



Covid-19 Pandemisi Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencileri ve E-spor

Serdar KOCAEKŞİ², Meltem PAŞAOĞLU¹, Barış GÜROL²

¹Anadolu Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor ABD/Eskişehir, Türkiye.

² Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi/ Eskişehir, Türkiye.

To cite this article/Atf için:

Kocaekşi, S., Paşaoğlu, M., Gürol, B. (2022). Covid-19 pandemisi spor bilimleri fakültesi öğrencileri ve e-spor. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 49-59.

ÖZ: Bu çalışmada, Eskişehir Teknik Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde öğrenim gören öğrencilerin e-spor hakkındaki düşünceleri ve Covid-19 pandemi sürecinde oyun oynama alışkanlıklarının betimlenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın örneklemini 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Eskişehir Teknik Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde öğrenim gören Beden Eğitimi Öğretmenliği, Antrenörlük Eğitimi, Rekreasyon ve Spor Yöneticiliği bölümlerindeki 1. 2. 3. 4. ve 4+ sınıflarda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin sayısı ise 87 erkek (%60.8), 55 kadın (%38.46) toplam 142 kişiden (yaş: 21,74±3,29) oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından oluşturulan demografik bilgi formu ve Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin e-spor faaliyetlerindeki değişimlerini incelemek için araştırmacılar tarafından oluşturulan sorular ve bu sorulara ek olarak Çolak ve ark., (2018), Yılmaz ve Karaoğlu (2019) tarafından oluşturulan e-spor bilgi düzeyleri ve e-spor ile ilgili bilgileri nasıl öğrendikleri ile ilgili soruların bulunduğu anket kullanılmıştır. Çalışmanın analizinde frekans analizi sınıflandırılmış verilerde yüzdeler analizi yapılmıştır. Çalışmaya katılan 142 öğrenciden e-spor kavramını hiç duymayan 10 (%7.7) kişi bulunmaktadır. 78 (%54.2) katılımcı e-sporu, elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları olarak değerlendirmiştir. Covid-19 pandemi sürecinden önce e-spor ile ilgili oyunlar oynayan 63 (%44.1) katılımcı vardır, Covid-19 sürecinde e-spor ile ilgili oyunlarla ilgilenmeye başlayan 15 (%10.5) katılımcı varken 66 (%46.5) katılımcı, e-spor ile ilgilenmemektedir. Çalışmanın geri kalanında e-spor ile ilgilenmeyen katılımcılar soruları cevaplamamıştır. E-spor ile ilgilenen 76 katılımcı tarafından cevaplanan "Covid-19 süreci benim evde daha fazla vakit geçirmeme sebep oldu ve e-spor ile ilgilendiğim süre arttı." sorusuna 28 (36.2) kişi "kesinlikle katılıyorum", 26 (%32.5) kişi "katılıyorum" şeklinde cevap vermiştir. "E-spor ile ilgilendiğim için günlük aktiviterimi aksatıyorum." sorusuna 38 (%48.1) kişi "katılmıyorum" cevabını vermiştir. Katılımcıların pandemi sürecindeki oyun oynama süresinden, ortalama 3,5 saat e-spor ile ilgili oyunlar oynadığı istatistik sonuçlar ile ortaya konmuştur. Pandemi öncesinde ise ortalama 2,6 saat oyun oynadıkları da istatistiksel analizler sonucunda ortaya çıkmıştır. Katılımcıların pandemi sırasından daha fazla e-spor ile ilgilendikleri araştırmalar sonucunda ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Spor Bilimleri Öğrencileri, E-Spor, Covid-19

Covid-19 Pandemic Sports Sciences Faculty Students and E-sports

ABSTRACT: In this study, it is aimed to describe the thoughts of students studying at Eskişehir Technical University Faculty of Sports Sciences about e-sports and their gaming habits during the Covid-19 pandemic. The sample of the research consists of students studying in the 1st, 2nd, 3rd, 4th and 4th+ grades of Physical Education Teaching, Coaching Education, Recreation and Sports Management departments, studying at Eskişehir Technical University Faculty of Sport Sciences in the 2020-2021 academic year. The number of students participating in the study consisted of 87 men (60.8%) and 55 women (38.46%), a total of 142 (age:

21.74±3.29). The demographic information form created by the researchers as a data collection tool in the research and the questions created by the researchers to examine the changes in the e-sports activities of the students during the Covid-19 pandemic process, and in addition to these questions, Çolak et al., (2018), Yılmaz and Karaođlan (2019) A questionnaire containing questions about e-sports knowledge levels and how they learned e-sports information was used. In the analysis of the study, frequency analysis was performed, and percentage analysis was performed on the classified data. Among the 142 students who participated in the study, there are 10 (7.7%) people who have never heard of the concept of e-sports. 78 (54.2%) participants evaluated e-sports as electronic sports competitions. There were 63 (44.1%) participants who played e-sports-related games before the Covid-19 pandemic process, while there were 15 (10.5%) participants who started to be interested in e-sports-related games during the Covid-19 period, while 66 (46.5%) participants were e-sports. is not concerned with. In the rest of the study, participants who were not interested in e-sports did not answer the questions. Answered by 76 participants who are interested in e-sports, 28 (36.2) respondents said "strongly agree", 26 (% 32.5) The person replied as "I agree". 38 (48.1%) people answered "I do not agree" to the question "I disrupt my daily activities because I am interested in e-sports". It has been revealed by the statistical results that the participants played e-sports-related games for an average of 3.5 hours, out of the duration of playing the game during the pandemic process. Before the pandemic, it was revealed as a result of statistical analysis that they played an average of 2.6 hours of games. It has been revealed as a result of research that the participants are more interested in e-sports than during the pandemic.

Keywords: Sports Science Students, Esports, Covid-19

GİRİŞ

"Elektronik Sporlar" veya "e-sporlar" terimi doksanların sonlarına kadar uzanmaktadır. "E-spor" terimini Eurogamer evangelisti Mat Bettington'un e-sporu geleneksel sporlarla karşılaştırdığı Çevrimiçi Oyuncular Derneđi'nin (OGA) lansmanında 1999'da yayınlanan bir basın bülteninde ortaya koymuştur (Wagner, 2006). Bu kullanımdan sonra e-sporun birçok tanımı yapılmıştır.

Wagner (2006) e-sporu, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdiđi ve eđittiđi bir spor faaliyetleri alanı olarak tanımlamaktadır.

Korotin ve ark, (2019) e-sporu, tek oyuncuların veya takımların oyunun sonunda belirli bir hedefe ulaşmak için birbirleriyle yarıştığı organize bir oyun olarak tanımlamıştır.

Türkiye E-spor Federasyonu ise e-sporu, "elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar" şeklinde tanımlamaktadır (Tesfed, 2020).

"E-spor" terimi, "elektronik" ve "spor" terimlerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur ve bazen rekabetçi oyun olarak da tanımlanabilir. Elektronik sporlar, siber sporlar, oyunlar, rekabetçi bilgisayar oyunları ve sanal sporlar, e-spor terimi ile eşanlamlıdır.

E-spor teknolojinin de gelişmesiyle sporun elektronik ortama taşınmasının bir sonucudur. Günümüzde evlerimize kadar giren bilgisayarlar sayesinde e-spor fenomeni, yıllar içerisinde seyirci ve sporcu kitlesini arttırmıştır. E-spor, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdiđi ve eđittiđi bir spor faaliyetleri alanı olarak tanımlanmaktadır (Wagner, 2006). Günümüzde e-spor; profesyonel oyuncu ücretleri, sponsorluklar, dünya çapında düzenlenen turnuva etkinlikleri, taraftar sayıları gibi birçok faktör sayesinde geleneksel sporlarla rekabet edebilir hale gelmeye başlamıştır (Yılmaz ve Karaođlan, 2019).

Kullanılan terim ne olursa olsun, e-spor artık bir spor olarak daha fazla kabul görüyor ve oyuncular bugün toplumda sporcu olarak tanımlanıyor (*Jenny ve ark., 2017*). E-spor ve e-spor ile ilgili diğer etkinlikler, hızla büyüyen endüstri sektörleri olarak karşımıza çıkıyor. Özellikle e-spor pazarı, Covid-19 salgınının bir sonucu olarak büyüyor ve daha iyi hale geliyor (*Nauright ve ark., 2020*).

Çin'in Wuhan şehrinde 2019 Aralık ayında ortaya çıkan ve 21. Yüzyılda yüzbinlerce kişinin ölümüne neden olan Covid-19 (2019-nCoV) pandemisi yadsınamayacak boyutlara ulaşmıştır (*Aygün, 2021*). Covid-19 sadece mikroskopla görülebilen ve üreme ortamı bulunduğu saniyeler içinde çoğalabilen bir mikroorganizma olduğu için bu virüsle mücadele oldukça zorlu olmaktadır (*Alpago ve Alpoga, 2020*). Covid-19 virüsünün yüksek bulaştırıcılık katsayısı ($R_0 > 2-2,5$) ile bireyler ve toplumlar arasında hızla yayılmakta olduğu da bunu destekler niteliktedir (*Camcıoğlu, 2020*). Covid-19 virüsünün neden olduğu pandemi dönemi tüm dünyayı etkisi altına almış ve bu süre zarfında insanlar karantina süreleri, şehirler veya ülkeler arası seyahat kısıtlamaları gibi çeşitli kısıtlamalarla evlerinde uzun süreler geçirmek zorunda kalmışlardır. Bu süreçte dijitalleşme günlük hayatta ivme kazanmış; özellikle dijital oyunlar insanların zaman geçirmesi için önemli bir araç olmuştur. Bununla birlikte Covid-19 salgını sebebiyle kendilerini izole etmek amacıyla evde vakit geçiren bireyler birçok olumsuzlukla karşı karşıya kalmışlardır. Ekonomik sektörlerde işgücünün azalması, karantinalar, seyahat kısıtlamaları, okulların kapanması ve işten çıkarmalar gibi birçok olumsuz durum örnek olarak gösterilebilir (*Nicola ve ark., 2020*). Sağlık ve sosyal alandaki etkilerine ek olarak; ticari, ekonomik ve sportif anlamda da etkilere neden olmuştur (*Aygün, 2021*). Tüm bu olumsuzluklara karşın insanlar, yeni aktiviteler ve hobiler edinmişler ve bu hobilere biri de e-spor olarak karşımıza çıkmıştır. Evde kal politikası nedeniyle, insanların eğlence ile doldurulması gereken daha fazla boş zamanı olmuştur (*Hammami ve ark., 2020*). Stadyumların kilitlenmesi, sebebiyle hem amatör hem de profesyonel sporcular spordan uzak kalmış, müsabakaların yapılamaması, canlı spor içeriğinin sık sık güncellenmesini imkansız kılmış ve mevcut spor içeriği havuzunun daralmasına neden olmuştur. Sonuç olarak, izleyiciler yeni rekabetçi eğlence içeriğine aç kalmıştır (*Nielsen, 2020*). Evde hoş vakit geçirme, rekabet etme ve sosyalleşme imkânı sunan e-spor oyunları sayesinde ise bireyler Covid-19 sürecinde sosyalleşme imkanı bulmuştur (*Bingöl ve ark., 2021*). E-spor, izleyiciler için spor benzeri yarışma programları sağlayarak boşluğu doldurmaktadır. Ek olarak, e-spor, meraklıların rekabetçi eğlence ihtiyaçlarını karşılamak için geriye kalan tek seçenek gibi görünüyor. Bu göz önüne alındığında, spor içeriğinin yerine geçen e-spor içeriği, daha iyi alternatiflerin olmadığı göz önüne alındığında, normal zamanlarda olduğundan daha fazla arzu edilir ve kabul edilebilir hale gelir. E-sporun bir marka uzantısı olarak başarısı, e-sporun geleneksel sporlar için artan ikame edilebilirliği ile durumsal olarak kolaylaştırılmaktadır. Ek olarak, spor etkinlikleri için "birlikte ayrı oynamak" covid-19 sürecinde bir gereklilik haline geldiğinde, elektronik sporlar (e-sporlar) uygun bir alternatif olarak ortaya çıkmaktadır (*Ke ve Wagner, 2020*). Bu sebeple birçok kişi e-spor fenomenine yönelmiştir. Amerika Birleşik Devletli merkezli bir telekomünikasyon sağlayıcısı olan Verizon, covid-19 pandemisinin ilk evde kalma yasaklarıyla birlikte çevrimiçi oyun etkinliğinde %75'lik bir artış olduğunu belirtmiştir (*Pantling, 2020*). Covid-19 salgını, dünya çapında spor işletmelerinin aniden kilitlenmesine yol açmış, spor etkinlikleri ertelenmiş, lig oyunları iptal edilmiş ve seyirci

kısıtlamaları getirilmiştir. Etkili aşuların olmaması ve yüksek bulaşıcılık, kısa vadede normal spor etkinlikleri operasyonuna devam etme şansını sınırlamıştır. E-sporların fiziksel olarak temassız özelliği nedeniyle, ne oyuncuların ne de seyircilerin sağlık riskleri konusunda endişelenmesi gerekmemektedir. Bu temassız karaktere göre, çoğu büyük e-spor profesyonel lig oyunları salgın ortasında devam edebilir niteliktedir. (Ke ve Wagner, 2020).

Covid-19 salgını nedeniyle geleneksel sportif faaliyetlerin ertelenmesi veya iptali ile birlikte e-spor, ekonomik açıdan olumlu bir ivme kazanmıştır. Dünyada ve ülkemizde büyük izleyici kitlesine sahip olan e-spor ve e-sporun ilgili sektörleri, covid-19 sebebiyle bireylerin evde kaldığı sürenin de artmasıyla e-spora katılımın ve izleyicilerin daha da arttığı görülmektedir. Ayrıca teknolojik bilgi ve becerinin artmasıyla birlikte ileriki zamanlarda e-spor endüstrisinin daha da ivme kazanacağı öngörülmektedir (Bingöl vd., 2021). E-spor geleceğin sporu olarak değerlendirildiğinde, geleceğin beden eğitimi öğretmenleri, antrenörleri, spor yöneticileri ve spor bilimcilerin e-spor hakkındaki düşüncelerinin önem arz ettiği düşünülmektedir. Bu sebeple bu çalışma, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor hakkındaki düşüncelerinin tanımlanmasını içermektedir. Ayrıca Covid-19 sürecinde bireylerin sportif aktiviteleri kısıtlanmış ve bu durumun bireyleri, e-spor oyunlarına yönlendirdiği düşünülmektedir. Bu sebeple çalışmanın bir başka amacı da öğrencilerin Covid-19 pandemi sürecinde oyun oynama sürelerinin değişim gösterip göstermediğini ve e-spor ile geçirilen vakitte günlük aktivitelerinin ne denli aksatıldığını tanımlamaktır.

YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Araştırma, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-sporlara ilişkin görüşlerini belirlemek ve Covid-19 pandemi sürecinde e-spor ile ilgili aktivitelerinin tanımlanması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında nicel verilerin analizi, bir grubun belli özelliklerini belirlemek, hali hazırda var olanların, yaşananların ne olduğunu betimlemek için verilerin toplanmasını amaçlayan nicel araştırma yöntemlerinden tarama (survey) modeli kullanılmıştır (Sönmez ve Alacapınar, 2011, s. 46; Büyüköztürk vd., 2014, s. 14).

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın katılımcılarını; Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören (yaş: 21,74±3,29) Beden Eğitimi Öğretmenliği, Antrenörlük Eğitimi, Rekreasyon ve Spor Yöneticiliği bölümlerindeki 1. 2. 3. 4. ve 4+ sınıflardaki 142 öğrenci oluşturmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak birinci kısımda, araştırmacılar tarafından katılımcıların yaş, cinsiyet, hangi bölümde okudukları, sınıf düzeyi gibi özelliklerinin belirlenmesi için hazırlanan demografik bilgi formu kullanılmıştır. İkinci kısımda, Çolak ve ark., (2018), Yılmaz ve Karaoğlan (2019) tarafından oluşturulan e-spor bilgi düzeyleri ve e-spor ile ilgili bilgileri nasıl öğrendikleri ile ilgili soruların bulunduğu anket kullanılmıştır. Üçüncü kısımda ise, covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin e-spor faaliyetlerindeki değişimlerini incelemek için araştırmacı tarafından oluşturulan sorular kullanılmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde tanımlayıcı istatistikler yüzde ve frekans analizleri kullanılmıştır. Araştırmada hata payı olarak .005 kullanılmıştır.

BULGULAR

Çalışmaya katılan öğrencilerin demografik özelliklerine göre dağılımı Tablo'1 de incelenmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların kişisel bilgileri (n= 142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
Cinsiyet	Kadın	55	38.4
	Erkek	87	60.8
Bölüm	Beden eğitimi öğretmenliği	60	42.2
	Antrenörlük eğitimi	12	8.4
	Rekreasyon	25	17.6
	Spor yöneticiliği	45	31.7

Tablo 2. E-spor kavramını hiç duydunuz mu? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Evet	132	93
	Hayır	10	7

Tablo 3. E-spor sizce nedir? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları	78	55.0
	Online oyun	35	24.6
	Geleceğin sporu	12	8.5
	Oyun oynayarak para kazanmanın yolu	9	6.3
	Hareketsiz spor	2	1.4
	Bilmiyorum	3	2.1

Zararlı gereksiz bir şey	2	1.4
Spor ve haber sitesi	1	0.7

Tablo 4. E-spor turnuvası izlediniz mi? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Evet	74	52.1
	Hayır	68	42.9

Tablo 5. E-spor kavramını ilk olarak nerede duydunuz? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	İnternet	52	36.6
	Online Oyun	46	32.4
	Televizyon	3	2.1
	Arkadaşlar	21	14.8
	Diğer	11	7.7
	Duymadım	10	7

Tablo 6. E-spor bir spor branşı mıdır? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Evet	74	52.1
	Hayır	68	42.9

Tablo 7. E-spor ile ilgilenmeye ne zaman başladınız? (n=142)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Pandemiden önce	61	43.0
	Pandemi sırasında	15	10.5
	İlgilenmiyorum	66	46.5

Tablo 8. Covid-19 süreci benim evde daha fazla vakit geçirmeme sebep oldu ve e-spor ile ilgilendiğim süre arttı (n=76)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Kesinlikle Katılıyorum	28	36.2
	Katılıyorum	26	32.5
Ne	Katılıyorum	Ne 15	20
	Katılmıyorum	5	6.2
	Kesinlikle Katılmıyorum	2	5

Tablo 9. E-spor ile ilgilendiğim için günlük aktivitelerimi aksatıyorum (n=76)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	Kesinlikle Katılıyorum	5	6.2
	Katılıyorum	17	22.36
Ne	Katılıyorum	Ne 12	15.78
	Katılmıyorum	36	47.36
	Kesinlikle Katılmıyorum	6	11.2

Tablo 10. Günde ortalama kaç saat e-spor ile ilgili oyunlar oynuyorsunuz? (Covid-19 pandemi sürecini düşünerek cevap veriniz.) (n=76)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
	0	4	5.26
	1	12	15.78
	2	11	14.47
	3	17	22.36
	4	9	11.84
	5	9	11.84
	6+	14	18.42

Tablo 11. Covid-19 pandemisinden önce günde ortalama kaç saat e-spor ile ilgili oyunlar oynuyordunuz? (n=76)

Değişkenler	Kategoriler	n	%
-------------	-------------	---	---

0	8	10.5
1	17	22.3
2	19	25
3	15	19.7
4	6	7.8
5	4	5.2
6+	8	10.5

TARTIŞMA

Çalışmaya 87 erkek (%60.8), 55 kadın (%38.46) katılmıştır (Tablo 1). Çalışmaya katılan 142 öğrenciden e-spor kavramını hiç duymayan 10 (%7.7) kişi bulunmaktadır (Tablo 2). 78 (%54.2) katılımcı e-sporu, elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları olarak değerlendirmiştir (Tablo 3). E-spor turnuvası hiç izlemeyen 68 (%49,3) katılımcı vardır (Tablo 4). 52 (%35.9) katılımcı ise e-spor kavramını duydukları yerin internet olduğunu belirtmiştir (Tablo 5). 74 (%52.1) katılımcı e-sporu spor branşı olarak değerlendirmektedir (Tablo 6). Covid-19 pandemi sürecinden önce e-spor ile ilgili oyunlar oynayan 63 (%44.1) katılımcı vardır, Covid-19 sürecinde e-spor ile ilgili oyunlarla ilgilenmeye başlayan 15 (%10.5) katılımcı varken 66 (%46.5) katılımcı, e-spor ile ilgilenmemektedir (Tablo 7). Çalışmanın geri kalanında e-spor ile ilgilenmeyen katılımcılar soruları cevaplamamıştır. E-spor ile ilgilenen 76 katılımcı tarafından cevaplanan “ Covid-19 süreci benim evde daha fazla vakit geçirmeme sebep oldu ve e-spor ile ilgilendiğim süre arttı.” sorusuna 28 (36.2) kişi “kesinlikle katılıyorum”, 26 (%32.5) kişi “katılıyorum” şeklinde cevap vermiştir (Tablo 8). “E-spor ile ilgilendiğim için günlük aktivitelerimi aksatıyorum.” sorusuna 38 (%48.1) kişi “katılmıyorum” cevabını vermiştir (Tablo 9). Katılımcıların pandemi sürecindeki oyun oynama süresinden, ortalama 3,5 saat e-spor ile ilgili oyunlar oynadığı istatistik sonuçlar ile ortaya konmuştur (Tablo 10). Pandemi öncesinde ise ortalama 2,6 saat oyun oynadıkları da istatistiksel analizler sonucunda ortaya çıkmıştır (Tablo 11).

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-sporu duyma yüzdesi yüksekken, e-spor kavramı hakkında kavram karmaşası içinde oldukları görülmektedir. Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-spor kavramı hakkındaki kavram karmaşası içinde olmaları, Çolak ve ark. (2018)’nin yaptığı çalışmayla benzerlik göstermektedir. Yılmaz ve Karaoğlan (2019)’nin yaptıkları çalışmada da e-spor kavramı hakkında soru mevcut olup araştırmadaki katılımcıların da aynı şekilde anlam karmaşası içinde oldukları görülmektedir. Ek olarak, Çolak ve ark. (2018)’nin yaptıkları çalışmada e-spor sözcüğünü hiç duymayan 181 (%63.5) katılımcı mevcutken yaptığımız çalışmada sadece 10 (%7) katılımcı e-spor sözcüğünü hiç duymamıştır. Bunun sebebinin çalışmaların yapıldıkları tarih ve demografik özelliklerden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. E-sporu spor branşı olarak gören katılımcı sayısı 74 (%52.1) kişidir. Yılmaz ve Karaoğlan (2019)’nin yaptıkları çalışmada ise bu sayı 38 (%55.07) olarak benzerlik göstermektedir. Fakat Yılmaz ve Karaoğlan (2019)’nin çalışmadaki katılımcıları daha önce e-spor kavramı hakkında bilgi ve fikir sahibi olan 69

katılımcıdan oluştuğu göz önünde bulundurulduğunda e-sporu spor branşı olarak gören katılımcı sayısının düşük olduğu düşünülmektedir.

Covid-19 salgınının yayılması hizmet sektörünü, hava taşımacılığını, müzik sektörünü ve fiziksel sporları kötü şekilde etkilemiş olsa da e-spor bundan olumlu şekilde etkilenmiştir. İnternete ulaşımın daha elverişli olmasıyla birlikte son yirmi yıl içerisinde büyük gelişme kaydeden e-spor sektörü, Covid-19 salgınıyla birlikte dijital platform olanağının sunduğu alan ve katılım ile ilginin daha da artmasını *sağlamıştır (Bingöl ve ark., 2021)*. Covid-19 sürecinde e-sporun global pazardaki hareketliliğine ülkemiz de dahil olmuştur. İlk vakanın tespitinin ardından alınan önlemler neticesinde okullar tatil edilmiş ve yetkililer, mümkün oldukça evde kalınması gerektiğini önermişlerdir. Bu sebeple diğer ülkeler gibi ülkemizde de önlemler alınmıştır. Evde kalan insanlar sayesinde e-sporun izleyici kitlesindeki artış, kayda değer bir artış olarak karşımıza çıkmaktadır *(Bingöl ve ark., 2021)*. Bingöl ve ark. (2021)'nin yaptıkları çalışmada Covid-19 pandemi sürecinde League of Legends oyununu saat bazında izleyen 1.364.834 kişi, CS: GO oyununu izleyen 932.894 kişi, Call of Duty: Modern Warfare oyununu izleyen 617.884 kişi olduğunu ortaya koymuşlardır. Ek olarak, Covid-19 pandemisi döneminde büyümeye devam eden e-spor dünyasında oyun satışları %63 arttığını da belirtmişlerdir. Lepido ve Rolander (2020) ise yaptıkları çalışmada İtalya'daki Fortnite trafiğinin %70'lik bir artış sağladığını belirtmişlerdir. Fakazlı (2020), yaptığı çalışmada oyun sektörünün, Covid-19 virüsünden önemli ölçüde etkilendiğini belirtmiştir. Covid-19 pandemi döneminde dijital oyun endüstrisi üzerindeki etki her ne kadar olumlu olsa da e-spor boyutunda birçok organizasyon ertelendiği için ya da online ortama taşındığı için spor gibi e-spor sektörü de gelir kaybı yaşamıştır. Tüm bunlara rağmen e-spor sektörünün gelişeceğini öngörmektedir. Covid-19 pandemi dönemi sebebiyle her alan, dijitalleşmeye doğru ilerlemektedir. Online oyunlara ve canlı yayına izin veren platformlar bu dönemde insanların ilgisini çekmiştir ve bu sebeple insanların e-spora karşı daha bilinçli olduğu düşünülmektedir. Dijital oyun ve e-spor dünyasının Covid-19 sürecinden sonra da hızla gelişimini sürdüreceği düşünülmektedir *(Fakazlı, 2020)*. Yapılan istatistik sonuçları tüm bunları destekleyecek şekilde, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin de Covid-19 pandemi sürecinde e-spor faaliyetleri ile ilgilenen sürelerinin arttığı ve e-spor ile ilgilenmeyen bazı kişilerin de e-spora yöneldiğini kanıtlar niteliktedir. Bu sonuç, Covid-19 pandemi sürecinde e-spor ile ilgili yapılan çalışmalarla benzerlik göstermektedir *(Pantling, 2020; Block and Haack, 2021; Bingöl ve ark., 2021)*.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuç olarak, bilgisayar çağında ve Covid-19 pandemisi sebebiyle e-spor tüm dünyada ve ülkemizde giderek artış göstermektedir. E-spor sektörünün gerisinde kalmamak, e-sporun olumlu taraflarını e-spora yönelik kitleye kazandırmak ve e-sporun olumsuz yönleri engellenmelidir *(Çolak ve ark., 2018)*. Bu sebeple hızla büyüyen e-spor sektörü hakkında daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir. Ayrıca gelecekte e-spor ile ilgilenmek isteyebilecek fakat yeterli imkanı olmayan ya da bu alan hakkında bilgi sahibi olmayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerine de gereken bilgilerin verileceği platformlar sunulmalı, seminerler düzenlenmeli ek olarak ders konularak da bilgilendirme artırılabilirliği düşünülmektedir. Covid-19 pandemisi sebebiyle internet ortamından verilerin toplanması ve

katılımcılar soruları cevaplarırken yanlarında olup çalışma hakkında sorularını cevaplayamamak dezavantaj olarak görülebilir. Bu sebeple imkan olduğu zaman verilerin daha güvenilir sonuçlar vermesi için yüz yüze toplanması önerilmektedir.

ETİK BEYANI

Bu çalışma, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Başkanlığı 29/04/2021 tarihli, E-87914409-050.03.04-17517 sayılı etik kurul raporu alınarak yapılmıştır.

YAZAR KATKILARI

SK Yöntem ve verilerin toplanması

MP Çalışmanın içeriğinin oluşturulması ve verilerin analizi

BG Literatür tarama

KAYNAKLAR

- Alpago, H., Alpago, D. O. (2020). Korona virüs ve sosyoekonomik sonuçlar. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (8), 99-114.
- Aygün, M. (2021). Spor organizasyonlarında covid-19 etkisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 43-52.
- Bingöl, Ş., Öner, İ. (2021). Covid-19'un e-spor sektörü üzerindeki etkisi. *Journal of ROL Sport Sciences Volume*, 2(1).
- Block, S., Haack, F. (2021). eSports: a new industry. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 92). EDP Sciences.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri (17. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Camcıoğlu, Y. (2020). İmmün sistemin doğuştan kusurları ve korona virüs pandemisi. *Turkish Journal of Immunology*, 8(1), 13-20.
- Çolak, S., Abdullah, Ö. R. S., Çolak, E., Murat, S. O. N., Güzelordu, D., Çolak, T., Yargıcı, M.(2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (35), 121-127.
- Fakazlı, A. E. (2020). The effect of covid-19 pandemic on digital games and esports. *International Journal of Sport Culture and Science*, 8(4), 335-344.
- Hammami, A., Harrabi, B., Mohr, M., Krustup, P. (2020). Physical activity and coronavirus disease 2019 (COVID-19): specific recommendations for home-based physical training. *Managing Sport and Leisure*, 1-6.
- 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.
- Ke, X., Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 1-6.
- Korotin, A., Khromov, N., Stepanov, A., Lange, A., Burnaev, E., Somov, A. (2019, August). Towards Understanding of eSports Athletes' Potentialities: The Sensing System for Data Collection and Analysis. In *2019 IEEE SmartWorld, Ubiquitous Intelligence & Computing, Advanced & Trusted Computing, Scalable Computing &*

Communications, Cloud & Big Data Computing, Internet of People and Smart City Innovation (SmartWorld/SCALCOM/UIC/ATC/CBDCOM/IOP/SCI) (pp. 1804-1810). IEEE.

- Lepido, D., Rolander, N. (2020). Housebound Italian kids strain network with Fortnite marathon. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-03-12/housebound-italian-kids-strainnetwork-with-fortnite-marathon> (Eriřim Tarihi: 13.09.2020:22:00).
- Nauright, J., Zipp, S., & Kim, Y. H. (2020). The sports world in the era of COVID-19.
- Nicola, M., Alafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al-Jabir, Iosifidis, C., Agha, M., Agha, R. (2020). Thesocio-economic implications of the coronavirus pandemic (COVID-19): A review. *International Journal of Surgery*, 78, 185-193.
- Nielsen. (2020, April 16). During covid-19 sports viewers are still a scoring opportunity for brands and media owners. <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/during-covid-19-sportsviwers-are-still-a-scoring-opportunity-for-brandsand-media-owners/>
- Pantling, A. (2020). Gaming usage up 75 percent amid coronavirus outbreak, Verizon reports.(<https://www.hollywoodreporter.com/news/gaming-usage-up-75-percent-coronavirus-outbreak-verizon-reports-1285140> adresinden eriřilmiřtir Eriřim Tarihi: 23.03.2021 10:46).
- Sönmez, V., Alacapınar, G. F. (2014). Örneklendirilmiř Bilimsel Arařtırma Yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık
- Wagner, M.G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Yılmaz, R., Karaoglan Yılmaz, F. G. (2019). Elektronik spor (e-spor) hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. Uluslararası eğitimde ve kültürde akademik çalışmalar sempozyumu, 12-14 eylül 2019 / Denizli.