörülerine göre, esporun sanal evrene dâhil olarak artık oyunların gerçeklik algısının artacağına ve fiziksel bir özellik kazanacağına yöneliktir. Akgöl (2019) araştırmada espore yönelik gelen eleştirilerin temelini fiziksellik olmaması olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda esporun, sanal evrenle gelecekteki muhtemel kesişimi ile birlikte siber-fiziksel ortamda fiziksel hareketlilik de kazanılabilecek olması nedeniyle geleneksel sporlara daha yakınlaşacağı düşünülmektedir. Ayrıca Mustafaoğlu (2018) hali hazırda aktif video oyunlarının da fiziksel aktiviteleri artırabileceğini ifade etmiştir.

### 5.1. Pratik Çıkarımlar

Elde edilen sonuçlara göre espor etkinliklerinin bölgesel turizme katkı sağlayabileceği ve bölge ekonomisini destekleyebileceği vurgulanmıştır. Nitekim araştırmada espor faaliyetlerinin daha iyi gerçekleştirilebilmesi için gerekli olan internet altyapısı ve donanım ihtiyaçları da vurgulanmıştır. Destinasyonlarda espor etkinliklerinin planlanması ve etkinliklerden en üst düzeyde fayda sağlayabilmek bu



aşamada önem kazanmaktadır. Bu bağlamda yerel yönetimlere ve etkinlik planyacılarına bir espor etkinliği düzenlerken altyapı sorunlarını göz önünde bulundurmaları, etkinliklerin yerel halk ve çevre üzerindeki etkisi ile taşıma kapasitesi gibi konulara dikkat etmeleri ve çok boyutlu sürdürülebilir planlama yapmaları önerilmektedir. Esporun bireylere olan çıktıları düşünüldüğünde eğitim kurumları ve gençlik merkezleri gibi kurumların esporu bir araç olarak kullanmasının faydalı olacağı fakat hareketsizlik ve zaman kaybı gibi olumsuz çıktıların da unutulmaması gerektiği öne çıkmaktadır. Bununla birlikte Türkiye’de esporun gelişmesi için öncelikle ön yargıların ortadan kalkması ve bu faaliyetlere ilişkin çeşitli çalışmaların yapılması gerekmektedir. Bu nedenle medya ve halkla ilişkiler faaliyetleri bu yönde yoğunlaştırılmalıdır. Son olarak, esporun ve sanal evrenin gelecekteki ilişkisine bağlı olarak, ilgili kurum ve kuruluşların bu alanda yatırım yapması ekonomik ve kültürel açıdan büyük fırsatlar sunabilmesi bakımından önem taşımaktadır.

## 5.2. Teorik Çıkarımlar

Keşifsel olarak gerçekleştirilen bu çalışmada esporun rekreatif bir faaliyet olarak değerlendirilmesi, bu alandaki bilgi eksikliklerinin doldurulması ve rekreasyon amaçlı oyuncuların espor hakkındaki algılarının belirlenmesi açısından literatüre katkılar sağlamaktadır. Bu sayede esporun rekreasyonel boyutunun derinlemesine anlaşılması ve bu alanda ileriye yönelik araştırmaların teşvik edilmesi için bir temel oluşturulacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte espor kavramının gelecekte sanal evrenle muhtemel ilişkisine yönelik sonuçlar, esporun da fiziksel bir özellik kazanabilme potansiyelini ortaya koymaktadır. Bu da espor ile geleneksel spor arasındaki tartışmalara ve bu bağlamda gerçekleştirilecek gelecek araştırmalara farklı bir bakış açısı sunmaktadır.

## 5.3. Sınırlılıklar ve Gelecek Çalışmalar için Öneriler

Gerçekleştirilen bu çalışmada örneklemin esporu sadece rekreatif nedenlerle tercih eden bireylerden oluşması bakımından sınırlılık taşımaktadır. Gelecek araştırmalar farklı kuşaklardan ve/veya profesyonel espor oyuncuları ile gerçekleştirilebilir. Böylece bireyler arasında karşılaştırmalar yapılabilir, benzer veya farklı yönler belirlenebilir. Bununla birlikte esporun sanal evrende uygulanabilirliğinin, dijital oyunlardaki VR deneyimlerinin ve espor etkinliklerinin destinasyon imajına etkilerinin incelenmesinin literatüre ek katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

**Etik Beyan:** Bu çalışmada kullanılan görüşme yöntemi için İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu’ndan 26/07/2022 tarihli ve 2022/13 nolu toplantısında 02 sıra sayılı kararı ile izin alınmıştır. Aksi bir durumun tespiti halinde TO&RE Dergisinin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk çalışmanın yazarlarına aittir.

**Yazar Katkı Beyanı:** 1. Yazarın katkı oranı %50, 2. Yazarın katkı oranı ise %50’dir.

**Çıkar Beyanı:** Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.

## Kaynakça

Ahuja, A. S., Polascik, B. W., Doddapaneni, D., Byrnes, E. S. & Sridhar, J. (2023). The Digital Metaverse: Applications in Artificial Intelligence, Medical Education, and Integrative

- Health. *Integrative Medicine Research*, 12(1), 100917.
- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *TRT Akademi*, 4(8), 206-225.
- Aksu, H. S., Harmandar Demirel, D., Kaya, A. & Demirel, M. (2021). E-Spor Faaliyetlerinin Rekreasyon ve Spor Açısından Değerlendirilmesi. İçinde A. Kaya ve S. Uslu (Ed.), *Akademik Serbest Zaman ve Rekreasyon Araştırmaları*, ss. 23-40, Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları, Konya.
- Aktuna, H. C. & Ünlüönen, K. (2017). Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 1-15.
- Aslan, T. & Çoknaz, D. (2021). Güçlü ve Zayıf Yönleri ile Esport: Yönetici ve Akademisyen Bakış Açısına Dayalı Nitel Bir Çalışma. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 118-136.
- Atalay, A. & Boztepe, E. (2020). E-spor Endüstrisi ve Ekonomik Çıktıları Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Accounting Finance and Auditing Studies*, 6(3), 19-35.
- Badarnee, M., Aslih, B., Goldman, S. & Kreitler, S. (2020). Motivation for Sport: The Cognitive Orientation. *Psychology*, 11(10), 1559-1573.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z. & Király, O. (2019). The Mediating Effect of Motivations Between Psychiatric Distress and Gaming Disorder Among Esport Gamers and Recreational Gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117.
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C. & Gullo, M. (2022). The Impact of Esports and Online Video Gaming on Lifestyle Behaviours in Youth: A Systematic Review. *Computers in Human Behavior*, 126, 1-16, 106974.
- Chang, Z. (2019). What's the Hype about Esports?: A Qualitative Study about Esports Consumer Motivation. <https://www.semanticscholar.org/paper/What's-the-hype-about-esports-%3A-A-qualitative-study-Chang/19d67f15fd6baa4089ece00408038095dcaeb60a#citing-papers>, Erişim Tarihi: 02.05.2024
- Cihan, B. B. & Araç Ilgar, E. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.
- Colwell, P. F., Dehring, C. A. & Turnbull, G. K. (2002). Recreation Demand and Residential Location. *Journal of Urban Economics*, 51(3), 418-428.
- Cook, N. (Kasım 2021). *What The Metaverse Means for Gaming and eSports*, <https://myrepublic.net/sg/tips-guides/what-the-metaverse-means-for-gaming-and-esports/#:~:text=A%20metaverse%20aims%20to%20take,wit h%20your%20pals%20in%20person>, Erişim Tarihi: 22.09.2023
- Coşkun, E. & Öztürk, M. C. (2016). Steam Dünyası: Dijital Oyun Bloglarına Yönelik Bir Değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 677-702.
- Çetin, A. & Coşkuner, M. (2021). A Conceptual Overview of E-Sports Tourism As a New Trend in the Tourism Industry. *Journal of Management and Economic Studies*, 3(1), 28-34.
- Çınar, Y. (2020). *E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin Belirlenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Dilek, S. E. (2019). E-sport Events within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary*

- Tourism Research*, 3(1), 12-22.
- Erlanson, D. A., Harris, E. L., Skipper, B. L. & Allen, S. D. (1993). *Doing Naturalistic Inquiry: A Guide to Methods*. Sage
- Gaasedal, J., Thøgersen, M. R., Straszek, C. L. & Guldager, J. D. (2024). Young Danish Esports Players Physical Health, and Their Opportunities and Wishes for Physical Activity From Their Esports Club: A Cross-Sectional Study. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), 1-9.
- García-Lanzo, S. & Chamorro, A. (2018). Basic Psychological Needs, Passion and Motivations in Amateur and Semi-Professional Esports Players. *Aloma*, 36(2), 59-68.
- Gedik, Y. (2023). Sporda Yeni Bir Yıldız: E-Spor. *International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal*, 9(2), 52-65.
- 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), 1-13, 2256.
- Gül, M., Gül, O. & Uzun, R. N. (2019). Participation Motivation Scale for E-sports: Validity and Reliability Study (PMSES). *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 21(2), 281-294.
- Hallman, K. & Giel, T. (2017). eSports - Competitive Sports or Recreational Activiy?. *Sport Management Review*, 21(1), 14-20.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What Is Esports and Why Do People Watch It?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hussain, S. & Farea, M. M. (2022). Impact of Metaverse Ecosystem on Digital Marketing. *Seybold Report*, 17(6), 65-71.
- Jang, W. W., Byon, K. K., Baker, T. A. & Tsuji, Y. (2021a). Mediating Effect of Esports Content Live Streaming in the Relationship between Esports Recreational Gameplay and Esports Event Broadcast. *Sport, Business and Management*, 11(1), 89-108.
- Jang W. W., Byon K. K., Pecoraro J. & Tsuji, Y. (2021b) Clustering Esports Gameplay Consumers via Game Experiences. *Frontiers in Sports and Active Living*, 3, 1-12.
- 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.
- Jeong, DW. & Youk, S. (2023). Refining Esports: A Quantitative Cartography of Esports Literature. *Entertainment Computing*, 47, 100597.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic Sport and Its Impact on Future Sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- Keçeci, O. & Çelik, V. O. (2024). A Qualitative Study on E-Sports Players' Leadership Perceptions Regarding Their Team Coaches. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 15(1), 144-166.
- Kelly, S. & Leung, J. (2021). The New Frontier of Esports and Gaming: A Scoping Meta-Review of Health Impacts and Research Agenda. *Frontiers in Sports and Active Living*, 3, 640362.
- Kilci, A. K. (2020). Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1), 6-18.
- Kilci, A. K. & Yalçın, S. (2020). Espor İzleyici Talepleri Ölçeği: Türkçe'ye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Journal of Human Sciences*, 17(4), 1106-1122.
- Kim, J. (2021). Advertising in the Metaverse: Research Agenda. *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144.
- Kim, Y. H., Nauright, J. & Suveatwatanakul, C. (2020). The Rise of E-Sports and Potential for Post-Covid Continued Growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871.
- Lebedeva, N. A. (2021). *Hotel Amenities and Hidden Costs Associated with Esports Tourism in the Ukraine: Development of eSport Hospitality Opportunities*. İçinde S. Andrews. & C. M. Crawford (Ed.), *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*, ss. 371-396. IGI Global.
- Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39-44.
- Leis, O., Lautenbach, F., Birch, P. D. & Elbe, A. -M. (2022). Stressors, Associated Responses, and Coping Strategies in Professional Esports Players: A Qualitative Study. *International Journal of Esports*, 1(1), 1-22.
- Leitch, J., Oktay, J. & Meehan, B. (2016). A Dual Instructional Model for Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software Integrating Faculty Member and Specialized Instructor: Implementation, Reflections, and Recommendations. *Qualitative Social Work*, 15(3), 392-406.
- Lepp, A., Dowdell, B., Yim, B. & Barkley, J. E. (2023). Esports Gamers, Recreational Gamers, and the Active Couch Potato Lifestyle. *American Journal of Lifestyle Medicine*. <https://doi.org/10.1177/15598276231184159>
- Lester, J. N., Cho, Y. & Lochmiller, C. R. (2020). Learning to Do Qualitative Data Analysis: A Starting Point. *Human Resource Development Review*, 19(1), 94-106.
- Masłowski, P. & Karasiewicz, T. (2021). Esports as A New Trend in the Tourism Industry. *Geography and Tourism*, 9(1), 95-105.
- McCutcheon, C., Hitchens, M. & Drachen, A. (2018). *eSport vs iSport*. İçinde A. D. Cheok, M. Inami, T. Romão (Ed.), *Advances in Computer Entertainment Technology, ACE 2017, Lecture Notes in Computer Science*, vol 10714, 14th International Conference, 14-16 Aralık 2017, ss. 531-542, Springer, Cham.
- Menteş, G. & Saygın, Ö. (2019). E-Spor ve Geleneksel Spor ile Uğraşan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık ve Bilişsel Esneklik Durumlarının İncelenmesi. *Uluslararası Spor, Egzersiz & Antrenman Bilimi Dergisi*, 5(4), 238-250.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Neumeyer, M. H. & Neumeyer, E. S. (1936). *Leisure and Recreation*. A. S. Barnes and Company, New York.
- Okat, Ç. & Kömürcü, S. (2020). Rekreasyonda Güncel Trend ve Gelişmeler. İçinde Y. Yağmur ve Ü. Gaberli (Ed.), *Rekreasyon: Tarihsel Gelişim, Teoriler, Farklı Alanlarla İlişkiler ve Güncel Gelişmeler*, ss. 149-163, Nobel, Ankara.
- 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.
- Öztürk, A., Fakazlı, A. E. & İlhan, E. L. (2020). *Farklı Boyutları ile E-Spor*, İçinde G. Hergüner ve A. S. Yücel (Ed.), *Spor ve Sağlık Bilimlere Multidisipliner Bakış*, ss. 218-239, Güven Plus Grup A.Ş. Yayınları, İstanbul.
- Park, J., Song, Y. & Teng, C.-I. (2011). Exploring The Links Between Personality Traits and Motivations to Play Online Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 747-751.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- Pirci, T. K. & Dalgıç, A. (2021). E-Spor ve Turizm İlişkisi:

- Organizatörler ve Katılımcılar Gözünden Bir Değerlendirme. *Journal of New Tourism Trends*, 2(2), 108-124.
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D. & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108-123.
- Raphael, D. K. & Heng, P. H. (2022). *Descriptive Study of eSports Viewership Motivation of Young Adulthood in Indonesia During the COVID-19 Pandemic*, İçinde Proceedings of the 3rd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2021), ss. 1680-1686, Atlantis Press.
- Rubleske, J., Fletcher, T. & Westerfeld, B. (2020). E-Sports Analytics: A Primer and Resource for Student Research Projects and Lesson Plans. *Journal of Instructional Pedagogies*, 23, 1-22.
- Sağlam, M. & Topsümer, F. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (AKİL)*, (32), 485-504.
- Sanz-Matesanz, M., Martínez-Aranda, L. M. & Gea-García, G. M. (2024). Effects of a Physical Training Program on Cognitive and Physical Performance and Health-Related Variables in Professional esports Players: A Pilot Study. *Applied Sciences*, 14(7), 2845, 1-22.
- Scholz, T. M. (2019). *eSport is Business, Management in the World of Competitive Gaming*. Springer International Publishing.
- Schubert, M., Eing, F. & Könecke, T. (2022). Perceptions of Professional Esports Players on Performance-Enhancing Substances. *Performance Enhancement & Health*, 10(4), 100236, 1-8.
- Sine Nazlı, R. & Yağmur, F. (2021). Sporun Yeni Yüzü: E-Sporcuların E-Spora Yönelik Düşünceleri. *INJOCMER International Journal of Communication and Media Research*, 1(2), 108-119.
- Singh, B. (2024). Legal Dynamics Lensing Metaverse Crafted for Videogame Industry and E-Sports: Phenomenological Exploration Catalyst Complexity and Future. *Journal of Intellectual Property Rights Law*, 7(1), 8-14. (Published: 2023-09-18)
- Soykan, B. (Temmuz 2022). *TELKODER: Fiber Sorunu E-Sporu da Olumsuz Etkiliyor*, <https://www.teknotalk.com/telkoder-fiber-sorunu-e-sporu-da-olumsuz-etkiliyor-114979/>, Erişim Tarihi: 28.09.2022
- Summerley, R. (2020). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*, 15(1), 51-72.
- Şenses, M. (2020). Hobi, Oyun, Spor ve E-Spor Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(39), 983-1007.
- Thiel, A. & John, J. M. (2018). Is eSport a 'Real' Sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315.
- Thompson, J., Taheri, B. & Scheuring, F. (2022). Developing Esport Tourism Through Fandom Experience at in-Person Events. *Tourism Management*, 91, 1-16, 104531.
- Vegara-Ferri, J. M., Ibáñez-Ortega, D., Carboneros, M., López-Gullón, J. M. & Angosto, S. (2020). Evaluation of the Tourist Perception of the Spectator in an eSport Event. *Publicaciones*, 50(1), 371-384.
- Wang, H., Yang, J., Hu, M., Tang, J. & Yu, W. (2024). A Comparative Analysis for Eye Movement Characteristics between Professional and Non-Professional Players in FIFA eSports Game. *Displays*, 81, 1-11, 102599.
- Weitzman, E. A. (2003). Software and qualitative research. İçinde N. K. Denzin ve Y. S. Lincoln (Ed.), *Collecting and interpreting qualitative materials*, 2. Baskı, ss. 310-339, Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Yayla, Ö. & Güven, Y. (2020). Elektronik Sporlar: Rekreatif Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Yenişehirlioğlu, E., Erdoğan, Ç., Şahin, S. & Uluma, Ş. (2018). A Conceptual Research on Determining the Tourism Potential of Electronic Sports Events: E-sports Tourism. *Kesit Akademi Dergisi*, 4(16), 341-353.
- Yıldız, M., Kırtepe, A. & Baydili, K. N. (2020) Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. *Tarih Okulu Dergisi*, 13(47), 2823-2835.
- Yolal, M. (2017). Türkiye'nin Etkinlik Turizmi Potansiyelinin Değerlendirilmesi. *Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (2), 35-51.
- Yu, B., Brison, N. T. & Bennett, G. (2022). Why Do Women Watch Esports? A Social Role Perspective on Spectating Motives and Points of Attachment. *Computers in Human Behavior*, 127, 107055.

### Extended Abstract

The development of technology over time has significantly impacted many areas, and in the field of sports, this influence has led to the emergence of new sports disciplines. One such area is esports, which can be defined in its most basic form as digital games that can be played on a computer, involving both physical and mental activity (Akgöl, 2019, p. 208). In the literature, esports is expressed as a recreational activity (Aksu et al., 2021; Hallman & Giel, 2017; Jonasson & Thiborg, 2010; Lee & Schoenstedt, 2011; Okat & Kömürçü, 2020; Yayla & Güven, 2020). In the context of the esports concept, academic studies concerning individuals are seen to be predominantly focused on professional players and spectators (Gaasedal et al., 2024; Giakoni-Ramírez et al., 2022; Hamari & Sjöblom, 2017; Keçeci & Çelik, 2024; Leis et al., 2022; Raphael & Heng, 2022; Sanz-Matesanz et al., 2024; Schubert et al., 2022; Yıldız et al., 2020). When examining research aimed at recreational players, studies comparing these players with other groups are generally encountered (Bányai et al., 2019; Lepp et al., 2023; Wang et al., 2024). Indeed, Jang et al. (2021a) emphasize the need to understand the gaming behaviors of esports consumers, stating that recreational players are the most effective target for advertising and promoting esports events. In this context, it is considered that the main subject of the research is current, and determining the current state of esports from a recreational perspective is important. The research aims to reveal the perceptions of esports from the perspective of players participating in esports activities for recreational purposes. By uncovering these perceptions, it is thought that inferences can be made about the motivations of individuals interested in esports activities beyond professional sports activities. This exploratory research utilized a qualitative research method. The interview technique was chosen as the data collection method, and subsequently, a semi-structured interview form was created by the authors based on information obtained from the relevant literature (Gül et al., 2019; Kilci & Yalçın, 2020; Pirci & Dalgıç, 2021). The research population consists of all individuals who prefer esports as a recreational activity in

their daily lives. The research was conducted using the snowball sampling technique. A total of 20 people were interviewed online between July 27 and August 03, 2022. MAXQDA software was utilized in the process of coding, analyzing, and visualizing the data obtained from the participants. The data were interpreted using the content analysis technique. The esports theme in the research was examined in six different categories. These categories are "expression, reasons for preference, outcomes, hindering factors, suggestions, virtual universe (metaverse)". According to the results of the research, esports activities are digital games played online by nature, involving competition, and participants may exhibit different demographic characteristics. Although generally played seven days a week, individuals can choose different days and times according to their preferences. Players can spend time on multiple games on the same day or on certain days of the week. Players most frequently associated esports with the words online, competition, and tournament. It was concluded that participants generally preferred esports for social reasons. Additionally, there are content-related reasons due to the unique features of the games and various psychological reasons affecting individuals. The research concluded that esports events could support regional tourism, develop the regional economy, and increase destination awareness. It was also concluded that esports events would not have any negative impact on the destination. The individual outcomes of esports for people were generally found to be twofold. The positive outcomes include making new friends, learning foreign languages, and developing mental skills, while the negative outcomes are time loss and inactivity. It was found that barriers such as infrastructure, equipment problems, and family/social pressures hinder the better execution of esports activities. However, participants suggested that the primary steps for developing esports should be eliminating prejudices about esports, increasing the number of events, and placing more importance on promotion and advertising activities. Lastly, according to the participants' predictions relationship between esports and the metaverse, esports will become more realistic and gain a physical characteristic by being included in the metaverse. Some participants described this situation as frightening. This research provides some practical and theoretical contributions. It is considered important to plan esports events at destinations and to maximize the benefits of these events. In this context, it is recommended that local governments and event planners consider infrastructure problems, the impact of events on local people and the environment, and carrying capacity when organizing an esports event and make multi-dimensional sustainable planning. Considering the individual outcomes of esports, it is emphasized that institutions such as educational institutions and youth centers could use esports as a tool, but the negative outcomes should also not be forgotten. Additionally, to develop esports in Türkiye, prejudices must first be eliminated, and various studies related to these activities should be conducted. Therefore, media and public relations activities should be intensified in this direction. Finally, based on the future relationship between esports and the virtual universe (metaverse), relevant institutions and organizations need to invest in this area, as it can offer great economic and

cultural opportunities. This research contributes to the literature by evaluating esports as a recreational activity, filling knowledge gaps in this area, and determining the perceptions of recreational players about esports. Furthermore, the results regarding the possible future relationship between the concept of esports and the virtual universe (metaverse) reveal the potential for esports to gain physical characteristics. This provides a different perspective on the debates between esports and traditional sports and on future research to be conducted in this context. This study's limitation is that the sample consists only of individuals who prefer esports for recreational reasons. Future research can be conducted with different generations and/or professional esports players. Additionally, examining the applicability of esports in the metaverse, VR experiences in digital games, and the impact of esports events on destination image are thought to provide additional contributions to the literature.