

Espora Katılım Motivasyonları: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Örneği

Motivations For Participation In Esports: Ankara Hacı Bayram Veli University Example

İbrahim Alper TOLA  • Erol İLHAN 

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 13.03.2025 ■ Kabul Accepted: 11.12.2025

ÖZ

Bu çalışmada, dünya çapında büyük bir pazara sahip olan ve kısa sürede kendi endüstrisini oluşturan espor kavramı, üniversite öğrencilerinin espor katılım motivasyonlarını etkileyen unsurlar açısından değerlendirilmiştir. Araştırmaya 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde eğitimleri devam eden 219'u erkek (%78), 61'i kadın (%22) olmak üzere toplam 280 öğrenci katılım sağlamıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Kişisel Bilgi Formu" ile Öz & Üstün (2019) tarafından geliştirilen "Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)" kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Yapılan parametrik testler sonucunda çalışmada; yaş grubu değişkenine göre en çok 18-21 yaş, sınıf değişkenine göre en çok birinci sınıf öğrencileri katılım göstermiştir. Öğrencilerin günlük internet kullanım süresi 4-6 saat ve günlük oyunda geçirdikleri süre ise 1-3 saat arasında değişmektedir. Ayrıca, anket uygulamasında katılımcılardan açık uçlu soru olarak "esporda en çok oynadığı ilk üç oyunu" belirtmeleri de istenmiştir. Buna göre kadın öğrencilerde ilk üç sırayı "LoL, PUBG ve Candy Crush" alırken erkek öğrenciler de ise "FIFA, Counter Strike ve LoL" oyunları seçilmiştir. EKMÖ'nün taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme alt boyutlarına göre erkek öğrencilerin kadın öğrencilere oranla daha yüksek puan ortalamalarına sahip oldukları görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: : Espor, Motivasyon, Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği.

ABSTRACT

This study evaluates the concept of esports, which has a large global market and has rapidly established its own industry, in terms of the factors influencing university students' motivation to participate in esports. The research involved a total of 280 students enrolled at Ankara Hacı Bayram Veli University during the 2023-2024 academic year, comprising 219 males (78%) and 61 females (22%). The 'Personal Information Form' and the 'Esports Participation Motivation Scale (EPMS)' developed by Öz & Üstün (2019) were used as data collection tools in the study. The data obtained were analysed using the SPSS software package. Parametric tests revealed that the age group variable showed the highest participation among 18-21-year-olds, while the class variable showed the highest participation among first-year students. Students' daily internet usage ranged from 4 to 6 hours, and the time spent playing games daily ranged from 1 to 3 hours. Furthermore, participants were asked to list their top three most played esports games as an open-ended question in the survey. Accordingly, female students ranked 'LoL, PUBG, and Candy Crush' in the top three, while male students selected 'FIFA, Counter Strike, and LoL.' According to EPMS's taxonomic domain, competence, relational self, competition and success, and leisure time evaluation sub-dimensions, male students had higher average scores than female students.

Keywords: Esport, Motivation, Esports Participation Motivation Scale.



Giriş

İnovasyon alanında yaşanan gelişmeler, hızla gelişen teknoloji, espor olarak adlandırılan ve dijital platformlar üzerinde rekabet esasına dayalı yeni bir spor disiplininin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Espor, insan-bilgisayar etkileşimi ile amatör veya profesyonel düzeyde sanal ortamda oyun oynayabilme imkanı sunmakta olup güreş, okçuluk gibi geleneksel sporlardan ziyade varlığını, dijital oyun olarak sürdürmeye devam etmektedir. Bireysel ya da takım sporcularının yer aldığı bu spor türü ırk, dil, coğrafya ayrımı olmadan her yaşta ve her gruptan oyuncunun ilgisini çekmeye devam etmektedir.

Espora ilgili literatürde kabul gören ve büyük kitlelere ulaşan ilk makale Montgomery (1981) tarafından New York Times gazetesinde yayınlanmıştır. Bu makalenin espor açısından önemi Montgomery (1981)'nin esporun bir spor türü olarak görülmesi gerektiğini ifade etmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Espor sanal ortamda geleneksel spor türlerindeki gibi oyuncuların fiziksel varlığından ziyade katılımcı ve bilgisayar arasındaki etkileşime dayanmaktadır.

Esporum kökeninin büyük ölçüde 1989'da dünya çapındaki web'in (www) kullanıma sunulmasıyla birlikte ağ ve çok oyunculu işlevlere sahip yazılım ve donanım teknolojilerine dayandığı ifade edilmektedir. Bu bağlamda, 1990'lı yılların başında esporun tarihinin başladığı ve takip eden on yılda oyuncu sayısının önemli ölçüde arttığı görülmektedir (Jonasson & Thiborg, 2010: 288).

Spacewar olarak bilinen ilk video oyunu yarışması 1972 yılında ABD'de Stanford Üniversitesi tarafından düzenlenmiştir (Li, 2016). Espor kavramının rekabetçi video oyunları ile birlikte başladığı bilinmektedir (Li, 2016). Statista (2022a)'ya göre espor, profesyonel ve amatör oyuncuların birbirleriyle kıyasıya yarıştığı ulusal veya uluslararası video oyunu etkinlikleri olarak ifade edilmektedir. 2022 yılı itibarıyla dünya çapındaki espor izleyici kitlesinin 532 milyon kişiye ulaştığı tahmin edilmektedir. 2025 yılında espor izleyici sayısının 640 milyondan fazla olması

beklenmektedir.

Espor, oyuncuların sanal platformlar aracılığıyla el-göz koordinasyonunu, yeteneklerini ve zekalarını karşılaştıran rekabetçi etkinliklerdir. Futbol, basketbol, voleybol gibi geleneksel sporlara benzer şekilde kendi izleyici kitlesinin olması her geçen gün popüleritesini arttırmaktadır.

Bu çalışmada, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde eğitimleri devam eden öğrencilerin espor aktivitelerine katılma motivasyonlarını anlamak ve yorumlamak için Öz & Üstün (2019)'ün beş faktörde değerlendirdiği "Espora Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)" kullanılmıştır. Öz & Üstün (2019); söz konusu ölçeği bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim açısından "taksonomik alan", davranışa dönüşüm aşamasında beceri aktarımını destekleyen "yetkinlik", bu yetkinliklere duyarlılığını ve oyun doğasındaki daha iyi olma eğilimini açıklayan "rekabet ve başarı", oyun davranışı sırasında sosyal ortam ve ilişkilerin etkinliğini, arkadaş, aile veya ait olma hissini yaşatan grubun etkililiği için "ilişkisel benliği" ve kaçış, akış veya serbest zaman değerlendirme hissi amaçlı aktivite olmasının etkisini "boş zaman değerlendirme" alt boyutları ile açıklamışlardır.

Espora Kavramı

Çağımızın dijitalleşmesiyle birlikte insanlar oyun, spor gibi gerçek dünyada var olan aktivitelerden espor gibi sanal ortamda varlığını sürdüren aktivitelere yönelmeye başlamıştır. Espor kavramına değinmeden önce oyun ve spor kavramlarına ve bu iki kavramın birbirleriyle ilişkisine değinmek faydalı olacaktır.

Oyun çok eski tarihlerden günümüze kadar gelmiş çocukların, yetişkinlerin iletişim kurmasını ve sosyalleşmesini sağlayan bir kavram olmuştur. Oyun oynama yeme-içme gibi tüm canlılarda ortak bir etkinliktir. İnsanlık tarihinin vazgeçilmez unsurlarından biri olan oyun oynama tarihsel süreçte birçok araştırmacının ilgisini çekmiş, bu alanda birçok araştırma yapılmıştır (Özkan, 2018: 1).

Oyun kavramının ne olduğuna dair birçok tanım bulunmaktadır. Tüm tanımlar oyunun genellikle eğlence amaçlı, organize edilmiş bir tür etkinlik olduğu konusunda hemfikirdir. Oyunlar rekabet veya iş birliği unsurlarını içerebilir ve tek başına veya grup halinde oynanabilir.

Günümüzün en önemli olgularından spor ise içinde oyunu da barındıran, büyük bir organizasyon ve endüstri olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun ve spor arasındaki fark, *“sadece eğlenmek ve kaliteli keyif alarak vakit geçirmek uğruna, az dozda bir rekabetçilik güdüsüyle geçici bir süreliğine bir aktiviteyi icra etme”nin “oyun oynamak”;* *“o aktiviteden geçimini sağlamak, para ve ödül kazanmak (profesyonellikte), en üst düzeyde rekabet etmek ve sürekli biçimde bu aktivite için çalışıp (antrenman yapıp), hayatının büyük bölümünü bu aktiviteye vakfetme niyetini”* beslemenin ise *“spor yapmak”* olarak tanımlanmaktadır (Özenç & Yörük, 2019: 33).

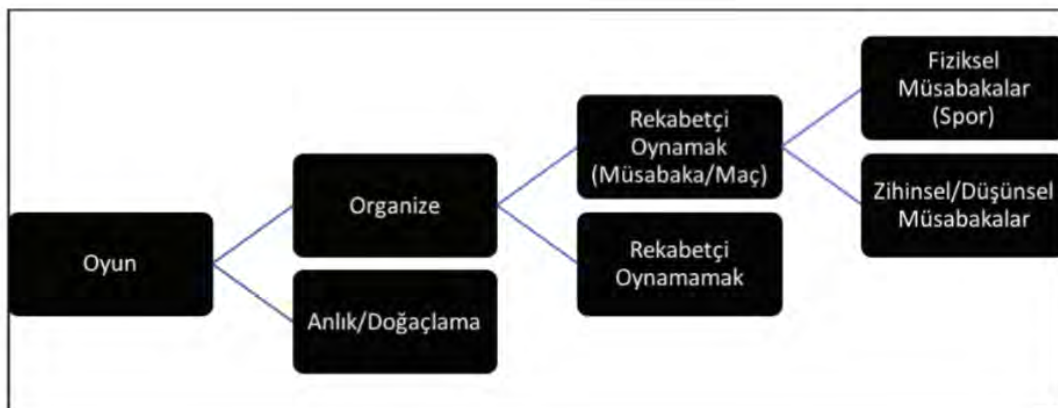
Hayatımızın hemen hemen her alanında yaşanan teknolojik gelişmeler, spor konusunda da etkisini göstermiş ve birçok yeni spor türünün de ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Teknolojik gelişim sürecinde oyun konsollarının ve donanımların ortaya çıkması, espor adında elektronik bir spor türünün doğmasına olanak tanımıştır. Espor kavramı 90'lı yılların sonuna kadar dayanmakta olup bu kavramın ilk kullanıldığı mecra, güvenilir kaynaklardan biri olan Çevrimiçi Oyuncular Birliği (Online Gamers Association)'nin açılışıyla ilgili bir basın bültenidir (Wagner, 2006).

Espor aslında rekabet, oyuncular, izleyici kitleleri, ligler, kulüp yönetimleri, turnuvalar, sponsorluklar, reklamlar, ödüller vb. olması bakımından geleneksel sporların tüm özelliklerini taşımaktadır. Spor ve espor arasındaki temel fark, bireysel oyuncu veya takım aktivitelerinde yer alan sporun/oyunun sanal mı yoksa gerçek dünyada mı oynanması ile ilgilidir. Geleneksel sporlarda her ne kadar oyuncular spor faaliyetlerine yardımcı olmak için elektronik ve bilgisayarlı sistemler kullansa da tüm bu faaliyetler “gerçek dünya”da gerçekleşmektedir. Esporda ise bu faaliyetler “sanal dünya”da başka bir deyişle elektronik/dijital/bilgisayar ortamında gerçekleşmektedir (Hamari & Sjölom, 2017: 213). En çok bilinen spor dallarından futbol, voleybol, basketbol, tenis, atletizm gibi fiziksel aktivite gerektiren sporlardan ziyade espor oyuncuları daha çok el-göz koordinasyonuna dayalı efor harcamaktadır. Günümüzde esporun geleneksel spor dallarından biri sayılıp sayılmadığına dair tartışmalar hala devam etmekte olup espor öncüleri konsantrasyon ve çok yönlü düşünme yetisi gerektiren bir spor olarak kabul edilmesi gerektiğini dile getirmektedir.

Funk vd. (2018: 8) esporu, rekabetin ön planda olduğu ve oyuncuların fiziksel efor sarf etmelerini gerekli kılan profesyonel bir oyun müsabakasının ya da turnuvasının oyun platformları ile takip edildiği yeni bir spor türü şeklinde tanımlamaktadır. Oyun platformları denince akla, internet aracılığıyla bağlanan sunucular gelmektedir. Bu sunucular, aynı anda milyonlarca oyuncunun dijital ortamda buluşmasına olanak tanımaktadır. Oyuncular,

Şekil 1

“Oyunun spor haline gelme” şeması



bireysel veya takım halinde karşılaşmak istedikleri rakiplerini bu ortamlar aracılığıyla bulabilmektedir.

Espor, bilgi ve iletişim teknolojileri sayesinde dünyanın herhangi bir bölgesinden iki veya daha fazla oyuncunun zihinsel veya fiziksel yeteneklerini büyük organizasyonların çatısı altında sergiledikleri spor biçimi olarak da tanımlanmaktadır (Wagner, 2006).

Pedraza-Ramirez vd. (2020) ise esporu, oyuncuları profesyonel anlamda geliştiren video oyunlarının oynandığı rekabetçi bir faaliyet olarak ifade etmektedir. Oyuncular takımlar halinde veya bireysel olarak profesyonel veya amatör düzeyde aynı anda çevrimiçi düzenlenen turnuvalarda bilgisayarlar, konsollar, tabletler veya cep telefonları aracılığıyla yarışmaktadır. Ödüllü yarışmalar organizasyon firmaları ve hatta son dönemde hükümetlerin de verdikleri desteklerle düzenlenmektedir. Bu durum, oyuncuların bir topluluğun parçasına ait olma hissiyatını arttırmaktadır.

Özenç & Yörük (2019: 11) esporu; çoğunlukla profesyonel statüde olan oyuncuların, internet aracılığıyla oynanan dijital oyunlar üzerinden belirli bir sanal oyun alanında düzenlenen rekabetçi müsabakalarda, zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştirecek şekilde sergileyerek karşı karşıya gelmesi şeklinde tanımlamaktadır. İşin temelinde, bu müsabakalar üzerinden oyuncuların, takımların, oyun şirketlerinin, yayın kuruluşlarının ve ekosistemde yer alan tüm kişi ve kuruluşların gelir elde ettiği görülür.

Tüm bu tanımlamalardan özetle, espor etkinliklerine katılabilmek için zihinsel ve fiziksel yeteneklerden ziyade yeterli bir teknolojik donanımına sahip olunması gerekmektedir. Oyun oynanan ortamların çevrimiçi olması ve henüz yeterli yasal düzenlemelerin olmaması yaş, cinsiyet, ırk, coğrafya ayrımı yapılmaksızın herkesin bir arada bulunabilmesini sağlamaktadır. Espor oyunları satranç, briç vb. geleneksel oyunlar gibi stratejik hamleleri içeren bir faaliyettir. Espor oyunları gelişmiş düzeyde el ve göz koordinasyonu

gerektirmektedir.

Her ne kadar uluslararası düzeyde kabul görmeye başlansa da esporun bir spor dalı olup olmadığı konusu hala tartışmaya açıktır. Esporun bir spor dalı olarak gösterilmesine karşı çıkanlar, espor oyuncularının geleneksel sporcular gibi fiziksel efor sarf etmemelerini eleştirmektedir. Bu konuda Parry (2018: 2)'ye göre bir aktivitenin espor olarak kabul edilebilmesi için altı kriteri sağlaması gerekmektedir. Bu kriterler insan, fiziksel aktivite, yetenek, rekabet, kural ve kurumsallaşmadır.

- ▶ İnsan; espor, geleneksel sporlar gibi insanlar tarafından düzenlenen organizasyonlardır.
- ▶ Fiziksel Aktivite; Bilim ve teknolojideki gelişmeler doğrultusunda esporun, gelecekte geleneksel sporlardaki spor alanları büyüklüğünde hatta daha büyük tesislerde, giyilebilir teknolojiler de kullanılarak daha fazla fiziksel aktiviteyle yapılacağı değerlendirilmektedir (Çakar & Yiğit, 2019: 30). Esporun, geleneksel sporlar gibi müsabakaları barındırdığı, strateji, taktik, takım motivasyonu gibi yönlerinin bulunduğu vurgulanmaktadır. Bunun yanısıra klavye ve fare kullanarak dakikada 400 hareket yapabildikleri, bir araba yarışçısı seviyesinde kortizol ürettikleri ve kalp atışlarının da maraton yarışçısıyla benzer olduğu belirtilmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018: 116).
- ▶ Yetenek; profesyonel bir oyun turnuvasında başarılı olmak için; hızlı refleksler, iyi el becerisi ve mükemmel el-göz koordinasyonunun sergilenmesi gerekmektedir. Bununla birlikte, başarılı bir esporcunun, oynadığı oyunu çözebilmesi için taktik, strateji, kapsamlı bilgi ve becerilere sahip olması gerekmektedir (Mustafaoğlu, 2018: 90).
- ▶ Rekabet; espor da geleneksel sporlar gibi rakip takımın stratejilerinden daha iyi bir performans gösterilerek oynanması gereken ve galibiyet/ mağlubiyet ile sonuçlanan rekabetçi video oyunlarını içermektedir (Wagner, 2006: 3).
- ▶ Kural; Guttmann (1978), sporun önceden

belirlenmiş kurallara göre düzenlendiğini belirtmektedir. Espor da dijital mecrada daha önce belirlenmiş kurallar çerçevesinde oynanan video oyunlarıdır. Örneğin; Counter Strike belirli bir zaman diliminde iki takımın oyuncularının birbirlerini ortadan kaldırmaya çalıştığı bir strateji oyunudur.

- Kurumsallaşma; Kurumsallaşma adına esporla ilgili gelişmelerin 1997 yılında Siberatlet Profesyonel Ligi ile başladığı söylenebilir (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018: 537). Kurumsallaşma, uzun bir tarihe sahip olan bir faaliyettir: (a) kurallar geliştirilir ve standartlaştırılır; (b) oyunun öğrenilmesi resmileşir; (c) uzmanlık alanları gelişir ve (d) antrenörler, eğitimciler, yetkililer ve yönetim organları ortaya çıkar (Mustafaoğlu, 2018: 91).

Espor Endüstrisi

Son yıllarda en hızlı büyüyen endüstrilerden biri olarak kabul edilen espor endüstrisinin gelişimi Twitch, Youtube gibi canlı yayın teknolojileri ile birlikte artış göstermiştir. Espor; oyun şirketleri, sponsorlar, turnuvalar, amatör/profesyonel oyuncular, yayın platformları ve izleyicilerin bulunduğu büyük çaplı organizasyon yapısından oluşmaktadır.

Cranmer vd. (2020: 15), yazarların ve yorumcuların espor endüstrisini Asya, Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere üç temel bölgeye ayırdığını ifade etmektedir. Her üç bölge de coğrafi konumlarına göre benzerlikler gösterdiği kadar farklılıklar da göstermektedir. Bu farklılıklara ülkelerin espora ayırdığı bütçeler, espor izleyicileri, profesyonel oyuncuların/turnuvaların sayısı örnek olarak verilebilir. Günümüzde espor endüstrisi Asya pazarında oldukça yaygınlaşmıştır. Güney Kore hem geniş bir izleyici kitlesine hem de dünya çapında ünlü milyonlarca profesyonel oyuncuya sahiptir. Espor faaliyetleri sadece çevrimiçi olarak değil aynı zamanda espor içerikleri hazırlayan özel televizyon kanallarında da yayınlanmaktadır. Avrupa ve Amerika kıtasında ise espor etkinliklerinin televizyon kanallarından ziyade daha çok Twitch, YouTube gibi medya kanalları

aracılığıyla canlı olarak gerçekleşmektedir.

Statista (2022a) verilerine göre, 2022 yılında küresel çapta espor pazarı gelirinin yaklaşık olarak 1,38 milyar ABD dolarının üzerinde olduğu ifade edilmektedir. 2025 yılında ise espor sektörünün küresel pazar değerinin 1,87 milyar ABD dolarına kadar büyüme göstereceği öngörülmektedir. Asya ve Kuzey Amerika şu anda gelir açısından en büyük espor pazarını göstermektedir. Çin ise tek başına neredeyse bu pazarın beşte birini oluşturmaktadır. Statista (2022b) verilerine göre ise, 2022 yılı içerisindeki espor gelir kalemlerinde en büyük payı 837,3 milyon dolarlık gelirle sponsorluk kalemi almaktadır. Sponsorlukların ardından en fazla gelir getiren diğer kalem ise, medya kuruluşlarından elde edilen yayın haklarıdır. Reklam gelirleri, ürün ve bilet satışları ile oyun şirketlerinin canlı yayın akışlarındaki ücretler ve bağışlar ise diğer gelir kalemleri olarak espor ekosisteminin içerisinde yer almaktadır.

Espor endüstrisinin ekosistemi; oyun şirketleri, ligler-turnuvalar, yayın platformları, takımlar, oyuncular, sponsorlar ve izleyicilerden oluşmaktadır.

Oyun şirketlerinin en temel fonksiyonu dijital oyunları üretmek ve dağıtımını yapmaktır. Bu şirketlerin gelir kaynaklarını yayın hakları, lisans hakları, oyun satışları ve oyun içi indirilebilir içeriklerin satışları oluşturmaktadır. Oyun şirketleri espor ekosisteminde çok önemli bir noktada yer almaktadır. Direkt olarak oyunları oluşturan ve sahip olan şirketler bu anlamda hukuki hakları elinde bulunduklarından diğer tüm bileşenler oyun oynama, yarışma düzenleme ya da yayın yapma gibi durumlar için oyun şirketlerinden onay almak zorundadır (Üçüncüoğlu, 2018: 35).

Newzoo (2022)'ya göre, 2022 yılında en fazla oyun geliri elde eden ülkeler sıralamasında ilk sırayı 46,4 milyar dolarla Amerika almaktadır. Amerika'yı ikinci sırada 44,0 milyar dolarla Çin ve üçüncü sırada 19,1 milyar dolarla Japonya takip etmektedir. Newzoo (2023)'ya göre ise 2023'ün dördüncü çeyreğinde en yüksek gelir elde eden ilk 10 oyun firması

Tencent, Sony, Microsoft, Apple, NetEase, Google, Electronic Arts, Nintendo, Take-Two Interactive ve Nexon olmuştur.

1997 yılında düzenlenen ilk espor turnuvası Siberatlet Profesyonel Ligidir. İlk profesyonel oyun ligi ise Major League Gaming (MLG) 2002 yılında kurulmuştur. Dünya çapında büyük espor turnuvaları arasında 2005 yılında düzenlenen World Cyber Games, Kuzey Amerika Major League Gaming, Fransa merkezli Electronic Sports World Cup ve Çin'in Hangzhou kentinde düzenlenen World Esports Games yer almaktadır.

Dünyada hem ulusal hem de uluslararası resmi veya özel çok sayıda elektronik spor turnuvaları düzenlenmektedir. Söz konusu turnuvalar, oynanan oyunların çeşidine ve oyuna katılan oyuncuların başarı seviyelerine göre amatör turnuvalar ve profesyonel turnuvalar olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Bu turnuvalar zamanla geniş kitlelere yayılmış ve büyük ödüllü yarışmalar ile oyuncuları elektronik spor içerisine katarak elektronik sporcu kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Espor turnuvalarında ödül havuzlarının büyük bir kısmını oyun tutkunları oluşturmaktadır. Oyun ile ilgili ürünlerin satışının ardından elde edilen gelirin belli bir kısmı direkt olarak ödül havuzuna aktarılmaktadır. Bu aynı zamanda sektörün büyüyen ekonomisi içerisinde espor tutkunlarının satın alma gücünün ne kadar önemli bir yer tuttuğunu da göstermektedir. (Üçüncüoğlu & Çakır, 2017: 40).

Esporum tarihi 1980'lere dayansa da son zamanlardaki popülerliğini 2011 yılında canlı yayın platformu olan Twitch'in piyasaya sürülmesiyle kazanmıştır. Tüm dünyada espor maçlarına çevrimiçi yayınlar (örneğin; twitch, youtube vb.) aracılığıyla kolaylıkla erişim sağlanmaktadır.

Kartal (2023), espor endüstrisinin gelişim göstermesinde canlı yayın platformlarının da önemli bir rol oynadığına dikkat çekmiştir. Esporun daha geleneksel sporlara özgü

medya platformlarında da yer almasının espor endüstrisine olan katkısı artırabilecektir. Bu bağlamda, espor endüstrisinin büyümesinde ve bugünkü seviyeye erişmesinde başarılı bir seyir ekosistemi oluşturulması faktörünün de oldukça önemli bir yere sahip olduğu söylenebilmektedir.

Espor endüstrisinin bir diğer paydaşı da profesyonel takımlardır. Profesyonel takımların temel hedefi turnuva ve şampiyonalarda zafer kazanacak espor oyuncularını bulmak ve desteklemektir. Bu takımlar, yarışmalar için en üst düzeyde sürdürülebilir bir ortam yaratmak için oldukça gereklidir. Ödüller kazanmak, bir oyuncunun profesyonelliğe geçmeye başladığının erken bir işareti olsa da espor kariyeri genellikle yerleşik ve profesyonel bir takımla atılan imza sayesinde başlamaktadır (Özkan, 2022: 37).

Oyuncular dijital oyunları rekabetçi ya da gündelik hayatta hobi olarak oynayan kişilerdir. Dijital oyunculuğu bir meslek olarak gören profesyonel oyuncular ise bireysel ya da takım halinde katıldıkları turnuvalarda derece elde etmek ve ödül kazanmak için mücadele ederler. Bu oyuncuların her birinin kendileri ile özleşen bir takma adı bulunmaktadır (Üçüncüoğlu, 2018: 37).

Esporcuların tıpkı bilinen geleneksel sporlarda mücadele eden sporcular gibi ortalama kazançlarının yüksek olduğu bilinmektedir. Ancak espor oyuncularının kazançları hemen hemen her sektörde olduğu gibi pandemiden önemli ölçüde etkilenmiştir. Esporcuların, espor gelirleri dışında çevrimiçi olarak yaptığı yayınlardan kazandığı ücretler, sponsorluk anlaşmaları vb. de bulunmaktadır.

Sponsorluklar espor sektörünün gelirinin büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Espor organizasyonlarına çoğunlukla bilişim sektörü sponsorluk yapmaktadır. Sponsorlar, özellikle turnuvalarda gerçekleştirilen organizasyonlar sayesinde kendi reklamlarını yapma fırsatı bulmaktadır. Aynı zamanda bu sponsorlar organizasyondaki tüm donanımı sağlayarak pazar paylarını genişletmektedir. Ayrıca sponsorlar,

espor turnuvalarında dereceye giren sporculara hediyeler ve para ödülleri ile destek vererek espor organizasyonlarını milyon dolarların ifade edildiği bir sektör haline gelmesine katkı sağlamaktadırlar (Akın, 2008: 34).

Espor, canlı olarak turnuvaları izleyebilen milyonlarca izleyiciyi kendine bağımlı hale getiren bir endüstri olarak varlığını sürdürmektedir. Örneğin; seyirciler, liglerin verilerine ve turnuva sonuçlarına erişebilmek için esporla ilgili olan mecraları kullanmaktadır. Ayrıca espor izleyicileri bilet veya maskot, figür gibi ürünleri alarak da espor endüstrisine ekonomik anlamda da büyük katkı sağlamaktadır.

Statista (2023) verilerine göre, gün geçtikçe daha fazla izleyici espor müsabakalarını büyük bir ilgiyle takip etmektedir. 2022 yılında 261,2 milyona ulaşan espor hayranlarının 2025 yılında yaklaşık olarak 318 milyonu aşacağı öngörülmektedir.

Motivasyon Kavramı

Güdülemenin İngilizce karşılığı olan “motivation” kelimesi, Latince’de hareket etme anlamına gelen “movere”, “motum” kelimelerinin kökünden türetilmiştir. Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü’ne göre motivasyon “bireyin eyleminin yönünü, gücünü ve öncelik sırasını belirleyen iç ya da dış dürtücünün etkisiyle eyleme geçmesi” olarak tanımlanmaktadır. Genel olarak motivasyon, güdülerin etkisiyle eyleme geçme ve gerçekleşme sürecidir. Bu süreçler gereksinim, uyarılma, davranış ve doyum olmak üzere dört aşamada gerçekleşir (Katipoğlu, 2012: 227).

Motivasyon, genellikle amaca yönelik davranışlarla ilişkili bir süreçtir. Yani bireyin bir amaca yönelmesi ya da harekete geçirilmesi anlamına gelmektedir. Her bireyin sürekli olarak tatmin etmeye çalıştığı bazı ihtiyaçları bulunmaktadır. Motivasyon süreci tatmin edilmemiş bir takım ihtiyaçların dürtüsüyle başlar. Birey bu ihtiyaçları gidermek için belirli bir davranışta bulunacaktır. Bu davranış, ihtiyacı karşılayacak bir amaç ve istek yönünde olacaktır. Bu ihtiyaçlar uyarılıncaya kadar kişi motive olmaz (Keskin, 2008: 20).

Motivasyonun kavramı ile ilgili farklı teoriler ileri sürülmüştür. Bu teoriler arasında, Abraham Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Frederick Herzberg’in İki Faktör Teorisi, David McClelland’ın Başarı Motivasyonu Teorisi ve Deci ve Ryan’ın Öz-determinasyon Teorisi gibi önemli yaklaşımlar bulunmaktadır (Bayrakçeken vd., 2021: 682-683). Motivasyon teorileri, bireylerin sergiledikleri davranışları ve bu davranışları hangi faktörlerin teşvik ettiğini açıklamayı amaçlamaktadır. Motivasyon kavramının farklı teoriler çerçevesinde ele alınmasının nedeni motivasyon kavramının çok geniş bir yapıya (eğitim, sağlık, spor vb.) sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Bu bölümde, motivasyon kavramının espor ile ilişkisine değinilecektir.

Espor Kavramının Motivasyon ile İlişkisi

Günümüzde, espor aktivitesinin geleneksel spor branşlarında olduğu gibi bir takım yetenek, strateji, taktik, rekabet, ödül, kural ve düzenlemeler gerektirmesi motivasyon ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca, espor oyuncularının esporu hobisel bir aktivite olarak görmekten ziyade finansal olarak geçindikleri bir meslek ve kariyer olarak değerlendirmeleri oyun oynama motivasyonlarını potansiyel olarak değiştirmektedir.

Kim & Thomas (2015), bir espor oyuncusunun profesyonel olma yolundaki mücadelesinde motivasyonun etkili olduğunu belirtmektedir. Profesyonel espor oyuncuları, takım antrenörleri, takım yöneticileri ve psikolojik danışmanlar ile yapılan görüşmeler neticesinde profesyonel esporcu olma sürecinin beş farklı aşaması olduğu ve oyuncuların motivasyonunun her aşamada değiştiği görülmüştür. Espor etkinliklerine yeni katılan bir oyuncu için etkinliğin kendisi başlı başına motive edici bir unsurdur. Bu çalışmada, çok fazla deneyimli oyuncuyla karşılaşan espor oyuncusunun zamanla oyundaki eğlence ve keyiften ziyade turnuva ödüllere, ödüllere, şöhrete vb. odaklandığı görülmektedir.

Martoncik (2015) ise, espor oyuncuları ile sıradan oyuncuları motivasyon açısından karşılaştırmıştır. Bu çalışmada, profesyonel oyuncuların ayrıcalıklı

olma, duygusal yakınlık, fedakârlık, güç, başarı ve eğlence amacıyla video oyunlarına rağbet gösterdiğini tespit etmiştir. Profesyonel oyuncularından sıradan oyunculardan ayıran bir diğer özellik ise motivasyon kaynağı açısından heyecan, gerilim ve yeni deneyimlere açık olmalarıdır.

Argan ve diğerleri (2006: 7), ülkemizde espor ile ilgilenen kişileri bu tür oyunlara motive eden faktörlerin başında espору sevmenin yer aldığı, ikinci sırada oyun tutkusu ve üçüncü sırada ise gelir elde etme amacının yer aldığını belirtmektedir.

Mustafaoğlu ve diğerleri (2018), espor oyuncularının demografik özelliklerini, espora yönlendiren nedenleri, oyun oynama sürelerini ve başarılarını etkileyen kişisel ve diğer faktörleri araştırmıştır. Buna göre, ülkemizde espорun 18 yaş ve altı gençler, erkekler ve öğrenciler arasında yaygın olduğunu tespit etmiştir. Espor oyuncularının oyun oynama tutkusu, kariyer sahibi olma isteği ve hobi amaçlı oynanması bu sporu yapma nedenleri arasında yer almaktadır.

Üstün ve diğerleri (2022), espor etkinliklerine düzenli katılım sağlayan üniversite öğrencilerinin espora katılım motivasyonlarının gelişimsel özellikleri destekleme, rekabet ve kaçış ortamı sağlama, serbest zaman değerlendirme üzerinde yoğunlaştığını tespit etmişlerdir.

Yapılan çalışmalara göre; rekabet, meydan okuma, deneyimleri kazanma, sosyal güdüler, şöhret, ödüller gibi faktörlerin espor oyuncuları arasında temel motivasyon kaynağı olduğu söylenebilir. Ayrıca, espor oyuncularının espору hobisel bir aktivite olarak görmekten ziyade finansal olarak geçindikleri bir meslek ve kariyer olarak değerlendirmeleri oyun oynama motivasyonlarını olumlu ölçüde değiştirmektedir.

Gereç ve Yöntem

Çalışmanın amacı, üniversite öğrencilerinin espor etkinliklerine katılım motivasyonlarının belirlenmesidir. Araştırma kapsamında, espora katılım motivasyonu hakkında literatüre katkıda bulunmak ve sonraki araştırmalara kaynak

oluşturmak hedeflenmektedir.

Çalışma kapsamında, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde eğitimlerine devam eden 280 öğrenciye anket uygulanmıştır. Ankete katılanlar basit tesadüfi örneklem tekniği ile belirlenmiştir. AHBVÜ'de eğitim alan öğrencilerden espora ilgisi olanlar arasından erişilebilir örneklem tekniği ile seçilenler araştırmaya dahil edilmiştir. Basit tesadüfi örneklem, her bir örneklem seçimine eşit seçilme olasılığı vererek, seçilen birimlerin örnekleme alındığı bir tekniktir (Ural, 2011: 38). Bu örnekleme tekniğinde evrendeki tüm birimler, örneğe seçilmek için eşit ve bağımsız bir şansa sahiptir. Araştırmada üniversite öğrencileri nüfus olarak kabul edilmiştir. Tüm üniversite öğrencilerinin temel alındığı örneklem çerçevesi çıkarmak mümkün olmadığı için araştırmada bir üniversite biriminde ulaşılan öğrencilerin örneklem çerçevesinden rastgele olarak seçilmiş ve örneklem olarak kabul edilmiştir. Araştırmada ulaşılan öğrencilerin araştırma konusu açısından homojen bir bütünlük teşkil ettiği varsayıldığı için, tabakalama veya küme örnekleme olduğu gibi alt birimlere ayrılmamıştır.

Veri toplama aracı, iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde katılımcıların kişisel bilgi formu (cinsiyet, yaş, günlük internet kullanım süresi, günlük oyunda geçirilen süre vb.) kullanılmıştır. İkinci bölümde ise Öz & Üstün (2019) tarafından geliştirilen ve espor ile ilgilenen katılımcıların motivasyonunu etkileyen EKMÖ kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS programı aracılığıyla analiz edilmiş ve çalışmanın bulgular kısmında yer verilmiştir.

EKMÖ; taksonomik alan (1-15 madde), yetkinlik (16-26 madde), ilişkisel benlik (27-33 madde), rekabet ve başarı (34-41 madde) ve boş zaman değerlendirme (42-47 madde) olarak adlandırılan 5 alt boyut içermekte ve 47 maddeden oluşmaktadır. Taksonomik alan boyutunda bulunan 15 madde bilişsel, duygusal ve psikomotor özellikleri tanımlamak için kullanılmıştır. 11 maddeden oluşan yetkinlik boyutu bireyin kendi hakkında

edindiği yargılardan oluşmaktadır. Rekabet ve başarı boyutunda bulunan 8 madde rekabetin tüm yönlerini ele almıştır. 7 maddeden oluşan ilişkisel benlik, insanın kendisini yakın çevresiyle ne kadar özdeşleştirdiğini göstermektedir. 6 maddeden oluşan boş zaman değerlendirme maddeleri boş zaman değerlendirme yaklaşımları ile açıklanmıştır. Katılımcılar, ilgili maddeleri 5'li Likert tipi derecelendirme (1-Kesinlikle Katılmıyorum, ..., 5-Kesinlikle Katılıyorum) üzerinden yanıtlamakta, ölçekten alınabilecek en düşük puan 47 ve en yüksek puan ise 235'tir. Ölçekten alınan puanların yüksek olması ilgili alt boyutun ve unsurların bireyin motive olmasında daha etkili olduğu ifade edilmektedir (Öz & Üstün, 2019).

Araştırmanın nüfusu Türkiye'deki üniversite öğrencileri, örneklemini ise 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde okuyan 61 kadın ve 219 erkek olmak üzere toplam 280 öğrenci oluşturmaktadır. Espora katılımı etkileyen 47 motivasyon unsur incelenmiştir. Araştırmada anket uygulama yöntemlerinden biri olan yüz yüze görüşme ve Google Form şeklinde online anket yöntemi kullanılmıştır. Araştırma esnasında elde edilen veriler tek tek incelenmiş olup hatalı/eksik anketler

çalışmaya dahil edilmemiştir. Anket çalışmasından elde edilen verilere ilişkin uç değerler gözden geçirilmiştir. Tanımlayıcı analizlerin ardından anket verilerinin dağılımları da incelenmiştir. Normallik testi için çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. Bu değerlerin -1,5 ve +1,5 arasında olması verilerin normal dağılım gösterdiğini ifade etmektedir (Tabachnick & Fidell, 2013: 80). Taksonomik alan boyutunda (-0.85, 0.67), yetkinlik boyutunda (-0.85, 0.38), ilişkisel benlik boyutunda (-0.43, -0.57), rekabet ve başarı boyutunda (-0.67, -0,17) ve boş zaman değerlendirme boyutunda ise (-0.82, 0.22) değerlerine ulaşılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterdiği anlaşıldığı için parametrik test yöntemleri uygulanmıştır. Buna göre, ikili grup ortalamalarının karşılaştırılmasında t testi, ikiden fazla grup ortalamalarının karşılaştırılmasında Tek Yönlü ANOVA Testi ve değişkenler arasındaki ilişkiler için Korelasyon Analizi yöntemleri uygulanmıştır. Hipotez testlerinde yer alan istatistiksel sonuçlar $p < 0,05$ düzeyinde anlamlı kabul edilmiştir. Espora katılım motivasyonu ölçeğinin güvenilirliği için Cronbach Alpha testi yapılmıştır. Ölçek toplam puanı 47 ifade için $\alpha = 0,98$ düzeyinde bulunmuştur. Ölçek alt boyutları için güvenilirlik sonuçları taksonomik alan boyutu için $\alpha = 0,94$, yetkinlik boyutu için $\alpha = 0,95$, ilişkisel benlik

Tablo 1

Tanımlayıcı İstatistikler

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Kadın	61	21,8
	Erkek	219	78,2
Yaş	18-21 yaş	126	45,0
	22-25 yaş	104	37,1
	26-29 yaş	34	12,1
	30 yaş ve üzeri	16	5,7
Sınıf	Bir	79	28,2
	İki	57	20,4
	Üç	55	19,6
	Dört	65	23,2
	YL/Doktora	24	8,6
Günlük İnternet Kullanım Süre	1-3 saat	47	16,8
	4-6 saat	164	58,6
	7 saat ve üzeri	69	24,6
Günlük Oyunda Geçirdiğiniz Süre	1-3 saat	243	86,8
	4-6 saat	32	11,4
	7 saat ve üzeri	5	1,8
Espor Oynanan Cihaz Adı	Bilgisayar	158	56,4
	Oyun Konsolu	64	22,9
	Tablet	2	0,7
	Akıllı Telefon	56	20,0
	Diğer	0	0,0

boyutu için $\alpha=0.92$, rekabet ve başarı boyutu için $\alpha=0.92$ ve boş zaman değerlendirme boyutu için $\alpha=0.92$ elde edilmiştir. Cronbach Alpha katsayısı için 0.00-0.40 arasında ise ölçeğin güvenilir olmadığı, 0.40-0.60 arasında ise ölçeğin zayıf güvenilirlikte olduğu, 0.60-0.80 arasında oldukça güvenilir olduğu ve 0.80-1.00 arasında ise yüksek derecede güvenilir bir ölçek olduğu ifade edilmektedir (Özdamar, 2011). Bu sonuçlara göre söz konusu ölçeğin yüksek derecede güvenilirlik düzeyine sahip olduğu görülmektedir.

Bulgular

Bu bölümde, anket sonucundan elde edilen verilerin analizlerine ilişkin sonuçlar yer almaktadır.

Tablo 1'e göre, araştırmaya katılan öğrencilerin %78'i erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Yaş değişkenine göre incelendiğinde ise katılımcıların hemen hemen yarısı (%45) 18-21 yaş grubundan oluşmaktadır. Üniversite öğrencilerinin buldukları sınıflara göre %28 katılım oranı ile 1. sınıftakiler oluşmaktadır.

Öğrencilerin yaklaşık olarak %59'u günlük 4-6 saat aralığında internette zaman geçirmektedir. Bu öğrencilerin günlük espor oyunlarında geçirdikleri süre ise %87 ile 1-3 saattir. Bütün katılımcılar espor oyunu oynadıklarını ifade etmiştir. Anket çalışmasında katılımcılara açık uçlu soru olarak "esorda en çok oynadığı ilk üç oyun" sorulmuştur. Buna göre kadınlarda ilk üç sırayı "LoL, PUBG ve Candy Crush" alırken erkeklerde ise bu sıralamayı

"FIFA, Counter Strike ve LoL" oyunları takip etmiştir.

Tablo 2'de espor katılım motivasyonunun alt boyutlarına ait puan ortalamasının cinsiyete göre grup karşılaştırmasını yapan bağımsız t-testine ilişkin sonuçlar yer almaktadır. Cinsiyete göre espor katılımcılarının taksonomik alan alt boyutunda ($t=5.41$; $p<0.05$), yetkinlik alt boyutunda ($t=1.69$; $p>0.05$), ilişkisel benlik alt boyutunda ($t=0.65$; $p>0.05$), rekabet ve başarı alt boyutunda ($t=1.66$; $p>0.05$) ve boş zaman değerlendirme alt boyutunda ($t=2.23$; $p<0.05$) elde edilmiştir. Buna göre, espor katılım motivasyonunun taksonomik alan ve boş zaman değerlendirme alt boyutu için kadın ve erkekler açısından ayırt edici bir özellik olduğu söylenebilir. Likert ölçek ile yapılan puanlamada erkeklerin kadınlara göre daha yüksek puan ortalamalarına sahip oldukları görülmektedir. Örneğin; rekabet ve başarı alt boyutunda kadınların ortalaması 3,30 iken erkeklerde bu oran 3,54'tür

Tablo 3'te espor katılım motivasyonu alt boyutlarına ait puan ortalamasının yaş gruplarına göre karşılaştırılması için Tek Yönlü ANOVA Testi uygulanmıştır. Varyansların eşitliğinin sınanması için Levene testi yapılmıştır. Varyansların homojenliği testinin anlamlılık değerini gösteren p değeri tüm alt boyutlarda $p>0.05$ olduğu için "varyanslar arası fark yoktur" hipotezi kabul edilmiştir. Yaş gruplarına göre espor katılım motivasyonu ölçeğinin taksonomik alan alt boyutunda ($F=0.62$; $p>0.05$), yetkinlik alt boyutunda ($F=2.61$; $p>0.05$), ilişkisel benlik alt boyutunda

Tablo 2

Cinsiyete Göre Espor Katılım Motivasyonu Sonuçları

Değişkenler	Cinsiyet	n	Ortalama	Standart Sapma	t	p*
Taksonomik Alan	Kadın	61	3,06	0,8766	5,411	0,000
	Erkek	219	3,75	0,8799		
Yetkinlik	Kadın	61	3,33	0,9968	1,693	0,092
	Erkek	219	3,57	0,9756		
İlişkisel Benlik	Kadın	61	3,11	1,1252	0,652	0,515
	Erkek	219	3,22	1,0966		
Rekabet ve Başarı	Kadın	61	3,30	1,0881	1,658	0,098
	Erkek	219	3,54	1,0108		
Boş Zaman Değerlendirme	Kadın	61	3,40	1,1325	2,233	0,026
	Erkek	219	3,72	0,9544		

*p < 0.05

Tablo 3
Yaşa Göre Espor Katılım Motivasyonu Sonuçları

Değişkenler	Yaş	n	Ortalama	Standart Sapma	F	p*
Taksonomik Alan	18-21 yaş	126	3,68	0,9610	0,622	0,602
	22-25 yaş	104	3,57	0,9377		
	26-29 yaş	34	3,47	0,8324		
	30 yaş ve üzeri	16	3,50	0,6868		
Yetkinlik	18-21 yaş	126	3,68	0,9993	2,606	0,052
	22-25 yaş	104	3,46	0,9952		
	26-29 yaş	34	3,24	0,9038		
	30 yaş ve üzeri	16	3,24	0,7589		
İlişkisel Benlik	18-21 yaş	126	3,31	1,1198	1,194	0,313
	22-25 yaş	104	3,16	1,1198		
	26-29 yaş	34	2,95	0,9897		
	30 yaş ve üzeri	16	3,04	1,0348		
Rekabet ve Başarı	18-21 yaş	126	3,61	1,0796	1,646	0,179
	22-25 yaş	104	3,47	0,9997		
	26-29 yaş	34	3,28	0,9752		
	30 yaş ve üzeri	16	3,14	0,8743		
Boş Zaman Değerlendirme	18-21 yaş	126	3,73	1,0218	0,873	0,456
	22-25 yaş	104	3,61	1,0091		
	26-29 yaş	34	3,44	1,0091		
	30 yaş ve üzeri	16	3,73	0,7671		

*p < 0.05

Tablo 4
Sınıfa Göre Espor Katılım Motivasyonu Sonuçları

Değişkenler	Sınıf	n	Ortalama	Standart Sapma	F	p*
Taksonomik Alan	Bir	79	3,74	0,9338	3,100	0,016
	İki	57	3,69	0,8663		
	Üç	55	3,24	1,0264		
	Dört	65	3,61	0,8808		
	YL/Doktora	24	3,79	0,6826		
Yetkinlik	Bir	79	3,78	0,8810	3,680	0,006
	İki	57	3,63	1,0230		
	Üç	55	3,17	1,0200		
	Dört	65	3,40	1,0692		
	YL/Doktora	24	3,55	0,5775		
İlişkisel Benlik	Bir	79	3,29	1,0460	3,939	0,004
	İki	57	3,50	1,0857		
	Üç	55	2,89	1,1280		
	Dört	65	2,93	1,0812		
	YL/Doktora	24	3,54	1,0508		
Rekabet ve Başarı	Bir	79	3,62	1,0127	1,944	0,103
	İki	57	3,68	1,0139		
	Üç	55	3,21	1,0783		
	Dört	65	3,41	1,0611		
	YL/Doktora	24	3,47	0,8373		
Boş Zaman Değerlendirme	Bir	79	3,79	1,0127	3,235	0,013
	İki	57	3,77	1,0139		
	Üç	55	3,23	1,0783		
	Dört	65	3,68	1,0611		
	YL/Doktora	24	3,80	0,8373		

*p < 0.05

Tablo 5
Espor Katılım Motivasyonuna İlişkin Taksonomik Alan Bazlı İfadelerin Dağılımı

Espor Katılım Motivasyonuna Yönelik İfadeler	n	Ortalama	Standart Sapma
Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar.	280	3,49	1,295
Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor.	280	3,26	1,319
Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	280	3,67	1,221
Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırıyorlar.	280	3,72	1,207
Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum.	280	3,52	1,241
Canlı grafiklerle espor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum.	280	3,61	1,186
Espor aktivitelerine katıldığımda spor bilgimi de kullanabiliyorum.	280	3,56	1,246
Bilgimi kullanarak oyuncular ve takımları seçiyorum.	280	3,98	1,109
Espor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	280	3,75	1,152
Esporda stratejilerimi simüle ederim.	280	3,86	1,140
Espor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum.	280	3,93	1,146
Bazı spor aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum.	280	3,70	1,208
İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında espor formatındaki içeriğe yöneliyorum.	280	3,25	1,341
En sevdiğim spor bir espor oyununa uyarlandı.	280	3,39	1,447
Espor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	280	3,37	1,286

($F=1.19$; $p>0.05$), rekabet ve başarı alt boyutunda ($F=1.65$; $p>0.05$) ve boş zaman değerlendirme alt boyutunda ($F=0.87$; $p>0.05$) anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre, yaş faktörünün espor katılım motivasyonu alt boyutlarına ait puan ortalaması bakımından belirleyici bir değişken olmadığı söylenebilir. Her yaşta öğrenci espora katılım sağlamaktadır.

Tablo 4’de, espor katılım motivasyonu alt boyutlarına ait puan ortalamasının eğitim düzeyine göre karşılaştırılması için Tek Yönlü ANOVA Testi yöntemi kullanılmıştır. Varyansların eşitliğinin sınanması için Levene testi yapılmıştır. Varyansların homojenliği testinin anlamlılık değerini gösteren p değeri tüm alt boyutlarda $p>0.05$ olduğu için “varyanslar arası fark yoktur” hipotezi kabul edilmiştir. Espor katılım motivasyonu ölçeğinin taksonomik alan alt boyutu ($F= 3.10$; $p<0.05$), yetkinlik alt boyutu ($F=3.68$; $p<0.05$), ilişkisel benlik alt boyutu ($F=3.94$; $p<0.05$) ve boş zaman değerlendirme alt boyutu ($F=3.24$; $p<0.05$) ile eğitim düzeyleri arasında anlamlı düzeyde bir farklılık görüldüğü rekabet

ve başarı alt boyutu ($F=1.94$; $p>0.05$) ve eğitim düzeyleri arasında ise anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Tablo 5’de taksonomik alan alt boyutunda en yüksek değere sahip ifade “*Bilgimi kullanarak oyuncular ve takımları seçiyorum.*” ($3,98 \pm 1,11$) ve en düşük değere sahip ifadenin ise “*İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında espor formatındaki içeriğe yöneliyorum.*” ($3,25 \pm 1,34$) olduğu görülmektedir.

Tablo 6’da yetkinlik alt boyutunda en yüksek değere sahip ifade “*Espor ilgimi çekiyor.*” ($3,90 \pm 1,10$) ve en düşük değere sahip ifadenin ise “*Espor fiziksel becerilerimi geliştiriyor.*” ($2,95 \pm 1,40$) olduğu görülmektedir.

Tablo 7’de yer alan ilişkisel benlik alt boyutunda en yüksek değere sahip ifade “*Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum.*” ($3,64 \pm 1,28$) ve en düşük değere sahip ifadenin ise “*Çevrem espor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum.*” ($2,86 \pm 1,47$) olduğu görülmektedir.

Tablo 6

Espor Katılım Motivasyonuna İlişkin Yetkinlik Bazlı İfadelerin Dağılımı

Espor Katılım Motivasyonuna Yönelik İfadeler	n	Ortalama	Standart Sapma
Espor ile düşünce becerilerim gelişiyor.	280	3,61	1,177
Espor ile yeni beceriler kazanıyorum.	280	3,55	1,226
Esporda kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum.	280	3,24	1,308
Espor aktiviteleri özgür hissettiriyor.	280	3,67	1,230
Espor aktiviteleri beni rahatlatıyor.	280	3,88	1,091
Espora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi.	280	3,27	1,289
Espor fiziksel becerilerimi geliştiriyor.	280	2,95	1,403
Espor oyunlarına yeteneğim olduğu için oynuyorum.	280	3,42	1,284
Espor aktiviteleri beni tatmin ediyor.	280	3,76	1,083
Espordaki oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeme yardımcı oluyor.	280	3,49	1,182
Espor ilgimi çekiyor.	280	3,90	1,103

Tablo 7

Espor Katılım Motivasyonuna İlişkin İlişkisel Benlik Bazlı İfadelerin Dağılımı

Espor Katılım Motivasyonuna Yönelik İfadeler	n	Ortalama	Standart Sapma
Çevrem espore katılmama istediği için oynuyorum.	280	2,86	1,467
Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum.	280	2,90	1,421
Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum.	280	2,97	1,423
Espore katılmama çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor.	280	3,16	1,314
Takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum.	280	3,45	1,294
Espore katılmama yeni bir sosyal çevre oluşturmak için iyi bir ortam yaratır.	280	3,38	1,255
Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum.	280	3,64	1,276

Tablo 8

Espor Katılım Motivasyonuna İlişkin Rekabet ve Başarı Bazlı İfadelerin Dağılımı

Espor Katılım Motivasyonuna Yönelik İfadeler	n	Ortalama	Standart Sapma
Rekabeti seviyorum.	280	4,15	1,087
Espordaki ödülleri kazanmayı seviyorum.	280	3,74	1,229
Espore bana statü ve saygınlık kazandırıyor.	280	3,08	1,434
Espore bana popülerlik kazandırıyor.	280	3,14	1,360
Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum.	280	3,31	1,376
Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum.	280	3,62	1,317
Esporda en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemlidir.	280	3,48	1,278
Esporda başarılı olduğum için oynuyorum.	280	3,40	1,249

Tablo 8'de yer alan rekabet ve başarı alt boyutunda en yüksek değere sahip ifade "*Rekabeti seviyorum.*" ($4,15 \pm 1,09$) ve en düşük değere sahip ifadenin ise "*Espore bana statü ve saygınlık kazandırıyor.*" ($3,08 \pm 1,43$) olduğu görülmektedir.

Tablo 9'da yer alan boş zaman değerlendirme alt boyutunda en yüksek değere sahip ifade "*Espore normal rutimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.*" ($3,75 \pm 1,12$) ve en düşük değere sahip ifadenin

ise "*Espore oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum.*" ($3,49 \pm 1,21$) olduğu görülmektedir.

Tablo 5, Tablo 6, Tablo 7, Tablo 8 ve Tablo 9'a göre öğrencilerin espore katılım motivasyonlarını etkileyen ifadelerin ortalama ve standart sapma değerleri incelendiğinde bu değerlerin en az $2,86 \pm 1,47$ ve en çok $4,15 \pm 1,09$ arasında değiştiği görülmektedir. En yüksek değere sahip ifadenin; "*Rekabeti seviyorum.*" olduğu ve en düşük değere

Tablo 9

Espor Katılım Motivasyonuna İlişkin İfadelerin Boş Zaman Değerlendirme Bazlı Dağılımı

Espor Katılım Motivasyonuna Yönelik İfadeler	n	Ortalama	Standart Sapma
Espor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor.	280	3,62	1,148
Espor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum.	280	3,49	1,212
Espor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	280	3,75	1,123
Espor, beni diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok oyalıyor/daha çok dikkatimi dağıtır.	280	3,65	1,185
Espor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	280	3,72	1,219
Espor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum.	280	3,67	1,224

Tablo 10

Korelasyon Tablosu

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	
1.Günlük İnternet Kullanım Süresi	r	1	0,286**	0,108	0,170**	0,113	0,119*	0,088
	p		0,000	0,070	0,004	0,060	0,047	0,144
2.Günlük Oyunda Geçirdiğiniz Süre	r		1	0,053	0,119*	0,109	0,084	0,031
	p			0,374	0,046	0,068	0,161	0,606
3.Taksonomik Alan	r			1	0,770**	0,617**	0,619**	0,669
	p				0,000	0,000	0,000	0,000
4.Yetkinlik	r				1	0,738**	0,724**	0,689**
	p					0,000	0,000	0,000
5.İlişkisel Benlik	r					1	0,738**	0,694**
	p						0,000	0,000
6.Rekabet ve Başarı	r						1	0,728**
	p							0,000
7.Boş Zaman Değerlendirme	r							1
	p							

p <0,01** p<0,05*

sahip ifadenin ise; “Çevrem espor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum.” olduğu görülmektedir.

Araştırmada kullanılan değişkenlerin birbirleriyle ilişkisini analiz etmek için Pearson Korelasyon analizi kullanılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkinin düzeyi, korelasyon katsayısının 0-0.29 arasında olması durumunda zayıf; 0.30-0.64 arasında olması durumunda orta; 0.65-0.84 arasında olması durumunda güçlü; 0.85-1 arasında olması durumunda da çok güçlü şeklinde yorumlanmaktadır (Ural & Kılıç, 2013: 244).

Tablo 10'a göre öğrencilerin “günlük internet kullanım süresi” ve “günlük oyunda geçirdikleri süre” arasında ve bu sürelerin espore katılım

motivasyonu ölçeğine ait alt boyutları arasında zayıf bir ilişki ($r=0,29$) bulunmaktadır.

Taksonomik alan alt boyutu ile yetkinlik arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,77$), ilişkisel benlik arasında orta düzeyde ilişki ($r=0,62$), rekabet ve başarı arasında orta düzeyde ilişki ($r=0,62$) ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,67$) bulunmaktadır.

Yetkinlik alt boyutu ile ilişkisel benlik arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,74$), rekabet ve başarı arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,72$) ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,69$) bulunmaktadır.

İlişkisel benlik alt boyutu ile rekabet ve başarı

arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,74$) ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki ($r=0,70$) bulunmaktadır.

Rekabet ve başarı alt boyutu ile boş zaman değerlendirme arasında da güçlü ilişki ($r=0,73$) bulunmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Ortaya çıktığı ilk yıllarda basit bir eğlence aracı olarak görülen ve boş zaman aktivitesinden öteye geçemeyen elektronik oyunlar, teknolojinin gelişmesi ve toplumların dijitalle uyumlu hale gelmesiyle beraber evrim geçirmiştir. Atari salonlarında oynandığı yıllardan, internet kafelere geçişle beraber amatör turnuvaların düzenlendiği bir dizi oyunlar bütünü olan espor, teknolojinin ucuzlaması ve her eve girmesiyle küresel bir boyut kazanmıştır (Akgöl, 2018: 69). Dünya çapında popülerliğini arttıran espor özellikle Covid-19 salgını nedeniyle evde vakit geçiren kişilerin bu spor türüne yönelmesiyle birlikte ivme kazanmıştır.

Üniversite öğrencilerinin dijital teknolojiye olan ilgileri, rekreatif yetenekleri ve espora aktif katılım sağlamaları nedeniyle espora en yakın kitlelerden birini oluşturmaktadır. Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin espor etkinliklerine katılım motivasyon düzeylerini belirlemek ve bu alandaki sınırlı literatüre katkı sağlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Anket çalışması sonucu elde edilen veriler cinsiyet, yaş, sınıf vb. farklı değişkenler açısından incelenmiş ve istatistiksel analizler ile çıkan sonuçlar değerlendirilmiştir.

Araştırmaya katılan kişiler günlük oyunda geçirdikleri süreyi 1-3 saat olarak belirtmektedir. Literatür incelendiğinde; Sarı vd. (2024), günlük dijital ekran karşısında geçirilen sürenin 1-3 saat olduğunu tespit etmiştir. Bağış (2021: 23) ise yaptığı araştırmada günlük oyun oynama süresinin 1-3 saat arasında değiştiğini ifade etmektedir.

Espor ile ilgili çalışmalar incelendiğinde, erkekler kadınlara göre espora daha çok ilgi göstermektedir (Argan vd., 2006; Akın, 2008; Mustafaoğlu vd., 2018; Yıldız vd., 2020; Yazıcı, 2022). Bu çalışma da

erkeklerin kadınlara göre espora daha fazla ilgi gösterdiklerini doğrulamaktadır. Genel olarak anket sonuçları incelendiğinde; taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme alt boyutlarına göre erkeklerin kadınlara göre daha yüksek puan ortalamalarına sahip oldukları görülmektedir.

Espor katılım motivasyonunun taksonomik alan ve boş zaman değerlendirme alt boyutları için cinsiyet faktörünün ayırt edici bir özellik olduğu tespit edilmiştir. Yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı alt boyutlarına göre ise istatistiksel olarak anlamlı bir sonucun çıkmamış olması, cinsiyet faktörünün bu boyutlar açısından ayırt edici bir unsur olmadığını göstermektedir. Üstün vd. (2022), espor katılım motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarından elde edilen puanların cinsiyet faktörüne göre farklılık gösterip göstermediği yönünde yaptıkları çalışmada; taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında erkek katılımcılar açısından istatistiksel olarak anlamlı sonuçlara ulaşmıştır. Bağış (2021) yaptığı çalışmada, cinsiyet faktörü ile espora katılım motivasyonu alt boyutlarından taksonomik alan, rekabet ve başarı, yetkinlik, ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında anlamlı fark bulmuştur. Yıldız vd. (2020)'nin 146 lisanslı espor oyuncusunun katılım motivasyonunu inceledikleri araştırmada, cinsiyet faktörünün taksonomik alan, rekabet ve başarı alt boyutlarında erkeklerin daha yüksek puanlara sahip olduklarını ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu, diğer alt boyutlarda ise anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Yapılan tüm bu araştırmalar bu çalışmadan elde edilen bulguları kısmen destekler niteliktedir.

Yaş değişkeninin espor katılım motivasyonu alt boyutlarına ait puan ortalaması için belirleyici bir değişken olmadığı ve öğrencilerin yaşları fark etmeksizin espora katılım sağladığı söylenebilir. Menteş (2021)'de, öğrencilerin yaşlarına göre espor katılım motivasyonu puan ortalamaları karşılaştırması sonucunda taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş

zaman değerlendirme boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa ulaşmadığını belirterek bu çalışmada elde edilen sonuçlara benzer değerlendirmelerde bulunmuştur.

Öğrencilerin “günlük internet kullanım süresi” ve “günlük oyunda geçirdikleri süre” arasında ve bu süreler ile taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme alt boyutları arasında korelasyon analizi yapılmış olup birbirleri arasında pozitif yönlü fakat zayıf bir ilişki bulunmuştur. Çınar (2020) da, esporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini ortaya koyan çalışmasında “günlük dijital oyun oynama süresi” ve “dijital oyun oynama motivasyonu” arasında pozitif yönde fakat zayıf bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Taksonomik alan ile yetkinlik arasında güçlü düzeyde ilişki, ilişkisel benlik arasında orta düzeyde ilişki, rekabet ve başarı arasında orta düzeyde ilişki ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki bulunmaktadır. Yazıcı (2022), bireylerin espora katılım motivasyon durumlarını incelediği çalışmasında, taksonomik alan ile yetkinlik, ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü ilişki bulunurken rekabet ve başarı alt boyutunda orta düzeyde ilişkinin bulunduğunu tespit etmiştir.

Yetkinlik ile ilişkisel benlik arasında güçlü düzeyde ilişki, rekabet ve başarı arasında güçlü düzeyde ilişki ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki bulunmaktadır. Yazıcı (2022), yetkinlik alt boyutu ile ilişkisel benlik ve boş zaman arasında güçlü bir ilişki söz konusu iken rekabet ve başarı alt boyutunda orta düzeyde ilişki bulunduğunu belirtmektedir.

İlişkisel benlik ile rekabet ve başarı arasında güçlü düzeyde ilişki ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü düzeyde ilişki bulunmaktadır. Yazıcı (2022) da, ilişkisel benlik ile rekabet başarı ve boş zaman değerlendirme arasında güçlü bir ilişki bulunduğunu tespit etmiştir.

Rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme arasında da güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Yazıcı (2022), rekabet başarı ile boş zaman değerlendirme arasında güçlü ilişki bulunduğunu ifade etmiştir. Genel olarak bakıldığında, Yazıcı (2022)'nin yaptığı çalışma ile benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Işıkgöz vd. (2023) da, espor katılım motivasyonu ölçeğini üniversite öğrencileri kapsamında incelemiş olup EKMÖ'nün alt boyutları arasında pozitif yönde güçlü bir ilişkinin bulunduğunu ifade etmiştir.

Sonuç olarak çalışmada; bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim açısından “taksonomik alan”, davranışa dönüşüm aşamasında beceri aktarımını destekleyen “yetkinlik”, bu yetkinliklere duyarlılığını ve oyun doğasındaki daha iyi olma eğilimini açıklayan “rekabet ve başarı”, oyun davranışı sırasında sosyal ortam ve ilişkilerin etkinliğini, arkadaş, aile veya ait olma hissini yaşatan grubun etkililiği için “ilişkisel benliği” ve kaçış, akış veya serbest zaman değerlendirme hissi amaçlı aktivite olmasının etkisini “boş zaman değerlendirme” alt boyutları ile açıklanmıştır. Elde edilen bulguların literatürde yer alan pek çok araştırma ile uyumlu olduğu da görülmüştür. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi öğrencilerinin espor ile yakından ilgilendiği ve dijital platformlardan çeşitli oyunlara katılım sağladığı görülmektedir. Literatürde espor ile ilgili çalışmaların kısıtlı olması dikkat çekse de bu alanda yapılacak çalışmaların gün geçtikçe artış göstereceği aşikârdır.

Kaynaklar

- Akgöl, O. (2018). *Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye’de espor yapılanması üzerine bir inceleme*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye’deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 7(2), 1-11.

- Bağış, Ö. (2021). *Bireyleri espora katılıma motive eden unsurların belirlenmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Bayrakçeken, S., Oktay, Ö., Samancı, O., & Canpolat, N. (2021). Motivasyon kuramları çerçevesinde öğrencilerin öğrenme motivasyonlarının artırılması: Bir derleme çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(2), 677-698.
- Cranmer, E. E., Han, D.I.D., Van Gisbergen, M. & Jung, T. (2020). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 1-24. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Çakar, D. B. & Yiğit, H. M. (2019). Espor regülasyonları ve problematikleri. İçinde C. Güler & D. B. Çakar (Editörler), *Sporda dijital devrim espor*. (ss. 29-38). Gazi Kitabevi.
- Çınar, Y. (2020). *Esporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. & Baker, B. J. (2018). Esport management: Embracing esport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hwang, J. (2022). Cheating in esports: A proposal to regulate the growing problem of e-doping. *Northwestern University Law Review*, 116(5), 1283-1318.
- Işıköz, M. E., Güzel Gürbüz, P., Esentaş Deveci, M., & Ulusoy, U. (2023). Espor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) üniversite öğrencileri örnekleminde doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmesi. *International Sport Science Student Studies Journal*, 5(2), 70-83.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Kane, D. & Spradley, B. D. (2017). Recognizing esports as a sport. *The Sport Journal*, 19(5), 1-9.
- Kartal, M. (2023). Esporda kariyer fırsatları ve tehditleri. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 470-484. <https://doi.org/10.38021/asbid.1351064>
- Katipoğlu, B. (2012). Öğrencilerde dikkat ve motivasyon zafiyetine neden olan bazı faktörler. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(27), 225-235.
- Keskin, B. (2008). *Çalışanların performanslarını arttırmada bir araç olarak motivasyon ve motivasyon teknikleri*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kim, S. H. & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14, 176-186.
- Martoncik, M. (2015). Esports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- Menteş, Ç. (2021). *Üniversite öğrencilerinin espor rekreasyon faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonlarının incelenmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Montgomery, P. L. (1981, October 11). For fans of

- video games, fast fingers are big help. <https://www.nytimes.com/1981/10/11/nyregion/fans-of-video-games-fast-fin-gers-are-big-hel-p.html>
- Mustafaoğlu, R. (2018). Espor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96. <https://doi.org/10.30769/usbd.457545>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z., (2018). Espor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Newzoo (2022). Top countries and markets by video game revenues. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues#:~:text=Which%20markets%20generated%20the%20most,Canada%2C%20Italy%2C%20and%20Brazil.>
- Newzoo (2023). Top public games companies by revenues. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-25-companies-game-revenues.>
- Öz, N. D. & Üstün, F. (2019). Espor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Özdamar, K. (2011). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi-1*. Kaan Kitabevi.
- Özenç, O. E. & Yörük, İ. (2019). *Her yönüyle espor: Takım sahibi, sponsor ve esporcu adaylarının el kitabı*. Benim Kitap Basım-Yayım-Dağıtım.
- Özkan, Ç. (2018). *Kurum içi iletişim stratejileri bağlamında oyunlaştırma kullanımı: Bankacılık sektörü üzerine bir araştırma*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Özkan, S. E. (2022). *Yeni medya yayıncılığı ve espor ilişkisi: Twitch.Tv üzerine bir inceleme*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Parry, J. (2018). Esports are not sports. *Sports, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319-352. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Sarı, G., Besler, H. K., & Ünlügüzel, B. (2024). E-spor oyuncularının mutluluk düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 133-140.
- Statista, (2022a). Esports market revenue worldwide from 2020 to 2025. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Statista, (2022b). Esports market revenue worldwide in 2022, by segment. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>
- Statista, (2023). Esports audience size worldwide from 2020 to 2025, by type of viewers. <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Pearson.
- Ural, A. & Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi*. Detay Yayıncılık.
- Üçüncüoğlu, M. (2018). *Bilgi toplumunun sportif bir yansıması olarak espor ve modern spor ile etkileşimi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Üçüncüoğlu, M. & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.

Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E. & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin espor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (2), 128-137.

Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. *International Conference on Internet Computing*, 437-442.

Yazıcı, A. (2022). *Espora katılım gösteren bireylerin, espora katılım motivasyonu düzeylerinin öznel mutluluk, bilinçli farkındalık, psikolojik ihtiyaç düzeyleriyle karşılaştırılması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi.

Yıldız, M., Kırtepe, A. & Baydili, K. N. (2020). Lisanslı espor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School*, 47, 2823-2835. <https://doi.org/10.29228/joh.43237>

Yükçü, S. & Kaplanoğlu, E. (2018). Espor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17. ÜİK Özel Sayısı, 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>

Extended Abstract

Throughout history, human communities have renewed themselves with the development and change of technology. As a result of this change, sporting activities have also developed. This is because sport has taken its place as an activity in almost all human communities. There is a connection between humanity's past and sport. For this reason, as human communities change, sport also develops and changes. With the development of technology, the concept of 'digital games' has emerged as playing fields have moved from internet cafes and game rooms to virtual environments.

Esports manifests itself as digital games played on various devices, rather than traditional sports. This type of sport, in which athletes participate as teams or individuals, attracts people of all ages and groups (race, geography, etc.) as spectators,

amateurs or professional players.

The concept of esports, which enjoys worldwide popularity, continues to gain traction, particularly due to the postponement or cancellation of traditional sports competitions/tournaments as a result of the COVID-19 pandemic. Newzoo's 2023 Global Esports Market Report states that the number of players worldwide will reach 3.38 billion in 2023, with an annual increase of 6.3%, and that the global gaming market will generate \$187.7 billion in revenue with annual growth. It is expected that there will be 720.80 million consumers in the esports market by 2027. These figures indicate that esports is attracting significant global interest and could be seen as a new career or professional field.

The first video game competition dates back to 1972. Known as Spacewar, this video game was organised by Stanford University in the United States. It is known that the evolution of esports began with competitive video games. It continues to rapidly gain popularity with increasing global awareness. According to Statista, the term esports refers to regional or international video game events where professional and amateur players compete against each other. It is stated that the global esports market value exceeded 1.38 billion US dollars in 2022. It is estimated that the global market value of the esports sector will grow to 1.87 billion US dollars by 2025. Asia and North America currently represent the largest esports markets in terms of revenue. China alone accounts for nearly one-fifth of this market. On the other hand, as of 2022, the global esports audience has reached 532 million people. The number of viewers is expected to increase in the coming years, with more than 640 million esports viewers expected by 2025. Esports manifests itself as a digital game played on various devices, rather than as a traditional sport. This type of sport, which involves teams or individual players, attracts people of all ages and backgrounds (race, geography, etc.) as spectators, amateur or professional players.

This study examines esports, defined as a new branch of sport that has rapidly established its

own ecosystem, in terms of the factors influencing university students' motivation to participate. The aim is to determine university students' motivation to participate in esports events, which have become increasingly widespread worldwide and in our country in recent years.

A total of 280 students, 219 male (78.2%) and 61 female (21.8%), enrolled at Ankara Hacı Bayram Veli University in the 2023-2024 academic year participated in the study. The data collection tool consisted of two sections. The first section used a personal information form (gender, age, daily internet usage time, time spent playing games daily, etc.). The second section used the 'Esports Participation Motivation Scale' (EPMS) developed by Üstün and Öz (2019) to assess the motivations of participants interested in esports games.

The EPMS consists of 47 items and contains five sub-dimensions, namely taxonomic domain (items 1-15), competence (items 16-26), relational self (items 27-33), competition and success (items 34-41), and leisure time evaluation (items 42-47). Participants respond to the relevant items on a 5-point Likert scale, with the lowest possible score being 47 and the highest possible score being 235. Higher scores on the scale indicate that the relevant sub-dimension and elements are more effective in motivating the individual (Üstün and Öz, 2019).

Data collection was conducted in the social areas of Ankara Hacı Bayram Veli University, during or outside of class time. Individuals interested in or participating in esports were provided with preliminary information about the study, assured that their personal information would be protected, and the scale was administered on a voluntary basis. Completing the scale took approximately 8-10 minutes per person.

Skewness and Kurtosis values were examined for normality analyses, and the distribution was found to be normal. Since the data showed a normal distribution, parametric test methods were applied. The t-test was applied to compare the means of two groups, the One-Way ANOVA

Test was applied to compare the means of more than two groups, and Correlation Analysis was applied for the relationships between variables. The data analysis was performed using the SPSS 24 programme. According to the results of the study, the age group variable showed the highest participation among 18-21 year olds, while the class variable showed the highest participation among first-year students. It was determined that the daily internet usage time ranged from 4-6 hours and the time spent playing games daily ranged from 1-3 hours. In the survey, participants were asked to indicate their top three most played esports games as an open-ended question. Accordingly, the top three games for women were 'LoL, PUBG and Candy Crush', while for men, the ranking was 'FIFA, Counter Strike and LoL'. According to EPMS's taxonomic domain, competence, relational self, competition and success, and leisure time evaluation sub-dimensions, men had higher average scores than women.

Yazar Bilgileri

Author details

1-(**Sorumlu Yazar Corresponding Author**) Doktora Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, tola_alper@hotmail.com
2- Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, erol.ilhan@hbv.edu.tr.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. **None**

Katkı Oranı

Author Contribution Percentage

Birinci Yazar % 50 First Author % 50

İkinci Yazar % 50 Second Author % 50

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. **None**

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Tola, İ.A. & İlhan, E. (2025). Espora katılım motivasyonları: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi örneği. *Yeni Medya* (19), 368-387, <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1657230>.