

Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme

Rabia Gamze ECEVİT¹, Fırat TUNÇE¹, Onur KARAOĞLU¹, Erçe ŞAHİN¹, M Kamil ÖZER^{1}*

¹ İstanbul Gedik Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

*Corresponding Author: kamil.ozer@gedik.edu.tr

Gönderilme Tarihi: 18.12.2018 – Kabul Tarihi: 28.12.2018

Öz

Bu araştırmanın amacı, elektronik spor kavramının tanımlanması ve elektronik sporcuların özelliklerinin incelenmesidir. Çalışmaya on beş yaş ve üzeri, Türkiye’de yaşayan amatör veya profesyonel olarak elektronik sporlarla (bilgisayar oyunları) ilgilenen 32’si kadın 278’i erkek olmak üzere toplam 310 elektronik sporcu gönüllü olarak katılmıştır. Çalışmanın örneklemini, sosyal medya platformu üzerinden elektronik sporcuların yaygın olarak kullandığı 20 oyun grubundaki elektronik sporcular oluşturmaktadır. Katılımcıların özelliklerinin belirlenebilmesi için Argan ve ark. (2006) tarafından geliştirilen “Elektronik Spor Anketi” internet üzerinden uygulanmıştır. Araştırmaya katılan iller arasında %41.0 ile İstanbul ilk sırada yer alırken ikinci sırada %10 ile İzmir bulunmaktadır. Araştırmaya katılan e-sporcuların %89.7’si erkek, %48.4’ü 20-24 yaş, %51.6’sının ortalama aylık geliri 1500 TL ve altı, %94.8’i bekâr ve %79.7’sinin ise öğrenci olduğu görülmektedir. Katılımcıların %73.5’i 5 yıldan fazla bir süredir bu sporu icra etmektedirler. Cevaplayıcıların %32.3’ü ulusal resmi turnuvalara, %14.2’si ulusal ve uluslararası özel turnuvalara katılmış ve %19.0’u bu turnuvalarda ödül kazanmıştır. Araştırmaya katılan e-sporcuların %53.5’inin takım kategorisinde oyun oynadıkları, %34.2’nin haftalık oyun oynama saatleri 21 saat ve üzeri olduğu ve %91.3’nün de evde oynadığı ortaya çıkmıştır. Elektronik sporu yapmada güdüleyici faktör olarak eğlence ilk sırada yer alırken, oyun tutkusu ikinci sırada yer almaktadır. Başarıyı etkileyen faktörlerde ise düşünme hızı ilk sırada yer alırken, konsantrasyon ikinci sırada yer almaktadır. Çalışmanın örneklemini oluşturan elektronik sporcuların, özelliklerinin belirlenmesi ile ilgili uygulanan anket sonuçlarının değerlendirilmesi SPSS 22.0 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre elektronik sporda cinsiyet ve yaş gruplarına göre anlamlı farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Dijital Oyun, Bilgisayar, Bilgisayar Oyunları, Spor, Elektronik spor, E-spor

A Descriptive Study on Electronic Sports and Electronic Athletes

Abstract

The purpose of this study is to define the concept of electronic sports and to examine the characteristics of electronic sports players. In this study, 15 years of age and older who live in Turkey, 310 electronic athletes voluntarily participated as amateur or professionally interested in electronic sports (computer games), 32 of whom were female and 278 were male. The sample of the study is composed of 20 sports groups of electronic athletes who are widely used by electronic athletes via the social media platform. The "Electronic Sports Questionnaire" developed by Argan et al. (2006) has been applied on the internet in order to determine the characteristics of the participants. Among the cities participating in the survey, Istanbul ranks first with 41.0%, while Izmir is second with 10%. Percentage of 89.7 of the e-sports players participating in the study were male, 48.4% were 20-24 years old, 51.6% had average monthly income of 1500 TL and below, 94.8% were single and 79.7% were students. Percentage of 73.5% of the participants are doing this sport more than 5 years. Thirty-two percent of the respondents participated in the national official tournament, fourteen percent participated in the national and international special tournament and 19.0% was awarded the tournament. It was found that, 53.5% of the e-sportsmen participating in the survey played games in the team category, 34.2% had 21 hours of weekly playing time and 91.3% were playing at home. While entertainment is at the top of the list as the motivating factor of electronic sports, the passion of the game is in the second place. While the speed of thinking which takes place among the factors that affect success is in the first place, concentration is in the second place. The evaluation of the questionnaire results related to the determination of the characteristics of the electronic athletes was analyzed using the SPSS 22.0 package program. According to the findings of the study, it was observed that there were significant differences in electronic athletes according to sex and age groups.

Keywords: Game, Digital Gaming, Computer, Computer Games, Sports, Electronic Sports, E-sports

1. Giriş

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Spor alanıyla ilgili olarak ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de “elektronik spor”dur. Günümüzde uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok e-spor turnuvası düzenlenmekte ve elektronik sporlarla ilgili federasyonlar oluşum sürecini tamamlamaya çalışmaktadır. Uluslararası katılımlı olarak gerçekleştirilen bu organizasyonlara sponsorların milyon dolarlarla ifade edilen desteği de bu spor dalının potansiyel gelişiminin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de de uluslararası düzeyde yapılan e-spor şampiyonalarına bireysel ve takım olarak katılım sağlanmış ve sağlanmaya da devam edilmektedir. (Argan, Özer ve Akın, 2006: 2)

ESpor ile ilgili olarak; Wagner (2006) “insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken zihinsel ya da fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor etkinlik alanıdır” demiştir. Hamari ve Sjöblom (2017) ise “sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, oyuncuların ve takımların girdilerinin yanı sıra insan-bilgisayar ara yüzleri tarafından eSpor sisteminin çıktısına aracılık eden bir spor biçimi” demektedir.

Yeni nesil çevrimiçi oyunlarla büyümekte ve çevrim içi oyuncu kitlesi günden güne artmaktadır. comScore’un rakamlarına göre dünya çapında çevrimiçi oyuncu sayısı 671 milyonu geçmiş durumdadır. TÜDOF’un (2012) hazırlanmış olduğu raporda Türkiye’de oyuncu sayısı 22 milyon olarak açıklanmıştır. Günümüzde ise Türkiye’deki oyuncu sayısının bu rakamın üstüne çıktığı tahmin edilmektedir.

Elektronik sporlara oluşan bu ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların yok denecek kadar az olduğu bilinmekte ve gelecek açısından araştırılmaya değer görülmektedir. Yapılan bu araştırmanın amacı ve önemi, Türkiye’de e-spor üzerine yapılan bilimsel araştırmalara katkı sağlamaktır. Bu çerçevede yapılan araştırmada bir diğer amacımız; e-spor kavramının tanıtılması, e-sporcuların demografik özelliklerinin öğrenilmesi, e-spora yönelik güdüleyici etmenler ve e-spora özgü başarı kriterlerinin belirlenmesidir.

2. Gereç ve yöntem

Araştırma grubu: Araştırmanın evrenini, Türkiye’de yaşayan elektronik sporlarla (bilgisayar oyunları) profesyonel ya da amatör olarak ilgilenen elektronik sporcular oluşturmaktadır.

Örneklem grubunu ise sosyal medya platformu üzerinden elektronik sporcuların yaygın olarak kullandığı 20 oyun grubundaki elektronik sporcular oluşturmaktadır. Ayrıca e-mail yoluyla ulaşılan e-spor takımları ve sporcuları da mevcuttur.

Verilerin Toplanması: Araştırma veri toplama yöntemi olarak anket kullanılmıştır. Katılımcıların özelliklerinin belirlenebilmesi için Argan ve ark., (2006) tarafından geliştirilen “Elektronik Spor Anketi” kullanılmıştır. Anket, 37 soru ve tarafımızdan eklenen bir soru ile toplamda 38

sorudan oluşmaktadır. Anket Google form uygulaması ile oluşturulmuştur.

Anketin birinci bölümünde, e-sporcuların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır.

Anketin ikinci bölümünde ise e-sporcuların özellikleri öğrenilmeye çalışılmaktadır.

Anket formunun üçüncü bölümü ise sporcuların turnuvaya katılımları ile ilgilidir. Toplam 3 ifadeden oluşan sorular “evet”, “hayır” şeklinde değerlendirilmiştir.

Anketin dördüncü bölümünde, elektronik spor yapan sporcuların güdüleyici etmenlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu bölümde 10 ifade verilmiştir ve ifadeler beşli likert ölçeği (1= Kesinlikle katılmıyorum 5= Kesinlikle katılıyorum) ile değerlendirilmiştir.

Son olarak beşinci bölümde ise, başarı faktörlerini belirlemek amaçlanmıştır. Toplam 8 ifadeden oluşmaktadır ve beşli likert ölçeği (1= Hiç önemli değil 5= Çok önemli) ile değerlendirilmiştir.

İstatistiksel Analiz: Araştırma verileri Excel programında toplanmış ve SPSS 22.0 paket programında analiz yapılmıştır.

Anketin Geçerliliği ve Güvenilirliği: Anketin hazırlama aşamasında anketin geçerliliğini sınamak amacı ile Argan ve ark., (2006) tarafından çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Bunlar:

- Elektronik spora ve bilgisayar oyunlarına yönelik olarak yapılan daha önceki çalışmaların soruları gözden geçirilmiştir.

- Anketin hazırlanması esnasında elektronik spor konusunda veya diğer konularda anket ile veri toplama yönteminden yararlanmış uzman kişilerin görüşlerinden ve literatürden yararlanılmıştır.

- Anket formuna son şekli verilmeden önce 40 elektronik sporcu ile pilot bir çalışma yapılmıştır. Yapılan pilot çalışma örneklemin % 6.1’ini teşkil etmektedir. Pilot çalışma sonrasında, anket formunda gerekli düzeltmeler yapılarak, 20 elektronik sporcu (örneklemin % 3.07’sini teşkil etmektedir) ile tekrar bir pilot çalışma yapılmış ve bundan sonra ankete son şekil verilmiştir.

- Bu çalışma öncesi e-sporla ilgili sorular 356 kişi üzerinde pilot niteliğindeki bir çalışma ile uygulanmış ve uluslararası kongrede sunulmuştur ve hakemli bir elektronik dergide yayınlanmıştır.

- Ankette kullanılıp ölçek şeklinde değerlendirilen soru grupları için güvenilirlik analizi yapılmış ve Cronbach’s Alpha’dan yararlanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda elektronik sporcuların güdülenmesi ile ilgili ölçek ifadelerinin güvenilirliği 0.70, sporcuları etkileyen başarı faktörleri ile ilgili ölçekli ifadelerin güvenilirliği 0.82 ve sporcuları etkileyen başarı unsurları ile ilgili ölçek ifadelerinin güvenilirliği ise 0.72 olarak bulunmuştur. Her bir boyuta ilişkin güvenilirlik katsayısı (Cronbachalpha = α) 0.82 ile 0.70 arasında değişmektedir. Ölçek niteliğindeki her üç boyuttaki ifadelerin güvenilirliği 0.70 olarak kabul edilen güvenilirlik sınırının üzerindedir. Sözü edilen üç boyut için Cronbach-alpha değerleri 70’in üzerinde hesaplanmış, bu durum 1978 yılında Nunally’nin

(1978) önerdiği “güvenilirliğin genel kabul sınırlarının (0.70)” içinde olduğunu göstermektedir.

3. Bulgular

3.1. Elektronik Sporcuların Demografik

Özellikleri

Anket formunu yanıtlayan elektronik sporcuların cinsiyetleri, yaşları, gelir durumları, medeni durumları, meslek grupları ve eğitim durumları aşağıdaki tabloda verilmiştir. **Tablo 1**'de görüleceği gibi araştırmaya katılanların % 89,7'i erkek , %10,3'u kadın sporculardan oluşmaktadır.

Tablo 1: Elektronik Sporcuların Demografik Özellikleri

		F	%
Cins	Erkek	278	89,7%
	Kadın	32	10,3%
Med. Drm	Bekâr	294	94,8%
	Evli	16	5,2%
Yaşınız	>=40	3	1,0%
	15-19	105	33,9%
	20-24	150	48,4%
	25-29	39	12,6%
	30-34	8	2,6%
	35-39	5	1,6%
Gelir	1500 ve altı	160	51,6%
	1500-2000	44	14,2%
	2000-3000	52	16,8%
	3000-4000	13	4,2%
	4000 ve üzeri	41	13,2%
Eğitim	İlk	2	0,6%
	Lisans	188	60,6%
	Lisansüstü	17	5,5%
	Lise	90	29,0%
	Orta	13	4,2%

Ankete katılan sporcuların medeni durumlarına bakıldığında bekâr olan kişiler %94.8 iken; evli olanlar ise % 5.2'dir. Yaş grupları incelendiğinde % 48.4'ünün 20-24 yaşın oluşturduğu, ortalama aylık gelirleri incelendiğinde; % 51.6'sının 1500TL ve altı aylık gelire sahip olduğu, eğitim durumları incelendiğinde ise büyük çoğunluğu lisans düzeyinde eğitime sahip olan kişilerin oluşturduğu görülmektedir. Ayrıca ilgili anketi yanıtlayanların oranında % 41.0 ile İstanbul ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırada % 10.0 ile İzmir bulunmaktadır. Üçüncü sırada %8.1 ile Ankara vardır. Son sıradaki iller ise % 0.3 ile Bartın, Bayburt, Elazığ, Giresun, Hakkâri, Kütahya, Mardin, Muş, Osmaniye, Sakarya, Sivas ve Trabzon'dur. Sporcuların meslek grupları incelendiğinde ise; % 79.7'sini öğrencilerin oluşturduğu görülmektedir.

3.2. Elektronik Sporcularda Deneyim

Ankete katılan sporcuların elektronik spor ve spor geçmişleri ile ilgili deneyimlerini yıllara göre incelediğimizde; katılımcıların büyük bir bölümünün spor geçmişi bulunmaktadır (% 80.06). E-sporcuların %35.5'i 5 yıldan fazla aktif spor ve %73.5'i 5 yıl ve üzeri e-spor yaptıklarını belirtmektedir.

Tablo 2: Elektronik Sporcularda Deneyim

		f	%
Spor Geçmişi	Evet	250	80,6%
	Hayır	60	19,4%
Evet ise kaç yıl	0-1	101	32,6%
	2	49	15,8%
	3	32	10,3%
	4	18	5,8%
	5 ve üzeri	110	35,5%
Kaç yıl	1 den az	22	7,1%
	2	23	7,4%
	3	13	4,2%
	4	24	7,7%
	5 ve üzeri	228	73,5%
Ulusal Katılım	Evet	100	32,3%
	Hayır	210	67,7%
Uluslararası Katılım	Evet	44	14,2%
	Hayır	266	85,8%
Ödül aldınız mı?	Evet	59	19,0%
	Hayır	251	81,0%
Dalınız	Bireysel	144	46,5%
	Takım	166	53,5%
Kaç saat çalışıyorsunuz	0-5 saat	77	24,8%
	11-15 saat	41	13,2%
	16-20 saat	38	12,3%
	21 saat ve üzeri	106	34,2%
	6-10 saat	48	15,5%
Nerede Hazırlanıyorsunuz	Cevapsız	6	1,9%
	Arkadaş Evinde	2	0,6%
	Evde	283	91,3%
	Hazırlanmıyorum	3	0,9%
	Her Yerde	2	0,6%
	İnternet Kafe'de	11	3,5%
	Kulüpte	1	0,3%
	Okulda	2	0,6%

3.3. Elektronik Sporcuları Güdüleyici Etmenler

Elektronik sporcuları güdüleyici etmenlerde ilk üç sırayı eğlence (%59,4), oyun tutkusu (%57,7) ve oyun sevgisi (%56,1) almaktadır. En az yüzdeyi ise profesyonel olma (%19,0), sportif başarı (%18,1), para kazanma (%12,6), ve kariyer elde etmek (%11,0) seçenekleri almaktadır.

Tablo 3: Elektronik Sporcuları Güdöleyici Etmeler

		f	%
Serbest zaman	Kararsızım	26	8,4%
	Katılıyorum	109	35,2%
	Katılmıyorum	24	7,7%
	Kesinlikle Katılıyorum	135	43,5%
	Kesinlikle Katılmıyorum	16	5,2%
Kariyer	Kararsızım	53	17,1%
	Katılıyorum	56	18,1%
	Katılmıyorum	75	24,2%
	Kesinlikle Katılıyorum	34	11,0%
	Kesinlikle Katılmıyorum	92	29,7%
Oyun Tutkusu	Kararsızım	18	5,8%
	Katılıyorum	98	31,6%
	Katılmıyorum	8	2,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	179	57,7%
	Kesinlikle Katılmıyorum	7	2,3%
Hobi	Kararsızım	27	8,7%
	Katılıyorum	120	38,7%
	Katılmıyorum	15	4,8%
	Kesinlikle Katılıyorum	142	45,8%
	Kesinlikle Katılmıyorum	6	1,9%
Para Kazanma	Kararsızım	55	17,7%
	Katılıyorum	50	16,1%
	Katılmıyorum	70	22,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	39	12,6%
	Kesinlikle Katılmıyorum	96	31,0%
Profesyonel Olmak	Kararsızım	64	20,6%
	Katılıyorum	59	19,0%
	Katılmıyorum	57	18,4%
	Kesinlikle Katılıyorum	60	19,4%
	Kesinlikle Katılmıyorum	70	22,6%
Çok sevdiğim için	Kararsızım	24	7,7%
	Katılıyorum	98	31,6%
	Katılmıyorum	8	2,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	174	56,1%
	Kesinlikle Katılmıyorum	6	1,9%
Meslek	Kararsızım	47	15,2%
	Katılıyorum	78	25,2%
	Katılmıyorum	34	11,0%
	Kesinlikle Katılıyorum	105	33,9%
	Kesinlikle Katılmıyorum	46	14,8%
Eğlenceli	Kararsızım	22	7,1%
	Katılıyorum	89	28,7%
	Katılmıyorum	8	2,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	184	59,4%
	Kesinlikle Katılmıyorum	7	2,3%
Sportif Başarı	Kararsızım	55	17,7%
	Katılıyorum	60	19,4%
	Katılmıyorum	73	23,5%
	Kesinlikle Katılıyorum	56	18,1%
	Kesinlikle Katılmıyorum	66	21,3%

3.4. Elektronik Sporcularda Başarıyı Etkileyen Faktörler

Elektronik sporcularda başarıyı etkilen faktörler ise düşünme hızı (%79,0), konsantrasyon (%78,7) ve takım olma (%77,1) olarak sıralanabilir. En az yüzdeyi ise liderlik (%53,9) seçeneği almaktadır.

Tablo 4: Elektronik Sporcularda Başarıyı Etkileyen Faktörler

		f	%
Başarı [Düşünme Hızı]	Kararsızım	3	1,0%
	Katılıyorum	56	18,1%
	Katılmıyorum	4	1,3%
	Kesinlikle Katılıyorum	245	79,0%
	Kesinlikle Katılmıyorum	2	,6%
Başarı [Önsezi]	Kararsızım	11	3,5%
	Katılıyorum	72	23,2%
	Katılmıyorum	6	1,9%
	Kesinlikle Katılıyorum	218	70,3%
	Kesinlikle Katılmıyorum	3	1,0%
Başarı [Zekâ]	Kararsızım	14	4,5%
	Katılıyorum	61	19,7%
	Katılmıyorum	8	2,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	223	71,9%
	Kesinlikle Katılmıyorum	4	1,3%
Başarı [Takım Oyunu]	Kararsızım	10	3,2%
	Katılıyorum	53	17,1%
	Katılmıyorum	6	1,9%
	Kesinlikle Katılıyorum	239	77,1%
	Kesinlikle Katılmıyorum	2	,6%
Başarı [El Çabukluğu]	Kararsızım	7	2,3%
	Katılıyorum	64	20,6%
	Katılmıyorum	4	1,3%
	Kesinlikle Katılıyorum	232	74,8%
	Kesinlikle Katılmıyorum	3	1,0%
Başarı [Görme Yeteneği]	Kararsızım	20	6,5%
	Katılıyorum	69	22,3%
	Katılmıyorum	6	1,9%
	Kesinlikle Katılıyorum	211	68,1%
	Kesinlikle Katılmıyorum	4	1,3%
Başarı [Konsantrasyon]	Kararsızım	10	3,2%
	Katılıyorum	51	16,5%
	Katılmıyorum	2	,6%
	Kesinlikle Katılıyorum	244	78,7%
	Kesinlikle Katılmıyorum	3	1,0%
Başarı [Liderlik]	Kararsızım	40	12,9%
	Katılıyorum	78	25,2%
	Katılmıyorum	18	5,8%
	Kesinlikle Katılıyorum	167	53,9%
	Kesinlikle Katılmıyorum	7	2,3%

4. Tartışma ve sonuç

Yaşanan teknolojik gelişmelerin bilgisayar oyunları üzerinde yarattığı etki açıkça görülmektedir. Bu gelişmeler spor alanını da etkilemektedir. Bu etkinin sonucu, rekabetçi bilgisayar oyunlarının artmasıyla ortaya çıkan e-spor dur. Dünyada ve Türkiye'deki oyuncu, izleyici sayısı ele alındığında geniş bir tabana sahip olan e-spor, kendisini yeni nesil spor olarak topluma tanıtmaya ve yerini sağlamlaştırmaya devam etmektedir. Bu kapsamda Türkiye genelinde yapmış olduğumuz araştırmadaki bulgulara göre;

Demografik özellikler temel alındığında büyük şehirlerde elektronik sporcu sayısının daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Yaş ve gelir düzeyi arttıkça insanların bilgisayar oyunlarına karşı ilgisi azalmaktadır. Bu sporu öğrencilerin daha fazla tercih ettiği de söylenebilir. Erkeklerin kadınlara göre bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi göstermesi elektronik sporun cinsiyete göre farklılık gösterdiğinin açıkça göstergesidir.

Anket sonuçlarında elektronik spora yönelik ilginin 5 yıldan daha uzun bir süredir devam ettiği görülmekte, bu nedenle uygulamada bu sporu yapan aktif bir kitlenin varlığı olduğu kanıtlanmaktadır. Ulusal, uluslararası turnuvaya katılım ve ödül kazanan elektronik sporcular genele bakıldığında azınlıktadır. Bu nedenle elektronik sporcuların bu spor dalını amatör olarak tercih ettiği sonucunu çıkarmak mümkündür. Çünkü araştırmaya katılan kişilerin yarısından fazlası ulusal resmi veya uluslararası turnuvaya katılım sağlamamıştır. Buna karşın anket katılımcıları elektronik sporları haftada 21 saat üzeri ve evde oynamaktadır.

Elektronik sporcuları güdüleyici etmenlerde ilk üç sırayı eğlence, oyun tutkusu ve oyun sevgisi almaktadır. En az yüzdeyi ise para kazanma, profesyonel olma, sportif başarı ve kariyer elde etmek seçenekleri almaktadır. Bu da elektronik sporcuların e-sporu amatör olarak yaptığı hipotezini doğrulamaktadır.

Elektronik sporcularda başarıyı etkilen faktörler ise düşünme hızı, konsantrasyon ve takım olma olarak sıralanabilir. En az yüzdeyi ise liderlik seçeneği almaktadır. Oyuncuların takım içerisinde bile olsalar bireysel olarak yarıştıkları ve lidere ihtiyaç duymadıkları söylenebilir.

Sonuç olarak; elektronik spor kitesinin çoğunluğunu öğrenciler, erkekler ve lisans düzeyindeki bireyler oluşturmaktadır. Hipotezlerde yığılmanın 15-19 yaş grubunda olması ve eğitim durumu olarak lise düzeyini kapsamaması beklenmiş ancak, elektronik spor kitesinin çoğunluğunu 20-24 yaş grubu ve lisans düzeyindeki bireyler oluşturmuştur. Elektronik sporda yüksek meblağlar kazanılmasına karşın anket sonucunda oyun oynayanların çoğunun gelir durumu 1500 TL ve altındadır. Katılımcıların elektronik spora olan ilgileri 5 yıl ve üzeri olarak belirlenmiş, çoğu katılımcının ise 5 yıl ve üzeri aktif spor geçmişleri olduğu ortaya çıkmıştır. Eğlence, oyun sevgisi ve oyun tutkusunun güdüleyici etmen olarak ilk sıraları alması kişilerin profesyonel amaç taşımadıklarını ortaya koymaktadır. Elektronik sporda başarıyı etkileyen

faktörler de tüm seçeneklerin önemli veya çok önemliye yakın olduğu görülmektedir. Bir diğer hipotez olarak başarı faktörlerinden düşünme hızı ve el göz koordinasyonunun ilk sıralarda olması beklenmiş, el göz koordinasyonu 4. sırada yer almıştır.

5. Öneriler

1. Daha büyük ölçekli, geniş kitleleri kapsayan araştırmalar yapılabilirse daha genellenebilir sonuçlara ulaşılabileceği düşünülmektedir..
2. Bu alanda araştırma yapılırken sosyal medya üzerinden yayın yapan oyuncular ve alandaki mevcut oyun takımları ile çalışılıp, örneklem grubu genişletilebilir.
3. Sonuçlar farklı ülke ve kültürler ile karşılaştırılabilir.

Kaynaklar

- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.
- Argan, Metin., Özer, Alper ve Akın, Erkan (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. Erişim tarihi: 10 Mart 2018, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr>
- Dünyada espor. Erişim tarihi: 20 Nisan 2018, <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor>
- Elmas, Mahmut. (2014). Dünya ve Türkiye'de elektronik sporlar. Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara Üniversitesi. Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. School of Information Sciences, University of Tampere. Huizinga, J. (1995). Homo ludens. İstanbul: Ayrıntı.
- İnal, A.N., Beden eğitimi ve spor bilimine giriş. Desen Ofset Matbaacılık, Konya, 11-23,
- 2000Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. Erişim tarihi: 27Mart 2018, <http://www.dlib.org/dlib/February02/Kirriemuir02kirriemuir.html>
- Singh, A. (2011). Asia pacific has largest daily online gaming audience. Erişim Tarihi: 8 Mart 2018 <https://www.comscore.com/Insights/Infograhics/Asia-Pacific-Has-Largest-Daily-Online-Gaming-Audience>
- Telli Aydemir, A. (2011). Katılım "e-hali": Gençlerin sanal âlemi (s. 303). İstanbul: Alternatif Bilişim TÜDOF. (14 Kasım 2012). Ülkemizde ve dünyada dijital oyunlar sektörü hakkında genel rapor. Erişim tarihi: 24 Mart 2018, <http://bilgitoplumstratejisi.org>
- Türk dil kurumu. Erişim Tarihi: 10 Mart 2018, <http://www.tdk.gov.tr/index>.

- Wagner, M (2006). On the scientific relevance of esports.
Department for Interactive Media and
Educational Technology, Danube University.
- Yavru, K. (2006). Spor yönetimi ve bilgi teknolojileri
dergisi. ISSN:1306 – 4371, 1.