



Turizm Akademik Dergisi

Tourism Academic Journal

www.turizmakademik.com



Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-spor Turizmine Katılma Niyeti

Ali Turan BAYRAM^{a*}

^a Sinop Üniversitesi Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu, SİNOP

Öz

Araştırma e-spor amaçlı seyahat etme niyetini planlanmış davranış teorisi kapsamında ele almıştır. Araştırmada e-spor etkinliklerine katılma amaçlı seyahat etme niyeti üzerinde davranışa yönelik tutum, öznel normlar ve algılanan davranışsal kontrolün ne ölçüde etkili olduğunu tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırma Ocak-Temmuz 2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiş ve 6 farklı çevrimiçi oyunda aktif olan 400 kişiden elde edilen bilgiler çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada e-spor etkinliklerine katılma amaçlı seyahat etme niyetini, algılanan davranışsal kontrolün güçlü bir şekilde etkilediği tespit edilmiştir. Bu sonuç davranışsal niyet üzerinde katılımcıların kendi isteklerinin en fazla etki eden unsur olduğu şeklinde yorumlanabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, E-spor Turizmi, Planlanmış Davranış Teorisi.

Abstract

The research has covered the intention to travel for e-sports as part of the theory of planned behavior. The aim of the study is to determine the extent to which attitudes towards behavior, subjective norms and perceived behavioral control are effective on the travel intention to participate in e-sports activities. The study was conducted between January-July 2018 and was conducted within the framework of information from 400 people active in 6 different online games. In the study, it was determined that the intention to travel to participate in e-sport activities strongly affected the perceived behavioral control. This result can be interpreted as the most influential factor of participants' own wishes on behavioral intention.

Keywords: E-sport, E-sport Tourism, Theory of Planned Behavior.

JEL CODE: Z33, L83

Makalenin Geçmişi:

Gönderim Tarihi : 09.08.2018

Düzeltilme : 29.09.2018

Kabul : 09.11.2018

Makale Türü : Araştırma Makalesi

GİRİŞ

Spor ve turizm rekabet gücü yüksek ve pek çok sektörle ilişkisi olan dünyanın en önemli endüstrilerindedir. Zauhar (2012) 'a göre spor, tarih boyunca seyahat ve turizm için kayda değer bir motivasyon kaynağıdır. Neirotti (2012)'ye göre spor turizmi spor yapmak, spor müsabakalarını izlemek, yarışın olduğu ya da olmadığı bir spor merkezini seyahat etmek gibi aktiviteleri gerçekleştirmek amacıyla gerçekleştirilen seyahatleri ifade etmektedir. Spor turizmine katılan iki tür turist bulunmaktadır. Bunlardan birincisi, spor katılım seyahatleri (spor, rekreasyon, boş zaman ve fitness aktivitelerine katılmak için seyahatler,) ve ikincisi spor izleyici seyahatleridir (spor, rekreasyon, boş zaman veya fitness aktivitelerini izleme amacıyla gerçekleştirilen seyahatler). Literatür incelendiğinde; spor etkinliklerini mega spor etkinlikleri (Olimpik oyunlar, FIFA Dünya Kupası), orta çaplı spor etkinlikleri (ulusal ve bölgesel spor etkinlikleri) ve küçük çaplı spor etkinlikleri (yerel spor yarışları) olarak sınıflandırmak mümkündür. Büyüklük ve önemine bağlı olarak spor etkinlikleri destinasyonların tanıtımlarında özgün ve önemli bir yere sahiptir. Örnek vermek gerekirse; spor aktiviteleri destinasyonların doğal ve kültürel açıdan korunmasına yardımcı olduğu gibi, yerel ekonominin gelişimini sağlayan alt yapıya yönelik yatırımların geliştirilmesi, şehir/bölge/ülkeye özgü çeşitli eğlence ve sanatsal programların düzenlenmesi gibi faaliyetlere öncülük etmektedir (Turco, 1998; Kaplanidou & Vogt, 2006; Getz, 2008; Rydin, Seymour & Lorimer, 2011).

Spor faaliyetleri çeşitlenmekte, yer, mekan, zaman ve koşullar fark etmeksizin değişmektedir. 21. yüzyılın önemli çıktılarında biri olan teknoloji ve bilgisayarın spor faaliyetlerine etkisi de yadsınamaz bir gerçektir. 21. yüzyılda hemen hemen her yaşta insan, vakitlerinin büyük bir kısmını bilgisayarlarda, oyun konsollarında, cep telefonlarında, tabletlerinde oynayabildikleri oyunlarda harcamaktadır. Oyun sektörünün dünya ekonomisinde büyük bir yere sahip olduğu, hemen hemen her gün yeni bir oyunun piyasaya sürüldüğü bilinmektedir. Bu oyunlara erişmek adına pek çok insan günler öncesinde sipariş vermekte, ilk oynayanlardan olabilmek adına büyük bir mücadele vermektedir. E-spor olarak da ifade edilen elektronik spor bu mücadeleyi arttıran, bireylerin bilgisayar başında konsol ve mobil oyunlarında rekabet etmelerini sağlayan, çevirim içi ya da çevirim dışı biçimde diğer oyunculara karşı oynanan bir sporun yeni bir biçimi olarak görülmektedir. E-spor aktivitelerine katılanlar, yüksek bütçe, fazla ekipman veya lüks bir tesis kurulumuna ihtiyaç duymadan evlerinden, iş yerlerinden ve buldukları ortamdan e-spor turnuvalarına katılmaktadır. Ancak son yıllarda artış gösteren talebe istinaden e-spor etkinlikleri büyük tesislerde, yüksek bilet ücretleri ve ge-

niş katılımcı kitlesi ile gerçekleşen büyük bir aktivite olarak karşımıza çıkmaktadır (Köstelekoğlu, 2015). Bu aktiviteler sayesinde oyuncular turnuvalara bazen katılmak bazen de turnuvaları izlemek adına seyahatlere çıkabilmektedir. Bu seyahatler gün geçtikçe artmakta ve bir sektör haline dönüşmektedir. Bu noktada da e-spor oyuncularını ve/veya izleyicilerinin seyahate yönelik tutumlarını, niyetlerini ve davranışlarını belirlemek önem arz etmektedir. Bu bağlamda, araştırmanın amacı, e-spor etkinliklerine katılma amaçlı seyahat etme niyeti üzerinde davranışa yönelik tutum, öznel normlar ve algılanan davranışsal kontrolün etkisini tespit etmek olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda elde edilen sonuçların, yeni bir turizm türü olarak ortaya çıkan e-spor turizmi alanında faaliyet gerçekleştirmek ve uzmanlaşmak isteyen destinasyon, işletme ve iş görenlere yol göstermesi hedeflenmektedir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

E-Spor Kavramı

En genel tanımlama ile e-sporu, bilgisayar, oyun konsolları ve mobil cihazlar ile amatör ve profesyonel olarak rekabet etmeye dayalı spor dalı olarak ifade etmek mümkündür. Bilgisayarlarla gerçekleştirilen bu spor dalında, spor sahaları bilgisayarlar, oyuncular ise bilgisayar başındaki oyunculardır. Literatürde e-spora yönelik kavramsal ve niceliksel çalışmalar olmasına karşın; e-spor kavramını tam olarak açıklayan pek az tanımlama bulunmaktadır. Tiedemann (2004) e-sporu, insanların fiziksel ve zihinsel aktivitelerini geliştiren ve insanları eğiten spor faaliyetlerini içeren spor dalı şeklinde tanımlanmaktadır. Wagner (2006) bu tanımı bilgi ve iletişim teknolojileri kavramının bu spor dalı için gerekli olduğunu belirterek güçlendirmiştir. Fakat e-sporun, spor tanımından ne açıdan ayrıldığını açıklamak, e-spora da büyük ölçüde netlik kazandıracaktır (Taylor and Witkowski, 2010). Farklı araştırmacılar tarafından, e-sporun bir spor dalı olmadığı ifade edilmesine karşın (Witkowski, 2009; 2012; Taylor & Witkowski, 2010); Wagner (2006) e-sporu, bireylerin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmasıyla fiziksel ve zihinsel yeteneklerinin geliştiği ve oyuncuların eğitildiği bir spor alanı olarak kabul etmektedir. Hamari & Sjöblom (2017) ise e-sporun, elektronik sistemler ile yönlendirildiği ve oyuncuların, takımların çabalarının büyük ölçüde bilgisayar ara yüzleri ile mümkün hale geldiği bir spor dalı olduğunu ifade etmektedir. Bir diğer tanımlamaya göre e-spor; dünyanın farklı bölgelerinden farklı sporcuların buldukları ortamda veya büyük çaplı bir organizasyonda buluşarak bilgisayarlar aracılığı ile oyun oynamaları ve bu oyunları oynarken farklı spor dallarının gerektirdiği zihinsel, fiziksel, ruhsal becerilerin tümünü sergileyebildikleri bir spor dalı olarak ifade edilmektedir (Argan ve ark., 2006;). E-spor, çok

yönlü beceri gereklilikleri nedeniyle satranç ile karşılaştırılmakta, pek çok sporcunun devamını getirmekte zorlandığı bir düşünme becerisi, geniş bir bakış açısı ve potansiyelini dengeli yönetebilen bir kişilik gerektirmektedir. E-spor antrenman, ekip ruhu, doğru zamanda hareket, stratejik manevralar gibi bireysel ve grupla ilgili niteliklere ihtiyaç duymaktadır (Hutchins, 2006). En hızlı gelişen spor dallarından biri olan e-spor 2016 yılında 400 milyon seyirci sayısı ile dünyanın en yüksek seyirci kitlesine sahip spor dallarındandır (Newzoo, 2017).

E-spor; elektronik oyun, siber oyun, bilgisayar oyunu, online oyun olarak da isimlendirilmesine rağmen temelde ifade edilmeye çalışılan durum, elektronik biçimde gerçekleştirilen spor faaliyetidir. E-spor, yeni yeni ortaya çıkan bir kavram olmasına karşın fiziksel pek çok refleksi, farklı zihinsel becerileri içermesiyle oynayıcısı ve izleyicisi giderek artış gösteren örgütlü bir spordur. E-spor'un kendine ait bazı özellikleri de bulunmaktadır. Bunlar (Molina, 2018);

- İnternet ortamında veya bilgisayarlarla gerçekleştirilen bir spor dalıdır.
- Çok kapsamlı ekipmanlar ve sahalar gerektiren spor dallarına nazaran oldukça maliyetli bir spor dalıdır.
- Coğrafya, nitelik, milliyet gibi kriterlerle sınırlandırılmayan bir spor dalıdır.
- Fiziksel ve zihinsel çabalara yönelik ve kendine has ekipmanlara sahip bir spor dalıdır.

E-sporun tarihsel geçmişine bakıldığında ise e-sporun, 1950'li yıllarda başladığı görülmektedir. 1972'de Stanford Üniversitesi'nde yapay zeka laboratuvarında "Spacewar" adlı bir oyun müsabakası gerçekleştirilmiştir (Li, 2016). 1980'li ve 1990'lı yıllarda ise "Arcade" isimli oyun salonlarının ve ev konsollarının büyük bir taleple tercih edilmesi e-sporun başlangıcını oluşturmakta, internetin yaygınlaştığı 2000'li yıllara gelindiğinde ise internetin yaygın kullanımı ile e-sporun bilinirliği artmaktadır. Ayrıca Amerika Birleşik Devletleri'nde e-spor adına kurulan "Ulusal Video Oyun Ekibi" e-sporun önemli adımlarından biri olarak kabul edilmektedir. 1980'li yıllarda başlayan oyun salonları akımı; 1990'lı yıllarda yerini ev oyunlarına bırakmıştır (Borowy, 2012). Atari ve "Süper Nintendo" gibi konsollar ile ilk defa gerçek oyun turnuvaları gerçekleştirilmiştir. İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen "Space Invaders Turnuvası" olarak kabul edilmektedir. İnternet kullanıcılarının bilgi düzeyinin artmasıyla dünyanın farklı bölgelerindeki oyuncular ile müsabakalar düzenleme süreci başlamış ve gelişerek devam etmiştir. Bu süreçten sonra "Dün-

ya Siber Oyunları"nın kurulması, 150.000 dolar ödüllü Dünya Şampiyonasının düzenlenmesi, "Major League Gaming"ın ve "Kore Spor Birliği"nin ve ardından Güney Kore merkezli "Uluslararası E-spor Federasyonu"nun kurulması önemli aşamalardandır. E-spor 22 üye ülkede Uluslararası Olimpiyat Komitelerince tanınmakta olup 24 ülke ise tanınma sürecindedir. Asya Olimpiyat Konseyi 2022 yılında düzenlenecek olan Asya Oyunları için yaptığı açıklamada, e-sporun resmi bir dil olduğunu dile getirmiştir (Ocasia, 2017). Son yıllarda da; "The International", "League of Legends", "eGames" gibi turnuvaların e-sporun gelişimine büyük katkı sunduğu görülmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 38). E-sporun Türkiye'deki gelişimi incelendiğinde; 2011 yılında "Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu"nun kurulmasıyla bilgisayar oyunu oynayan oyuncuların haklarının korunduğu daha kaliteli bir oyun ortamı sağlanmaktadır. 2013 yılında e-spor "Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu"na bağlanmıştır. 2017 yılına gelindiğinde; tek resmi e-spor liginin "League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi" olduğu bilinmektedir. Oyunculara ise Gençlik ve Spor Bakanlığına resmi lisans verilmektedir (Güzeloğlu, 2017: 6).

E-spor dünyada hızla yayılan ve tüketici kitlesinin giderek artış gösterdiği bir spor dalıdır. E-spor; eğitim aracı olarak kullanılmakta, yabancı dilin öğrenimini geliştirmekte, hızlı düşünme becerisine yardımcı olmakta, motor becerilerini geliştirmekte, motivasyonu sağlamakta, önemli bir rekreasyon aktivitesi olarak görülmekte, kekemelik, sosyal fobi gibi hastalıkların tedavisinde kullanılmakta, teknolojik bilgi ve beceri düzeyinin artış göstermesine yardımcı olmaktadır. E-sporun bireyler üzerinde olumlu etkileri olabildiği gibi bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır. E-spor; gelişim geriliğine yol açabilmekte, zamanı boşa harcamaya veya daima bir şeyleri ertelemeye sebep olabilmekte, duygu kontrol bozuklukları veya kişilik bozuklukları yaratabilmekte, asosyalleşme ve iletişim bozukluklarına yol açabilmekte, sanal ile gerçeği ayırt etmeyi zorlaştırabilmekte, saldırganlık ve şiddet içeren davranışlara sebep olabilmekte, bireysel başarıyı olumsuz etkileyebilmekte, obezite, bağımlılık, dikkat bozukluğu gibi hastalıklara sebep olabilmekte, internet üzerinden gelebilecek saldırılara özellikle çocukların açık olmasına neden olabilmektedir (BTK, 2017; Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

E-spor oyunlarını, FPS (Birinci şahıs nişancı), RTS (gerçek zamanlı strateji), MRPG (çok oyunculu çevrimiçi savaş alanı) ve spor oyunları olarak sınıflandırmak mümkündür (Hamari ve Sjöblom, 2017). Bu sınıflandırmaya ilişkin olarak e-spor ile ilgili en yaygın video oyun türleri Tablo 1'de verilmiştir. Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı ise e-spor türlerini hazırladığı raporda şu şekilde sınıflandırmaktadır;

MOBA (Massively Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyuncululu Savaş Alanı): Bu oyun türü genellikle beş kişi ve iki farklı takımdan oluşmaktadır. Oyunda bir harita üzerinde üç anayol bulunmakta ve oyuncular birbirilerinin kaynaklarını yok etmek amacıyla oyun oynamaktadır.

FPS (First Person Shot - Birinci Kişi Atış Oyunları): Sanal karakter bakış açısıyla oynanan oyun refleks, hızlı ve pratik karar verme süreci, takım birliği gibi nitelikler ile oyununun başarıyla oynandığını ifade etmek mümkündür.

RTS (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji): Oyuncunun imkânları çerçevesince ordu kurması ve rakibinin ordularını yenmeye çalışmasına dayanan türdür.

Fighter (Dövüş): Oyuncunun belli bir dövüş disiplini ile sanal karakterini rakibinin sanal karakterini yenmesine dayanan spor türüdür. Genellikle karşılıklı oynanan türdür.

Sports (Spor): Geleneksel spor türlerinin e-spora uyarlanmış biçimidir.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu): Bir sunucuyla oynanan rol yapmaya dayalı oyun türüdür (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

larının (2012) araştırmalarında e-sporun sadece tek bir beceriyi değil pek çok beceriyi geliştirdiği sonucu elde edilmiştir. Li'nin (2016) araştırmasında, e-sporun öncelikli motivasyon kaynağının eğlence amaçlı kullanım olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Lee & Schoenstedt (2011) ile Weiss & Schiele'in (2013) yaptıkları araştırmalarda e-spora yönelik katılımın sebepleri araştırılmış ve temel motivasyonun rekabet, zorluk, kaçış ve beceri geliştirmeden kaynaklandığı tespit edilmiştir. Hamari ve Sjöblom'un (2017) araştırmalarında ise farklı spor dallarına yönelik motivasyon ile e-spora yönelik motivasyonun benzer bir nitelik taşıdığı ifade edilmiştir. Funk ve arkadaşlarının (2012) e-spor tüketimi üzerine yaptıkları araştırmada, katılımcıların oyunlara katılım düzeyinin, döneme ve genel eğilime göre şekillendiği sonucu bulunmuştur. Duggan'ın (2015) araştırmasında ise evrensel bir yanığı olan, e-sporun erkeklerin oynayabileceği bir spor dalı olduğu varsayımından hareketle bir araştırma gerçekleştirilmiş ve Amerika Birleşik Devletlerinde oyun oynayan kitlenin % 48'inin kadın olduğu sonucunu ortaya çıkmıştır. Harwell'in (2014) araştırmasında, 2011-2014 yılları arasında dünya genelinde kadın oyuncuların % 70 oranında arttığı, 18 milyondan 30.3 milyona yükseldiği ifade edilmiş; Buck'in (2015) araştırmasında ise bu veri, Intel'in kadın oyunculara sponsor olduğunu belirten bir ifade ile desteklenmiştir.

Tablo 1: Oyun Türleri ve En Sık Kullanılan Oyunlar

Spor Oyunları	Gerçek Zamanlı Strateji (RTS)	Birinci Şahıs Nişancı (FPS)	Çok Oyuncululu Çevrimiçi Savaş Alanı (MRPG)
FIFA	Starcraft	Counter Strike	Dota2
NBA2K	Warcraft	Call of Duty	League of Legends

Kaynak: Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 35'den yararlanılarak tablolastırılmıştır.

Literatürde e-spor henüz oldukça yeni olmasına karşın bir çok araştırmanın (Carter ve Gibbs, 2013; Cheung ve Huang, 2011; Hutchins, 2008; Seo & Jung, 2014; Seo, 2016; Wagner, 2006; Witkowski, 2009, 2012; Weiss ve Schiele, 2013; Wang vd., 2008; LaRose & Eastin, 2004; Papacharissi & Mendelson, 2010; Papacharissi & Rubin, 2000; Whiting ve Williams, 2013; Wu vd., 2010; Joinson, 2008; Cha, 2014; Chiang ve Hsiao, 2015; Hamari & Sjöblom 2017; Johnson & Yang, 2009; Chen, 2011; Farquhar & Meeds, 2000; Wann, 1995; Wann & Wilson, 1999; Fink ve ark., 2002; Trail ve ark., 2000; Trail & James, 2001; Li, 2016; Aadahl ve ark., 2007; Stroud ve ark., 2010; Boot ve ark., 2016) bulunduğunu söylemek mümkündür. Green & Bavelier'in (2015) araştırmalarında, insanların video oyunları ile becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmış, video oyunlarının bireylerin zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştiren bir aktivite olduğu ifade edilmiştir. Bavelier ve arkadaş-

E-Spor Turizmi

E-spor turizmini; elektronik spor aktivitelerinin belirlenmiş bir ülkede ve destinasyonda, turnuvalar şeklinde gerçekleştirilmesi, bu turnuvalara oyuncuların, izleyicilerin, ilgili kurum ve kuruluşların katılımı, yeme, içme, konaklama, eğlenme gibi çeşitli turistik aktiviteleri kullanmasına dayanan turizm türü olarak tanımlamak mümkündür.

E-sporun ülke ve bölge turizmine pek çok katkısı olduğunu söylemek mümkündür. E-spor turistik açıdan gelişmiş ülkelerin ekonomilerine büyük girdiler sağlamakta, var olan imajlarını güçlendirmekte, kayda değer bir tutundurma aracı olarak görülmektedir. FIFA Dünya Kupası, SuperBowl ve bazı e-spor turnuvaları internet üzerinde 55 milyon izleyicisi, 10.000 katılımcısı ile ev sahipliği yaptığı ülkelerin önemli bir çekim

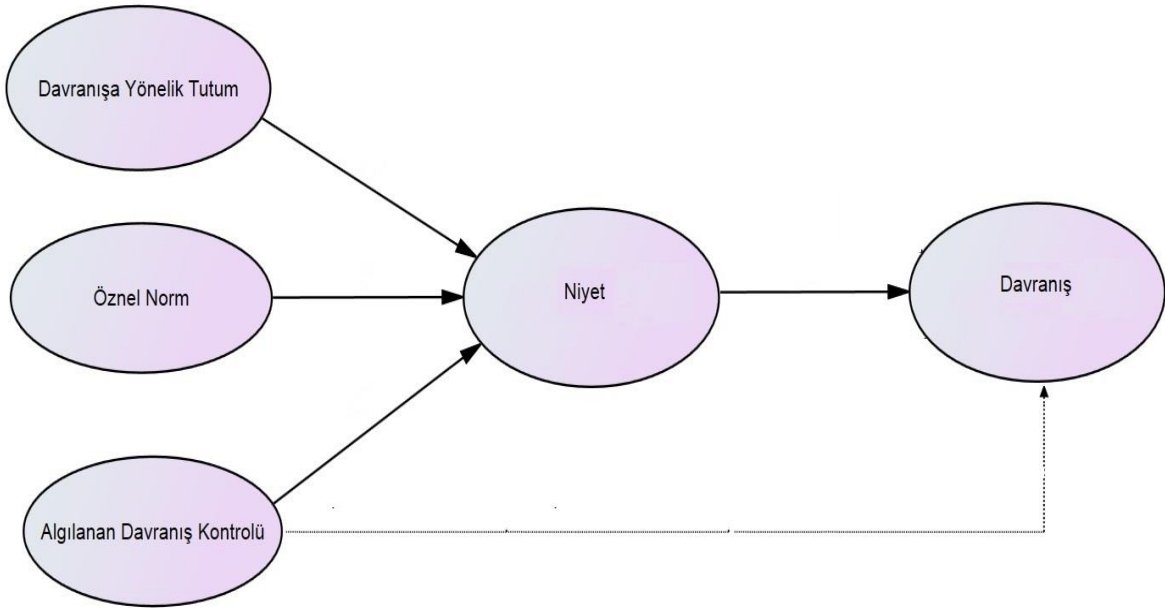
kaynağıdır. Daha öncesinde farklı spor ya da müzik aktiviteleri ile ilgilenen Los Angeles Staples Merkezi, Londra Wembley, Sang-am Dünya Kupası Stadyumu e-sporun izleyici kitlesinin çok fazla olmasından dolayı e-spor alanlarına dönüştürülmüştür. Bir kısım turnuva izleyicisinin Twitch ve ESPN üzerinde oyunları izleyip memnun olmalarına karşın; büyük bir kitle, takım mücadelelerinde oyuncuların yanlarında olarak katkı sunmaktan mutlu olmaktadır. Kaliforniya bölgesinde yer alan Santa Ana önemli bir e-spor tesisidir. Bu bölgeye yönelik e-spor talebinin artışından dolayı uluslararası oyunlara yönelik hizmet veren tesis artık yerel bazı oyunlara da hizmet vermektedir (Töre, 2016)

E-spor'un bir turistik aktivite olarak kabul edilmesinin bazı önemli sebepleri vardır. Bunlar (Els gaming Admin, 2014);

- E-sporun oynandığı alanda izlenilmesi katılımcılara fantastik bir deneyim sunmaktadır.
- E-spor hayranları dünya liginde yarışan en iyi sporcular ile karşılaşma imkânı bulmaktadır.
- Aynı tutkuyu, hissi, amacı paylaştığı diğer hayranlar ile bir araya gelecek beraber mücadeleye katılacaktır.
- Turnuvaların gerçekleştiği bölgenin turistik potansiyelini bu vesile ile deneyimlemiş olacaktır.

bölge kültürünün tanıtılması, tekrar ziyaretlerin arttırılması, destinasyon markalaşmasına yardımcı olması açısından turizme yön veren faydalarının olduğunu söylemek mümkündür.

1980 yılında yapılan turnuva ile başlayan e-spor turizmi; 2015 yılında 40.000 izleyicisi ile oynanan League of Legends ile popülerliğini arttırmıştır. 2016 yılında e-spor katılımından elde edilen gelirin 450 milyon dolara yükselmesi ve 2017 yılında bu kazanımın % 25 oranında yükselmesi e-spor turizminin dünya turizm hareketlerinde hızla ilerlediğini göstermektedir. Artan ilgi ve ihtiyaca istinaden; turnuva gezileri düzenlenmekte, Redbull ve Coca Cola gibi firmalar bu gezi ve turnuvalara sponsor olmaktadır. Hong Kong turizm ofisi verilerine göre; iklim değişikliği, dengesiz hava durumu gibi detaylara rağmen tüm e-spor biletleri satılmış ve bu gelir bir turnuva için 35 milyon doları aşmıştır (Quinn, 2017). İngiltere'nin en büyük e-spor festivallerinden biri olan Insomnia, dünyanın pek çok bölgesinden izleyicinin katılımı ile gerçekleşmiş dört günlük festivallerden birisidir. Festival bünyesinde; farklı niteliklere göre konaklama imkanları, restoranlar, oyunlar sonrası eğlenceler ve müzikli gösteriler gibi pek çok turistik hizmeti barındırmaktadır. Bir diğer turnuva olan EPIC 23; oldukça geniş bir sahada kurulmuş 3 günlük bir e-spor festivalidir. Festivale gelen



Şekil 1: Planlanmış Davranış Teorisi

Kaynak: Ajzen, 1991:182

Bu ve bunun gibi sebepler ile e-spor hayranları kilometrelerce öteye seyahat etmekte, ESL One Frankfurt, LCS Wembley, The International 4, WCS Europe, GSL gibi turnuvalara katılım göstermektedir. Bu katılımların bölgeye sağladığı ekonomik getirilerinin yanı sıra,

izleyiciler; kamp ya da otelleri, festivale giriş sırasında alınan uygun fiyatlı yemek biletleri, oyun sonrası partiler ve oyun öncesi planlanmış etkinlikler ile e-spor turizminin boyutlarının hızla genişlediğini göstermektedir (Malin, 2018).

Planlanmış Davranış Teorisi

Planlanmış davranış teorisi, belirlenmiş bir çerçevede gerçekleşen insan davranışlarını açıklamak ve tahminlemek amacıyla oluşturulan bir teoridir. Planlanmış davranış, insanların bir davranışı gerçekleştirmek için temel motivasyon kaynağıdır. Bu davranışa yönlendiren niyetler de; davranışa yönelik tutumlar, algılanan sosyal baskı ya da öznel normlar, algılanan davranışsal kontrol gibi faktörlerden oluşmaktadır. Planlanmış davranış teorisine göre; niyetlerin altında yatan üç temel unsur bulunmaktadır. Bu faktörler; davranışa yönelik tutum, topluma karşı algı ya da algılanan sosyal baskı, davranış kontrolü veya özyeterlilik algısı olarak tanımlanmaktadır. Niyetin davranışı gerçekleştirmeye ihtimalini arttırdığı literatürde de görülmektedir (Ajzen, 2006; Mathieson 1991; Huang & Chuang 2007; Cheon ve ark., 2012; Cohen & Hanno, 1993; Cohen & Hanno, 1993; Lu ve ark., 2007; Hsu ve ark., 2006). Planlanmış davranış teorisini Şekil 1'deki gibi açıklamak mümkündür (Ajzen, 1991).

Planlanmış davranış teorisine göre; tutum ve öznel norm yani sosyal etki niyete katkı sağlamakta, niyet kişinin davranışı gerçekleştirmek adına olan istekliliği ve sarf ettiği çabanın bir göstergesi olarak tanımlanmaktadır. Tutum, bireyler, nesnelere ve durumlarla ilgili olumlu ve olumsuz yargılardır. Birinin herhangi bir duruma dair ne hissettiği onun tutumunu gösterir. Davranışa dair tutum; bir davranışa dair olumlu ve olumsuz değerlendirmeleri ifade eder. Kişilerin bir davranışı ortaya çıkarmadaki olumlu ya da olumsuz yargısını ifade etmektedir. Sübjektif norm ya da kişisel norm; bireyin bir davranışına yönelik yakınları tarafından oluşturulan baskıyı açıklar (Baker & White, 2010). Kendi fikir ve görüşlerinden ziyade yakın gördüğü grup, kurum ya da akrabalarının ondan beklediği davranış biçimini de göstermektedir (Fishbein & Ajzen, 1975). Algılanan ya da varsayılan davranış kontrolü ise; bir kişinin belirli bir davranışı gerçekleştirmesinin önündeki engelleri, o davranışı ne ölçüde zor ya da kolay olarak gördüğünü ifade etmektedir.

Planlanmış davranış teorisine göre niyeti belirleyen unsurlardan biri de inançlardır. Tutumsal inançlar, tutumların; normatif inançlar, sübjektif normların ve algılanan davranışsal inançların belirlenmesinde etkili unsurlardan biridir. Planlı davranış teorisine göre tutum ve sübjektif normların olumlu olması ve algılanmış davranışsal kontrolün güçlü olması kişinin o niyeti gerçekleştirmesinin ne kadar mümkün olduğunu göstermektedir (Ajzen 1991; Özer & Yılmaz, 2010: 38).

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmanın amacı ve araştırma kapsamında test edilen hipotezlere yönelik bir model geliştirilmiştir. Araştırma modeli, Akkuş'un (2013) çalışmasından

yararlanılarak geliştirilmiştir. Araştırma kapsamında kullanılan ölçek, Akkuş'un (2013) literatürden yararlanılarak geliştirdiği ölçekten yararlanılarak hazırlanmıştır. Araştırma kapsamında e-spor etkinliklerine katılım amaçlı seyahat etme niyetine, davranışa yönelik tutum, öznel normlar ve algılanan davranışsal kontrol değişkenlerinin ne ölçüde etki ettiği sorusuna cevap aranmıştır. Bu bağlamda amaca yönelik olarak üç temel hipotez geliştirilmiştir.

- H₁: Katılımcıların e-spor etkinliklerine katılma davranışına yönelik tutumlarının (DYT), e-spor turizmine katılma niyetleri (DN) üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
- H₂: Katılımcıların sahip oldukları öznel normların (ÖN), e-spor turizmine katılma niyetleri (DN) üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
- H₃: Katılımcıların algıladıkları davranışsal kontrolün (ADK), e-spor turizmine katılma niyetleri (DN) üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.

Araştırma kapsamında "League of Legends, Counter Strike Global Offensive, Player Unknown's Battle Grounds, Fortnite, Rainbow Six Siege ve Dota2" oyunlarında aktif olarak yer alan e-spor oyuncularına ulaşılarak 452 anket toplanmış ve bu anketlerin 400 tanesi analize tabi tutulmuştur. Araştırma verileri, Ocak-Temmuz 2018 tarihleri arasında online ortamda hazırlanan anket formları ile toplanmıştır.

Araştırma kapsamında planlanmış davranış teorisi alt boyutlarına ilişkin faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında verilerin, faktör analizine uygun olup olmadığını anlamak için Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ve Bartlett Küresellik testleri yapılmıştır. Verilerin faktör analizine uygunluğunun testi için KMO değerinin 0,60'ın üzerinde olması, Bartlett küresellik testinin ise istatistiksel olarak anlamlı çıkması gerekmektedir. Analiz sonucunda KMO değeri 0,759 olarak hesaplanmış, Bartlett küresellik testi de istatistiksel olarak anlamlı (1324,687, p=0,00) çıkmıştır. Bartlett küresellik test sonucunun anlamlı çıkması, verilerin normal bir dağılımdan geldiğini göstermektedir. Bu testlerin sonuçlarına göre verilerin faktör analizi için uygun olduğu anlaşılmıştır. Faktör analizine ilişkin sonuçlar Tablo 2'de verilmiştir. Başlangıçta sekiz ifadeye sahip olan DYT alt boyutu beş ifadeye; dört ifadeye sahip olan ÖN alt boyutu iki ifadeye ve üç ifadeye sahip olan ADK alt boyutu iki ifadeye indirilmiştir. Ölçek toplam varyansın %70,3'ünü açıklamaktadır. Ölçeğe ait Cronbach's Alpha katsayısı 0,750 olarak hesaplanmış; davranışsal niyet ölçeğine ilişkin Cronbach's Alpha katsayısı ise 0,620 olarak hesaplanmıştır ve güvenilirlik düzeyinin orta düzeyde kabul edilebilir (Özdamar, 1999; akt: Yaşar, 2014: 63) olduğu söylenebilmektedir.

Tablo 2: Araştırma Ölçeğine İlişkin Faktör Analizi Sonuçları

	Faktör Yüğü	Açıklanan Varyans
Planlı Davranış		70,311
Davranışa Yönelik Tutum		38,580
DYT2	,783	
DYT3	,626	
DYT4	,860	
DYT7	,801	
DYT8	,831	
Öznel Norm		18,742
ÖN2	,845	
ÖN4	,823	
Algılanan Davranış Kontrolü		12,989
ADK1	,904	
ADK3	,670	

ARAŞTIRMA BULGULARI

Tablo 3'te katılımcılara yönelik demografik bilgiler ve e-spor seyahat özelliklerine ilişkin bilgiler yer almaktadır. Tablo incelendiğinde e-sporun gençler ve erkekler tarafından daha fazla tercih edildiği anlaşılmaktadır. Katılımcıların büyük çoğunluğunun (% 75,3) günlük ortalama olarak 4 ila 12 saat arasında e-spor yaptıkları görülmektedir. Katılımcılara son bir yıl içerisinde e-spor etkinlikleri için kaç kere seyahat ettikleri sorulduğunda % 45,8'inin 1-2 defa seyahat ettiği ve genellikle (% 56) bu seyahatleri arkadaşları ile gerçekleştirdikleri tespit edilmiştir. E-spor seyahatleri için ortalama harcanan ücrete bakıldığında ise çok fazla bir harcamanın yapılamadığı anlaşılmaktadır.

Tablo 4'te DYT, ÖN ve ADK değişkenleri ile davranışsal niyete yönelik ifadelerin ortalamalarına yer verilmiştir. DYT boyutuna ilişkin genel ortalama 4,17 olarak hesaplanmıştır. DYT boyutu içerisinde en yüksek ortalamaya (4,45) sahip ifade "E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek gereklidir." ifadesi iken, en düşük ortalamaya (3,85) sahip ifadenin "E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek muhteşemdir." ifadesi olduğu görülmektedir. ÖN boyutuna ilişkin genel ortalama 3,91 olarak, ADK boyutuna ilişkin genel ortalama ise 4,42 olarak hesaplanmıştır. Davranışsal niyete ilişkin genel ortalamaya bakıldığında ise 4,62 ortalama ile oldukça yüksek bir ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 3: Katılımcıların Demografik ve E-spor Seyahat Özelliklerine İlişkin Tanımlayıcı Bilgileri

		n	%			n	%
Yaş	18-20 yaş	178	44,5	Cinsiyet	Kadın	22	5,5
	21 yaş ve üzeri	222	55,5		Erkek	378	94,5
	Toplam	400	100,0		Toplam	400	100,0
E-spor süresi	4 saatten az	74	18,5	Seyahat Edilen Kişi/Grup	Tek	136	34,0
	4-8 saat	136	34,0		Arkadaşlarla	224	56,0
	9-12 saat	165	41,3		Aile ile	16	4,0
	12 saatten fazla	25	6,3		Tanımadığım gruplar/Tur ile	24	6,0
	Toplam	400	100,0		Toplam	400	100,0
E-spor için Seyahat	Hiç gitmedim	89	22,3	E-spor için Ortalama Harcama	250 TL'den az	216	54,0
	1-2 defa	183	45,8		250-500 TL	116	29,0
	3-4 defa	84	21,0		501-750 TL	48	12,0
	5 defadan fazla	44	11,0		750 TL'den fazla	20	5,0
	Toplam	400	100,0		Toplam	400	100,0

Tablo 4: Katılımcıların DYT, ÖN, ADK ve DN İlişkin Ortalama ve Standart Sapmaları

İfadeler	\bar{X}	s. s.
Davranışa Yönelik Tutum	4,17	,658
E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek iyidir.	4,15	,894
E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek muhteşemdir.	3,85	,814
E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek eğlencelidir.	4,31	,866
E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek rahatlatıcıdır.	4,10	,772
E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek gereklidir.	4,45	,830
Öznel Norm	3,91	,698
Benim için önemli olan insanların çoğu E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmem gerektiğini düşünür.	3,77	,563
Medya verdiği mesajlarla E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmemi teşvik eder.	4,06	1,041
Algılanan Davranış Kontrolü	4,42	,373
Şayet E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek istersem hiçbir şey bana engel olamaz.	3,97	,471
E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek tamamen bana bağlıdır.	4,88	,438
Davranışsal Niyet	4,62	,364
E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek niyetindeyim.	4,81	,530
E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeyi planlıyorum.	4,17	,501
E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeyi umuyorum.	4,87	,412

Tablo 5'te e-spor amaçlı seyahat sıklığı ile DYT, ÖN, ADK ve DN ilişkin farklılık analizi sonuçları yer almaktadır. Tablo incelendiğinde e-spor amaçlı seyahat etme sıklığı ile DYT arasında anlamlı ($p=0,000$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Tukey testi sonuçlarına göre bu farklılığın son bir yılda e-spor amaçlı seyahate hiç çıkmayanlar ile seyahate çıkanlar arasında olduğu tespit edilmiştir. Son bir yılda e-spor amaçlı seyahate çıkmayanların DYT ortalamalarının diğer gruplara göre daha düşük olduğu söylenebilmektedir. E-spor amaçlı seyahat etme sıklığı ile ÖN arasında anlamlı ($p=0,000$) bir farklılık bulunmuştur. Tukey testi sonuçlarına göre bu farklılığın son bir yılda e-spor amaçlı seyahate hiç çıkmayanlar ile 5 defa ve daha fazla seyahate çıkanlar ve 1-2 defa seyahate çıkanlar ile 3 ve daha fazla seyahate çıkanlar arasında olduğu görülmektedir. Buradan hareketle seyahat etme sayısı arttıkça ÖN boyutuna ilişkin ortalamaların arttığı söylenebilmektedir. ADK boyutuna ilişkin sonuçlar incelendiğinde; e-spor amaçlı seyahat etme sıklığı ile ADK arasında anlamlı ($p=0,008$) bir farklılık vardır. Tukey testi sonuçlarına göre bu farklılığın son bir yılda e-spor amaçlı seyahate hiç çıkmayanlar ile 1-2 defa seyahate çıkanlar arasında olduğu tespit edilmiştir. Davranışsal niyete ilişkin farklılık analizi sonuçları incelendiğinde ise; e-spor amaçlı seyahat etme sıklığı ile DN arasında anlamlı ($p=0,014$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Tukey testi sonuçlarına göre bu farklılığın son bir yılda e-spor amaçlı

seyahate hiç çıkmayanlar ile 1-2 defa seyahate çıkanlar arasında olduğu görülmektedir. Son bir yılda e-spor amaçlı seyahate çıkmayanların DN ortalamalarının 1-2 defa seyahate çıkanların ortalamalarına göre daha düşük olduğu söylenebilmektedir.

Tablo 6'da katılımcıları e-spor için günlük ayırmış oldukları süre ile DYT, ÖN, ADK ve DN ilişkin farklılık analizi sonuçları yer almaktadır. Tablo incelendiğinde e-spor için ayrılan süre ile DYT arasında anlamlı ($p=0,000$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Tukey testi sonuçlarına göre bu farklılığın 4 saatten az zaman ayıran katılımcılar ile 4-8 saat ve 9-12 saat arasında zaman ayıran katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçtan hareketle, katılımcıların e-spor için ayırdıkları süre arttıkça DYT boyutu ortalamalarının da arttığını söylemek mümkündür. Analiz sonuçlarında, e-spor için ayrılan süre ile ÖN arasında anlamlı ($p=0,000$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Bu farklılığın 4-8 saat arasında zaman ayıran katılımcılar ile 4 saatten az ve 9-12 saat arasında zaman ayıran katılımcılardan kaynaklandığı tespit edilmiştir. ADK boyutuna ilişkin sonuçlar incelendiğinde; e-spor için ayrılan süre ile ADK arasında anlamlı ($p=0,003$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Analiz sonuçlarına göre farklılık, 9-12 saat arasında zaman ayıran katılımcılar ile 4 saatten az ve 12 saatten fazla zaman ayıran katılımcılar arasında gerçekleşmektedir. DN'ye ilişkin farklılık analizi sonuçları incelendiğinde ise; e-spor için ayrılan süre ile DN arasında anlamlı

Tablo 5: E-spor Amaçlı Seyahat Sıklığı Değişkenine İlişkin Farklılık Analizi

	E-spor için Seyahat	n	\bar{X}	F	p
DYT	Hiç gitmedim	89	3,86	8,836	,000
	1-2 defa	183	4,25		
	3-4 defa	84	4,29		
	5 defa ve daha fazla	44	4,26		
	Toplam	400	4,17		
ÖN	Hiç gitmedim	89	3,88	12,282	,000
	1-2 defa	183	3,74		
	3-4 defa	84	4,08		
	5 defadan fazla	44	4,36		
	Toplam	400	3,91		
ADK	Hiç gitmedim	89	4,32	4,021	,008
	1-2 defa	183	4,47		
	3-4 defa	84	4,45		
	5 defadan fazla	44	4,38		
	Toplam	400	4,42		
DN	Hiç gitmedim	89	4,56	3,567	,014
	1-2 defa	183	4,68		
	3-4 defa	84	4,57		
	5 defadan fazla	44	4,57		
	Toplam	400	4,62		

Tablo 6: E-spor İçin Ayrılan Zaman Değişkenine İlişkin Farklılık Analizi

	E-spor Süresi	n	\bar{X}	F	p
DYT	4 saatten az	74	3,87	8,905	,000
	4-8 saat	136	4,13		
	9-12 saat	165	4,33		
	12 saatten fazla	25	4,23		
	Toplam	400	4,17		
ÖN	4 saatten az	74	3,82	10,387	,000
	4-8 saat	136	4,12		
	9-12 saat	165	3,73		
	12 saatten fazla	25	4,22		
	Toplam	400	3,91		
ADK	4 saatten az	74	4,32	4,697	,003
	4-8 saat	136	4,44		
	9-12 saat	165	4,48		
	12 saatten fazla	25	4,28		
	Toplam	400	4,42		
DN	4 saatten az	74	4,49	13,930	,000
	4-8 saat	136	4,61		
	9-12 saat	165	4,73		
	12 saatten fazla	25	4,34		
	Toplam	400	4,62		

($p=0,000$) bir farklılığa rastlanılmıştır. Farklılığın 9-12 saat arasında zaman ayıran katılımcılar ile diğer gruplar arasında olduğu analiz sonuçlarından anlaşılmaktadır. Sonuçlar incelendiğinde, e-spor için 9-12 saat arasında zaman ayıran katılımcıların ortalamaların diğer gruplara göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

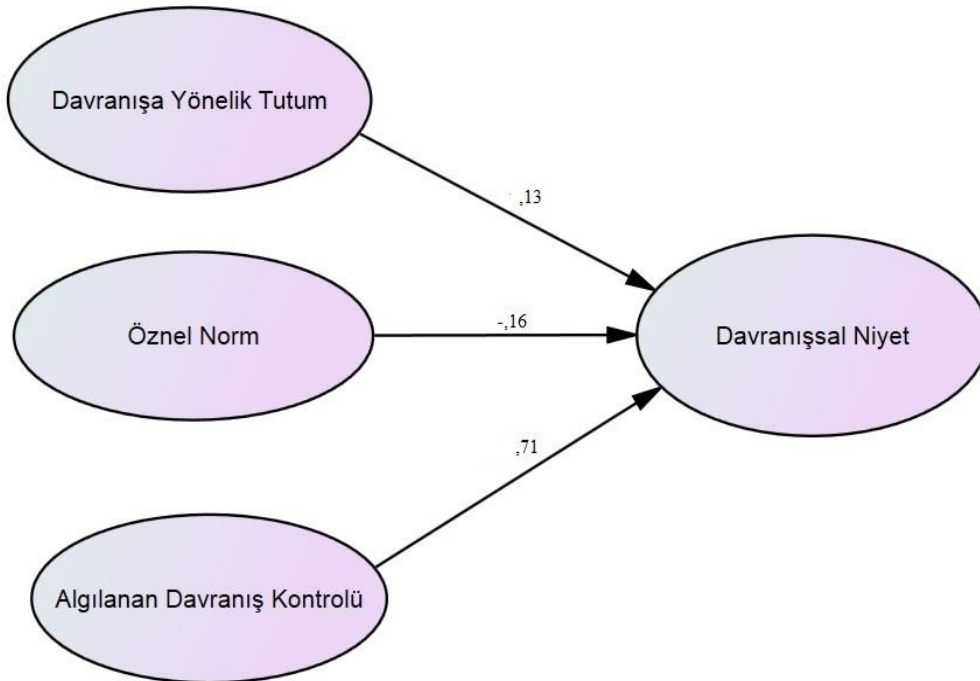
Düzeltilmiş R^2 (0,536) değerinin R^2 değerine yakın çıkmış olması da modelin uygun bir model olduğuna işaret etmektedir (Tablo 7). ADK'nın e-spor etkinliklerine katılma niyetini açıklamada en güçlü bağımsız değişken olduğu tespit edilmiştir. ÖN değişkeninin e-spor etkinliklerine katılma niyetine negatif yönde bir

Tablo 7: E-spor İçin Ayrılan Zaman Değişkenine İlişkin Farklılık Analizi

Bağımsız Değişkenler	Beta Katsayısı	t	p
DYT	,126	3,596	,000
ÖN	-,158	-4,542	,000
ADK	,711	19,987	,000
R	,734		
R^2	,539		
Düzeltilmiş R^2	,536		

Modelin F testi sonuçları incelendiğinde ($p=0,000$) modelin uygun bir model olduğu söylenebilmektedir. Bağımsız değişkenlerin beta katsayılarına ve anlamlılık düzeylerine göre DYT ($B=0,126$; $p=0,000$), ÖN ($B=-0,158$; $p=0,000$) ve ADK ($B=0,711$; $p=0,000$) e-spor etkinliklerine katılma niyetini anlamlı bir şekilde açıklamaktadır. Belirlilik (determinasyon) katsayısı R^2 0,536 olarak hesaplanmış ve DYT, ÖN ve ADK'nın e-spor etkinliklerine katılma niyetini açıklamada gücünün %53,9 oranında olduğu görülmüştür.

etkisi olduğu görülmektedir. Bu bağlamda DYT, ÖN ve ADK'nın niyet üzerinde bir etkisi olduğu anlaşılmakta ve araştırma hipotezleri kabul edilebilmektedir. Araştırmaya ilişkin sonuç modeli Şekil 2'de gösterilmektedir.



Şekil 2: Araştırma Sonuç Modeli

SONUÇ VE ÖNERİLER

Güncel bir turizm çeşidi olarak e-spor turizmi detaylı olarak incelenmesi gereken bir kavramdır. Özellikle turizmin çeşitlendirilmesi, sezonun uzatılması, bölgesel eşitliliğin sağlanması gibi konularda e-spor turizmi önem arz etmektedir. E-spor turizmi, yapısı gereği hem spor turizmi hem de kongre turizminin bir birleşimi olarak görülebilmekte dolayısıyla turizme bu iki turizm çeşidi kadar hatta belki de daha fazla katkı sağlayabilecek nitelikte bir alternatif turizm çeşidi olarak ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda, bu turizm türüne katılan ya da katılma niyetine sahip olanlara yönelik yapılacak araştırmalar da bu turizm türünün gelişmesine büyük katkılar sağlayacaktır.

Araştırma sonuçlarına göre e-spora katılım ağırlıklı olarak gençler ve erkekler tarafından sağlanmaktadır. Duggan (2015) tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan çalışmada e-spor faaliyetinde bulunanların yaklaşık yarısının kadın olduğunun saptandığı göz önüne alındığında, bu çalışmada saptanan kadın e-sporcu kitlesinin düşük seviyelerde kaldığını söylemek mümkündür. Diğer yandan katılımcıların günlük olarak e-spor faaliyetinde bulunma süresi ortalama 4 ile 12 saat arasındadır. Nitekim gençler arasında yaygın olan e-spor faaliyetlerine bu denli yüksek saat dilimlerinin ayrılmasının olası sosyal, eğitim ya da iş yaşamına olumlu/olumsuz etkileri başka bir araştırma konusu olarak değerlendirilebilir ve literatüre fayda sağlayabilir. Turizm bağlamında sonuçlar incelendiğinde ise, e-spora yönelik ilginin yoğun olması, e-spor turizminin gelişmesine yönelik büyük bir avantaj olarak görülebilmektedir.

E-spor etkinlikleri ve etkinliklere katılım, genel olarak ülkemizde son yıllarda popülerliğini kazanmış durumdadır. Dolayısıyla araştırmaya dâhil olan e-sporcuların hemen hemen yarısının son bir yıl içinde 1-2 defa e-spor amaçlı seyahat etmeleri, e-spor turizminin gelişmeye açık bir turizm türü olduğunu gösterebilmektedir. E-spor amaçlı seyahat eden bireylerin ortalama harcamalarının çok fazla olmadığı araştırma sonuçlarından anlaşılmaktadır. Bu sonuç, Türkiye'de gerçekleşen e-spor turnuvalarının kişilerin farklı etkinliklere de katılacağı şekilde organize edilmemesi ve genellikle günübirlik aktivitelerin düzenlenmesi ile açıklanabilmektedir. E-spor turnuvalarının çeşitli eğlence etkinlikleri ile çeşitlendirilmesi, bölgesel gezilerin organize edilmesi ve alternatifli konaklama imkanlarının organize edilmesi katılımcıların ortalama harcamalarını arttırabilecektir. E-spor faaliyetlerine katılımın ise çoğunlukla arkadaşlarla birlikte gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda düzenlenecek etkinliklerin gençlere ve arkadaş gruplarına hitap edebilecek nitelikte olması da ortalama harcamaları arttırmaya yönelik fayda sağlayabilecektir.

Araştırmada son bir yılda e-spor amaçlı seyahate çıkmayanların davranışa yönelik tutum, öznel norm, algılanan davranış kontrolü ve davranış niyetlerinin e-spor amaçlı seyahate çıkan katılımcılara kıyasla genel olarak daha düşük olduğu söylenebilir. Diğer yandan katılımcıların e-spor için ayırdıkları süre arttıkça davranışa yönelik tutumlarının da arttığını görülmektedir. Bu sonuç gidilen e-spor etkinliği artıkça niyetin de olumlu yönde değiştiğini gösterebilmektedir. Bu nedenle yapılan e-spor etkinliklerinin sayısı arttıkça katılımcı sayısının da artabileceği düşünülmektedir.

Araştırma göstermektedir ki, davranışa yönelik tutum, öznel norm ve algılanan davranış kontrolü; davranışsal niyeti etkilemektedir. Diğer bir ifadeyle e-sporcuların davranışa yönelik tutumu, öznel normları ve algılanan davranış kontrolü, e-spor etkinliklerine katılma amaçlı seyahat etme niyetlerini etkilemektedir. Sonuç olarak, e-spor amaçlı seyahat etme niyetini, algılanan davranış kontrolünün ve davranışa yönelik tutumların pozitif olarak etkilediği; öznel normların ise negatif olarak etkilediği ortaya konmuştur. Katılımcıların e-spor etkinliklerine yönelik tutumları olumlu yönde arttıkça davranışsal niyetlerinin, dolayısıyla e-spor amaçlı seyahat etme niyetlerinin arttığı söylenebilir. Araştırma sonuçları e-spor amaçlı seyahate çıkma niyetini, en fazla algılanan davranışsal kontrolün etkilediğini göstermektedir. Bu noktadan hareketle e-spor katılımcılarının seyahat niyetlerinde sadece kendi fikirlerinin önemli olduğunu düşündükleri ifade edilebilmektedir. Öyle ki öznel normlar boyutunun davranışsal niyeti olumsuz yönde etkilemesi de bu sonucu destekler nitelikte görülebilmektedir.

Bu araştırma, yeni bir turizm türü olarak ortaya çıkan e-spor turizmini genel hatları incelemiş ve katılımcıları planlanmış davranış teorisi kapsamında ele almıştır. E-spor turizminin gelişmesi ve beklenen faydayı sağlaması için (Destinasyonlar, işletmeler ve uzmanlaşmak isteyenler için) kavramla ilgili farklı alanlarda da çalışmalar yapılması bir gereklilik olarak görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aadahl, M. Kjaer, M. & Jørgensen, T. (2007). Perceived exertion of physical activity: Negative association with self-rated fitness. *Scandinavian Journal of Public Health*, 35(4), 403-409.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behaviour. *Organisational Behaviour and Human Decision Processes*. 50 (2), 179-211.
- Ajzen, I. (2006). Constructing a TpB questionnaire: Conceptual and methodological considerations. <http://www.people.umass.edu/aizen/pdf/tpb.measurement.pdf>, Erişim Tarihi: 23.07.2018.
- Akkuş, G. (2013). *Yemek Turizmine Katılma Niyeti: Planlı Davranış Teorisi Çerçevesinde Bir İnceleme*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'de siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*. 1(2), 1306-4371.
- Baker, R.K., & White, K.M., (2010). Predicting adolescents' use of social networking sites from an extended theory of planned behavior perspective. *Computers in Human Behavior*, 26, 1591-1597.
- Bavelier, D., Green, C., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). Brain plasticity through the life span: Learning to learn and action video games. *Annual Review of Neuroscience*, 35, 391-416.
- Boot, W. R., Sumner, A., Towne, T. J., Rodriguez, P., & Ericsson, K. (2016). Applying aspects of the expert performance approach to better understand the structure of skill and mechanisms of skill acquisition in video games. *Topics in Cognitive Science*. Erişim Tarihi: 28.07.2018, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/tops.12230>
- Borowy, M. (2012). *Public gaming: e-sport and event marketing in the experience economy*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Simon Fraser Üniversitesi, Kanada. Erişim Tarihi: 08.07.2018, <http://summit.sfu.ca/item/12463>
- BTK (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu) (2017). *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu*. Erişim Tarihi: 28.07.2018, <http://cocukvebilgigüvenligihaftasi.com/>.
- Buck, K. (2015). *Counter-Strike: The rise of female e-sports players in Europe*. Erişim Tarihi: 23.07.2018, <https://iq.intel.co.uk/counter-strike-the-rise-of-female-esports-players-in-europe/>
- Carter, M. & Gibbs, M.R. (2013). E-sports in EVE online: skullduggery, fair play and acceptability in an unbounded competition, *Proceedings of 8th FDG Conference*, Crete, May 14-17, ss. 47-54.
- Cha, J. (2014). Usage of video sharing websites: drivers and barriers. *Telematics and Informatics*, 31(1), 16-26.
- Chen, G.M. (2011). Tweet this: a uses and gratifications perspective on how active Twitter use gratifies a need to connect with others. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 755-762.
- Cheon, J., S. Lee, S.M. Crooks, & J. Song, (2012). An investigation of mobile learning readiness in higher education based on the theory of planned behavior. *Computers & Education*, 59, 1054-1064.
- Cheung, G. & Huang, J. (2011). Starcraft from the stands: understanding the game spectator. *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI)*, ACM, New York, NY, pp. 763-772. Erişim Tarihi, 22.07.2018 http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf.
- Chiang, H.S. & Hsiao, K.L. (2015). YouTube stickiness: the needs, personal, and environmental perspective. *Internet Research*, 25(1), 85-106.
- Cohen, J. & Hanno, D. M. (1993). An analysis of underlying constructs affecting the choice of accounting as a major. *Issues in Accounting Education*, 8(2), 219-238.
- Duggan, M. (2015). *Gaming and gamers (Research Report)*. Retrieved from Pew Research Center. Erişim Tarihi: 23.07.2018, <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/>.
- Els gaming Admin (2014). The growth and future of esports tourism. Erişim Tarihi: 28.07.2018, <https://www.eslgaming.com/article/growth-and-future-esports-tourism-1565>.
- Farquhar, L.K. & Meeds, R. (2007). Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1208-1228.
- Fink, J.S., Trail, G.T. & Anderson, D.F. (2002). Environmental factors associated with spectator attendance and sport consumption behavior: gender and team differences. *Sport Marketing Quarterly*, 11(1), 8-19.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (1975). *Belief Attitude, Intention and Behavior. An Introduction to Theory and Research*, Reading, MA: Addison- Wesley Publishing Company. Erişim Tarihi: 28.07.2018, <http://people.umass.edu/aizen/f&a1975.html>.
- Funk, D. C., Beaton, A., & Alexandris, K. (2012). Sport consumer motivation: Autonomy and control orientations that regulate fan behaviors. *Sport Management Review*, 15(3), 355-367.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). *E-spor raporu*. Erişim Tarihi: 28.07.2018, www.gsb.gov.tr.
- Getz, D (2008). Event tourism: definition, evolution, and research. *Tourism Management* 29(3), 403-428.

- Green, C., & Bavelier, D. (2015). Action video game training for cognitive enhancement. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 4, 103–108.
- Güzeloğlu, A. (2017), E-spor hukuku: W, A, S, D'den çok daha fazlası. Erişim Tarihi: 23.07.2018, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=605e44af-9166-4e73-976f-8e17343723ed>
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is e-sports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2), 211-232.
- Harwell, D. (2014). *More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of gamergate*. The Washington Post. Erişim Tarihi: 23.07.2018, <https://www.washingtonpost.com>.
- Hsu, M.-H., Yen, C.-H., Chiu, C.-M. & Chang, C.-M. (2006). A longitudinal investigation of continued online shopping behavior: An extension of the theory of planned behavior. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64, 889-904.
- Huang, E. & Chuang, M. H. (2007). Extending the theory of planned behavior as a model to explain post-merger employee behavior of IS use. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 240–257.
- Hutchins, B. (2006). Computer gaming, media and e-Sport. *Tasa Konferansı*. Crawley, Avustralya. Erişim Tarihi: 23.07.2018, <https://tasa.org.au/wp-content/uploads/2015/02/Hutchins.pdf>
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World cyber games. *New Media and Society*, 10(6), 851-869.
- Johnson, P.R. & Yang, S. (2009). Uses and gratifications of Twitter: an examination of user motives and satisfaction of Twitter use. Communication Technology Division of the Annual Convention of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, Boston, MA, August. Erişim Tarihi 20.07.2018, file:///C:/Users/Cbox/Downloads/Uses_and_gratifications_of_Twitter_An_examination_.pdf
- Joinson, A.N. (2008). Looking at, looking up or keeping up with people? Motives and use of Facebook. *CHI 2008 Proceedings, Online Social Networks*. April 5-10, Florence, Italy, Erişim Tarihi: 20.07.2018, https://digitalwellbeing.org/downloads/Joinson_Facebook.pdf.
- Kaplanidou, K. & Vogt C, (2006). A structural analysis of destination travel intentions as a function of web site features. *Journal of Travel Research*, 45(2), 204–216.
- Köstelekoğlu, C. (2015). E-spor nedir? *Hukuk Gündemi*, 2, 106-108. Erişim Tarihi: 25.07.2018. <http://www.ankarabaru.org.tr/siteler/ankarabaru/hgdmakale/2015-2/27.pdf>
- LaRose, R. & Eastin, M.S. (2004), “A social cognitive theory of Internet uses and gratifications: toward a new model of media attendance”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 48 No. 3, pp. 358-377.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of e-sports and traditional sports consumption motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39–44.
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of e-sports*. New York, NY: Skyhorse Publishing.
- Lu, C. S., K. H. Lai & T.C.E. Cheng. (2007). “Application of structural equation modeling to evaluate the intention of shippers to use Internet services in liner shipping” *European Journal of Operational Research* 180: 845-867.
- Malin, A. (2018). Esports Tourism: 5 Events You Need to Attend. <https://www.abouttimemagazine.co.uk/london/esports-tourism-5-events-need-attend/> Erişim Tarihi: 28.07.2018.
- Mathieson, K. (1991). “Predicting user intentions: Comparing the technology acceptance model with the theory of planned behavior” *Information Systems Research* 2: 173–19.
- Molina, B. (2018). Why watch other people play video games? What you need to know about esports. <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/more-people-watch-esports-than-x-dont-get-here-basics/1017054001/>. Erişim Tarihi: 28.07.2018.
- Neirotti, L. D. (2012). *An introduction to sport and adventure tourism*, (Ed: S. Hudson). İçinde: *Sport and Adventure Tourism*. (s. 1–26). Newyork: The Haworth Hospitality Press. Erişim Tarihi 20.07.2018, https://books.google.com.tr/s?id=y89Bcof_8oIC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Newzoo (2017). 2017 Global E-sports Market Report. Erişim Tarihi: 28.07.2018. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light/>
- Ocasia. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. Erişim Tarihi:28.07.2018,<http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKEgervtea30hootVhTdtQ==>
- Özer, G. & Yılmaz, E. (2010), Planlı Davranış Teorisi (Pdt) İle Muhasebecilerin Bilgi Teknolojisi Kullanımına Yönelik Bir Uygulama, *Möдав*, 02, ss.33-54.
- Papacharissi, Z. & Mendelson, A. (2010), “12 toward a new(er) sociability: uses, gratifications and social capital on Facebook”, in Papathanassopoulos, S. (Edt.), *Media Perspectives for the 21st Century*, Routledge, London, pp. 212-230.

- Papacharissi, Z. & Rubin, A.M. (2000), "Predictors of internet use", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 44 No. 2, pp. 175-196.
- Quinn, S. (2017). *What are they thinking? Esports is not a game for the Hong Kong tourism board to play*. Erişim Tarihi: 28.07.2018, <https://www.scmp.com/sport/hong-kong/article/2100854/what-are-they-thinking-esports-not-game-hong-kong-tourism-board-play>
- Özdamar, K. (1999). *Paket Programlar İle İstatistiksel Veri Analizi*. Eskişehir: Kaan Kitabevi.
- Rydin, Y., Seymour, R. & Lorimer, S. (2011). *Sustainability in the Sports Sector*. Erişim Tarihi: 28.07.2018 <https://basis.org.uk/wp-content/uploads/2015/08/Sports-Sector-Report.pdf>.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of e-sports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Seo, Y. & Jung, S.U. (2014). Beyond solitary play in computer games: the social practices of e-sports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 1-21.
- Stroud, L. C., Amonette, W. E., & Dupler, T. L. (2010). Metabolic responses of upper-body accelerometercontrolled video games in adults. *Applied Physiology, Nutrition & Metabolism*, 35(5), 643-649.
- Taylor, T.L. & Witkowski, E. (2010). This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games *Proceedings of the 5th International Conference on the Foundations of Digital Games*, ACM, New York, NY, ss. 195-202. Erişim Tarihi 20,07.2018, <http://taylor.com/wp-content/uploads/2010/06/TaylorWitkowski-ThisIsHowWePlayIt.pdf>.
- Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). *IX. international CESH-Congress, Crotona, Italy*. Erişim Tarihi 15.07.2018. <http://www.sportwissenschaft.info/tiedemann/documents/VortragCrotona2004Englisch.pdf>.
- Töre, Ö. (2016). *Investing in the great games of the future: eSports*. Erişim Tarihi, 23.07.2017, <https://ftnnews.com/sports/30638-investing-in-the-great-games-of-the-future-e-sports-html>.
- Trail, G.T. & James, J.D. (2001). The motivation scale for sport consumption: a comparison of psychometric properties with other sport motivation scales. *Journal of Sport Behavior*, 24(1), 108-127.
- Trail, G.T., Anderson, D.F. & Fink, J.S. (2000). A theoretical model of sport spectator consumption behavior. *International Journal of Sport Management*, 1(3), 154-180.
- Turco, D. M. (1998). Traveling and turnovers measuring the economic impacts of a street basketball tournament. *Journal of Sport Tourism*, 5(1), 227-241.
- Üçüncüoğlu, M. & Çakır, V.O. (2017), modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi (İÜBESBD)*, 4(2), 34-47.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of e-sport", *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*, CSREA Press, Las Vegas, NV, ss. 437-440. Erişim Tarihi 10.07.2018, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>.
- Wang, Q., Fink, E.L. & Cai, D.A. (2008). Loneliness, gender, and parasocial interaction: a uses and gratifications approach. *Communication Quarterly*, 56(1), 87-109.
- Wann, D.L. (1995). Preliminary validation of the sport fan motivation scale. *Journal of Sport & Social Issues*, 19(4), 377-396.
- Wann, D.L. & Wilson, A.M. (1999). Relationship between aesthetic motivation and preferences for aggressive and nonaggressive sports. *Perceptual and Motor Skills*, 89 (3), 931-934.
- Weiss, T. & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: analyzing e-sports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307-316.
- Whiting, A. & Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 16(4), 362-369.
- Witkowski, E. (2009). Probing the sportiness of e-sports. (Ed: Christophers, J. and Scholz, T.) *E-sports Yearbook 2009*. Erişim Tarihi: 10.07.2018, http://esportsyearbook.com/eyb2009_ebook.pdf.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: how we 'do sport' with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.
- Wu, J.H., Wang, S.C. & Tsai, H.H. (2010). Falling in love with online games: the uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*. 26(6), 1862-1871.
- Yaşar, M. (2014). İstatistiğe Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36, 59-75.
- Zauhar, J. (2012). *Historical perspectives of sport tourism*. (Ed: S.Hudson). İçinde: *Sport and Adventure Tourism*. (s. 1-26). Newyork: The Haworth Hospitality Press. Erişim Tarihi 20.07.2018, https://books.google.com.tr/s?id=y89Bcof_8oIC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gs_bse_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Extensive Summary

Attendance Intention to E-sport with the Perceptive of Theory of Planned Behavior

Ali Turan BAYRAM*

INTRODUCTION

Sports activities vary in size, location, space, time, and conditions. One of the important outputs of the 21st century, the technology and the effect on the sports activities of the computer is an undeniable fact. Today, people of almost every age spend most of their time playing games on computers, game consoles, mobile phones, tablets. It is known that the gaming industry has a great place in the world economy and that almost every day a new game is put on the market. In order to access these games, many people are ordering in advance of the day, giving a big struggle to be one of the first players. Electronic sports, also referred to as e-sports, are a new form of sport that increases competition and plays against other players on-line or off-line, allowing individuals to compete in consoles and mobile games at the computer. In the light of the increasing number of demand in recent years, e-sports activities are confronted as a big activity in large facilities, with high ticket prices and large participant mass (Köstelekoğlu, 2015). Thanks to these activities, players can sometimes go on tour to participate and sometimes to watch tournaments. These travels are increasing day by day and becoming a sector. At this point it is also important to determine the attitudes, intentions and behavior of e-sports players and / or spectators to their trips. In this context, it has been determined to research the extent to which behavioral attitude, subjective norms and perceived behavioral control are effective on the travel intention to participate in the purpose of the research e-sports activities

METHOD

A model has been developed for the purpose of the study and for the hypotheses tested in the research. The research model was developed using the work of Akkuş (2013). The scale used in the study was prepared by taking advantage of the scale developed by Akkuş (2013) using the literature. Within the scope of the research, 452 questionnaires were collected by accessing the e-sports players actively involved in "League of Legends, Counter Strike Global Offensive, Player Unknown's Battle Grounds,

Fortnite, Rainbow Six Siege and Dota2" games and 400 of these questionnaires were analyzed. Survey data were collected by online questionnaire between January and July 2018. Cronbach's Alpha coefficient of the study scale was calculated as 0,750; Cronbach's Alpha coefficient for the behavioral intention scale was calculated as 0,620 and it can be said that the reliability level is within the acceptable range.

RESULTS

When the model F test results are examined (F value = 154,492; p = 0,000), it can be said that the model is a suitable model. According to beta coefficients and significance levels of the independent variables with BDI coefficients (B = 0,126; p = 0,000), FR (B = -0,158; p = 0,000) and ADK (B = 0,711; p = 0,000) explains to participation intention to e-sport activities. The determinant coefficient R2 was calculated as 0,536 and it was seen that the power of DYT, FR and ADK to explain the participation intention in e-sports activities was 53.9%. The fact that the adjusted R2 (0.536) value is close to R2 indicates that the model is a suitable model (Table 7). It can be said that ADK is the strongest independent variable in explaining the intention to participate in e-sports activities. It may be said that the preliminary variable is an effect on the negative side to the participation intention in e-sports activities. In this context, it is seen that EDC, FR and ADK have an effect on intention and research hypotheses are accepted. The model of the survey is shown in Figure 2.

CONCLUSION

Research shows that attitudes toward behavior, subjective norm and perceived behavior control; affect behavioral intentions. In other words, e-sports players' attitude towards behavior, subjective norms and perceived behavioral control influence their travel intention to participate in e-sports activities. As a result, the travel intention for e-sports, the perceived behavioral control and the attitudes toward behavior positively affected; subjective norms were negatively affected. As the attitudes of participants to e-sports activities increase positively, it can be said that their travel intention for e-sports purposes is increased by their behavioral intentions. The results of the research show that the travel intention for e-sports affects the most perceived behavioral control. This result can be interpreted as the idea that e-sports participants are only interested in their ideas in their travel intentions. The fact that the dimension of the subjective norms influences the behavioral intention in the negative direction can also be seen in these endorsements.

* Corresponding author at: Sinop University, School of Tourism and Hotel Management
E-mail: alibayram@sinop.edu.tr

