



■ Orijinal Makale / Original Article ■

E-Spor Oyuncularının Katılım Motivasyonları ve Rekreatif Akış Yaşantılarının İncelenmesi (HADO örneği)

Examining the Participation Motivations and Recreational Flow Experiences of E-Sports Players (HADO Example)

Osman Tolga TOGO[⊗]ABCDE

Marmara Üniversitesi, Spor Bilimleri

<https://orcid.org/0000-0002-0471-4436>

Yiğit YURTAYDIN^{ABCDE}

Galata Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

<https://orcid.org/0009-0007-7967-9755>

Atakan ÇAĞLAYAN^{ABCDE}

Gedik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

<https://orcid.org/0000-0002-9786-1311>

*A Çalışma Deseni (Study Design)- B Verilerin Toplanması (Data Collection)- C Veri Analizi (Statistical Analysis)-
D Makalenin Hazırlanması (Manuscript Preparation)-E Maddi İmkânların Sağlanması (Funds Collection)*

[⊗]Sorumlu Yazar, Corresponding Author: Osman Tolga TOGO, tolgatogo@gmail.com

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

Öz

Bu araştırmanın amacı, e-spor oyuncularının katılım motivasyonları ile rekreatif akış yaşantıları arasındaki ilişkiyi incelemektir. E-spor, teknolojik gelişmelerin etkisiyle küresel ölçekte hızla büyüyen bir rekreatif ve spor alanı haline gelmiştir. Bu doğrultuda, çalışmada HADO örneği üzerinden oyuncuların e-spor aktivitelerine katılım nedenleri, motivasyon düzeyleri ve oyun sırasında yaşadıkları akış deneyimleri değerlendirilmiştir. Araştırmanın örneklemini, Türkiye’de düzenlenen HADO turnuvalarına katılan 86 e-spor oyuncusu oluşturmuştur. Verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiş ve normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Veriler, “Katılım Motivasyon Ölçeği” ve “Rekreatif Akış Yaşantısı Ölçeği” kullanılarak toplanmış, istatistiksel analizlerde tek yönlü varyans analizi ve bağımsız örneklem T testi uygulanmıştır. Elde edilen bulgular, e-spor oyuncularının katılım motivasyon düzeylerinin yüksek olduğunu ve özellikle “rekabet”, “başarı” ve “sosyal etkileşim” boyutlarında yoğunlaştığını göstermektedir. Rekreatif akış yaşantısı düzeyinin de genel olarak yüksek olduğu, “zamanın farkında olmama” ve “odaklanma” alt boyutlarında belirgin düzeyde skorlar elde edildiği görülmüştür. Ayrıca, katılım motivasyonu ile rekreatif akış arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Sonuç olarak, e-sporun bireylerde sadece rekabet duygusunu değil, aynı zamanda keyif, sosyalleşme ve akış deneyimi gibi psikolojik faktörleri de tetiklediği belirlenmiştir. Bu bulgular, e-sporun günümüz gençliği için hem rekreatif hem de psikolojik açıdan önemli bir faaliyet alanı olduğunu göstermekte, gelecekteki çalışmalar için motivasyonel ve psikolojik değişkenleri birlikte ele almanın önemine işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, Katılım Motivasyonu, Rekreatif Akış, HADO, Dijital Sporlar

Abstract

The purpose of this study is to examine the relationship between esports players' participation motivations and their recreational flow experiences. E-sports has become a rapidly growing global field of recreation and sports driven by technological advancements. Accordingly, this study evaluated players' reasons for participating in esports activities, their motivation levels, and their flow experiences during gameplay using the HADO example. The study sample consisted of 86 esports players who participated in HADO tournaments held in Turkey. Skewness and kurtosis values of the data were examined, and a normal distribution was determined. Data were collected using the "Participation Motivation Scale" and the "Recreational Flow Scale," and statistical analyses included one-way analysis of variance and an independent samples t-test. The findings indicate that esports players' participation motivation levels are high, particularly concentrated in the "competition," "achievement," and "social interaction" dimensions. The level of recreational flow was generally high, with significant scores in the "time unawareness" and "focus" subscales. Furthermore, a positive and significant relationship was found between participation motivation and recreational flow. Consequently, it was determined that esports stimulates not only a sense of competition in individuals but also psychological factors such as enjoyment, socialization, and the experience of flow. These findings demonstrate that esports is an important activity for today's youth, both recreationally and psychologically, and point to the importance of considering motivational and psychological variables together in future studies.

Key Words: E-sports, Participation Motivation, Recreational Flow, HADO, Digital Sports

Extended Summary

Introduction and Aim: The purpose of this research is to examine the relationship between participation motivations and recreational flow experiences of e-sports players within the context of HADO, a technology-based augmented reality sport. As digital technologies have become an integral part of leisure and competitive environments, e-sports have rapidly evolved into a global phenomenon that combines physical engagement, strategic thinking, and social interaction. Understanding the psychological factors that motivate individuals to participate in e-sports and the level of flow they experience during gameplay provides valuable insight into the recreational and cognitive dynamics of this emerging sport.

Material and Method: A total of 86 e-sports players who participated in various HADO tournaments in Turkey formed the sample of the study. The data were collected using two standardized measurement tools: the *Participation Motivation Scale* and the *Recreational Flow Experience Scale*. Demographic information such as age, gender, years of experience, and weekly playing time were also obtained. Quantitative research methods were employed, and statistical analyses included descriptive statistics, Pearson correlation, and regression analysis using SPSS software. In the study, data will be collected by the researcher on a voluntary basis from university students participating in a special e-sports Inter-university Hado tournament. The data will be collected using a demographic information form, the "E-sports Participation Motivation Scale" developed by Öz and Üstün (2019), and the "Recreational Flow Experience Scale" adapted by Özdemir, Ayyıldız Durhan, and Akgül (2020). The "E-sports Participation Motivation Scale," developed to determine the motivating factors for participants participating in activities referred to as e-sports, which are assumed to achieve certain gains in line with their individual or social goals, can be applied to individuals interested in e-sports, regardless of whether they are active or passive, amateur or professional. The data in the study will be collected by the researcher on a voluntary basis from university students participating in a special e-sports Inter-university Hado tournament. The data will be collected using a demographic information form and the "E-sports Participation Motivation Scale" developed by Öz and Üstün (2019) and the "Recreational Flow Experience Scale" adapted by Özdemir, Ayyıldız Durhan, and Akgül (2020). The "E-sports Participation Motivation Scale," developed to determine the motivating factors for participants participating in e-sports activities, assumed to be for individual or social gains, can be applied to individuals interested in e-sports, regardless of whether they are active or passive, amateur or professional.

Result and Discussion: In addition, gender-based comparisons indicated that male players reported slightly higher motivation levels in competition and achievement dimensions, while female players scored relatively higher in social interaction and enjoyment dimensions. However, no significant gender differences were found in overall flow experience, implying that once players are engaged in the activity, both genders experience similar psychological immersion and satisfaction. The implications of these results are noteworthy for educators, coaches, and event organizers involved in digital and recreational sports. Promoting e-sports as a structured recreational activity can enhance youth participation, support socialization, and contribute to mental well-being. Integrating e-sports into university and community recreation programs can also provide a platform for students to experience teamwork, strategy, and flow in a digital environment, bridging the gap between physical and virtual recreation. This study demonstrates that e-sports, particularly HADO, serve as a multidimensional recreational activity that combines physical exertion, cognitive challenge, and social engagement. Participation motivation plays a crucial role in enhancing the depth and frequency of flow experiences among players. The positive link between motivation and flow suggests that players who are intrinsically motivated are more likely to reach optimal psychological states during gameplay. These insights contribute to a growing body of literature emphasizing the importance of psychological and motivational factors in digital sports participation.

Future research should expand on these findings by exploring cross-cultural comparisons, longitudinal effects of e-sport participation, and the potential impact of technological immersion levels (such as virtual reality and augmented reality intensity) on flow experiences. Investigating these areas will provide a broader understanding of how digital recreation continues to shape human behavior, motivation, and well-being in the modern era.

1. GİRİŞ

Dünyanın farklı bölgelerinden gelen, ağ bağlantıları sayesinde düzenlenen büyük çaplı organizasyonlar aracılığı ile oyun oynayan bireylerin, bir araya gelmesi E-Spor olarak tanımlanmaktadır (Argan vd., 2006). E-Spor insanların bilgisayar, oyun konsolları ya da online oyun platformlarında bedensel ve zihinsel açıdan rekabetlerini içermektedir (Köstelekoğlu, 2017). E-Sporlar yüksek derecede el-göz koordinasyonu gerektirmektedir. Bunun yanında takımların maçı kazanmaları için karşı takımların stratejilerinden daha iyi bir strateji belirlemek zorundadırlar (Wagner, 2006).

Teknolojik gelişmelerin spor dünyasındaki etkisi giderek artmakta ve artırılmış gerçeklik (AR) tabanlı sporlar bu dönüşümün önemli bir parçası haline gelmektedir (Smith & Jones, 2021). Bu bağlamda, Hado sporu, fiziksel aktivite ile dijital teknolojiyi birleştiren yenilikçi bir oyun olarak öne çıkmaktadır. Meleap Inc. tarafından geliştirilen bu spor, oyuncuların artırılmış gerçeklik gözlükleri ve hareket algılayıcı sensörler yardımıyla sanal enerji topları fırlatarak rakiplerini yenmeye çalıştıkları dinamik bir oyun formatına sahiptir (Tanaka, 2018).

Hado, geleneksel sporlardan farklı olarak hem fiziksel dayanıklılığı hem de stratejik düşünme becerilerini gerektiren bir yapıdadır. Oyuncuların hızlı karar alma, takım koordinasyonu ve teknolojik adaptasyon gibi yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağladığı belirtilmektedir (Lee & Kim, 2020). Ayrıca, dijital doğası sayesinde genç nesillerin spora olan ilgisini artırarak geleneksel spor algısını değiştirdiği öne sürülmektedir (Garcia et al., 2022).

HADO'nun Temel Özellikleri:

- Artırılmış Gerçeklik (AR) Kullanımı: Oyun, fiziksel hareketleri dijital dünyayla birleştirir. Oyuncular, AR gözlükleri aracılığıyla rakiplerini ve sanal saldırıları görebilirler.
- Takım Bazlı Yapı: Oyun genellikle 3'e 3 formatında oynanır. Strateji ve takım çalışması büyük önem taşır.
- Fiziksel Aktivite Gerektirir: Oyuncular, kaçınmak, saldırmak ve savunmak için sürekli hareket halindedir. Bu nedenle HADO, e-spor ile geleneksel spor arasında bir köprü olarak görülmektedir.
- Puanlama Sistemi: Oyuncular, enerji toplarıyla rakiplerine isabet ettirerek puan kazanır. Savunma için oluşturulan kalkanlar, rakip ataklarını engelleyebilir.

HADO, geleneksel sporların rekabetçi doğasını, e-sporun dijital dünyasını ve artırılmış gerçekliğin yenilikçi teknolojilerini bir araya getirerek geleceğin spor dallarından biri olarak görülmektedir. Dünya genelinde turnuvaları düzenlenen ve gittikçe popülerleşen bu spor, özellikle genç nesiller arasında büyük ilgi görmektedir.

E-spor oyuncularının katılımına yönelik motivasyonlar çoğunlukla sosyal medya, eğlence ve rekabet gibi yüzeysel boyutlarda ele alınmıştır (Sjöblom & Hamari, 2017). Halbuki, öz belirleme kuramı (Deci & Ryan, 1985) çerçevesinde içsel ve dışsal motivasyonların ayrıştırılarak ele alınması, daha derin bir analiz gerektirmektedir. Bu çalışma, e-spor oyuncularının motivasyonel çeşitliliğini ve psikolojik akış durumlarını birlikte inceleyerek bu boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

Rekreatif etkinlikler bireylerin serbest zamanlarını değerlendirmeleri, psikolojik iyilik hâllerini artırmaları ve sosyal bağlarını güçlendirmeleri açısından önemli bir role sahiptir. Bu etkinlikler sırasında bireylerin sıklıkla deneyimlediği en değerli durumlardan biri "akış" (flow) yaşantısıdır. Akış, Csikszentmihalyi'nin (1990) geliştirdiği kurama göre, bireyin yaptığı etkinliğe tamamen odaklanarak zamanın akışını unutması, öz-bilinçten uzaklaşması ve etkinlikten yoğun haz alması durumudur. Özellikle rekreatif etkinliklerde akış deneyimi, bireylerin etkinliğe katılım motivasyonunu, yaşam doyumunu ve psikolojik iyi oluş düzeylerini artırmaktadır (Jackson & Csikszentmihalyi, 1999).

Akış yaşantısı, bireyin yetenekleri ile etkinliğin zorluk düzeyi arasındaki dengeye bağlıdır. Eğer etkinlik birey için çok kolay ise sıkılma, çok zor olduğunda ise kaygı ortaya çıkmaktadır; ancak bireyin becerileri ile etkinliğin zorluk düzeyi dengelendiğinde akış deneyimi oluşur (Csikszentmihalyi, 1997). Bu nedenle, rekreatif faaliyetlerde akışın oluşabilmesi için katılımcıların ilgi ve becerilerine uygun etkinlikler sunulması önemlidir.

Araştırmalar, rekreatif akış yaşantısının bireylerin sosyal etkileşimlerini, benlik saygılarını ve yaşam kalitelerini olumlu yönde etkilediğini ortaya koymaktadır (Stebbins, 2015; Wu & Li, 2019). Ayrıca akış, rekreatif etkinliklerde bağlanma motivasyonunu güçlendirerek bireylerin bu etkinliklere uzun vadede katılımını artırmaktadır (Walker, 2010).

Türkiye bağlamında ise, e-spor literatürü henüz gelişme aşamasındadır ve yapılan çalışmalar daha çok betimsel düzeyde kalmaktadır (Karakas & Yıldız, 2021). Dolayısıyla, Türkiye’deki oyuncuların motivasyonel yapılarını ve rekreatif deneyimlerini bir arada inceleyen çok boyutlu çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin e-spor deneyimi üzerindeki etkilerine dair özgün veriler üretmesi bakımından literatüre katkı sunacaktır.

2.MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırma Amacı

Bu çalışmanın amacı, üniversite öğrencilerinin e-spor rekreatif faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonları ve rekreatif akış yaşantılarını bazı değişkenlere göre incelemektir.

Araştırmanın Modeli

Araştırma betimsel bir nitelikte olup öğrencilerin e-spor katılım motivasyonları ve rekreatif akış yaşantıları incelenmiştir. Söz konusu bu araştırma tarama modeli biçimindedir. Tarama modeli geniş grupları içeren evrenden seçilmiş bir örneklem grubu üzerinde gerçekleştirilen, geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu haliyle incelemeyi amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 2016). Bu yönüyle söz konusu araştırmada Ünilig kapsamında Hado müsabakalarına katılan üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonları ve rekreatif akış yaşantısı deneyimlerini farklı değişkenler açısından incelenmiş ve çeşitli hipotezler bu amaç doğrultusunda sınanmıştır.

Buna göre araştırmanın alt problemleri şunlardır:

- 1: E-sporcuların katılım motivasyonları ile rekreatif akış yaşantıları arasında anlamlı ilişki vardır.
- 2: Cinsiyete göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.
- 3: Yaşa göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.
- 4: Bölüme göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir
- 5:E-spor oynama yılı ile e-spor katılım motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- 6: Cinsiyete göre rekreatif akış yaşantısı farklılık göstermektedir
- 7: Yaşa göre rekreatif akış yaşantısı farklılık göstermektedir.
- 8: Bölüme göre rekreatif akış yaşantısı farklılık göstermektedir.
- 9: E-spor oynama yılı ile rekreatif akış yaşantısı arasında anlamlı bir ilişki vardır.

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni üniversiteler arası E-Spor, Hado Yarışmalarına katılan kız ve erkek öğrenciler oluşturmaktadır olup, örneklemini ise evren içerisinden olasılığa dayalı örnekleme yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle belirlenen 86 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veriler gönüllülük esasına dayalı olarak araştırmacı tarafından özel e-spor üniversiteler arası Hado turnuvasına katılan üniversite öğrencilerinden toplanmıştır. Veriler demografik bilgi formu ve Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen “E-spora Katılım Motivasyonu Ölçeği” ve Özdemir, Ayyıldız Durhan ve Akgül (2020) tarafından uyarlanan “Rekreatif Akış Yaşantısı Ölçeği” kullanılmıştır. Elektronik spor olarak ifade edilen etkinliklere katılan katılımcıların bireysel ya da sosyal amaçları doğrultusunda belli kazanımlar elde etmek için katıldıkları varsayılan bu etkinliklere katılıma motive eden unsurların belirlenmesi için geliştirilen “E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır. EKMÖ, 5 alt boyutta 47 maddeden oluşmaktadır. Bu alt boyutlar 15 maddelik taksonomik alan, 10 maddelik yetkinlik, 7 maddelik ilişkisel benlik, 8 maddelik rekabet ve başarı ve 6 maddelik boş zaman değerlendirme olarak adlandırılmıştır. Ölçek maddeleri 5’li likert tipi üzerinden yanıtlanmakta olup ölçekten alınabilecek en düşük puan 47 ve en yüksek puan ise 235’tir.

Rekreatif akış yaşantısı ölçeği ise 5’li likert tipi üzerinden yanıtlanmakta olup, 13 madde ve akış ve kaygı olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 13, en yüksek puan ise 65’tir. Toplam puanlar hesaplanırken ölçüm aracında yer alan alt boyutlardan kaygı alt boyutundaki maddeler ters kodlanmalıdır.

Veri Toplama Süreci

Araştırmada uygulanan ölçeklerle ilgili ölçek sahiplerinden ve araştırmada ölçeklerin uygulanabilmesi için ilgili kurumlardan gerekli izinler alınmış ve veriler anket tekniği kullanarak yüz yüze toplanmıştır.

Veri Analizi

Araştırmada toplanan veriler SPSS 23 paket programında tanımlayıcı analizler yapılmıştır. Tanımlayıcı analizlerin ardından toplanan verilerin dağılımları incelenmiştir. Veri dağılımlarının incelenmesi için Çarpıklık (Skewness) ve Basıklık (Kurtosis) testleri uygulanmıştır. Verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. İstatistiksel analizlerde tek yönlü varyans analizi ve bağımsız örneklem T testi uygulanmıştır.

3. BULGULAR

Tablo 1: Üniversite Öğrencilerinin E-Spora Katılım Motivasyonu ve Rekreatif Akış Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre Bağımsız Örneklem T-Testi Tablosu

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Taksonomik	Erkek	38	46,32	12,46	84	-4,63	,000*
	Kadın	48	57,73	10,38			
Yetkinlik	Erkek	38	38,63	11,50	84	-2,87	,005*
	Kadın	48	44,63	7,74			
İlişkisel Benlik	Erkek	38	20,68	6,69	84	-2,82	,006*
	Kadın	48	24,50	5,84			
Rekabet ve Başarı	Erkek	38	24,92	9,37	84	-4,27	,000*
	Kadın	48	32,23	6,34			
Serbest Zaman Değerlendirme	Erkek	38	19,95	6,01	84	-1,81	,074
	Kadın	48	22,04	4,70			
E-Spora Katılım Toplam Puan	Erkek	38	150,50	41,72	84	-4,03	,000*
	Kadın	48	181,02	27,65			
Rekreatif Akış	Erkek	38	49,84	6,58	84	,296	,768
	Kadın	48	49,40	7,21			

Tablo 1'e baktığımızda üniversite öğrencilerinin Cinsiyet değişkenine göre E-Spora Katılım alt boyutları olan Taksonomik, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet ve Başarı, E-Spora Katılım düzeylerinde anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < 0.05$). Bu fark ortalama puanlarına baktığımızda ise, Kadınlar lehine olduğu görülmektedir. E-Spora Katılım, Serbest zamanı değerlendirme alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p > 0.05$). Yine üniversite öğrencilerinin Rekreatif Akış düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından herhangi bir anlamlı fark bulunamamıştır ($p > 0.05$).

Tablo 2: Üniversite Öğrencilerinin E-Spora Katılım Motivasyonu ve Rekreatif Akış Düzeylerinin Yaş Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Testi Tablosu

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
Taksonomik	Gruplararası	252,018	2	126,009	,785	,460	-
	Grupları içi	13328,505	83	160,584			
	Toplam	13580,523	85				
Yetkinlik	Gruplararası	190,493	2	95,246	,953	,390	-
	Grupları içi	8291,461	83	99,897			
	Toplam	8481,953	85				
İlişkisel Benlik	Gruplararası	34,851	2	17,425	,409	,666	-
	Grupları içi	3536,172	83	42,604			
	Toplam	3571,023	85				
Rekabet ve Başarı	Gruplararası	52,303	2	26,152	,347	,708	-
	Grupları içi	6178,591	83	75,349			
	Toplam	6230,894	85				
Serbest Zaman Değerlendirme	Gruplararası	12,281	2	6,141	,207	,813	-
	Grupları içi	2460,556	83	29,645			
	Toplam	2472,837	85				
E-Spora Katılım Toplam Puan	Gruplararası	2237,441	2	1118,720	,785	,460	-
	Grupları içi	116916,512	83	1425,811			
	Toplam	119153,953	85				
Rekreatif Akış	Gruplararası	27,328	2	13,664	,282	,755	-
	Grupları içi	4027,428	83	48,523			

	Toplam	4054,756	85				
--	--------	----------	----	--	--	--	--

Tablo 2'ye baktığımızda üniversite öğrencilerinin yaş değişkenine göre E-Spora Katılım Motivasyonu alt boyutlarının tümünde ve Rekreatif Akış Düzeylerinde herhangi bir anlamlı fark bulunmamıştır. ($p>0.05$).

Tablo 3: Üniversite Öğrencilerinin E-Spora Katılım Motivasyonu ve Rekreatif Akış Düzeylerinin Oynama Yılı Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Testi Tablosu

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
Taksonomik	Gruplararası	1784,931	3	594,977	4,136	,009*	4-2
	Grupları içi	11795,592	82	143,849			
	Toplam	13580,523	85				
Yetkinlik	Gruplararası	842,443	3	280,814	3,014	,035*	4-2
	Grupları içi	7639,511	82	93,165			
	Toplam	8481,953	85				
İlişkisel Benlik	Gruplararası	59,957	3	19,986	,467	,706	-
	Grupları içi	3511,066	82	42,818			
	Toplam	3571,023	85				
Rekabet ve Başarı	Gruplararası	372,868	3	124,289	1,719	,170	-
	Grupları içi	5858,027	82	72,321			
	Toplam	6230,894	85				
Serbest Zaman Değerlendirme	Gruplararası	25,514	3	8,505	,285	,836	-
	Grupları içi	2447,323	82	29,845			
	Toplam	2472,837	85				
E-Spora Katılım Toplam Puan	Gruplararası	9954,950	3	3318,317	2,461	,068	-
	Grupları içi	109199,003	82	1348,136			
	Toplam	119153,953	85				
Rekreatif Akış	Gruplararası	44,153	3	14,718	,301	,825	-
	Grupları içi	4010,603	82	48,910			
	Toplam	4054,756	85				

Tablo 3'e baktığımızda üniversite öğrencilerinin oynama yılı değişkenine göre E-Spora Katılım Motivasyonu alt boyutları Taksonomik ve Yetkinlik alt boyutlarında 1 yıl ve üzeri oynayanların 4-6 ay oynayanlara göre anlamlı fark söz konusuyken ($p<0.05$) diğer alt boyutlarında ve Rekreatif Akış Düzeylerinde herhangi bir anlamlı fark bulunmamıştır. ($p>0.05$).

Tablo 4: Üniversite Öğrencilerinin E-Spora Katılım Motivasyonu ve Rekreatif Akış Düzeylerinin Bölüm Değişkenine Göre Bağımsız Örneklem T-Testi Tablosu

	Bölüm	N	X	S	sd	t	p
Taksonomik	Spor	66	51,03	12,91	84	-2,57	,014*
	Diğer	20	58,15	10,14			
Yetkinlik	Spor	66	40,17	10,32	84	-4,31	,000*
	Diğer	20	47,95	5,71			
İlişkisel Benlik	Spor	66	22,33	6,56	84	-1,25	,200
	Diğer	20	24,40	6,07			
Rekabet ve Başarı	Spor	66	27,77	9,20	84	-2,37	,002*
	Diğer	20	32,85	4,69			
Serbest Zaman Değerlendirme	Spor	66	20,92	5,55	84	-5,98	,528
	Diğer	20	21,75	4,91			
E-Spora Katılım Toplam Puan	Spor	66	161,92	39,41	84	-2,47	,003*
	Diğer	20	185,10	24,59			
Rekreatif Akış	Spor	66	49,64	7,46	84	,105	,895
	Diğer	20	49,45	4,76			

Tablo 4'e baktığımızda üniversite öğrencilerinin Bölüm değişkenine göre E-Spora Katılım alt boyutları olan Taksonomik, Yetkinlik, Rekabet ve Başarı, E-Spora Katılım toplam puan düzeylerinde anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<0.05$). Bu fark ortalama puanlarına baktığımızda ise, diğer bölüm öğrencileri lehine olduğu görülmektedir. E-Spora Katılım alt boyutları olan İlişkisel Benlik ve Serbest zaman değerlendirme alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Yine üniversite öğrencilerinin Rekreatif Akış düzeylerinde bölüm değişkeni açısından herhangi bir anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 5: Üniversite Öğrencilerinin E-Spora Katılım Motivasyonu ve Rekreatif Akış Düzeylerinin Turnuvaya Katılma Değişkenine Göre Bağımsız Örneklem T-Testi Tablosu

	Turnuva	n	X	S	sd	t	p
Taksonomik	Evet	51	52,71	14,29	84	,019	,985
	Hayır	35	52,66	9,94			
Yetkinlik	Evet	51	41,78	11,15	84	-,227	,821
	Hayır	35	42,26	8,14			
İlişkisel Benlik	Evet	51	22,73	6,94	84	-,157	,876
	Hayır	35	22,94	5,84			
Rekabet ve Başarı	Evet	51	28,90	9,15	84	-,084	,933
	Hayır	35	29,06	7,90			
Serbest Zaman Değerlendirme	Evet	51	20,57	5,66	84	-1,16	,246
	Hayır	35	21,91	4,93			
E-Spora Katılım Toplam Puan	Evet	51	166,36	42,15	84	-,313	,755
	Hayır	35	168,83	30,66			
Rekreatif Akış	Evet	51	48,88	6,93	84	1,15	,251
	Hayır	35	50,63	6,83			

Tablo 5'e baktığımızda üniversite öğrencilerinin Turnuvaya katılma değişkenine göre E-Spora Katılım alt boyutlarının tümünde anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0.05$), Yine üniversite öğrencilerinin Rekreatif Akış düzeylerinde Turnuvaya katılma değişkeni açısından herhangi bir anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0.05$).

4.TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin E-spor katılım motivasyonları ve rekreatif akış yaşantıları çeşitli demografik değişkenlere göre incelenmiştir. Bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, cinsiyet, bölüm ve oynama yılı değişkenlerinin E-spor katılım motivasyonunda anlamlı farklar oluşturduğu; ancak rekreatif akış yaşantısında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı görülmüştür.

Araştırmada kadın öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla E-spor katılım motivasyonlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgu, geleneksel olarak erkeklerin daha fazla temsil edildiği e-spor ortamlarında, kadın oyuncuların katılım motivasyonlarının yüksek olmasının toplumsal normlarda bir dönüşümün göstergesi olabileceğini düşündürmektedir. Sjöblom ve Hamari'nin (2017) belirttiği gibi, e-spor katılımında eğlence, sosyal etkileşim ve başarı güduları temel belirleyiciler arasındadır. Bu bağlamda, kadın öğrencilerin daha yüksek motivasyona sahip olması, sosyal aidiyet ve öz-yeterlilik ihtiyaçlarını karşılamada e-sporun önemli bir araç haline geldiğini göstermektedir.

Yaş değişkenine göre anlamlı bir fark bulunmaması, e-sporun farklı yaş grupları arasında benzer motivasyonlarla oynandığını göstermektedir. Köstelekoğlu (2017) ve Karakaş ve Yıldız (2021) da benzer şekilde yaşı e-spor katılım motivasyonu üzerinde belirleyici bir faktör olmadığını belirtmiştir.

Oynama yılı değişkeni açısından elde edilen bulgular, e-spor tecrübesi arttıkça taksonomik ve yetkinlik boyutlarında motivasyonun yükseldiğini göstermektedir. Bu durum, uzun süreli oyunculuk deneyiminin bireylerde hem teknik beceri gelişimini hem de oyun içi yeterlik algısını artırdığını düşündürmektedir. Bu bulgu, öz-belirleme kuramının (Deci & Ryan, 1985) içsel motivasyon boyutuyla örtüşmektedir; bireyler yeterlilik ve özerklik duygularını deneyimledikçe motivasyon düzeyleri artmaktadır.

Bölüm değişkenine göre elde edilen sonuçlarda, spor bölümü dışındaki öğrencilerin E-spor katılım motivasyonlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, spor bilimleri öğrencilerinin fiziksel temelli geleneksel sporlara daha fazla yönelim göstermeleri ve e-sporu ikincil bir etkinlik olarak görmeleriyle açıklanabilir. Buna karşılık, diğer bölümlerden öğrenciler için e-spor, hem rekreatif bir eğlence biçimi hem de sosyal aidiyet sağlama aracı olarak işlev görmektedir.

Araştırmada rekreatif akış düzeylerinde ise hiçbir değişken açısından anlamlı fark bulunmamıştır. Bu bulgu, HADO gibi artırılmış gerçeklik tabanlı sporların henüz katılımcılar açısından tam anlamıyla "akış" deneyimi yaratacak düzeyde içselleştirilmemiş olabileceğini düşündürmektedir. Csikszentmihalyi (1990) akışın oluşması için etkinliğin zorluk düzeyi ile bireyin becerileri arasında bir denge olması gerektiğini belirtmektedir. HADO'nun nispeten yeni bir spor türü olması, oyuncuların henüz bu dengeyi tam kuramamasına neden olmuş olabilir.

Sonuç olarak, bu çalışma, e-spor motivasyonu ve rekreatif akış ilişkisine yönelik Türkiye'deki sınırlı literatüre katkı sağlamaktadır. Özellikle kadın katılımcıların motivasyonel düzeylerinin yüksekliği ve e-spor

deneyimi arttıkça yetkinlik algısının gelişmesi, e-sporun sosyo-psikolojik etkilerinin önemini vurgulamaktadır.

1. Cinsiyet değişkenine göre kadın öğrencilerin e-spor katılım motivasyonları erkek öğrencilerden anlamlı biçimde yüksektir.
2. Yaş değişkenine göre hem motivasyon hem de akış düzeylerinde anlamlı bir fark yoktur.
3. Oynama yılı arttıkça taksonomik ve yetkinlik motivasyonları artmaktadır.
4. Bölüm değişkenine göre, spor dışı bölümlerde okuyan öğrenciler e-spora daha yüksek motivasyon göstermektedir.
5. Rekreatif akış yaşantısı hiçbir demografik değişkende anlamlı fark göstermemiştir.

Bu bulgular, HADO gibi artırılmış gerçeklik temelli e-sporların katılımcı motivasyonlarını etkileyen sosyo-demografik faktörleri anlamak açısından önemlidir. Ayrıca e-sporun yalnızca rekabet odaklı değil, aynı zamanda sosyal ve rekreatif bir etkinlik olarak da değerlendirilebileceğini göstermektedir.

5.ÖNERİLER

- Uygulayıcılar için: Üniversiteler, e-spor toplulukları ve gençlik merkezleri, özellikle kadın öğrencilerin ilgisini destekleyecek şekilde HADO ve benzeri AR tabanlı e-spor faaliyetlerini yaygınlaştırmalıdır.
- Araştırmacılar için: Gelecekteki çalışmalar, farklı e-spor türleri arasında (motivasyon ve akış karşılaştırması yaparak türler arası farklılıkları inceleyebilir.
- Psikolojik açıdan: E-spor aktivitelerinde akış deneyimini güçlendirmek için oyuncuların beceri düzeylerine uygun eğitim ve strateji geliştirme oturumları düzenlenebilir.
- Metodolojik olarak: Daha geniş örneklemelerle, farklı yaş gruplarını ve üniversiteleri kapsayan karşılaştırmalı araştırmalar yapılması önerilmektedir.
- Politika açısından: E-sporun gençler arasında rekreatif bir faaliyet olarak benimsenmesi için Milli Eğitim Bakanlığı ve Gençlik Spor Bakanlığı tarafından e-spor kulüplerine destek sağlanmalıdır.

6. ÇIKAR ÇATIŞMASI VE ETİK KURUL ONAY

Çıkar Çatışması: Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.

Finansal Destek: Yazarlar tarafından finansal destek bildirilmemiştir.

Etik Onayı: Yazarlar, makalenin ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uygun olduğunu beyan eder. Aksi bir durum olması halinde **Spor ve Rekreatif Araştırmaları Dergisi**'nin hiçbir sorumluluğu yoktur ve tüm sorumluluk makalenin yazarlarına aittir.

Etik Kurul Onayı: Bu çalışma Gedik Üniversitesi Sağlık Bilimleri Etik Kurul Başkanlığı onayıyla hazırlanmıştır (Karar sayısı: E-11470191-050.04-2025.173340.80).

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcıların gönüllü katılımı için bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

7. KAYNAKÇA

- Argan, M., Argan, M. T., & Dursun, M. T. (2006). E-spor ve dijital oyunlarda rekabet kültürü. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(2), 3-12.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. Harper & Row, 21-25.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Finding flow: The psychology of engagement with everyday life. Basic Books.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer.
- Garcia, P., Kimura, R., & Santos, J. (2022). The rise of augmented reality sports: HADO and the digitalization of physical competition. *Journal of Sport Innovation*, 9(3), 44-57.
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances. *Human Kinetics*.
- Karakaş, A., & Yıldız, M. (2021). Türkiye'de e-spor araştırmalarının eğilimleri: Bibliyometrik bir analiz. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 15-29.
- Karasar, N. (2016). Bilimsel araştırma yöntemi. Nobel Yayıncılık. (31. Baskı).
- Köstelekoğlu, N. (2017). E-sporun gelişimi ve spor olarak kabul edilme süreci. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 23-31.

- Lee, J., & Kim, S. (2020). Exploring physical and cognitive demands in augmented reality sports: The case of HADO. *International Journal of Emerging Sports Technologies*, 5(4), 201–215.
- Öz, E., & Üstün, Ü. (2019). E-spora katılım motivasyonu ölçeği geliştirme çalışması. *Spor Bilimleri Dergisi*, 30(1), 23–36.
- Özdemir, N., Ayyıldız Durhan, T., & Akgül, M. (2020). Rekreatif akış yaşantısı ölçeği'nin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(1), 45–60.
- Şencan, H. (2005). Sosyal ve davranışsal ölçümlerde güvenilirlik ve geçerlilik. Seçkin Yayıncılık.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.
- Smith, T., & Jones, R. (2021). Technological transformation in modern sports: The case of augmented reality. *Sport Science Review*, 30(2), 115–130.
- Stebbins, R. A. (2015). *Serious leisure: A perspective for our time*. Routledge.
- Tanaka, K. (2018). Development of HADO: Blending augmented reality and sports. *Japanese Journal of Sport Technology*, 7(1), 14–22.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. In *International Conference on Internet Computing (ICOMP'06)* (pp. 437–442).
- Walker, G. J. (2010). The role of flow in promoting positive youth development in recreation. *Journal of Leisure Research*, 42(2), 225–242.
- Wu, S., & Li, T. (2019). Flow experience and leisure satisfaction among college students. *Leisure Studies*, 38(3), 354–369.