



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK
LİSANS
TEZİ**

**E-SPORCULARIN E-SPORA KATILIM MOTİVASYONU
VE AKIŞ YAŞANTISININ İNCELENMESİ**

VOLKAN GÖKÖREN

**SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI
SPOR YÖNETİM BİLİMLERİ PROGRAMI**

HAZİRAN 2022



**E-SPORCULARIN E-SPORA KATILIM MOTİVASYONU VE AKIŞ
YAŞANTISININ İNCELENMESİ**

Volkan GÖKÖREN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI
SPOR YÖNETİM BİLİMLERİ PROGRAMI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

HAZİRAN 2022

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Volkan GÖKÖREN

22 /06 /2022

E-SPORCULARIN E-SPORA KATILIM MOTİVASYONU VE AKIŞ YAŞANTISININ İNCELENMESİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Volkan GÖKÖREN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran 2022

ÖZET

Teknoloji alanında gerçekleşen büyük gelişmeler her alana etki etmiştir ve spor alanı da bu gelişmelerden payını almıştır. Bu bağlamda ortaya çıkan elektronik spor kavramı tüm dünyada oldukça popüler hale gelmiştir. Son zamanlarda hızla büyüyen ve dünyadaki birçok büyük sektör ile iç içe olan bir sektör olmasına karşın, yurtdışında birçok araştırma olsa da e-spor ülkemizde hala emekleme aşamasında olan bir konudur ve daha çok araştırılmaya ihtiyacı vardır. Bu yüzden bu araştırmada ülkemizdeki E-sporcuları, e-spor yapmaya motive eden etkenleri tespit etmek ve akış (flow) deneyimlerini incelemek amaçlanmaktadır. Araştırmaya kartopu örneklem tekniği ile ulaşılan 570 e-sporcu katılmıştır. Veriler demografik bilgi formu ve Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen e-spora katılım motivasyonu ölçeği ve Özdemir, Ayyıldız Durhan ve Akgül (2020) tarafından geliştirilen rekreasyonel akış yaşantısı ölçeği ile toplanmıştır. Sonuç olarak araştırmada akış yaşantısında erkeklerin, kaygı alt boyutunda ise kadınların akış yaşantı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmış, erkek katılımcıların kadın katılımcılara nazaran daha yüksek e-spora katılım motivasyonuna sahip oldukları ortaya çıkmıştır. E-sporcuların akış yaşantıları en çok tercih ettikleri oyunlara göre farklılık göstermezken, e-spora katılım motivasyonları ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutları dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanlarda anlamlı farklılık ortaya koymuştur. Oyun oynama yılları daha uzun olan katılımcıların daha yüksek akış yaşantısı ve motivasyon ortaya koydukları görülmüştür. Profesyonel e-sporcuların tüm anlamlı farklılıklarda amatör olarak e-spora katılan gruba nazaran daha yüksek akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonu sergiledikleri belirlenmiştir. Bunlara ek olarak eğitim durumunun, çalışma durumunun ve gelir durumunun akış yaşantısına ve e-spora katılım motivasyonuna anlamlı farklılık düzeyinde bir etkisinin olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Akış yaşantısı ile e-spora katılım motivasyonu arasında yüksek korelasyon olduğu belirlenmiştir.

Bilim Kodu : 130117.7.036
Anahtar Kelimeler : E-spor, dijital oyun, oyun motivasyonu, akış deneyimi
Sayfa Adedi : 108
Danışman : Prof. Dr. Beyza Merve AKGÜL

THE ANALYSIS OF E-SPORTSMEN'S MOTIVATION TO PARTICIPATE IN E-SPORTS AND THEIR FLOW STATE

(M. Sc. Thesis)

Volkan GOKOREN

GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF HEALTH SCIENCES

June 2022

ABSTRACT

The rapid developments in the field of technology have affected the field of sports as in every field, causing new developments to emerge. The concept of electronic sports that emerged in this context has become quite popular all over the world. Although it is a sector that has recently grown rapidly and is intertwined with many large sectors in the world, and that there are many researches abroad, e-sports is still in its infancy in our country and needs more research. Therefore, in this study, it is aimed to determine the factors that motivate e-sportsmen in our country to do e-sports and to examine their flow experiences. A total of 570 e-sportsmen who were contacted using the snowball sampling technique participated in the study. The data were collected with the demographic information form and the E-sports Participation Motivation Scale developed by Öz and Üstün (2019) and the Recreational Flow Life Scale developed by Özdemir, Ayyıldız Durhan and Akgül (2020). As a result, it was determined that the flow experience levels of men in the flow life and the women in the anxiety sub-dimension were higher in the research, and it was revealed that the male participants had a higher motivation to participate in esports than the female participants. While the flow experiences of e-sportsmen do not differ according to the games they prefer most, their motivation to participate in e-sports revealed a significant difference in all sub-dimensions and total scores except for the relational self and leisure time sub-dimensions. It was observed that the participants with longer playing years displayed higher flow experience and motivation. Professional e-athletes of all significant differences compared to the group who participated in e-sports as an amateur was determined to exhibit higher flow experiences and e-sport participation motivation. In addition to these, it has been concluded that educational status, working status and income status do not have a significant difference on the flow experience and motivation to participate in e-sports. It was determined that there is a high correlation between flow experience and motivation to participate in e-sports.

Science Code : 130117 . 7.036

Keywords : E-sports, digital game, game motivation, flow experience

Number of Pages : 108

Supervisor : Prof. Dr. Beyza Merve AKGÜL

TEŞEKKÜR

Çalışmalarım boyunca değerli yardım ve katkılarıyla beni yönlendiren, kıymetli tecrübelerinden faydalandığım danışmanım Prof. Dr. Beyza Merve AKGÜL' e ve hiçbir zaman yardımlarını esirgemeyen Prof. Dr. Suat KARAKÜÇÜK'e,

Çalışmalarım boyunca beni yönlendiren, analiz sürecine ve tezimin oluşmasına yardımcı olan Doç. Dr. Tebessüm AYYILDIZ DURHAN' a,

Öğrencilik hayatımda desteğini her zaman hissettiğim Doç. Dr. Süleyman MUNUSTURLAR' a,

Ayrıca akademik hayatımda bana katkıları olan bütün hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR	xi
1. GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	7
2.1. Spor ve E-spor	7
2.2. E-Spor 'un Tarihsel Gelişimi	13
2.3. E-spor Ekosistemi	16
2.4. E-Spor Ekonomisi	18
2.5. E-sporcu	21
2.6. E-spor Türleri	22
2.7. Dünya’da ve Türkiye’de E-Spor	24
2.8. Motivasyon	26
2.8.1. Motivasyonun tanımı	26
2.8.2. Motivasyon türleri	28
2.8.3. Motivasyon kuramları	30
2.9. Akış Yaşantısı	35
2.9.1. Akış teorisi	35

	Sayfa
2.9.2. Akış modelleri	37
2.9.3. Akış deneyiminin boyutları	40
2.10. E-Spor ile İlgili Yapılmış Çalışmalar	42
3. GEREÇ VE YÖNTEM	49
3.1. Araştırmanın Modeli	49
3.2. Çalışma Grubu	49
3.3. Veri Toplama Araçları	49
3.4. Verilerin Toplanması	51
3.5. Verilerin Analizi	52
4. BULGULAR	53
5. TARTIŞMA	71
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	83
6.1. Sonuç	83
6.2. Öneriler	84
KAYNAKLAR	87
EKLER	101
EK-1 Demografik Bilgi Formu	102
EK-2 Rekreatif Akış Yaşantısı Ölçeği	103
EK-3 Elektronik Sporlara Katılım Motivasyonları Ölçeği	104
EK-4 Etik Kurul Onay Sayfası	106
ÖZGEÇMİŞ	108

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 4.1. Katılımcılara ilişkin demografik değişkenlerin sıklık ve yüzdelik dağılımları.....	53
Çizelge 4.2. RAYÖ ve EKMÖ aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri.....	54
Çizelge 4.3. RAYÖ ve EKMÖ ile yaş değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	54
Çizelge 4.4. Katılımcıların cinsiyet değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	56
Çizelge 4.5. Katılımcıların eğitim değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	57
Çizelge 4.6. Katılımcıların çalışma durumu değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	57
Çizelge 4.7. RAYÖ ve EKMÖ ile gelir değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	58
Çizelge 4.8. RAYÖ ve EKMÖ ile en çok tercih edilen oyun değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	59
Çizelge 4.9. RAYÖ ve EKMÖ ile oyun oynama yılı değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	61
Çizelge 4.10. RAYÖ ve EKMÖ ile günlük oyun süresi değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	63
Çizelge 4.11. Katılımcıların e-spora katılım şekli ve günlük oyun süresi çapraz tablosu.....	65
Çizelge 4.12. RAYÖ ve EKMÖ ile oyuncu seviyesi değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları.....	65
Çizelge 4.13. Katılımcıların turnuvalara katılma değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	66
Çizelge 4.14. Katılımcıların e-spora katılım şekli ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	67
Çizelge 4.15. Katılımcıların topluluk üyeliği ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları.....	68

Çizelge 4.16. RAYÖ ve EKMÖ arasındaki pearson korelasyon testi sonuçları.....	69
---	----

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Oyun gelirlerine göre ülkelerin elde ettikleri gelir sıralaması.....	21
Şekil 2.2. E-spor oyun türleri.....	23
Şekil 2.3. Üç kanallı akış deneyimi modeli.....	38
Şekil 2.4. Dört kanallı akış modeli.....	39
Şekil 2.5. Sekiz kanallı akış modeli.....	40

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklama

AFA	Açıklayıcı Faktör Analizi
BMCVG	Vücut Hareketi Kontrollü Video Oyunu
EKMÖ	E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği
ESL	Elektronik Spor Ligi
ESWC	Elektronik Sporlar Dünya Kupası
FPS	Birinci Şahıs Vuruş Oyunu
FSP	Birinci Şahıs Gözünden Bakış
GSB	Gençlik ve Spor Bakanlığı
IESF	Uluslararası E-spor Federasyonu
IOC	Uluslararası Olimpiyat Komitesi
LCS	League of Legends Şampiyonası
MIT	Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
MLG	Major League Gaming
MMORGP	Çok Yönlü Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma
MOBA	Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası
MUD	Çok Oyunculu Zindan Oyunu
OGA	Çevrimiçi Oyuncu Birliği
OWL	Overwatch Ligi
RAYÖ	Rekreasyonel Akış Yaşantısı Ölçeği
RTS	Gerçek Zamanlı Strateji
SNG	İnternet Sitesi Oyunları
SPL	Siberatlet Profesyonel Ligi
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

1.GİRİŞ

Dünyamız her geçen gün değişim içindedir. Bu nedenle eğlence şekillerinin ve spor sektörünün değişmesi de doğaldır. Bu süre içerisinde geleneksel spor faaliyetleri asırlardır hayran kitlesini koruyabilmiştir ancak teknolojinin gelişmesi ile birlikte spor endüstrisi de giderek büyüyerek genişlemeye devam etmektedir. Birçok insan alternatif spor dünyasının, daha özelinde, e-spor veya elektronik sporların ne kadar yüksek bir hızda büyüdüğünün farkında değildir (Szablewicz, 2016: 259).

İnternete erişim 1990'lardan beri yaygınlaşmakta ve bu da insanların çalışma, sosyalleşme ve eğlence davranışlarını etkilemektedir. İnternet, bireylerin birbirleriyle etkileşime girmesi için farklı sanal deneyimleri barındıran yeni ve çok kültürlü bir bağlam sunmuştur. İnsanların bu dünyalarda nasıl ve neden hareket ettikleri çağdaş sosyal çalışmalarda da büyük ilgi görmüştür (Dindar ve Akbulut, 2014).

Teknolojideki ilerlemeler, yaşantımızda birçok alanda değişime ve gelişime sebep olmuştur. Bu gelişmeler boş zamanlarda gerçekleştirilen rekreasyon faaliyetlerinin yapısına da etki ederek onların da değişimine sebebiyet vermiş, insanların bebekliğinden başlayarak boş zamanlarını değerlendirmek ve sosyalleşmek için yararlandığı oyun kavramı da bu değişimden büyük oranda etkilenmiştir. Önceden diğer kişilerle aynı ortamda karşılıklı olarak yüz yüze gerçekleştirilen ve bu sebeple insan ilişkileri bakımından öğretici bir özelliğe sahip olan oyunların çoğunun yerini günümüzde, yapay zekâ tarafından yönetilen mekanizmalara karşı ve hiç tanımadığınız kişilerle online olarak tanımlanan, çevrimiçi sanal mecrada gerçekleştirilen dijital oyunlar almıştır (Özhan, 2011).

Bilimsel araştırmalarda dijital oyunlar farklı alanlarda incelenmesine rağmen henüz yeterli derecede çalışma yapılmış durumda değildir ve araştırmaya açık bir alandır. Birbirine rakip olan iki takım arasında oynanan ve rekabetçi tarzda olan dijital oyunların konu olduğu çalışmalarda bu alan için e-spor ifadesi kullanılmaktadır. Kullanımı çok fazla olmasa da sanal spor, siber spor kavramları da e-spor ifadesine karşılık gelmektedir. Siber atlet ya da sanal atlet kavramları kullanıldığında da e-sporcular kastedilmektedir. E-spor henüz tam anlamıyla istikrarını yakalayamamasına rağmen ulusal ve uluslararası büyük organizasyon ve liglere sahip olmanın yanı sıra e-spor federasyonları gibi yönetici unsurlar da bulunmaktadır (Seth, Manning, Keiper, Olrich, 2017: 5-15; Schaeperkoetter ve diğerleri, 2017: 3-4).

Ülkemizde e-sporlar faaliyetlerinin yönetilmesi ve planlanması amacıyla 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuş ve 24 Nisan'da yapılan ilk Olağan Genel Kurul ile Alper Afşin Özdemir 15 Mayıs 2018 tarihinde kurucu başkan olarak seçilmiştir (TESFED, 2018).

E-spor sektörü son yıllarda paydaşları olarak adlandırılan oyun yapımcıları ve geliştiricileri, takımlar, oyuncular, seyirciler ve sponsor başta olmak üzere birçok farklı aktörün bulunduğu oluşumlar ile birlikte büyük bir endüstri haline gelmiştir. Son 5 senede çok takip edilen ve çok oynanan oyunların üreticileri ve bu piyasada yer almayı amaçlayan kuruluşlar aracılığıyla gerçekleştirilen turnuvalar, turnuvaların yayınları ve bu yayınların izlenme sayılarının geleneksel sporların izlenmesini geride bırakması, oyun endüstrisi dışındaki bazı şirketlerin de bu sektöre ayrıca bütçe ayırmaya başlamasıyla e-spor endüstrisi çok hızlı bir gelişme göstermiştir. Ülkemizdeki oyuncuların da dünyadaki diğer oyuncular gibi benzer profile sahip olmalarından dolayı ülkemizdeki gelişim de aynı hızla gerçekleşmiştir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017:2).

Günümüzde e-sporların büyük bir gelişim içinde olduğu görülmektedir. Argan, Özer ve Akın'a (2006) göre çevrimiçi ortamda yapılan sanal oyunlar aracılığı ile gerçekleştirilen bir spor dalı olarak tanımlanan e-spor, sanal olarak gerçekleştirilmeyen geleneksel spor tanımının özellikleriyle karşılaştırıldığı zaman, gönüllü olarak yapılan ve içsel motivasyona dayalı bir kavramı ifade etmektedir. E-spor olarak geçen dijital oyunlardaki kuralları denetlemek zor da olsa oyunlarda belirli bir oyun süresi, belirli oyuncu sayısı gibi kurallar vardır ve belirli bir sürenin sonunda oyunu bir taraf kazanır ve bir taraf da kaybeder. Bu müsabakalarda taktik, strateji, motivasyon gibi beceri gerektiren kavramlar bulunmaktadır (Yükçü ve Kaplanoglu, 2018).

Her dijital mobil oyunu e-spor olarak adlandırmak yanlıştır ve bu adlandırma yüzünden negatif sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Piyasaya sürülen her oyunun e-spor kategorisinde değerlendirilmesi, e-sporun algılanmasında birtakım olumsuzluklara sebep olabilmektedir. Herhangi bir dijital bilgisayar oyununun e-spor kategorisine dahil olabilmesi için uyması gereken bazı şartlar vardır ve e-spora özgü bazı özelliklere sahip olması gerekmektedir. Bir e-spor oyununun geleneksel sportlardaki gibi profesyonel bir lige sahip olması, profesyonel takımların, kulüplerin ve oyuncuların olması, oyunun geleneksel spordaki gibi rekabet içermesi, herkesçe kolay erişilebilir olması, bir izleyici kitlesine sahip olması ve

karşılaşmaların canlı olarak yayınlanması ve izlenebilmesi gerekmektedir (Argan ve diğerleri., 2006).

Dünyada elektronik sporların bir spor türü olmadığını düşünen ve bu görüşü savunan bir grup insan da vardır. Bu düşüncenin temel sebebi e-sporcuların herhangi bir fiziksel etkinlikte bulunmadan yarıştıkları görüşüdür. Bir ekranın karşısında oturarak spor yapılamayacağı, spor yapan bireyin fiziksel bir aktivite yapması gerektiği savunulmaktadır. Ancak bu görüşlere karşı olarak Witkowski'ye (2012) göre elektronik sporlar da bir fiziksel aktivite içermektedir. Sporcuların katıldıkları etkinlikte başarılı olabilmek için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını ve el-göz koordinasyonlarını uyumlu ve yüksek derecede iyi bir şekilde kullanmaları gerekmektedir.

Rekabete dayalı dijital oyunlar özellikle 2000'li yılların başından sonra profesyonelleşme hareketlerine girişmeye başlarken, modern spora benzer şekilde insanları cezbetmiş ve yaşadığı önemli gelişim ile diğer sektörlerden farklı yatırımcıların dikkatini çekmeyi başarmıştır. Günümüzde hükümet kanadı ya da özel olarak yapılan organizasyonlarla gelişimine devam eden e-spor artık içerisinde dünya markalarının bulunduğu sponsor ağına sahip olmuş ve önemli izlenme sayıları yakalayarak başlı başına önemli bir sektör olmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Her yıl bir önceki yıla göre neredeyse iki kat gelişim göstererek, izleyici sayısını dünya çapında 200 milyonun üzerine çıkarmayı başarmış e- spor sektörü artık hem pazarlama alanında önemli bir alan haline gelmiş hem de büyük markalar ve hükümetlerin ilgisinin merkezine gelme durumunda güçlü bir pozisyona sahip olmuştur (Statista, 2018).

E-spor, günümüzde ekonomik olarak devlet eliyle destek sağlanan bir sektör durumuna gelmiştir. Dünyadaki hemen hemen bütün hükümetler elektronik sporu bir spor dalı ya da bir oyun veya zekâ sporu olarak çeşitli şekillerde konumlandırmakta ve bununla birlikte bireylerin birikimlerini ve teknolojik ekipmanlardan yararlanarak fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirdiği sportif olaylar olarak görmektedirler. Son yıllarda ülkemizde de çeşitli e-spor turnuvaları gerçekleştirilmiş ve büyük artışla milyonlarca izleyici kitlesine ulaşan e-spor oyunları; sosyal yaşamın bir parçası haline gelmesinin yanında ekonomik olarak da bir endüstri haline gelmiştir (Pişkin, Devecioğlu ve Halisdemir, 2019).

Bütün dünyada çok hızlı bir şekilde gelişen, çok büyük bütçelere sahip olan, bazı yanlarıyla olumlu bazı yanlarıyla olumsuz etkilere sahip olan ve çok büyük bir izleyici kitlesine ulaşmış olan e-spor ülkemizde de özellikle gençleri etkisi altına almıştır ve günden güne bu etki

büyümektedir. Ülkemizde e-sporlara profesyonel ve amatör düzeyde katılanların yanı sıra rekreatif olarak da yüksek ilgi vardır (Mustafaoğlu, 2018).

E-sporun küresel anlamdaki bu popülerliği, farklı kitle iletişim araçları ürünlerinin içeriklerine de giderek daha fazla oranda yansımaktadır. Bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin ele alındığı filmler, diziler, reklamlar ya da bu karakterlerin yer aldığı ürünlerin satışı Pac-Man'li yıllardan beri tüketici ve izleyiciyle buluşmaktadır. Bununla birlikte artık oyun dünyası sadece oyunun içindeki kahramanlarla değil, bizzat o karakterleri yönlendiren oyuncuların kahraman olması ile karşı karşıyadır. E-spor turnuvalarında başarı gösteren takımların oyuncuları, bir futbol ya da basketbol takımı oyuncusu kadar rağbet görmekte, reklam filmlerinde oynamakta, sponsorluklar almakta, haklarında belgeseller çekilmektedir (Özsoy ve Sepetçi, 2019).

İnsanlar elektronik oyunlara kafa dağıtmak, eğlenmek, sosyal çevre ile yaşadığı iletişimsizlik, başkalarına meydan okuma, içinde olduğu ortamdan uzaklaşma, gerçek yaşamda gerçekleştiremediklerini oyun ortamında yapabilme isteği, zamanı akıcı hale getirerek vakti daha çabuk geçirme ve oyunda ilerleme kaydetme gibi sebeplerle katılmaktadırlar (Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt, 2019).

İnsanların e-spora katılım göstermelerindeki başlıca sebep, yaşamış olduğu hayattaki kalabalık ve yoğunluktan kurtulmak, özgür bir şekilde kendini gerçekleştirme isteğidir. Daha önceleri başka şekillerde uygulanan bu kendini gerçekleştirme işlemi, yeni neslin ve çağın koşullarına göre evrim geçirerek, çok başka bir şekle bürünmüştür. Bu değişiklikte birlikte aslında çok farklı bir e-spor taraftar kitlesi ortaya çıkmış ve bireysel açıdan kendi gelişimlerine açık bir e-spor destekçi topluluğu oluşmuştur. Bu açıdan bakıldığında geleneksel sporlarda müsabakalar oyuncu ya da takım için desteklenirken, e-spor alanında karşılaşmalar oynanan oyun için takip edilerek yeni bir devrin başlangıcı olmuştur. Bu sayede ortadaki rekabetin daha adil olmasına fırsat verilirken, bireylerin kendi oyun alanlarında kendi taktiklerini diğer oyuncuları izleyerek geliştirmesi sağlamıştır. Artık oyun platformlarını takip eden e-spor oyuncuları, forumlar ve müsabakaları yayınlayan kanallar gibi e-sporların yayıncı paydaşları sayesinde daha fazla şey öğrenme çabasına girmekte ve daha farklı stratejiler ve kendilerinde geliştirecek başka yönler aramaya çalışmaktadır (Özbıçakçı, 2016).

E-spor sektörünün büyüklüğü ele alındığında bu kadar büyük bir sektör olmasına karşın, yurtdışında birçok araştırma olsa da e-spor ülkemizde hala başlangıç seviyesinde olan bir

konudur ve daha çok araştırılmaya ihtiyacı vardır. Ülkemizde e-sporculara karşı genel bir yanlış algı olduğu düşünülmektedir. E-sporcu profilleri hakkında oluşmuş bu yanlış düşünce e-sporların tam olarak anlaşılmamasından kaynaklanmaktadır. Bu yüzden bu araştırma ülkemizdeki e-sporcuların profillerini ortaya koymak, onları e-spor yapmaya motive eden etkenleri tespit etmek ve akış (flow) deneyimlerini ölçmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın alt problemleri ise şunlardır:

- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri yaş değişkenine göre değişmekte midir?
- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri cinsiyet değişkenine göre değişmekte midir?
- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri eğitim düzeyleri değişkenine göre değişmekte midir?
- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri çalışma durumu değişkenine göre değişmekte midir?
- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri gelir durumu değişkenine göre değişmekte midir?
- Katılımcıların e-spora katılım motivasyonları ve rekreasyonel akış deneyimleri oyuna başlama zamanı ve günlük oyun oynama süresi değişkenlerine göre değişmekte midir?
- Rekreasyonel Akış Yaşantısı Ölçeği ile E-sporlara Katılım Motivasyonu Ölçeği arasında bir ilişki var mıdır?

Ülkemizdeki e-sporcu profilini ortaya koyan bu çalışmanın e-spor araştırmacılarının, oyun yapımcılarının ve alandaki diğer paydaşların başvurabilecekleri bir kaynak olacağı düşünülmektedir. E-sporcular üzerine yapılan çalışmaların çoğunun spor bilimleri alanında olmadığı göz önüne alındığında bu çalışmanın spor bilimleri alanında yapılmış bir çalışma olarak ileride yapılacak araştırmalara rehber olabilecek bir çalışma olduğu düşünülmektedir. Hızla büyüyen bu sektörde yapılacak bilimsel çalışmaların da aynı hızda çoğalması gerekmektedir. Daha sağlıklı bir e-spor kültürü oluşması açısından e-spor okuryazarlığının artması için başvurulacak bilimsel çalışmaların sayısının ve kalitesinin de artması önemlidir. Bu sebeple mevcut çalışmanın ileride yapılacak olan çalışmaları da teşvik edeceği düşünülmektedir.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Spor ve E-spor

İnsanlık tarihine bakıldığında insanların yaşam tarzlarının ve hayat görüşlerinin günümüze gelene kadar sürekli değişim göstermesi, insanların yapmış oldukları sporların da değişmesine sebep olmuştur. Spor insanların hayatında sürekli gerçekleştirdikleri bir aktivite olarak yer almıştır. İnsanlık var olduğundan beri spor da var olmuştur ve bu yüzden insanlık tarihi ile spor tarihi birbiriyle yakın bağlantılıdır. Dolayısıyla insanlık toplum olarak değişerek gelişim gösterdikçe spor da değişip gelişmektedir (Bayraktar, 2003).

Kökü dağıtmak ya da ayırmak anlamlarına gelen Latince ‘disportare’ veya ‘deportare’ olan sözcük zamanla sadeleşerek günümüze sport olarak spor kavramı olarak geçmiştir. Bu kavram Fransız düşünürler tarafından daha çok top ile oynanan oyunlar için kullanılmıştır. Tarihi açıdan bakıldığında ise spor ilk kez bir araç vasıtasıyla ya da bir araç olmadan, insanın doğaya karşı koyuşunu ifade etmektedir. Başka bir deyişle insanların saldırıyı ve savunmayı içinde bulunduran fiziksel aktivitelere bağlı olduğunu göstermektedir. Bütün toplumların kültüründe barındırdığı en vazgeçilmez öge spordur. Günümüze kadar tüm topluluklar spor olarak içerisinde zihinsel ve fiziksel hareketleri barındıran aktiviteleri gerçekleştirmiş ve yöneticiler bu organizasyonları sportif faaliyetler adı altında yapılan yarışmalarda sergileterek bu etkinliklere ev sahipliği yapmışlardır (Yıldırım, 2011: 5).

Spor; kişinin yeteneklerini geliştiren, kuralları belli, tek başına veya takımlar halinde yaptığı ister boş zaman faaliyeti olarak isterse tüm zamanını oraya harcayarak meslek haline getirerek yaptığı sosyalleştirici, toplumla bütünleştirici, ruhu ve fiziği geliştiren, rekabetçi, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur (Erkal, 1998). Başka bir tanıma göre ise spor; bireysel olarak ya da organize olunarak katılım sağlanan, katılımcılara ve bazı durumlarda seyircilere yönelik eğlence sunan ve aynı zamanda sahip olunan fiziksel ve zihinsel kapasiteyi kullanmayı, devam ettirmeyi veya onları daha üst düzeye çıkarmayı hedefleyen rekabet içeren her türlü fiziksel aktivite veya oyun şeklidir (Filchenko, 2018).

Akademik açıdan bakıldığında ise spor kavramı şu şekilde tanımlanmıştır; Spor, kişinin fiziksel ve zihinsel açıdan sağlıklı olmasına katkı sağlayan, sosyal yaşamındaki hareketlerini düzenleyen, motor becerilerini geliştiren biyoloji, pedagoji bilimleri ile yakından ilişkili sosyal bir olgudur. Başka bir deyimle spor, kişinin ruhen, bedenlen ve fikren gelişimini gerçekleştiren ve bu öğeler arasında bağlantı kurulmasını sağlayan ve kişinin sosyalleşmesine katkı veren bir olgudur (Yetim, 2015).

Yaşanan son yarım asır içerisinde, dijital oyunların git gide birçok geleneksel oyunun yerine geçerek, kişilerin boş zamanlarını gerçekleştirme anlayışlarının farklılaşmasına sebep olduğu açıkça görülmektedir (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey ve Boyle, 2012). İnsanların özel bilgisayarlarında oynamaları için yapılan dijital oyunlar, oyun oynanabilen konsollar, taşınabilir el konsolları ve çevrimiçi oyuna katılım imkânı veren platformlar kolay ulaşılabilirliği sayesinde yeni eğlence anlayışının en popülerleridir (Williams, 2006).

Günümüzde büyük bir şekilde gelişen teknoloji ile birlikte internetin kalitesinin üst seviyelere gelmesi insanların boş zaman değerlendirme aktivitelerinin en önemlilerinden olan oyunların da evrime uğramasına ve yeni oyunların ortaya çıkarılmasına sebep olmuştur (Horzum, Ayaş ve Balta, 2016). Bu durum sonucunda da e-spor olgusu oluşmuştur. Geleneksel sporlara oranla elektronik sporların gelişimi daha hızlı olmuştur (Statista, 2018). Bunun en büyük sebebinin de gelişen teknoloji ve yaşanan çağın imkanları olabileceği düşünülebilir.

Literatürde e-spor ile ilgili birçok çalışma olmasına karşın e-spor hala ortak bir tanımdan yoksundur. Literatürde karşılaşılan bazı e-spor tanımları şunlardır; E-spor, bilimin ve teknolojinin kullanılarak sanal mecralarda kişilerin psikolojik ve fizyolojik becerilerini sergilediği ve onları geliştirdiği spor alanlarıdır (Wagner, 2006). Türkiye E-Spor Federasyonu (2018) e-spor tanımını “Bir elektronik alet yardımıyla çevrimiçi veya çevrimdışı mecralarda kişisel olarak ya da topluluk halinde katılım sağlanan her türlü aktiviteyi kapsar” şeklinde yapmıştır. Argan ve diğerleri (2006) ise “dünyanın neresinden olursa olsun birden fazla insanın internet vasıtasıyla bir araya gelerek gerçekleştirdiği ya da dünyanın herhangi bir yerinden gelen insanların yapılan büyük organizasyonlar sayesinde buluşup oyun oynayabildikleri fiziksel ve zihinsel olmak üzere birçok sporun gerektirdiği çabadan çok daha fazlasını kapsayan bir spordur” şeklinde tanımlamaktadır.

T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı raporlarına göre (2017) “Elektronik sporlar bireysel olarak ya da organize bir topluluk halinde, çeşitli oyun türlerinde, refleks, el- göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yetenekler kullanılarak sanal ortamlarda yapılan rekabetçi platformlardır”.

E-spor, geleneksel sporların arkasından gelerek yeni dünya düzenine uyum sağlayarak büyük bir endüstri haline gelmiş, en önemli özellik olarak içerisinde rekabet bulunan sporlar olarak tanımlanmaktadır (Breslau, 2012). Bu tanımlar çerçevesinde ortak bir tanım oluşturulacak olunursa e-spor, kendine özgü teknolojik ekipmanlardan yararlanılarak,

amatör ya da profesyonel düzeyde turnuva ve liglere bireysel veya takım halinde katılarak, gerçekleştirilen turnuvaya özgü kuralların olduğu, oyun yapımcıları, sporcular, kulüpler, sponsorlar, seyirciler gibi paydaşların bulunduğu rekabetçi oyunları oynayarak yapılan bir spor şekli olarak tanımlanabilir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

E-sporun adlandırılmasında dijital oyun, siber oyun, online oyun gibi terimler kullanılmasına rağmen temel olarak belirtilmek istenen olgu, elektronik ekipmanlar sayesinde sanal ortamlarda organize edilen spor faaliyetidir. E-spor, insan hayatında daha yeni yer edinen bir kavramdır ancak fiziksel ve zihinsel birçok farklı yeteneğe hitap etmesinden dolayı aktif ve pasif katılımcısının günden güne arttığı organize bir spor dalıdır. E-sporun kendi özelinde sahip olması gereken bazı özellikleri bulunmaktadır. Bunlar (Molina, 2018);

- Bilgisayar ya da mobil bir cihazla internet ortamında gerçekleştirilen,
- Çok kapsamlı ekipmanlar ve sahalar gerektirmediği için geleneksel spor dallarıyla karşılaştırıldığında maliyeti oldukça düşük,
- Coğrafya, nitelik, milliyet gibi kriterlerle sınırlandırılmayan,
- Zihinsel ve fiziksel çabalar harcanarak yapılan ve kendine özgü birçok ekipmana sahip bir spor dalıdır.

Herhangi bir oyunun e-spor kategorisine girmesi ve profesyonel bir şekilde oynanabilmesi için karşılaması gereken bazı şartlar vardır. Bunlardan en önemlisi oyunun ‘Kazanmak için Öde’ (Pay to Win, P2W) modelinde olmaması gerekmektedir. Oyun paralı ya da parasız olarak insanlara sunulabilir. Ancak, oyunu daha iyi oynamak için yapılan oyun için alımlar ya da oyun içinde oyuncuya avantaj sağlamak için yapılan harcamaların olmaması gerekir. Oyunun çok sayıda oyuncuya sahip olarak yarışmaya uygun olması ve üreticisinin oyunu sürekli geliştirmesi ve desteklemesi gerekir. Bu özelliklerin olmadığı oyunlar bir e-spor dalı olmak için uygun değildir (Fanatik, 2017).

Llorens (2017)’e göre son zamanlarda oyun oynama işinin otoritelerce bir spor olarak görülmesi giderek artmıştır ve sonunda e-spor olarak yapılan tüm etkinlik ve turnuvalar, bu aktivitenin gerçekten de spor olarak değerlendirilebileceğini göstermiştir. Bu açıdan bakılmasıyla birlikte e-spor, bir spor dalı olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Bu değişim süreci çok tartışmalı geçmiştir. Henüz tamamen ortak bir karara varılmamış olmasına karşın e-spor spor alanında konumunu günden güne sağlamlaştırmıştır. Ancak bütün dijital oyunlar e-spor kapsamına alınmamıştır. Hatta e-spor olarak yapılacak tüm etkinlikler için oldukça

belirgin sınırlar belirlenmiş ve temel kurallar konulmuştur. Bu kurallar içinde en başta yarışmalarda bir başarı elde edilmesi gerektiği, oynanan oyunun bir tür mücadele ve rekabet içermek zorunda olması sebebiyle yalnızca bir kahraman seçilerek onun geliştirilmesi amaçlı açık evren üzerinde oynanan, dünyanın en tanınmış ve en çok katılımcıya oyunlarından bazıları e-spora dahil edilmemiştir (Llorens, 2017).

E-spor geleneksel sporlardan farklı olarak sanal ortamda oynanmasına rağmen, günümüzde önemli organizasyonların çoğu büyük stadyumlarda gerçekleştirilmekte ve izleyicilere ayrılan alanlar tamamen dolmaktadır. Yarışmacılar kendilerine verilen ekipmanlar ile kendi ekranlarını takip ederek diğer takım üyeleriyle birlikte oyunu oynarken, bir yandan da dev ekranlardan oynadıkları oyunun binlerce seyirciye ulaşması sağlanmaktadır (Snavey, 2014).

Geleneksel spor ile e-sporu karşılaştırıldığında her ikisi de bir ekip ile ya da bireysel olarak yapılmaktadır. Her ikisinde de kazanmak için bireysel yetilerin ve yeteneklerin rakipten daha iyi olması ve eğer takım olarak yarışılıyorsa bu yeteneklerin ekip olarak uyumlu olması gerekmektedir. Her ikisi de bir zihinsel çaba içermektedir. Sahip olunan yetilerin kullanılmasında zamanlama çok önem taşımaktadır. Ancak iki spor türü arasındaki zıtlık ise geleneksel sporlar gerçek spor ortamında e-sporlar ise sanal ortamda yapılmasıdır. Buradaki en büyük fark e-sporlarda geleneksel sporlara oranla daha az fiziksel çaba harcanmasıdır. E-sporcuların performanslarını sergilemek için çok büyük finansal destek gerekmezsen geleneksel spor ile uğraşan bireylerin branşa özgü önemli finansal kaynağa sahip olması gerekmektedir. Çünkü e-sporlara katılmak isteyen bir kişinin bir oyun platformuna ve oyun ekipmanlarına sahip olması yeterlidir (Akın, 2008).

E-sporun geleneksel sporlar gibi bir spor dalı olarak kabul edilmesi ile ilgili tartışmalar Online Oyuncular Birliği'nin (OGA) Londra'da kurduğu spor akademisi ile başlamıştır. Bu oluşumdan sonraki süreçte tartışmalar daha da artınca İngiliz Spor Konseyi'nin e-sporun, spor olarak kabul edilmesi için yapılan başvurusunu reddetmesiyle devam etmiştir (Jenny, Manning, Keiper, Olrich, 2016).

Wagner (2007), e-sporun bir spor türü olarak algılanması gerektiğini belirtmiştir. E-spor karşılaşmalarının geleneksel spora benzer yapıda olması ve bir spor gibi yapılması nedeniyle elektronik spor adını almış olabileceği ve bu oyunlara spor denmesinin bilgisayar oyunlarının negatif olarak algılanmasından dolayı söylenmiş olabileceği belirtilmektedir (Jonasson ve Thiborg, 2010: 288).

Birçok bilim insanına göre e-sporlarla uğraşan oyuncular da gerçek atlettir. Bu konuyla ilgili yapılmış araştırmalarda e-sporcuların geleneksel sporlarda yapılanlara benzer şekilde fiziksel çabalar sergilemekte oldukları, belirli bir stres ve heyecan yaşadıkları ayrıca e-sporcuların da geleneksel sporcular gibi müsabaka sırasında benzer beyin bölgelerinde aksiyonlar yaşadıkları görülmüştür. Bazı çalışmalarda bir e-sporcu ile bir maraton koşucusunu karşılaştırıp ikisinin de ortalama 160-180 civarı nabza sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Schütz, 2016). Oswald, Prorock ve Murphy'e (2014) göre günümüzde insanlar artık dijital oyunları bir eğlence aracı olmaktan ziyade önemli bir sportif faaliyet olarak görmektedir. Bununla birlikte e-spor kapsamındaki dijital oyunlara katılmak tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi belirli beceri ve zorluklarla alakalıdır. Bu bağlamda profesyonel e-sporcuların günde 15-20 saati bulan antrenman süreleri de geleneksel spora benzetilebilir. E-sporlarda da bir mücadeleye ya da bir yarışmaya başlamadan önce en uygun taktiği belirlemek, reflekslerini kontrol edip geliştirebilmek ve oyuncuların kapasitesini en üst seviyeye ulaştırmak hedeflenmektedir. Bununla birlikte sporcu oyuna ilk başladığı süreçte yalnız ve bir statü sahibi değilken oyuna zaman ayırdıkça ve ilerleyip kazanımlar elde ettikçe saygın bir konuma gelmektedir. Daha sonra da ortak bir paydaya sahip olduğu diğer oyuncularla kolektif bir kimliğe bürünerek ilerleyen zamanlarda bir topluluk olarak sanal cemaatler oluşturmaları bile söz konusu olmaktadır (Güneş, 2016).

Southern (2017)'e göre ise spor bireysel veya takım olarak eğlenmek ve bir rakibe karşı yarıştığı, fiziksel çaba ve beceriyi içeren bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. E-spor ve spor tanımları karşılaştırıldığında; sporun fiziksel ve eğlence amaçlı yapıldığı, buna karşılık e-sporun bilgi ve iletişim teknolojilerine dayandığı görülmektedir. Bu nedenle e-spor, sporun bir alt kümesi olarak görülebilir. E-sporun eğlenceye dönük olması ve sporla benzer bir kitle tarafından izlemesi konularına dikkat edilmelidir. Kane ve Spradley (2017)'e göre; rekabetçi video oyunlarının e-spor olarak tanınıp tanınmayacağı konusunda sporun sözlük tanımlarına bakılmakta ve tartışma konusu olan terimler ortaya çıkarılmaktadır. Buna göre; fiziksel güç, beceri ve eğlence terimlerinin tartışılması gerekmektedir ve yazarlara göre e-spor artık bir spor olarak kabul edilmelidir.

Yukarıda belirtilen görüşlerin aksine dijital oyunlardan oluşan e-sporların bir spor dalı olmadığını belirten görüşler de vardır. Bu görüşe sahip olmalarının başlıca nedeni e-sporlarda geleneksel sporlarda olduğu gibi bir fiziksel etkinliğin olmaması düşüncesidir. Bireyin herhangi bir sporu yaparken bir fiziksel aktivite içinde bulunması gerektiği belirtilmektedir. Fakat elektronik sporlar da bir fiziksel çaba içermektedir. E-sporcuların

yarıştıkları oyunda başarı elde edebilmeleri için, beyin fonksiyonlarını, reflekslerini ve el-göz koordinasyonlarını en iyi şekilde yöneterek reflekslerini en uygun şekilde kullanmaları gerekmektedir (Witkowski, 2012).

Dijital oyunların bir spor türü olmadığını düşünenlere ek olarak bir de bu görüşe şiddetle karşı çıkan bir kesim de vardır. Harcanan fiziksel çabanın derecesi göz önüne alındığında geleneksel bir sporun, satrançtan, jengadan farkı göze çarpabilir. Örneğin bir geleneksel spor ile jenga oyunu karşılaştırıldığında birinde yüksek performans varken diğerinde sadece bir tahtanın hareket ettirilmesi söz konusudur. Bu durumda jenganın da bir spor dalı olarak sayılabilmesi söz konusu olabilmektedir. Bu fiziksel bir çaba gerekmesi vurgusu dijital oyunların bir spor dalı olamayacağı görüşünü benimseyen bir topluluk tarafından ortaya atılmaktadır (Jenny ve diğerleri, 2016).

E-spor ülkeden ülkeye; bir oyun veya zekâ sporu ya da bir spor dalı olarak kabul edildiği gibi çeşitli bakanlıkların kapsamına girdiği ve onların ilgilerini çektiği görülmektedir. Örnek olarak, e-spor İngiltere’de satranç ve briç gibi bir oyun kategorisinde bulunmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı [GSB], 2018: 7).

Ülkemizde e-spor 2014 yılında bir spor şekli olarak kabul edilmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesindeki Spor Genel Müdürlüğü, oyunculara e-sporcu lisansı vererek onları profesyonel bir sporcu olarak tanımıştır (Kumaş, 2015). Fransız hükümeti ise e-sporu 2016 yılında bir spor dalı olarak tanımış ve e-sporlar ile ilgili yarışmalar düzenlemiştir (Venturebeat, 2016).

Uluslararası E-Spor Federasyonu’nun yaptığı E-Sporlar Dünya Şampiyonası’nda, e-sporların dünya üzerinde ortak yasal bir spor türü olarak tanınması gerektiği tartışmalarına çözüm bulmak amacıyla 2015 yılında bir e-spor paneli düzenlenmiştir (IESF, 2015).

Bu tartışmalar sürerken Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF) e-sporun olimpiyat oyunu olarak tanınması için Uluslararası Olimpiyat Komitesi’(IOC) ne başvuru yapmıştır. Bu başvuru sonrası 2018 yılının aralık ayında toplanan Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) öncelikle e-sporlardaki fiziksel çabanın ve performansın geleneksel sporlarla karşılaştırılamayacağını ve bu konuyla ilgili daha çok araştırma ve değerlendirme yapılması hükmüne varmıştır (International Olympic Committee, 2018). Bu tartışmaların devam ettiği sırada başta ABD olmak üzere dünyadaki gelişmiş ülkelerin üniversiteleri ilgili fakültelerde e-spor ile alakalı bölümler kurmaya başlamış ve bilimsel çerçevede e-sporun gelişmesi için çalışmalarına başlamışlardır (Albayrak, 2019).

Uluslararası Olimpiyat Komitesinin davetinden sonra 28 Ekim 2017’de Londra’da toplanan Olimpiyat Komitesi temsilcileri, e-sporun olimpiyatlara katılımı konusunda şu kararları almışlardır (IOC, 2017);

1. Farklı ülkelerde özellikle gençler arasında hızla gelişen e-sporların olimpiyatlara katılımı için bir platform oluşturulabilir.
2. Rekabetçi olan e-sporlar bir spor aktivitesi olarak düşünülebilir.
3. E-spor içeriği olimpiyat değerlerine aykırı olmamalıdır.
4. Olimpiyatlara katılım için olimpiyat kurallarına ve düzenlemelerine (dopingle mücadele, bahis, manipülasyon, vb.) uygunluğun bir kuruluş tarafından garanti edilmesi gerekir (Karataş ve Savaş, 2019).

Londra’da gerçekleştirilen bu toplantıdan yaklaşık bir yıl sonra Uluslararası Olimpiyat Komitesi Başkanı (IOC) başkanı Thomas Bach, Associated Press’e verdiği röportajda “Olimpiyat programında şiddeti veya ayrımcılığı teşvik eden bir oyuna sahip olamayız, sözde oyunlar bizim açımızdan, Olimpiyat değerleriyle çelişiyorlar ve bu nedenle kabul edilemezler” şeklinde bir açıklamada bulunmuştur (Associated Press, 2018).

2.2. E-Spor ’un Tarihsel Gelişimi

Tarihi 1940’lara dayanan dijital oyunlar ilk çıktıkları dönemde bilgisayar oyunu ya da video oyunu olarak adlandırılmaktadır. İlk etkileşimli oyun olan ‘Spacewar’ isimli oyun MIT (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) tarafından 1962’de geliştirilmiştir. 1972 yılına gelindiğinde ‘Pong’ isimli televizyona bağlanabilen bir oyun piyasaya sürülmüş ve herkesin dijital oyunlara erişebilmesinin önü açılmıştır. Bu gelişmelerin ardından ilk 3 boyutlu oyun olan ‘Wolfenstein’ 1992 yılında piyasaya çıkmış ve bunu ‘Doom’ adlı oyun izlemiştir. Bu iki oyun ile birlikte insanlar FPS tarzındaki (birinci kişi gözünden bakış) oyunlarla tanışmış ve bu oyunlar bilgisayar satışlarında büyük artışların olmasına sebep olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). 1993 yılında ‘Doom’ isimli FPS oyununun piyasaya çıkmasıyla bireyler çevrimiçi turnuvalarda takım halinde mücadele etmeye başlamıştır. 1997 yılında ise ABD’de Cyberathlete Professional League adı altında bir lig kurulmuştur. 1999 yılında ‘Counter Strike’ isimli oyun piyasaya çıktıktan sonra rekabetçi oyunlarda yeni bir çığır açmıştır. Batıda bu gelişmeler yaşanırken 1990’lı yıllarda Güney Kore’de de RTS (gerçek zamanlı strateji) oyunları ve MMORGP (çok yönlü kullanıcı çevrimiçi rol oynama oyunları) ortaya çıkmıştır (Wagner, 2006). Tarihsel açıdan bakıldığında e-sporun ilk ortaya çıkışının 1980’li

yıllardaki atari oyunları olarak gözükmeye karşın asıl patlamasını 1999 yılında OGA' nın (Online Gamers Association) çalışmaya başlamasıyla yaptığı söylenebilir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Birçok yeni oyunun ortaya çıkmasıyla, oyun oynanacak ekipman ve bunun için gerekli işletim sisteminin de geliştirilmesi gerekmiştir. Bu bağlamda ilk geliştirmeyi Ken Thompson yapmıştır. Bunun ardından 1970 yılında Bushnell isimli yapımcının farklı bir bakış açısıyla yaklaşarak bozuk para ile çalışan video oyun makinalarını geliştirmesi dijital oyun tarihinin önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu sayede 'arcade' tarihinin ve günümüzde oynanan oyunların temelini ilk adımının atılması bu mantıkla ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar için 1972 yılı çok önemli bir sürecin başlangıç tarihi olmuştur. Bu tarihten sonra geliştirmeler giderek hızlanmış ve artık bu süreç hakkında düşünen ve eğitimini bu konu üzerine almaya başlayan kişiler ortaya çıkmış ve bu sayede oyun sektörü meydana gelmeye başlamıştır (Mark, 2001).

Bilgisayar oyunları her ne kadar 1970lerde oynanmaya başlansa da e-sporun tarihsel açıdan iki dönüm noktasına sahip olduğu söylenebilir. 1980'li yılların sonuna doğru ve 1990'lı yılların başlarından itibaren 'Arcade' adıyla anılan oyun salonlarıyla birlikte ev konsollarına da büyük ilgi duyulması ilk dönemi ortaya çıkarırken, 2000'li yıllardan sonra internetin kullanımının yaygınlaşması ise de ikinci dönemi oluşturmuştur. 1980'li yıllarda büyük bir patlama yaşayarak yaygınlaşan Arcade oyun salonlarındaki ilk oyunlar tek oyunculu basit bir başarı ölçme sistemi olan ve bilgisayara karşı oynanarak önceki yapılan skoru geçmeye dayalı oyunlardı (Snively, 2014).

1980'ler e-spor olgusunun oluşmaya başladığı ve temellerinin atıldığı zamanlar olarak kabul görmektedir. Hatta 1980'lerin başları, e-spor sektörünün ilk defa ortaya çıktığı tarih olarak kabul edilir (Borrowy, 2012). 1980'lerden sonra bireylerin kendi imkanlarıyla evlerinde oyun oynayabileceği platformların artması öncelikle Nintendo's Entertainment System tarafından yapılan çeşitli atari konsolları dijital oyun sektörünün değişimini başlatmıştır. Bunun sonucunda oyun evdeki koltukta arkadaşlarımız ya da tanıdığımız insanlara beraber rekabet etme imkânı sunmuştur ve böyle başlayan çok oyunculu oyun deneyimi giderek oyun dünyasını etkisi altına almış ve onu büyük bir değişime zorlamıştır (Newman, 2004; Tanrıöven Yazıcı, 2018)

Elektronik spor isminin kullanılmasının ortaya çıkışı Çevrimiçi Oyuncular Birliği'nin (Online Gamers Association-OGA) 1999 yılında yapmış olduğu basın açıklaması ile

olmuştur. E-spor ortaya çıktığı ilk zamanlarda dünya genelinde kültürle ilişkili görülmuş olsa da doğu ve batının değer sistemlerinde iki farklı kültür olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk olarak ağa bağlanılarak oynanan 1993 yılında ‘Doom’ isimli oyun ve bunu takiben 1996 yılında ‘Quake’ adındaki birinci şahıs nişancı türü oyunların geliştirilmesi Amerika ve Avrupa kültürüyle ilişkilendirilmiştir. Bundan sonraki süreçte kabile ismi verilen çevrimiçi oyuncu grupları çevrimiçi turnuvalarda birbirleriyle yarışmaya başlamıştır. 1997 yılına gelindiğinde birkaç yarı profesyonel ve profesyonel olan çevrimiçi oyun ligleri oluşturulmuştur. Bu liglerin en önemlilerinden, etkisi hala devam eden bir lig olan ve Amerika’daki önemli ligler örnek alınarak yapılan Siberatlet Profesyonel Ligi (SPL)’dir (Cyberathlete Professional League-CPL). SPL sayesinde bilgisayar oyunu oynamak oyuncular için profesyonel e-sporculuk olurken seyircilerin ise e-sporlara pasif olarak katıldığı izleyici sporu olmuştur. Bir oyun geliştirme şirketi olan Valve’nin 1999 yılında çıkarmış olduğu birinci şahıs nişancı türündeki oyunları olan Half-Life’in bir değişliği Counter Strike’ı çıkarması Batı’daki e-spor alanının merkezi haline gelmiştir. (Wagner, 2006).

Türkiye’de e-spor denildiğinde akla ilk gelen bilgisayar aracılığıyla oynanan oyunlardır ve yaygın olarak bilinen terim bilgisayar oyunlarıdır. Fakat dijital oyun kavramının kullanımı da 2000’li yılların sonlarına doğru artmıştır. Dijital oyun kavramı arcade oyunların, bilgisayar oyunlarının, konsol oyunlarının, mobil oyunların tüm türlerini içerir (Binark ve Sütçü, 2008: 42-43).

Günümüzde teknolojinin ulaştığı seviye, gelişen ve artan internet kullanımı ve üst düzey oyun ekipmanlarının ortaya çıkışıyla birlikte tek oyundan çeşitli ve farklı oyunlar üretilmeye ve oynanmaya başlanmıştır (Deen, Hammer, Bethencourt ve Eiron, 2006). E-spor olarak sayılan oyunların kendi içindeki özellikleriyle alakalı bazı türleri vardır ve bu türlerden en çok ilgi gösterilen iki tür First Person Shoter – Birinci Sahış Nişancı (FPS) oyunlar ve Multiplayer Online Battle Arena – Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA) oyunlarıdır (Hamari ve Sjöblöm, 2017).

E-spor sektörü gün geçtikçe gelişimini sürdürmektedir. Artık e-spor sektöründe yarışmak için kurulan takımlar hızla artmakta hatta profesyonel spor kulüpleri de bu sektörde yer almak için e-spor takımları oluşturmaktadır. E-spor takımlarında yer alan sporculara yüksek ücretler ödenebilmektedir. Bu durum elektronik spor dallarının yaşadığı gelişimin göstergesi ve ileride yaşanacak gelişimin de belirtisidir. Ayrıca e-sporcular da geleneksel sporcular gibi sözleşmelere sahip olup transfer olabilmekte ve böylece e-sporculara da kariyerlerine göre

yüksek bonservis bedelleri ödenebilmektedir. Türkiye’de de üç büyükler olarak adlandırılan ülkenin en önde gelen spor kulüplerinden olan Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş spor kulüpleri bazı oyunlar için kendi elektronik spor takımlarını kurmuşlar ve kadro oluşturmak için uygun oyunda yer alan sporcuları takımlarına katmışlardır. Elektronik spor alanına girdikten sonra bu spor kulüpleri uluslararası e-spor piyasasında daha güçlü yer edinebilmek için yurtdışından daha yetenekli oyuncuları transfer etmek için çabalamıştır. Bu durum da e-sporun ciddiye alınması gereken bir spor dalı olduğunu göstermektedir (bjk.com.tr, 2015; fenerbahce.org, 2016; galatasaray.org, 2016).

2.3. E-spor Ekosistemi

Artık global bir şekilde tanınan ve dünyanın her yerinden insanın ilgisini çeken e-spor geniş çapta paydaşlara sahiptir. Bu paydaşlar şunlardır (Newzoo, 2015):

- Amatör ve profesyonel oyuncular,
- Takımlar,
- Turnuvalar, ligler, organizasyonlar
- Medya ve internet kanalları,
- Yazılım Geliştiriciler, Yapımcılar, Distribütörler,
- Sponsorlar ve Markalar
- Tüketiciler

Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın E-spor Raporu’na (2018) göre e-spor ekosisteminde bulunan aktörler şunlardır:

Oyun Şirketleri: Dijital oyunları yaparlar ve piyasaya sürerler. Temel gelir sağlama yolları, yapılan oyunların çeşitli platformlarda satışı ve oyun iç içeriklerin satışıdır.

Yarışmalar: Yapımcılar, etkinlik düzenleyen firmalar, oyun sektöründeki dev markalar ya da yetkili devlet kurumları tarafından düzenlenen lif ve turnuva tarzı organizasyonlar e-sporcuların yarıştıkları ortamlardır. Yarışmalar doğrudan oyun yapımcıları tarafından ya da herhangi bir yayıncı tarafından yapılıp yönetilir.

Takımlar: Farklı e-spor oyunları için farklı takımlar oluşturularak belirli bir kulüp ya da marka adı altında kurulan kuruluşlardır. Bir e-spor takımı birden fazla oyunda ve turnuvada farklı takımlarla mücadele edebilmektedir.

Platformlar: E-spor karşılaşmalarını yayınlayan yayın ağları ve yayın ve bilgi paylaşımında bulunan sosyal medya platformları gibi e-spor yayınları yapan platformlardır. E-spor alanındaki en büyük yayıncı kuruluş “Twitch”tir. Youtube Gaming, Facebook, Mixer isimli kuruluşlar da diğer önemli yayın platformlarıdır.

Oyuncular: E-spor karşılaşmalarında görev alan sporculardır. Profesyonel bir e-sporcu geleneksel spor yapan bir sporcu gibi antrenman yapmaktadır.

Markalar: E-spor endüstrisinin sponsorları da denilebilir. Doğrudan oyunculara, takımlara ya da liglere sponsorluk yapabilirler. Kendi içinde endemik (oyuncuların kullandığı ürünler) ve endemik olmayan sponsorluk şeklinde ikiye (takımlara, oyunculara yardımcı ürünler) ayrılır.

Hayran Kitlesi: Canlı yayın, kayıttan izleyen yerinden müsabaka sırasında izleyen, platformdan izleyen ve e-sporu takip eden kişilerdir. E-sporun izleyici kitlesi çoğunlukla eğitilmiş ve yüksek gelir düzeyine erişmiş erkeklerden oluşmaktadır. E-sporu takip eden kitle çoğunlukla çocuk ya da genç yaşta, henüz öğrencilik döneminde olan, ekonomik olarak bağımlı ya da özgürlüğünü eline yeni almış, yeni nesil mesleklere ilgi duyan ve e-sporu ileride bir meslek olarak yapabileceğini düşünen kişilerden oluşmaktadır (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

E-spor sektörü yalnızca bilgisayar ve oyun ile ilgili alanlarda değil bunun dışındaki ticari modellerin geliştirilmesinde de önemli etken olabilecektir. Bu farklı bileşenlerin tamamı e-sporun iş modellerinin çeşitli kaynakları ve müşterilerini oluşturmaktadır. Sponsorluk anlamında geleneksel spor branşlarına bakıldığında neredeyse hepsinde en az bir sponsor firma bulunmaktadır. Hala gelişmekte olan bir sektör olarak e-spora bakıldığında ise ilk başlarda gerçekleştirilen katılımcı ve taraftar yönüyle daha küçük olan etkinlikler nedeniyle çok az olan sponsorluklar giderek büyüyen bu oyun piyasasında daha büyük organizasyonların yapılmasını sağlamış ve elektronik sporun yeterince sponsorun ilgisini çekmesine sebep olmuştur (Akın, 2008).

E-sporun ana paydaşlarından biri olan markalar sektörde yerini sağlamlaştırmak için turnuvalara, takımlara, oyunculara, etkinliklere ve oyunlara sponsor olarak tüketiciye ulaşmaya çalışmaktadır. Markalar tüketiciye ulaşmak için profesyonel etkinliklerde sponsorluğu ve reklamları kullanmaktadır. Markalar kendi çıkarları için reklamlarını yapsalar da 2017 yılında reklama, sponsorluğa ve medya haklarına toplamda 500 milyon dolar finans sağlayarak e-spor sektörünün genişlemesine de katkıda bulunmuştur. 2020

yılında ise bu rakamların marka yatırımı olarak 1,220 milyar, toplam gelirlerin ise 1,488 milyar dolara yükseleceği düşünülmektedir (Kocaömer, 2019; Newzoo, 2017).

E-sporun yayılması ve gelişmesinde sponsor markalar kadar önemi olan bir diğer paydaş ise çevrimiçi yayın kuruluşlarıdır. Çevrimiçi bir mecra da elektronik aygıtların kullanımıyla gerçekleştirilen bu spor türüne online yayın (stream) yapan kuruluşların yatırımları ve sektöre yardımları her geçen gün artmaktadır. Çevrimiçi yayın alanının en bilinen ve en çok yatırım yapan firması Twitch.tv'dir. Twitch, en çok bilinen ve takip edilen e-spor yayın kuruluşu olduğundan dolayı 2014 yılında dünyanın en büyük alışveriş sitelerinden olan Amazon şirketi tarafından 970 milyon dolar ödenerek satın alınmıştır. Twitch değerini 2019 yılında ise büyük bir artışla 3,79 milyar dolara çıkarmıştır (Vuleta, 2019). Facebook, Youtube, Google, Steam, Playstation vb. şirketler de kendi online yayın sistemlerini kurmuşlardır (Evren, Kargün, Pala ve Yazarer, 2019).

E-spor ekosistemindeki bir diğer önemli ve bu kadar yatırım yapılmasının asıl sebebi olan paydaş izleyicilerdir. Diğer spor branşlarında da olduğu gibi e-sporda da izleyiciler, oyuna ve gerçekleşen performansa direkt etki etmektedir. Dinamik bir izleyici topluluğu olan e-spor seyircilerinin de e-spor oyunlarını oynadığı ve onların e-sporun içerisinde gelen kişiler olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Yarışmaları, müsabaka yapılan sahalarda ve oyun alanlarında izleyen bu kitlenin büyük çoğunluğunu, dijital oyunlara amatör olarak katılan kişiler oluşturmaktadır. Konuyla alakalı açıklamada bulunan Uluslararası E-spor Federasyonu Genel Sekreteri Alex Lim 'Bundan önceki nesil sokakta top oynayarak büyümüştür fakat şimdiki nesil elektronik oyunlar içinden seçimler yaparak büyümektedir. Birçok kavram gibi spor da dijital kültürün içerisinde yeniden tanımlanıyor'' diyerek seyircilerin bu yönüne dikkat çekmiştir (Akgöl, 2019).

Tristao' ya göre (2022) e-spor seyircilerinin sayısı 2022 yılı sonunda küresel bağlamda %8,7 artarak 532 milyona ulaşacaktır. Bunların 261 milyonu ayda en az bir kereden fazla bir e-spor karşılaşması seyreden e-spor meraklıları, 271 milyonu ise ayda en fazla bir e-spor karşılaşması izleyen ara seyircilerdir. Ayrıca e-spor izleyici sayısının 2025 yılında 640 milyonu aşması beklenmektedir.

2.4. E-Spor Ekonomisi

E-spor sektörü farklı ülkelerde düzenlenen turnuvalara ve organizasyonlara ev sahipliği yapmaktadır. Yapılan bütün etkinliklerde dışarıdan gelecek takımların, oyuncuların, seyircilerin ve ilgili kurumların da çeşitli ihtiyaçları olacaktır. Konaklama, yeme, içme ve

eğlence gibi ihtiyaçların yanında çeşitli turistik aktivitelerin kullanılmasıyla e-spor sektörü turizm sektörünü de etkilemektedir. Turizm açısından gelişmiş ülkelerde düzenlenen e-spor faaliyetleri o ülkenin ekonomisine büyük katkılar sağlamaktadır (Bayram, 2018: 20).

2017 yılında, e-spor pazarında elde edilen gelirler dünya çapında toplamda 655 milyon ABD doları olarak gerçekleşmiştir. 2018'de ise e-spor sektörü önemli bir artışla toplamda yaklaşık 865 milyon ABD doları seviyesine çıkmıştır. Bu verilere bakılarak yapılan tahminlere göre, 2022 yılına gelindiğinde küresel e-spor pazarının geliri 1,79 milyar ABD doları düzeyinde olması beklenmektedir. Bu gelirlerin çoğunu sponsorluklar ve reklamlar oluşturmaktadır. Bunun dışında kalan gelirler ise e-spor bahislerinden, ödül havuzlarından, turnuvalardan, ürün ve bilet satışlarından elde edilmektedir (Statista, 2018).

2017 yılı verilerine göre yaklaşık 99,6 milyar dolar değeri olan küresel oyun endüstrisinin yaklaşık olarak %10'luk bir dilimini elektronik sporlar oluşturmaktadır. Popüler oyun üreticileri, oyuncu pazarına ulaşmak isteyen üçüncü parti firmalar, sponsorlar ya da yetkili devlet kurumları tarafından düzenlenen turnuvalar; ki bu turnuvaların canlı yayınlanması ve bazılarının geleneksel sporların önemli karşılaşmalarının bile (FIFA Dünya Kupası Finalleri, Superbowl, GS-FB Derbisi gibi) izlenme oranlarını geçmesi ve oyun endüstrisi dışından olan ve bu alanda yer edinmek isteyen firmaların kaynaklarını bu yönde kullanmaya başlamasıyla e-spor endüstrisi özellikle son 5 yılda devasa bir büyüme gerçekleştirmiştir (Dijital Dünyada Rekabet, E-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı, 2017).

E-Sporun temelini oluşturan oyun gelirlerine bakıldığında ise dünyadaki oyun pazarının 2015'de 91 milyar dolar, 2016'da 101 milyar dolar ve 2017 yılında ise 108 milyar dolar gelir elde ettiği ortaya çıkmaktadır. Dünyada oyun pazarının sonraki yıllarda gerçekleşmesi beklenen tahmini gelirleri hesaplandığında ise 2018'de 115 milyar dolar, 2019'da 122 milyar dolar ve 2020 yılında ise 128 milyar dolar düzeyine yükseleceği belirtilmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Sadece e-spor verileri göz önüne alındığında ulaşılan rakam tahmin edilenin çok üzerinde çıkmıştır. E-sporun 2015 yılında elde ettiği 325 milyon dolar gelirin 2020 yılına gelindiğinde 5 kat artışla 1,5 milyar dolar seviyesine çıkacağı ve ekonomide önemli bir yere sahip olacağı öngörülmektedir (Öncü, 2018).

Aydemir'e (2022) göre Türkiye'de toplam oyuncu sayısı 2021'de 36 milyondan 41 milyona çıkmıştır. Toplam oyuncu hasılatı ise 880 milyon dolardan 1 milyar 200 milyon dolara yükselmiştir. Mobil oyun hasılatı 2021 yılında toplam hasılatın yarısını oluştururken 2021 yılında 620 milyonu görmüştür. Bu sayının geçtiğimiz yıl 450 milyon dolar düzeyinde

olduğu bilinmektedir. Dünya oyun sektörüne bakıldığında Türkiye'nin gelir bakımından sıralaması değişmemiş, sıralamada Türkiye mobilde ve toplamda 18'inci sırada yer almaya devam etmiştir.

E-spor sektörünün ödül havuzu satılan biletler, reklamlar, sponsorlar tarafından oluşmaktadır. Gerçekleştirilen organizasyonlar için biletler satılmakta ve bilet gelirlerinin bir kısmı ödül havuzuna aktarılmaktadır. Her takımın sponsoru ve her organizasyonun ayrı sponsorları vardır ve her takım yaptığı anlaşmaya göre kendi sponsor gelirlerine sahiptir. Bu gelirler sayesinde de takımlar oyuncularına maaş vermektedir. Verilen bu ücretler doğu ve batı e-spor sektörüne göre farklılaşmaktadır. Çin, Endonezya gibi ülkelerde e-sporculara ortalama 400 ABD doları ödenirken, Avrupa ülkelerinde ise bu rakam ortalama 1600 ABD doları civarında olmaktadır. Yapılan turnuvalarda kazanılan ödüllerin yaklaşık %80'i oyuncularca paylaşılmaktayken geri kalanı ise takım için kullanılmaktadır (Kocadağ, 2017).

Elde edilen verilere göre 2016 yılında 424 tane e-spor organizasyonu yapılmıştır. Bu etkinlikler en fazla Kuzey Amerika'da gerçekleşmiş onu Batı Avrupa'da ve ardından Doğu Avrupa takip etmiştir. Gerçekleştirilen bu organizasyonlardan elde edilen toplam bilet geliri 2016 yılı için 32 milyon dolar olmuştur. 2015 yılında yapılan organizasyonlardan kazanılan bilet geliri ise 21 milyon dolardır. Toplam bilet gelirlerinin en fazla olduğu bölge en çok organizasyon yapılan Kuzey Amerika'dır, bunu yine Batı Avrupa izlemektedir. En çok turnuva düzenleyen kuruluşlar ESL, Blizzard, Riot Games ve MLG gibi büyük organizatörlerdir. En çok gelir elde edilen Efsaneler Dünyası Ligi Şampiyonası'nın bilet geliri toplamı 3 milyon dolar olmuştur, ardından Uluslararası Dota 2 şampiyonası gelmektedir (Öncü, 2018).

Newzoo'nun (2020a) trend raporuna göre e-sporun 2020 deki gelişim beklentileri şu şekildedir; Global e-spor gelirlerinin 2019'daki 950,6 milyon dolardan yıllık% + 15,7 artışla 2020'de 1,1 milyar dolara çıkacağı, 2020'de 822,4 milyon dolarlık gelir ya da toplam pazarın dörtte üçü medya hakları ve sponsorluğundan geleceği, küresel olarak, toplam e-sporcu kitlesinin 2020'de yıllık% + 11,7 artışla 495 milyon kişiye ulaşacağı beklenmekte ve mobil e-sporların geçtiğimiz yıl bu büyümenin ön saflarında Güneydoğu Asya, Hindistan ve Brezilya gibi gelişmekte olan pazarlarla büyük bir artış yaşadığı belirtilmektedir. Newzoo'nun 2022 raporuna göre ise Bölgesel Asya-Pasifik ülkelerinin gelirleri, yıllık %17 artarak 2022'de yılının sonun 590,2 milyon dolara ulaşacak ve küresel gelirlerin yaklaşık %42'sini oluşturacaktır.

Tristao'ya (2022) göre e-spor, 2022'nin sonuna kadar küresel olarak yaklaşık 1,38 milyar dolar gelir elde edecektir ve bu gelirlerin yaklaşık üçte birini Çin'in elde etmesi beklenmektedir. Ayrıca 2022 yılında elde edilen bütün gelirlerin %60'ının sponsorlar tarafından elde edileceği düşünülmektedir. Sektörün önde gelen istatistik sitesi Newzoo'ya göre oyun gelirlerine göre ülkelerin elde ettikleri gelir sıralaması da şu şekildedir:

	Ülke	bölge	nüfus	Internet Pop.	Gelirler (USD)
1.	 Çin	Asya	1,420.1M	900.6M	\$ 36,540M
2.	 Amerika Birlesik Devletleri	Kuzey Amerika	329.1M	273.7M	\$ 35,510M
3.	 Japonya	Asya	126.9M	121.2M	\$ 18,683M
4.	 Kore Cumhuriyeti	Asya	51.3M	48.9M	\$ 6,194M
5.	 Almanya	Batı Avrupa	82.4M	76.8M	\$ 5,721M
6.	 Birlesik Krallık	Batı Avrupa	67.0M	64.7M	\$ 5,348M
7.	 Fransa	Batı Avrupa	65.5M	59.1M	\$ 3,875M
8.	 Kanada	Kuzey Amerika	37.3M	34.8M	\$ 2,900M
9.	 ispanya	Batı Avrupa	46.4M	40.2M	\$ 2,583M
10.	 Italya	Batı Avrupa	59.2M	42.0M	\$ 2,547M

Şekil 2.1. Oyun gelirlerine göre ülkelerin elde ettikleri gelir sıralaması

Şekil 2.1' de yer alan tablo, 2019 için gelir tahminlerinde azalan sırada sıralanan en iyi 10 oyun pazarını sunmaktadır. Bu tahminler, birincil tüketici araştırmaları, işlem verileri, üç aylık şirket raporları ve nüfus sayımı verilerinin bir kombinasyonuna dayanmaktadır. Bu gelirler bilgisayar donanımı satışları, vergiler ya da bahis gelirlerini değil yalnızca her ülkedeki tüketici harcamalarını içermektedir (Newzoo, 2020b).

2.5. E-sporcu

E-sporcular da amatör ve profesyonel olarak iki gruba ayrılabilir. E-spor oyunlarından herhangi birine ya da birkaçına katılım gösteren, uluslararası ya da ulusal seviyelerde özel ya da resmi olarak düzenlenen turnuvalara katılanlar profesyonel e-sporcu, e-spor oyunlarına daha çok rekreasyonel olarak katılım sağlayan ve amatör seviyedeki e-spor turnuvalarına katılabilen sporcular da amatör e-sporcudur (Argan ve Akın, 2007). E-spor oyuncularını,

Türkiye’de de dünyadakine benzer şekilde yetkili devlet birimine başvurarak e-sporcu lisanslarını alabilir ve takımlara katılabilir. E- spor organizasyonlarının son dönemde hızla artması ve internetten yayın yapan kuruluşların da giderek fazlalaşmasıyla birlikte e-spora olan ilgi ve e-sporun tanınırlığı da artmakta ve bu sebeple lisanslı sporcu sayısı da gün geçtikçe artmaktadır (Öncü, 2018).

E-sporcuların da geleneksel sporcularda olduğu gibi müsabakalarda yüksek performans göstermeleri için bazı fizyolojik ve psikolojik yetileri bünyesinde barındırması gerekmektedir. Bu doğrultuda e-sporcuların sahip olması gereken birtakım ortak özellikleri vardır. Bunlardan bazıları oynadıkları oyun hakkında üst düzey bilgiye sahip olma ve oyunda kullanılan ekipmanlara hâkim olma, oyunu kontrol edebilme, yüksek konsantrasyona sahip olma, rakiplerinin önünde olmak için stratejiler geliştirebilme, rakip oyuncuyu ve hamlelerini kontrol edebilme, hızlı ve doğru kararlar verebilme ve özelliklerini antrenmanlar yaparak geliştirmesidir (Argan ve Akın, 2007).

2.6. E-spor Türleri

Artık günümüzde e-spor kategorisinde sayılan yerel ya da ülke bazında ve hatta uluslararası katılım sağlanan turnuvalara sahip birçok oyun bulunmaktadır. Bu oyun çeşitliliği sayesinde e-spor sektörü büyümesini daha hızlı bir şekilde gerçekleştirmiştir. E-spor oyunları kendi içerisinde 6 türe ayrılmaktadır. Bu türler şu şekildedir (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018: 6-9).

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu): İnternet aracılığıyla bir sunucuya bağlantı sağlanarak rol yapılan oyunları içermektedir. Bu türde World of Warcraft , World of Tanks gibi oyunlar yer almakta ve bu oyunların ligleri bulunmaktadır.

MOBA (Massively Online Battle Arena - Çevrimiçi Birden Fazla Oyuncunun Bulunduğu Savaş Alanı): Bu türdeki oyunlar eşit sayıda üyesi bulunan iki takımın karşılaştığı ve belirli bir oyun alanı içerisinde 3 yoldan giderek rakip engellerin alt edilerek sonuca ulaşmaya çalışıldığı oyunlardır. Dota 2, League of Legends, Smite, Heroes of Newerth oyunları bu türe örnek oyunlardır ve bu oyunların ligleri mevcuttur.

FPS (First Person Shooter - İlk Kişi Vuruş oyunları): Kişinin seçmiş olduğu karakterin gözünden oyunu görerek o karakter adına kararlar alıp oyunu yönlendirdiği takım halinde hareket edilen oyunlardır. Call Of Duty, PUBG, Counter Strike: Global Offensive, Halo ve

Quake gibi oyunlar bu türe örneklerdir. Bu türdeki oyunlar en çok takip edilen oyun türlerinin başında gelmektedir.

RTS (Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji): Bu türde kişi yer aldığı haritada bulunan kısıtlı sayıdaki kaynakları doğru kullanarak uygun savunma ve hücum sistemi oluşturup bir orduya sahip olarak rakibini yenmeye çalışmaktadır. Starcraft ve Age of Empires gibi oyunlar bu türe girmektedir.

FIGHTER(Dövüş): Bu türdeki oyunlarda birey gerçekte olduğu gibi bir dövüş alanı içerisinde sahip olduğu bir karakter ile rakibini yenmeye çalışır. Dead or Alive, Street Fighter ve Supers Smash Bros oyunları bu türe örnek oyunlardır.

SPORTS(Spor): Bu türdeki oyunlar ise günümüzdeki geleneksel spor oyunlarının sanal ortam üzerine uyarlanmış biçimidir. Bilinen en yaygın oyunlar FIFA, NBA, Madden ve Project Gotham Racing oyunlarıdır.



Şekil 2.2. E-spor oyun türleri

Spor ve yarış oyunları, doğasından dolayı değişiklik yapılamayacağı için normal sporların sanal ortama geçirilmiş halidir. Oyun yapımcıları bu spor dallarının oyunlarını geliştirirken o sporların federasyonlarıyla görüşüp lisanslarını alarak, bu spor dallarda mücadele eden neredeyse bütün takım ve sporcuların gerçekteki özellik ve görünüşlerinin dijital ortama aktarılmasını sağlamıştır. Futbol oyunları olan FIFA ve Pro Evolution Soccer, dövüş oyunları olan UFC ve Fight Night, basketbol oyunu olan NBA 2K gibi oyunlar bu türün örnekleridir. Bu gerçek sporun sanal ortamda yapılması olanağına rağmen Devasa Çevrimiçi Mücadele Arenası (Massively Online Battle Arena-MOBA) türündeki oyunların en çok oynanan oyun türü olduğu söylenebilir. League of Legends ve DOTA gibi oyunların yüksek sistem gereksinimlerine sahip olmadan sıradan bir bilgisayarda bile oynanabilmesi, takım olarak ve hızlı bir tempoda oynanması bu türün yaygınlaşmasını kolaylaştırmıştır (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017: 3-4). Ayrıca bunun diğer sebebinin de oyuncuların gerçek hayatta yapamayacaklarını sanal ortamda yaptıklarına imkân verilmesinden dolayı olduğu düşünülebilir.

2017 yılı verilerine göre Türkiye’de e-spor olarak sayılan oyunları oynayan kitlenin çok büyük olmasına rağmen, resmi olarak düzenli bir şekilde yalnızca League of Legends oyunu için turnuvalar düzenlenmektedir. League of Legend oyunu yapımcısı Riot Games, Türkiye’de yapmış olduğu yatırımlar ile Türkiye sunucusuna sahip ilk e-spor liginin başlatmıştır (Fanatik, 2017) "Türkiye Şampiyonluk Ligi" ismiyle oluşturulan ligde diğer sportlardaki gibi lisanslı profesyonel oyuncular ve kulüpler yer almaktadır.

2.7. Dünya’da ve Türkiye’de E-Spor

Günümüzde amatör ve profesyonel e-spor ligleri, ulusal ya da uluslararası düzeyde turnuvalar, uluslararası ligler, Avrupa kupası, Dünya kupası şeklinde birçok e-spor organizasyonu düzenlenmektedir (Argan ve diğerleri, 2006).

Dünyanın önde gelen spor kulüplerinden Paris Saint Germain, Manchester City, Schalke 04 gibi kulüpler e-spor sektörüne dahil olarak büyük yatırımlar yapmaktadır. Bu büyük kulüpleri bilmeyen gençler ve çocuklar bu takımlarla ya da yaptıkları spor türleriyle e-spor vasıtasıyla tanışmaktadır. Bu kişilerin taraftarlık olgusunun oluşmaya başlaması belki de ilk defa e-spor sayesinde olmakta ve bunun farkında olan büyük kulüpler de bu anlamda yatırımlarını e-spora doğru yönlendirmektedir. Öte yandan bazı üniversite öğrencilerinin var olan eğitim sisteminden dolayı yaşadıkları ümitsizlik ve lisans mezuniyetiyle birlikte yaşayacaklarını düşündükleri gelecek kaygısı yüzünden eğitim sisteminden uzaklaşmaları

söz konusu olmaktadır. Bu sebeple bazı öğrenciler henüz yeni bir sektör olmasının avantajından dolayı ilerleyen zamanlarda ya profesyonel bir oyuncu olmayı ya da oyun yayıncılığı yapmayı düşünmektedir (Kocadağ, 2017).

Ülkemizde faaliyete geçen ilk e-spor topluluğu Dark Passage'dır. Bu takım ilk olarak 2003 yılında Counter Strike isimli oyun için bir ekip oluşturarak ilk adımı atmıştır. Dark Passage, daha sonra 2010'lu yıllara gelindiğinde League of Legends oyunu için de kadro kurmuştur (Şenel, 2019). E-sporlara artan yoğun ilgi üzerine, 2015 yılından sonra ülkemizin önde gelen spor kulüplerinden Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray kulüpleri e-spor takımları kurularak, ilk olarak League of Legends oyunu için e-spor kadrolarını oluşturmuş ve resmi olarak yatırım yapmaya başlamışlardır. Bu takımlara ek olarak ülkemizde 2005 yılında kurulan Team Turquality ve 2008 yılında kurulan HWA Gaming takımları da tanınmış e-spor takımlarıdır. Ayrıca bu alanda Bahçeşehir Üniversitesi'nin kurduğu League of Legends takımı BAU SuperMassive de bir ilk olma özelliğine sahiptir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017)

Türkiye, e-spor alanında hızla büyüyen ve bu alanda büyük bir pazar olma potansiyeline sahiptir. Türkiye'de farklı oyunlarda ulusal ve uluslararası turnuvalara katılımlara bakıldığında Türk takımlarının olumlu bir tablo sergilediği görülmektedir. 2016 yılında Sırbistan'da yapılan CS:GO Dünya Kupası'nda yarışan Türk Milli Takımı, Arjantin ile oynadığı finali kazanarak şampiyon olmuştur. Bir ilk bağlamında ise Dark Passage isimli League of Legends takımı ESL tarafından gerçekleştirilen Balkan turnuvasında ülkemizi temsil etmiş, finalde Sırbistan takımı olan Kalu Op'u 2-1 yenerek Balkan Şampiyonu olmuş ve ülkemize ilk uluslararası şampiyonluğu getirmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda da e-spor sektörünün önemli paydaşlarından olan sponsorların ilgisi çekilmiş ve bazı büyük firmalar ülkemizde rol almaya başlamıştır (Evren ve diğerleri, 2019).

Türkiye'nin e-spor sektöründe dünya ortalamasına bakıldığında ortalama üstü bir büyüklükte olduğu söylenebilir. Newzoo'nun analizine göre ülkemizde 30 milyondan fazla e-spor oyuncusu bulunmaktadır. Ayrıca 2018 yılındaki gelir raporuna göre ülkemiz 774 milyon dolar gelir ile dünyanın en büyük 18'inci mobil oyun pazarı konumuna gelmiştir. Öte yandan Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'ne göre Türkiye oyun sektörünün toplamda 1,5 milyar doları geçtiği tahmin edilmektedir (Marketing Türkiye Dergisi, 2018).

E-sporun kurumsallaşması için ilk olarak 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB) çatısı altında "Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF)" kurulmuştur. Başlıca amaçları arasında e-sporlar ile ilgili yönetmelikler hazırlamak ve e-sporu ülke çapına

yaymak ve çeşitli oyun türlerinde milli takımlar oluşturmak yer almaktadır ve bunun gibi farklı amaçlar doğrultusunda çalışmalara başlamıştır. Ancak GSB'nin 2013 yılında almış olduğu bir kararla bu federasyon 'Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'nu bünyesine "Dijital Oyunlar As Başkanlığı" şeklinde konumlandırmıştır (GSB, 2018). Daha sonra GSB 2018 yılında bir E-Spor Federasyonu kurarak e-spor işlerini ve stratejisini bu federasyon üzerinden şekillendirme kararı almıştır. Ancak Türkiye henüz Uluslararası e-Spor Federasyonu'na üye olmamıştır (Özkurt, 2019). Türkiye'de amatör e-spor takımı sayısı 15 binin üzerindedir. Takım bünyesinde oynayan oyuncu sayısı ise 60 binleri aşmış durumdadır. Bugün sözleşmeye sahip olarak turnuvalara katılan e-sporcu sayısının 4 bini geçtiği tahmin edilmektedir (Öncü, 2018).

E-sporcuların elektronik sporlara katılımları düşünüldüğünde akla ilk gelen kavramlardan biri motivasyondur. Motivasyon sporcuların e-spora katılımlarının nedenlerini belirlemede öne çıkan kavram durumundadır.

2.8. Motivasyon

2.8.1. Motivasyonun tanımı

Motivasyon kavramıyla alakalı yazılara ilk kez Antik Yunan filozoflarının eserlerinde karşılaşmış, bununla birlikte motivasyon konusundaki bilimsel araştırmaların temellerinin ise 20. yüzyılda atıldığı bilinmektedir (Viau, 2015:5). Bu kavram motivasyon sözcüğü olarak ilk kez 1880'li yıllarda İngiltere ve ABD'deki psikologların yazılarına konu olmuştur (Keskin 2008: 17). Motivasyon kavramının dilimizde tam karşılığının oluşturulmasının zor olmasından dolayı yerine Türkçe "güdü", "saik" veya "harekete geçirici" kavramları kullanılabilir (Bayraktar, 2015).

Dilimizde güdü, güdüleme, güdülenme olarak ifade edilebilen motivasyon kelimesinin kökeni Latince hareket etme manasında kullanılan "movere" kelimesinden gelmektedir. Kısaca bireyin ulaşmayı amaçladığı bir hedef doğrultusunda kendi isteğiyle hareket edip belirli davranışlar sergilemesi motivasyon olarak belirtilir (Baumeister ve Vohs, 2007: 2). TDK (2011: 1698) sözlüğünde "güdüleme, isteklendirme" anlamına gelen motivasyon sözcüğü, Fransızca "motivation" kelimesinden ileri gelerek dilimize geçmiştir. Motivasyonun kavramı psikolojik bir oluşum olmasından dolayı farklı açılarla ele alınmış, bu sebeple birden fazla tanımı ortaya çıkmıştır (Taşdemir, 2013:5). Literatürde motivasyonun anlamıyla ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şu şekildedir;

İhtiyacın harekete geçirilmiş haline güdü denir. Güdüler insanların dürtülerinin davranışa dönüşmesi ve bununla birlikte bazı davranışlarının sebeplerini açıklayan bir olgudur. Bireyin bir ihtiyacı uyarıldığında yani bir dürtüye maruz kaldığında bu durumdan kurtulmak için davranışa geçecektir. Bireyin yaptığı bu davranış, duyduğu gereksinimi giderecek bir amaç ya da istek yönünde olacaktır. Bireyin tek davranışı birbirinden farklı birden fazla ihtiyacını karşılamaya yönelik olabilir (Can, 1997: 169).

Robbins (2012) motivasyonu, bir süreç olarak tanımlamış ve kişinin önceden belirlediği hedefe ulaşmak için verdiği çabadaki yoğunluk, yön ve ısrarına dikkat çekmiştir. Burada bahsedilen yoğunluk; kişinin amacı doğrultusunda ne kadar çok çaba sarf edeceğini belirtirken, yön de kişinin bu çabasının hangi amaca hizmet ettiğini vurgulamaktadır. Israrcı olma boyutu ise kişinin bu çabadaki azminin devamlılığı ile ilgilidir. Bu tanıma göre yüksek motivasyona sahip olan bir birey, hedeflediği amaca erişinceye kadar göstermiş olduğu davranışları yapmaya devam edecektir (Mercanlıoğlu, 2012: 41-52).

Ryan ve Deci (2000:54) motivasyonu iki bölümde ele almıştır. Onlara göre motive olmak, bir kişinin herhangi bir şey yapmak için yönlendirilmiş olması demektir. Eğer birey harekete geçmek için herhangi bir itici güç veya ilham hissetmiyorsa o kişi motivasyonsuz olarak nitelendirilir. Bunun tersi durumlarda güdülenen veya yapmış olduğu işin sonuna odaklanarak hareket eden biri motive olmuş olarak kabul edilir.

Motivasyon; kişinin güdülerini, onun gereksinmelerini, istek ve arzularını, bu doğrultuda dürtü ve ilgilerini kapsayan bir olgudur. Birey güdüler yoluyla uyarılır ve harekete geçirilir. Harekete geçen bireyin davranışlarını bir hedefe yönlendirir. Bireyin davranışlarında bu özellikler görüldüğü zaman o birey "güdülenmiş" olarak kabul edilir (Cüceloğlu, 1991: 248).

Güdülenme, kişinin davranışının ısrarını, tarafını ve öncelik sırasını belirleyen içsel ya da çevresel kaynaklar sebebiyle harekete geçmesidir. Motivasyon ve güdülemek de canlılardaki belirli güdülerini harekete geçirerek canlıyı davranışa sevk etme olarak tanımlanmaktadır. Güdüleyici ise bireyi harekete geçirici ya da onu yönlendirici unsurlardır (Telimen, 1978). Motivasyon, bir gereksinimi gidermek amacıyla hareket haline geçme davranışdır. Bu gereksinim, olumlu ya da olumsuz bir olay sonucunda ortaya çıkabilir. Olayın olumlu ya da olumsuz yönde olması, motivasyonu durdurmamaktadır (Kim, 2005).

Motivasyonun kişiye özgü bir olgudur ve motivasyonun merkezinde kişi vardır. Kişiler yalnızca yetenekleriyle değil, motivasyonlarıyla da birbirinden ayrılırlar (Hersey, Blanchard, Kenneth, Johnson ve Dewy, 1996). Motivasyon, pek çok öğeyi içinde

bulunduran karmaşık yapıda bir kavramdır. Bununla beraber bireyle birebir ilişkisi olmasından dolayı da kişiden kişiye değişeceği ve hatta kişinin farklı zaman ve şartlar altında olduğunda da değişiklik göstereceği unutulmamalıdır (Robbins ve Judge, 2012: 204).

Motivasyon, insan davranışlarını belirleyen ve yöneten enerji olarak da tanımlanmaktadır. Bu tanım motivasyonun önemli iki özelliğini ön plana çıkarması bakımından önemlidir. Birincisi, motivasyon kişileri belirli yönlerde davranmaya sevk eden bir enerji gücüne sahip olması ikincisi de motivasyonun hedeflere yönelmede etkisidir. (Şimşek, 2008: 177).

Motivasyonun tanımlarına bakıldığında hepsinde ortak olan üç nokta oraya çıkmaktadır. Bütün tanımlarda ortak olan bu temel noktalar şunlardır; insan davranışını neyin harekete geçirdiği, söz konusu olan davranış yönlendiren şeyin ne olduğu ve sevk ettiği bu davranışın nasıl sürdürüldüğü veya devam ettirildiğidir (Porter, Bigley ve Steers, 2003: 1).

2.8.2. Motivasyon türleri

Motivasyonun sağlanması için bireyin gereksinimleri, arzu ve istekleri, kişilik özelliği, algılama seviyesi göz önüne alınmalıdır. Her insan içinde bulunduğu topluma göre sosyo-kültürel özelliklere, duygu ve düşüncelere sahiptir. Bu sebeple bireyleri motive etmek için uygun motivasyon türlerinden yararlanmak gerekmektedir. Bu motivasyon türleri içsel ve dışsal olarak ikiye ayrılmıştır. Her ne kadar farklı başlıklar altında ele alınsalar da bu iki motivasyon türü zaman zaman bir arada kullanılmaktadır (Arzova, 2001).

Motivasyonu etkileyen içsel ve dışsal olarak iki boyut vardır. Bunların dışında kişi bir motivasyona sahip değil ise motivasyonsuzluk boyutu ortaya çıkmaktadır. Kişinin sergilemiş olduğu davranışın sebebi kişinin kendi içinde değilse ve çevreden geliyorsa burada motivasyonu etkileyen değişken dış kaynaklı olduğundan bu dışsal motivasyonu oluşturur. Yapılan bir iş karşılığında alınan ödül ya da cezalar, yapılması gereken ödev ve sorumluluklar dışsal motivasyon kapsamına girer. İçsel motivasyonda ise yapılan davranışın sebebi bireyin kendisinden kaynaklıdır. Bu motivasyon türünde genel olarak ihtiyaç ön plandadır. Yetenek, ilgi, merak içsel motivasyonda ilk sıralarda gelen motiflerdir. İçsel motivasyonu yüksek olan kişilerin daha başarılı olduğu bilinmektedir (Çakır, 2017: 43).

Deci ve Ryan'ın (2000) öz-belirleme kuramına göre motivasyon çeşitleri, eyleme geçmeyi hızlandıran sebeplere odaklanılarak oluşturulmuştur. Bu kurama göre motivasyon üç ana başlığa ayrılmıştır. Bunlar; içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluktur.

İçsel motivasyon

Kişinin kendisiyle alakalı bir dürtü yoluyla harekete geçme durumuna motivasyona içsel motivasyon denir (Ulusoy, 2007: 492). Bu dürtüler gerçekleştirilen işten hoşlanma, onu yaparken mutlu olma, merakını giderme, ilgi duyma ve başarma isteği gibi duygulardır. İçsel motivasyon kişileri psikolojik yönden harekete geçiren inançları, beklentileri ve kendilerine özgü kişilik özelliklerini esas alarak onların gelişiminde büyük etkisi motivasyon türüdür. İçsel motivasyonla güdülenen kişilerin diğerlerine göre daha aktif oldukları ve yaptıkları işte daha hevesli görüldükleri belirlenmiştir (Ağduman, 2014).

Yetenek, bireyin kişiliği, kişinin kendine koyduğu hedefler, fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlar, inanç ve değerler, kişinin belirli durumlarda gösterdiği tutumlar, beklentiler, hayaller, yaşantılar, zihinsel ve duygusal hazırlıklar gibi durumlar içsel motivasyonu etkileyecek kişisel özelliklerdir (Tuzcuoğlu, 2014: 300).

İçsel motivasyon, herhangi bir baskı olmadan gerçekleşmektedir. Bir konuda öğrenmenin gerçekleşmesi veya bir davranışın edinilmesi, hoşlanma, tat alma, haz duyma gibi içsel etkenler içsel motivasyonun sebepleridir. (Middleton ve Spanias, 1999).

İçsel motivasyon, diğer motivasyon türüne göre daha uzun süre etkili olan ve kendini yöneten bir yapıya sahiptir. Dışsal motivasyonda ise somut ödüllere, teşvik edilmeye ya da övgü almaya ihtiyaç duyulur. Kısacası iki motivasyon türü arasındaki temel fark motivasyon kaynağının yönüdür. İçsel motivasyonda bireyi harekete geçmesi için uyaran kişinin kendisidir. Dışsal motivasyonda ise kaynak kişinin çevresidir (Yücel ve Gülveren, 2011: 126).

Dışsal motivasyon

Dışsal motivasyon, kaynağın kendisinden gelmediği, dışarıdan gelen uyaranlara maruz kalındığında ortaya çıkmaktadır. Dışsal motivasyon, bir pekiştireç aracılığıyla ya da ödüllendirme yardımıyla istenen davranışların yapılmasını sağlar. Örneğin; kupa, para, madalya ile ödüllendirilme ya da takdir edilme, övülme gibi olgulardır (Bora, 2013).

Dışsal motivasyon, genel olarak sonuç odaklı gerçekleştirilen aktivitelerde meydana gelir. Dışsal motivasyon, içsel motivasyona ters olarak aktiviteden zevk almaya değil aktivitenin faydalarına odaklıdır (Deci ve Ryan, 2000: 60).

Dışsal motivasyon türünde kişiyi harekete geçiren dürtü, kişinin kendi isteği veya gereksinimiyle meydana gelmez. Dışsal motivasyon, kaynağını kişi dışında herhangi bir

kaynaktan almasından dolayı yalnızca bir uyarana sınırlı olmayabilir, kişi birden çok uyarana maruz kalabilir (Tuzcuoğlu, 2014).

Dışsal motivasyonun içsel motivasyona göre etkisinin daha kısa süreli olduğu ve verilen ödüllerin etkisinin geçmesiyle kişinin isteğinde bir düşüş olduğu görülmektedir. Ancak kişiyi istenen bir davranış yapıldığında ödüllendirdiği ve beklentilerini karşıladığı için bu motivasyon türü de birey üzerinde oldukça etkilidir (Yalçın, 2015). Kısaca kişisel faktörlerin etkili olduğu süreçte içsel motivasyon, çevresel faktörlerin etkili olduğu durumlarda ise dışsal motivasyon söz konusudur (İlgar, 2004).

Motivasyonsuzluk

Motivasyonsuzluk ise kişide bir davranışı yapmak için harekete geçme isteğinin yokluğudur. Yani herhangi bir motivasyonun olmamasıdır. Motivasyonsuzluk bir aktiviteye ilgi durmamak ondan faydalanmak istememek ve aktiviteyi gerçekleştirecek yeterliliği kendinde görmemektir (Deci ve Ryan, 2000: 60). Bireyler, çıktılar ve kendi davranışları arasında olumlu bir durum algılamadıklarında motivasyonsuz olurlar, yani ne içsel ne de dışsal olarak motive olmazlar (Karataş, 2011).

Bireylerin yeteneklerine ve verdikleri emeklere yönelik algı ve inançlarındaki noksanlık ya da yetersizlikleri, onların motivasyonsuz olmasına sebep olan en önemli etkenlerden biridir (Legault, Green-Demers ve Pelletier, 2006).

Seligman'a (1975) göre motivasyonsuzluk bir aktiviteyi önemsememek, onu gerçekleştirmek için kendinde yeterli becerilere sahip olduğunu düşünmemek ve/veya hedeflenen sonuçlara ulaşacağına inanmama kaygısından kaynaklanır.

Birçok farklı görüşün üzerinde birleştiği düşünceye göre motivasyonsuzluk; “herhangi bir aktiviteye değer vermeme ve o aktiviteyi yapmak için kendinde yeterli özellikleri hissetmeme ya da istenen sonucun alınacağına inanmama, beklentileri karşılayacağını düşünmeme kaygısından kaynaklanır (Deci ve Ryan, 2000).

2.8.3. Motivasyon kuramları

Motivasyon hakkında çok sayıda kuram ve model oluşturulmuştur. Bu kuram ve modeller, idarecilere bireyleri harekete geçiren etmenleri belirleme ve bu hareketi idame ettirme konusunda yardımcı olmayı iddia etmektedir. Daha çok amaca yönelik olan bu modeller bireyin içindeki motive edicilere dikkat çekerken, bazıları da teşviklere yani kişinin dışındaki, bireyi dışarıdan etkileyen motive edicilere önem vermektedir (Davis, 1981: 43).

Motivasyon ile ilgili temel olarak birbirine karşıt iki teori meydana getirilmiştir. Bu teoriler “kapsam teorileri” ve “süreç teorileri” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kuramlardan kapsam kuramları içe dönük etkenlere süreç teorileri ise dışa dönük etkenlere öncelik tanımaktadır (Önen ve Kanayran, 2015: 50).

Bu iki başlık altında incelenebilecek teorilere geçmeden önce, yönetsel ve örgüt psikolojisinin, dolayısıyla motivasyon teorilerinin de temelini oluşturan insan doğası hakkındaki görüş ve teorilere değinmek yerinde olacaktır (Birkan, 2009).

İnsan doğası hakkındaki görüş

İnsanın nitelikleri ve doğası ile ilgili birçok görüş bulunmaktadır. Bunlardan en çok bilinenler; Douglas McGregor’ un “X” ve “Y” Teorisi, Reddin’in Z Teorisi ve Argyris’in Olgunluk Teorisidir.

Douglas McGregor’ un X ve Y Teorisi

McGregor, insanın temel özellikleri ile motivasyon arasındaki ilişkileri, daha sonradan adıyla tanınacak olan X ve Y Teorileri altında bir araya getirmiştir. Oluşturduğu bu iki teoriden birini benimseyen yöneticilerin çalışanlarını bu yönde yönetmeye ve motive etmeye çabaladıklarına inanmıştır (Taşpınar, 2006: 23).

İnsan doğasına ilişkin yaygın görüşlerin ortaya konduğu teorilerden olan “X” teorisindeki varsayımlar kısaca şöyle özetlenebilir:

- İnsan çalışmayı sevmez ve imkanını bulunca kaçmak için bir sebep arar.
- İnsan yöneltilmeyi seçer ve sorumluluk almaktan kaçma eğilimindedir.
- İnsan bencildir ve örgüt yerine kendi istek ve amaçları için çabalar.
- İnsan yeniliklerden, değişikliklerden hoşlanmaz ve yeniliklere direnç gösterir.
- İnsanın örgüt ile ilgili sorunların çözümünde çok az kabiliyeti vardır.
- İnsanlar çok zeki olmadıklarından dolayı kolayca kandırılabilirler ve onları harekete geçirmek için maddi anlamda ödüllendirmek gerekmektedir (Argon ve Eren, 2004: 132-134).

X teorisi olarak adlandırılan bu yapının, Adam Smith, Frederick Taylor gibi yazarların desteklediği rasyonel ve insan verimini ekonomik faktörlerle açıklayan görüşlerle oldukça yakın bir ilişkisi olduğu açık bir şekilde görülmektedir. Bu görüşler derinden incelendiğinde,

insanların daha çok kendi ihtiyaçlarına yöneldiği ekibin istek ve amaçlarına ilgi duymadığı farklılık ve yeniliklere açık olmadığı ayrıca zekâ bakımından da pek iç açıcı olmadığının belirtildiği ortaya çıkmaktadır (Ott, 1989: 69).

McGregor, klasik bakış açılarını eleştirerek, “bireysel ve örgütsel amaçların kaynaştırılması” adını verdiği „Y” kuramının varsayımları da şöyle özetlenebilir:

- İnsanın işi sevmediği görüşü doğru değildir, iş insan için bir başarı ve tatmin kaynağıdır. İş yerinde çalışanın, zihinsel ve fiziki olarak bir çaba sergilemesi oyun ya da dinlenme kadar doğaldır.
- Ceza vererek ya da sıkı yönetim sergileyerek çalışanı örgütsel amaçlara yöneltmek tek seçenek değildir. Çalışanlar işini sever ve beraber çalıştığı kişilerle iyi ilişkiler kurarsa örgüte daha çok bağlanarak daha faydalı olmak için çabalar.
- Örgütsel amaçlara bağlılık, söz konusu amaçlarla alakalı ödüllere bağlıdır.
- Uygun koşullar sağlandığı zaman kişi yalnızca sorumluluğu kabul etmeyi değil buna ek olarak sorumluluğu istemeyi de öğrenir.
- Ekip içindeki sorunların çözümü için lazım olan özellikler insanların arasında büyük ölçüde bulunmaktadır.
- Çağdaş iş yaşamının bireyleri yalnızca bir konuda uzmanlaşmaya zorlamasından dolayı insanın sahip olduğu yeteneklerin az bir kısmından yararlanmaktan söz edilir (Argon ve Eren, 2004: 132-134).

Z Teorisi

X ve Y kuramlarından herhangi birinin diğerine göre daha fazla etkisinin olacağını düşünmek mümkün değildir. Zaman zaman, bu iki yöntemin birleştirilmesi organizasyon için daha etkili bir yöntem olabilmektedir. Bu sebeple Reddin, Z kuramını geliştirerek X ve Y teorilerinde yer alan eksiklikleri ele almayı amaçlamıştır (Eren, 1989: 397). Z kuramı X ve Y kuramlarının eksikliklerine odaklanıp iyi yönlerini almayı amaçlayarak oluşturulmuştur.

Z Kuramına göre; İnsan düşünebilen, karar verebilen ve azim yeteneklerine sahip bir yaratıktır. İnsan doğarken iyi ya da kötü olarak dünyaya gelmez ona bu özellikleri kazandıran içinde bulunduğu durumlardır. Bir insan yalnızca mantık ile motive edilebilir. Ayrıca insanı optimist ya da pesimist olarak değil tarafsız olarak değerlendirmek gerekir.

Kısacası Z kuramı idarecilerin iletişimde olduğu insanlara karşı herhangi bir ön yargıda bulunmamalarını, onların tutum ve davranışlarını gözetleyerek bir yönetsel politika belirlemelerini savunmaktadır (Taşpınar, 2006).

Argyris'in Olgunlaşmışlık Teorisi

Argyris, insan doğası ile ilgili olan görüşünü, insanların olgunlaşma süreci üzerinden ele almıştır. İnsanlar zaman geçtikçe olgunlaşmaktadır (Gürüz ve diğerleri, 2004). Argyris'e göre insanlar geliştikçe olgun olmayan özelliklerinden olgun insan özelliklerine doğru değişim geçirirler (Efil, 1994: 49).

Y teorisindeki görüşlere benzer şekilde kendini gerçekleştirmeye yönelik insan modelinin dayandığı bir teori olan Argyris'in Olgunlaşmışlık Teorisine göre, kişilerin benliği bir süreçtir ve bu süreç gözlemlenebilen bir çizgi boyunda gelişme eğilimindedir. Her birey belli bir seviyede olgunlaşmıştır ve olgun olma durumu insan kişiliğinin bir özelliğidir. Bunları anlamak yönetim organları için çok önemlidir (Can, 1985: 27).

Argyris olgun olmayan insanlarda bulunan bazı ortak özellikler belirlemiştir. Bunları pasif, bağımlı, düşünme yeteneği sınırlı, kısa zaman görüşlü olmak, yüzeysel ilgi gösteren, astlık durumu ve benliğinin farkında olmamak olarak tanımlamıştır (Özalp, Şahin, Berberoğlu ve Ceylan, 2004: 49).

Kapsam teorileri

Kapsam Teorilerine göre insanın ihtiyaçları motivasyonu açıklamada en çok öne çıkan kavramdır. Bu teorilerin temel birleşim noktası insanların hayatını sürdürebilmesi için gereksinim duyduğu maddi ve manevi ihtiyaçların onları harekete geçirmesidir. Bu ihtiyaçlar soyut ya da somut olarak karşımıza çıkabilir. Kapsam (İçerik) teorilerini oluşturan düşünürlere göre bu ihtiyaçlar, içsel güdülere evrilerek bireyi bir haz arayışına yönlendirir. İnsan organizması bu yönlendirme sonucu belirli davranışlar sergilemeye başlar ve böylece motivasyon sağlanır (Şimşek, 2005: 211).

Kapsam teorileri motivasyonu kişinin güdülenmesine etki eden içsel etkenleri göz önüne alarak, motivasyonu kişinin kendi içinden gelen ve onun belli davranışlara sevk edilmesine yol açan etkenlere odaklanarak açıklamaktadır (Koçel, 2014: 733).

Kapsam teorilerinde insanları motive eden şeyin ne olduğu önemlidir. Bu teoriye göre insanları harekete geçiren, onların ihtiyaçları ve dürtüleridir, çünkü insanların fiziksel ve psikolojik olarak tatmin edilmesi gereken ihtiyaçları mevcuttur (Yüksel, 2007: 135).

Kapsam teorileri dört adet motivasyon teorisini içermektedir. Bunlar Abraham Maslow'un (1943) İhtiyaçlar Hiyerarşisi Teorisi, Frederick Herzberg'in (1959) Çift Faktör Teorisi, Clayton Alderfer'in (1969) ERG Teorisi ve David McClelland'ın (1975) Başarı Güdüsü Teorisi'dir.

Süreç teorileri

Süreç teorileri, bir süreç olarak motivasyonun örgütsel bir oluşumda nasıl yürüdüğünü anlamak için çabalar. Bu kuramı açıklayabilmek için öncelikle öğrenme sürecini biliyor olmak gerekir. Çünkü insanların davranışlarına yön veren ana öğelerden birisi öğrenme sürecidir. Bir toplulukta sergilenen davranışların çoğunluğu sonradan öğrenilmiş davranışlardır. Kişilerin algısı, amaçları, tutumları ve tepkileri öğrenmenin sonucu ortaya çıkmıştır. Süreç teorileri motivasyonun oluşumunu odak noktası kabul eder. Süreç teorilerinin ilk amacı motivasyonun nasıl oluştuğunu bulmak, güdülerin davranışı nasıl şekillendirdiğini anlamaktır. Ayrıca süreç teorileri, bireysel farklılıkların motivasyondaki önemini ele almışlardır (Taşpınar, 2006).

Süreç kuramları kapsamında bulunan motivasyon teorileri, bireylerin hangi kaynaklar aracılığıyla nasıl motive edildikleri ile ilgilidirler. Süreç kuramlarının cevabını aradığı temel soru "Bir davranışı gösteren bireyin, bu davranışı tekrar etmesi ya da tekrar etmemesinin nasıl sağlanabileceğidir." olmaktadır. Süreç teorileri ile kapsam teorileri karşılaştırıldığında süreç teorilerinde farklı olan şey ihtiyaçların bireyi davranışa yönlendiren faktörlerden yalnızca biri olmasıdır ve bu içsel motive edicinin dışında çok sayıda dışsal etken de bireyin motivasyonu ve bunun sonucunda davranışları üzerinde etkili olmaktadır (Barutçugil, 2004: 377).

Süreç teorileri motivasyonun kişiyi bilişsel yönden motive edici faktörlerin birbirleri ile olan bağlantılarını konu almaktadır. Süreç teorilerinin en çok bilinenleri beklenti ve pekiştirme kuramlarıdır. Pekiştirme kuramları başarı ve ödül arasındaki objektif ilişkiler üzerinde dururken beklenti teorileri ise algılanan ilişkiler üzerine odaklanırlar (Yüksel, 2007: 142).

Bu yaklaşımlar, motivasyonu yalnızca bir güdülenme ya da amaca yönelik harekete geçme olarak değil de etkilendiği bütün faktörlerle bir arada bir süreç olarak ele almaktadır. Süreç yaklaşımları motivasyonu oluşturan şeyle değil daha çok motivasyonun nasıl oluştuğuyla ilgilenirler ve motivasyon tamamen sona erene kadarki süreçte motivasyonu açıklarlar. İnsanların ihtiyaçlarını karşılamak için kullandıkları birtakım dışsal faktörleri temel odak noktası olarak ele alırlar. Öz Yeterlilik Kuramı, Beklenti Kuramı, Eşitlik Kuramı ve Hedef-

Koyma Kuramı, bu yaklaşımı motivasyonla ilişkilendiren dört ana kuramdır (Şimşek, 2008: 87).

Motivasyona ek olarak mevcut çalışmada yer verilen bir diğer ölçek konusu akış yaşantısı kavramıdır. Akış yaşantısının incelenmesi e-sporcuların e-spora katılırken yaşadıkları deneyimleri belirlemede öne çıkan bir kavramdır.

2.9. Akış Yaşantısı

2.9.1. Akış teorisi

Akış deneyimi, içeriği dolayısıyla katılım, tutku, meşguliyet ve bağlılık, gelişim gösterme ve başarı, içsel motivasyon ve doruk deneyim gibi konu ve kavramlarla yakınlık göstermektedir (Aleksić, 2016: 56). Ayrıca kendini verme ya da dalma (Demerouti, Bakker ve Fried, 2012: 558), yoğunlaşma (Ghani ve Deshpande, 1994: 381) ve belli bir alanda olma (Jackson, 2000) ile de bağlantılıdır.

Nakamura ve Csikszentmihalyi (2009) iyi bir yaşamın temeli sorgulandığında, bunu pozitif bir psikoloji içerisinde bireylerin içinde bulunduğu anı yaşamak için gerçekleştirdiği davranışların anlaşılmasının bu sorunun bir kısmını açıklayabileceğini söylemiştir. Yaptığı bir işe kendini tamamen kaptıran bir bireyin iyi bir yaşam sürdüğünü belirtmiştir. Kendini kaptırma kavramının içinde yüksek konsantrasyon ve alınan hazzın yüksek olması ile azami derecede yaşantı gerçekleşmektedir ve bu sayede kişinin bu deneyimden tamamen tatmin olması “akış” adı verilen bilinç durumu oluşturmaktadır şeklinde ifade etmişlerdir.

Akış kuramının ilk ortaya çıkararı 1975 yılında Csikszentmihalyi olmuştur. Akış, kişinin karşılaştığı bir olaya bütünüyle katıldığı, kendisini tamamen o olaya verdiği durumu belirtmektedir. Zihinsel bir durumu ifade eden akış, odaklanma, zaman algısını yitirme, dalıp gitme olarak da ifade edilmektedir. Birey bu duygulara sahip olduğu bir olay yaşadığında, akış deneyimini gerçekleştirmiş demektir (Csikszentmihalyi ve Lefevre 1989: 816).

Akış kavramının tanımında ortak bir fikir olmasına karşın ölçülmesi hususunda tartışmalar vardır. Csikszentmihalyi 1990 yılında akış modeline yönelik dokuz boyut, Nacke ve Lindley (2009) ise zorluk, kaygı, hissizlik ve sıkılma ana boyutları olmak üzere dört boyut önermiştir. Hoffman ve Novak (2009) ise akışı merak, eğlence, keşif, dikkat, bağlanma ve ilgi boyutları ile 6 boyutta incelemeyi seçmiştir. Akış, en geniş kapsamda Csikszentmihalyi (1990)’nin önerdiği şekilde dokuz boyut ile ölçülmektedir (Marston, Kroll, Fink ve

Gschwind 2016:203). Akış deneyimleyen bir bireyde bu dokuz boyuttan en az birisinin oluşması gerekmektedir (Csikszentmihalyi, 1990: 45).

Akış kuramı birçok farklı alanda uygulanabilmektedir (Liao, 2006). Hanzaee ve Khodayari (2011) akışı, tüketicilerin internet kullanarak yaptıkları alışverişleri; Mollen ve Wilson (2010) elektronik öğrenme; Pavlas (2010) oyun odaklı öğrenme; Kim ve Han (2014) akıllı cihaz reklamları; Hoffman ve Novak (2009) web kullanımı; Hsu ve Lu (2004) ile Marston ve diğerleri (2016) ise bilgisayar oyunları çerçevesinde uygulamışlardır. Akış kuramının kullanım alanlarına bakıldığında daha çok teknolojik alanlarda kullanıldığı göze çarpmaktadır. Çünkü teknolojik araçların kullanımıyla birlikte bireylerde meydana gelen motivasyon daha yüksek olmakta ve kişiler gerçekleştirdikleri eylemden daha fazla zevk alabilmektedir. Dolayısıyla teknolojinin, akış deneyimini kolaylaştırmakta olduğu söylenebilir (Demirgüneş ve Avcılar, 2016).

Akış yaşantısı hakkındaki ilk araştırmalar ressamların, kaya tırmanışçıların, dansçılar ve müzisyenlerin yaptıkları faaliyet sırasındaki hislerini anlamak için yapılmıştır (Fullagar ve Kelloway, 2009: 595). Daha sonraki süreçte bu çalışmalar artırılarak sporda, oyunda, boş zamanda, sanatta, dans ve müzik ile eğitim alanlarında yaşanan keyifli deneyimlere odaklanmıştır. Bu araştırma alanlarından mevcut konuyla alakalı olanları spor ve oyunudur.

Akış deneyiminin, karmaşık bir yapıya sahip olan ve aynı zamanda çok disiplinli sosyal bir alan olan spor ile yakın bir ilişkisi vardır (Swann, Piggott, Schweikle ve Vella, 2018: 51). Spor, fiziksel ve zihinsel zorluk ve mücadele ortaya çıkardığı için akış deneyimi yaşanmasına oldukça fazla fırsat sunmaktadır (Swann, 2016). Hatta bazı araştırmalarda sergilenen yüksek performans ile akış deneyimi arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu (Swann ve diğerleri, 2017: 392) ortaya çıkmıştır. Bu çalışmalarda akış deneyimleyen sporcuların tamamen yaptıkları işe odaklandıkları ve hedeflerini başarılı bir şekilde gerçekleştirmek için daha da yoğunlaştığı ve bu durumun da netlik duygusuna yol açtığı sonuçları elde edilmiştir. Zihnin bu hali akış deneyimini ortaya koymaktadır.

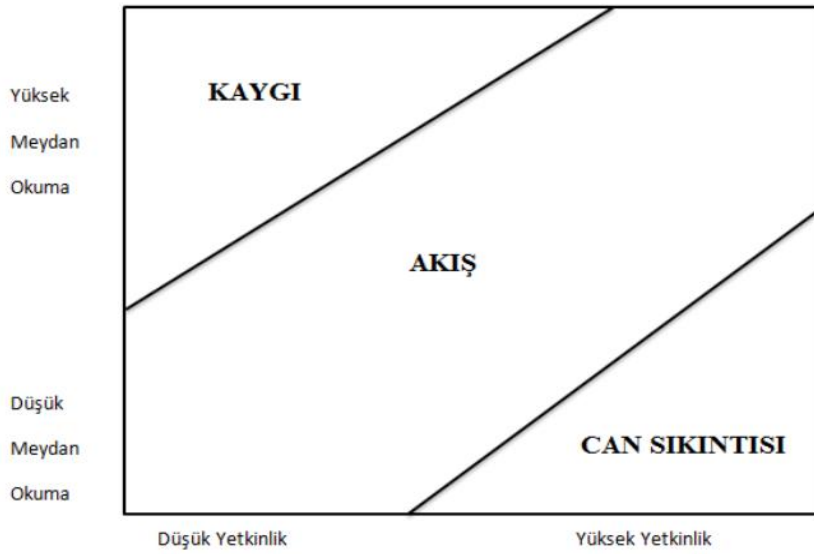
Akış deneyimine odaklanan araştırmaların yoğun olduğu alanlardan bir diğeri ise oyundur. Bu alanda ağırlıklı olarak sanal (Perttula, Kiili, Lindstedt ve Tuomi, 2017: 57) ve eğitici-öğretici (Lee ve Kwon, 2005; Kiili, 2005) oyunlarda akış yaşantısı üzerine çalışılmıştır. Örneklemini eğitici oyun oynayanların oluşturduğu bir araştırmada, bireylere içinde bulundukları mevcut durum hakkında sorular sorulmuş ve cevap olarak neredeyse bütün oyuncuların dikkatlerini büyük ölçüde yaptıkları işe odaklamayı başarabildikleri ve zaman

çarpıtması yaşadıkları, bunun da keyif duygusuyla sonuçlandığı belirtilmiştir (Kiili, 2005: 192-193). Ayrıca; oyunu oynayanlar kadar, oyunu tasarlayan kişiler de akış deneyimi yaşamaktadır. Örneğin oyun yapımcılarından Rollings ve Adams, 2003 yılında yaptıkları “Tetris Trance” adlı oyunu tasarlariken zaman algılarını yitirdiklerini ve oyuna tamamen konsantre olduklarını belirtmişlerdir. Öte yandan oyunda yaşanmış olan akış deneyimi, gelecekteki oyun oynama isteğinin en önemli belirleyicilerinden biridir (Hsu ve Lu, 2004: 862).

Oyun geliştiricisi ve aynı zamanda Thatgamecompany şirketinin kurucularından olan Jenova Chen, akış teorisinin oyun yapımcıları için de yol gösterici bir konumda olduğunu savunur. Chen yaptıkları oyunlarda Csikszentmihalyi’nin akış kuramının 3 faktörünü (içsel ödül, yetenek ve zorluk dengesi, kontrol duygusu) dijital oyunlar için uyarlamış ve oyuna katılan oyuncuların akışta tutmayı planlamıştır. Chen’e göre oyuncuların oyun sırasında yaşadıkları akış deneyimini oyun boyunca sürdürmeleri gerekir (Chen, 2006: 7-9). Bir oyuncu çevrimiçi oyunu oynadığı sırada akış boyutuna girerse bu onun oyunu oynamaya ilgi duyduğu, ilerleyen seviyeleri merak ettiği, oyun üzerinde tam kontrol hissini yaşadığı ve çevreden etkilenmeden oyunu oynamaya odaklandığı anlamına gelir. Çevrimiçi oyunlarda etkileşim de akış boyutuna ulaşmak için en önemli unsurlardan biri olarak kabul edilir (Choi ve Kim, 2004: 13).

2.9.2. Akış modelleri

Akış yaşantısı kavramının ilk defa ortaya atıldığı dönemlerde Csikszentmihalyi üçlü akış modeli adını verdiği bir model geliştirmiştir. Akış deneyiminin ilk ortaya çıkan modelleri olan kanal modelleri akış yaşantısının temeli olarak yalnızca kişinin davranışa yönelik meydan okuma ve yetkinlik algısı ile bu ikisi arasındaki denge ilişkisini ön plana almaktadır. Bu modele göre kişi eyleme ilişkin yüksek meydan okuma duygusuna sahip fakat yetenekleri yetersiz ise kaygı, eyleme yönelik yeterli ya da yüksek yetenekte fakat düşük meydan okumalar yaşadığında ise can sıkıntısı ortaya çıkmaktadır. Akış boyutunun yaşanması için ise eyleme yönelik yetkinlik ile meydan okuma algısının bir denge içinde olması gerekmektedir, bu durumlarda kişi zihinsel olarak akış durumuna geçmiş kabul edilmiştir (Novak ve Hoffman, 1997).



Şekil 2.3. Üç kanallı akış deneyimi modeli (Novak, Hoffman ve Yung, 1997)

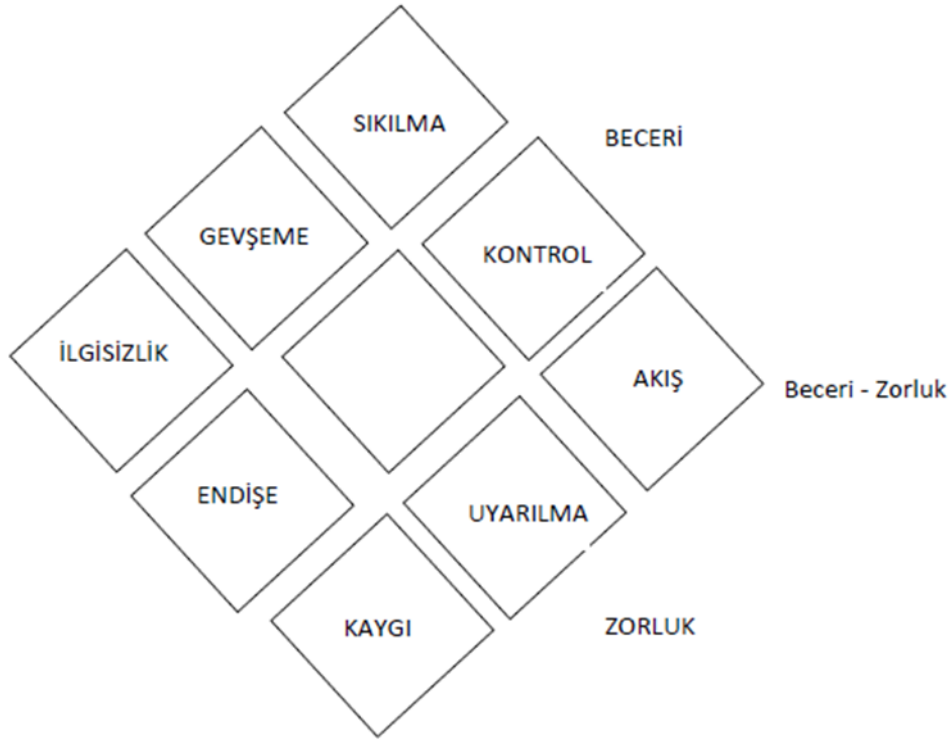
Ancak deneysel metodolojide yapılan geçmiş bazı çalışmaların sonuçları 3 kanallı akış deneyimi modeli yerine 4 kanallı akış deneyimi modelini destekleyen durumdadır (Csikszentmihalyi, 1988).

4 kanallı modele göre, bireyin zorlu mücadele gerektiren davranışları yapabilecek yeteneği bulunmadığı durumda endişe; yeteneklerin yapılan etkinliğin gerekliliklerinden daha üst seviyede olması durumunda bıkkınlık ya da sıkılma; yeteneğin düşük ve yapılan işin mücadeleye sahip olmaması durumunda ise ilgisizlik meydana gelmektedir (Moneta, 2004: 116). Bu modelde yalnızca yeteneklerin ve yapılan işin zorluğunun dengede ve benzer seviyelerde olması yeterli değildir, aynı zamanda yetenekler ve yapılan eylemin zorluğu yüksek düzeyde olmak zorundadır (Novak, Hoffman ve Yung, 1997: 2). Csikszentmihalyi'ye (1988) göre yukarıda belirtilen durum yaşandığında kişi sadece yaptığı işten haz almakla kalmayıp bununla beraber yeni şeyler öğrenme, var olan yeteneklerini geliştirme, kişisel karmaşıklığını ve öz saygısını artırma imkânı da bulmaktadır (Sanchez, 2009: 14).



Şekil 2.4. Dört kanallı akış modeli (Csikszentmihalyi, 1988)

Dörtlü akış modelinden esinlenen Massimini ve Carli (1988) sekizli bir akış modeli oluşturmuştur. Deneyim Dalgalanma Modeli (Sanchez, 2009: 15) olarak bilinen bu modelde yine yetenekler ve görevin zorluğu esastır. Bunların yanında kontrol, uyarılma, endişe ve gevşeme gibi ara düzeyler bulunmaktadır. Zorluk kavramı uyarılma ve gevşeme ile paralel iken; beceri ise kontrol ve endişe kavramlarına paraleldir. Kontrol, yüksek yeteneği temsil etmekte ve zorluk ile yetenek arasında bir ara görev işlevi görmektedir. Buna karşılık uyarılma ise zorluğu temsil etmekte ve zorluk ve yetenek arasında aracı konumda olmaktadır. Kaygı kişinin düşük yeteneğinin var olduğunu göstermekte ve yapılan işin zorluk derecesini yumuşatmaktadır. Gevşeme ise yapılan işin zorluğunun düşük seviyede olduğu anlamına gelmekte ve bireyin yeteneklerini ılımlılaştırmaktadır (Pearce, Ainley ve Howard, 2004: 7).



Şekil 2.5. Sekiz kanallı akış modeli (Pearce, Ainley ve Howard, 2004)

2.9.3. Akış deneyiminin boyutları

Akış teorisi, tam kontrol, zorluk ve beceri arasındaki denge hissi, zaman hissinin kaybolması, öz bilinç kaybı, konsantrasyon, odaklanılmış geribildirim, hedeflerde netlik ve yoğun katılım gibi özellikler taşıyan aktivitelerde psikolojik deneyimleri açıklamak için önerilen bir teoridir. Csikszentmihalyi (1975) bu özelliklerin yanı sıra akış deneyimi ile ilgili, bireyin kendini unutma durumu ve egolarının yok olması özelliklerinden de bahsetmektedir. Bireyin optimal bir deneyim yaşayıp akışta kalabilmesi için bazı durumların varlığı gerekmektedir (Cooper, 2009: 4)

Csikszentmihalyi'ye (1997) göre akış deneyimi açık hedefler, anında geribildirim, zorluk ve beceri dengesi, yoğunlaşma, kontrol hissi, öz bilinç kaybı, zamanın dönüşümü, otomatik deneyimler olmak üzere sekiz boyuttan oluşmaktadır.

Açık hedefler: Açık hedefler boyutunda, bireyin aktivite sırasında gerçekleştirmesi gereken davranışları bilmesi için, yapılan etkinliklerde ki hedeflerin açık ve net olması gerekir (Csikszentmihalyi, 1988). Açık hedef, kişinin yapılan bir etkinlik sırasında gerekli hareketleri ve hedefleri önceden bildiği ve bu sayede etkinliğin bir sonraki aşamasında yapılacak hareketleri açık ve net olarak ön görebildiği anlamına gelmektedir (Aşçı, Çağlar,

Eklund, Altıntaş ve Jackson, 2007: 188; Kawabata, Mallett ve Jackson, 2008: 466;). Açık hedefler kişinin amaca yönelik yapmış olduğu davranışlarındaki dikkati ve yoğunlaşmayı artırarak akış durumuna girmesini kolaylaştırmaktadır (Çetinkalp, 2011: 5).

Anında geri bildirim: Bu boyutta birey etkinlikteki hedeflerinin ve bu hedeflere ulaşırken sergilediği performansının karşılanıp karşılanmadığını tartmaktadır (Aşçı ve diğerleri, 2007: 188; Jones, Hollenhorst ve Perna, 2003: 18). Etkinlikten elde ettiği geri bildirim sayesinde birey etkinliğin kendisi için ne kadar iyi olup olmadığını ve etkinlikteki performansını değerlendirmesine yardımcı olmaktadır. (Csikszentmihalyi, Abuhamdeh ve Nakamura, 2005: 602). Alınan geri bildirimde önemli olan bu geri bildirimin türü değil hedefe ulaşmak için kat edilen yolda verdiği mesajdır (Csikszentmihalyi, 1996).

Zorluk ve beceri dengesi: Bir aktivitede akış deneyiminin yaşanabilmesi için bireyin becerilerinin derecesiyle aktivitenin zorluk derecesinin benzer seviyelerde olması gerekmektedir. Aktivite bireyi kaygılandırarak kadar zorlu ya da can sıkıntısı yaşatacak kadar basit olmamalıdır (Csikszentmihalyi, 2017). Aktivitenin bireyin yeteneklerine göre fazla zorlu olduğu zamanlarda birey akış deneyimlemek yerine kaygı yaşayacaktır. Ters durumlar da eğer aktivite bireyin yeteneklerine göre fazla basit ise kişi yine akış deneyimlemek yerine can sıkıntısı yaşamaya başlayacaktır (Öz, 2019).

Yoğunlaşma: Bu boyutta birey gerçekleştirmiş olduğu aktiviteye her an her dakika yoğun bir şekilde odaklanmaktadır (Jones ve diğerleri, 2003: 18; Csikszentmihalyi ve diğerleri, 2005: 600). Böylece kişinin aklı yalnızca içinde bulunduğu etkinliktedir ve onunla ruhen bütünleşmiş durumdadır. Yoğunlaşma ile kişi etkinliğe öyle bir dahil olur ki zamanı, mekânı, yaşadığı stresli anları, yorgunluğunu ve hatta etkinlik haricindeki her şeyi unuttur ve o sırada ona hiçbir şey sorun gibi görünmez (Çetinkalp, 2011: 6). Bir başka deyişle kişinin sahip olduğu ruhsal enerjisi olan dikkatinin sadece yaptığı işin gerekliliklerine odaklanmasıdır (Csikszentmihalyi ve Figurski, 1982).

Kontrol hissi: Bu boyut bireyin davranışlarında ve çevre üzerinde sahip olduğunu var saydığı öznel kontrolün derecesini açıklamaktadır (Csikszentmihalyi, 1988; Jackson ve Eklund, 2004; Webster, Trevino ve Ryan, 1994). Csikszentmihalyi'ye (2005: 73) göre kişi koruyucu birimler tarafından sağlanan güvenlik açısından çıkmayı istemediği sürece kontrol hissini deneyimleyemez. Bu durumda macera sporları gibi içinde tehlike olan etkinliklerde akışın deneyimlenmesinin temel sebeplerinden birisi bireyin bu kontrol hissini elinde

bulundurmasıdır. Burada önemli olan kişinin gerçekten kontrolü elinde bulundurması değil, kontrole sahip olma ihtimalidir.

Öz bilinç/Öz farkındalık kaybı: Bu boyutta kişinin zihni, gerçekleştirdiği aktiviteye bütünüyle odaklandığından kişi önceden yaşamış olduklarını aklına getiremez ya da ileriki zamanda yapacaklarını planlayamaz. Ancak bu durum patolojik bir duyarsızlaşmanın var olduğunu göstermez. Bu durumdayken kişi kim olduğunu merak etmek için herhangi bir psişik enerjiye ihtiyaç duymaz ve günlük sorunlara yönelik kaygı duymayı bırakır (Sidorová, 2015: 15). Csikszentmihalyi (2017), öz farkındalık kaybının özün kaybı anlamına gelmediğini yalnızca öze dair bilincin kaybolduğunu ve dikkatin tamamıyla yapılan işe verilmesi sonucu meydana gelen öz farkındalığın aktivite bittikten sonra tekrar yerine geldiğini söylemektedir.

Zamanın dönüşümü: Akış deneyimi yaşayan kişi, etkinlik sırasında zamanın nasıl geçtiğini anlayamayabilir. Bu durum, düşündüğünden daha fazla zaman geçirme ya da geçen zamanın çok hızlı akıp gitmesi şeklinde algılanabilir (Csikszentmihalyi, 1990). Novak, Hoffman ve Yung' a (2000: 22-23) göre kişi bir zorlukla mücadele ederken zaman çoğu kez “daha kısa” ya da bazen “daha uzun” algılanabilmektedir. Örneğin kişinin sevdiği, zevkli bir etkinlikte zaman çabuk geçmektedir. Zaman algısının değişmesine sebep olan şey büyük olasılıkla dikkati odaklamadır.

Ototelik deneyim: Ototelik kelimesi; benlik (oto) ve amaç (telos) kelimelerinin Yunanca karşılıklarından oluşmuştur. Kişinin akış yaşadığı aktiviteyi bir daha gerçekleştirmek istenmesi, akış deneyimlenen eylemin kendi motivasyonunu oluşturması durumları “ototelik” olarak adlandırılmaktadır (Carr, 2016) Ototelik deneyim, içsel amaçlı etkinlik demektir. Kişi dışarıdan gelen motive edicilerden etkilenmeyip, aktivite sonucu kazanacağı pekiştireci bile daha az önemseyerek, aktiviteyi sadece yapmış olmak için yapar (Novak vd., 2000). _Akış yaşantısı kavramı hakkında literatürde yer alan bilgilere yer verildikten sonra ilerleyen bölümde e-sporla ilgili daha önce yapılmış çalışmalar yer almaktadır.

2.10. E-Spor ile İlgili Yapılmış Çalışmalar

E-spor geçmişine bakıldığında yeni bir terim olarak karşımıza çıkmış olmasına rağmen, bu kavramla ilgili yapılan birçok yerli ve yabancı araştırma bulunmaktadır. Literatür taraması sonucunda e-spor çalışmalarının geçmişinin yaklaşık 14-15 yıl öncesine dayandığı görülmüştür. Karşılaşılan ilk çalışmalar Wagner'in 2007 yılında yaptığı çalışma ve Argan, Özer ve Akın'ın 2006 yılında yaptıkları çalışmalardır.

Argan, Özer ve Akın 2006 yılında yaptıkları çalışmalarında elektronik sporu ve elektronik spor sektörünü tanımlamıştır. Çalışmada e-sporun özelliklerinden bahsedilirken, e-sporun internet aracılığıyla dünyanın bir ucundan diğer ucuna iki insanı bir araya getirdiğine vurgu yapılmıştır. Ayrıca e-sporun uluslararası düzeyde yapılan organizasyonlar aracılığıyla insanları bir araya getirerek oyun oynayabilecekleri, fiziksel ve zihinsel olarak yapılan çoğu spordan daha fazlasını kapsayan yapısına değinilmiştir.

Wagner 2007 yılında yaptığı çalışmasında elektronik sporu insanların iletişim ve bilgi teknolojileri aracılığıyla fiziksel ve zihinsel yeteneklerini hem eğittikleri hem de geliştirdikleri bir spor etkinliği olarak tanımlamaktadır. Wagner, elektronik sporu geleneksel sporlar gibi sporun bir dalı olarak görülmesi gerektiğini belirtmiştir.

Pala ve Erdem'in 2011 yılında üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihlerini konu alan çalışmasında, oyun tercih nedenleri ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkileri belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada cinsiyet değişkeni ile oyun tercihi arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Cinsiyet değişkeninde erkekler tüm zamanlı oyunlar ile gerçek zamanlı oyunları yakın oranlarda tercih etmişken kadınlar tüm zamanlı oyunlara nazaran gerçek zamanlı oyunları daha fazla tercih etmiştir. Sınıf düzeyi ve öğrenme stili değişkenleri arasında ise anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca oyun tercihi ve oyun tercih nedenleri arasındaki dağılıma bakıldığında öğrencilerin seçimlerini bilinçli bir şekilde gerçekleştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Kauwelo ve Sunrise Winter 2016 yılındaki çalışmasında üniversiteli e-sporcuların kendi rekabetçi oyun oynama sürecini iş ve oyun arasında nasıl kavramsallaştırdıklarını incelemiştir. Stebbins'in (2007) ciddi boş zaman perspektifinin rehberlik ettiği röportajlar kullanılmış ve 12 aktif, rekabetçi, kolej e-spor oyuncusu, oyunlarını iş veya oyun olarak nasıl deneyimlediklerini, bir kolej e-spor takımına ait olma kimliğini nasıl şekillendirdiğini ve bir kolej e-spor takımının yapılandırılmış ortamında nasıl oyun deneyimi yaşadıklarını belirtmişlerdir. Elde edilen bulgular Stebbins'in (2007) ciddi boş zamanların beceri ve bilgi geliştirme yönündeki açıklamasını desteklemiştir. Ayrıca çalışmada e-sporun ekonomik verilerinden de bahsedilmiştir.

Hamari ve Sjöblom'un 2017 yılında yaptıkları çalışma, elektronik sporu, sporun ana yönlerinin teknolojik ve elektronik sistemler aracılığıyla gerçekleştirilen bir spor dalı olarak ifade etmektedir. E-sporun izleyici kitlesinden ve izlenme nedenlerinden bahsetmişlerdir. E-sporun yenilikçi ve rekabete dayalı bir spor olduğunu ve seyirci sıklığının pozitif olarak

öngörüldüğünü belirtmişlerdir. En önemli sonuç ise e-sporun bir spor olarak görülebileceği yönündedir.

Hallman ve Giel 2017 yılındaki çalışmasında elektronik sporu, belirli bir oyun içerisinde takımların veya bireysel oyuncuların en iyisi olma hedefi ile rekabet ettikleri aktivite olarak tanımlamaktadır. Halmann ve Giel'e göre e-sporun pazarlama açısından da yeni fırsatlara müsait olduğunu ve spor yöneticileriyle pazarlamacıların bu yöne odaklanmasının gerekli olduğu ortaya konmuştur.

Kocadağ'ın 2017 yılındaki derleme çalışmasında e-sporun içeriğinden, tarihsel süreci içerisinde bir kariyer alanı olmaya dönüşmesinden ve geleneksel sporlarla olan benzerlik ve farklılıklarından bahsedilmiştir. Ayrıca e-spor sektöründe her yıl bütün oyun türleri için düzenli olarak gerçekleştirilen para ödülleri oldukça yüksek olan turnuvalara ve bu etkinliklerin gençler için cazibe kaynağı olduğuna yer verilmiştir. E-sporun bireyler için sağlık açısından olumlu ve olumsuz etkileri incelenmiştir. E-sporların olumlu etkilerinin yanı sıra uzun süreli oyun oynamaya bağlı olarak olumsuz bazı sağlık sorunlarına sebep olduğu sonucuna varılmıştır. Son olarak e-sporun eğitim sistemine dahil edilmesinin nasıl mümkün olacağı değerlendirilmiştir. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin e-spor kariyerlerini planlarken onlara yardım edilmeli ve eğitim sistemi içerisinde müfredatta uyarlamalar yapılmalı sonucu ortaya çıkmıştır.

Üçüncüoğlu ve Çakır 2017 yılındaki çalışmasında e-sporun ekonomisini her yıl önemli ölçüde artırmasının büyük spor kulüplerinin ilgisinin daha da artmasına neden olacağını belirtmiş, 2000'li yılların başında ortaya çıkmasından itibaren hızla gelişen e-sporun, daha önceden modern sporun göstermiş olduğu gelişime benzer şekilde gelişim gösterdiğini fakat ondan daha kısa sürede daha büyük bir potansiyele sahip olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca bu çalışmada günden güne gelişen bu alanda oldukça az olan Türkçe kaynak sıkıntısını gidermek ve bu alan yazına katkılar sağlamak amaçlanmıştır.

Aktuna ve Ünlüönen'in 2017 yılındaki çalışmasında turizm alanına yeni bir kavram kazandırmak ve elektronik sporun turizm sektöründeki büyük potansiyelini ortaya koymak amaçlanmıştır. Son yıllarda Türkiye'deki turizm çeşitliliğini artırmak bakımından e-spor turizminin önemli olduğu düşünülmektedir. E-spor turizmi, spor turizminin bir alt konusu olarak işlenmiş ve araştırmalar sonucunda e-spor turizminin bir tanımı oluşturulmaya çalışılmıştır.

Heere 2017 yılındaki çalışmasında e-sporun bir spor dalı olarak nitelendirilip nitelendirilmemesine bakılmaksızın araştırılması gerektiğini savunmuştur. Heere bu çalışmada e-sporu tanımlamayı amaçlamış ve çalışma sonucunda spor endüstrisinin e-sporu bir spor olarak benimsediğinden, akademisyenlerin ve araştırmacıların e-sporları bir sportifleşme tezahürü olarak kabul etmelerini ve e-sporların sektör üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini incelemeleri gerektiğini vurgulamıştır.

Peša, Čičin-Šain ve Blažević 2017 yılındaki çalışmalarında e-spor endüstrisinde önemli bir iş fırsatı şeklinde uygulanabilecek yeni ve yenilikçi bir iş modeli tasarlamaktır. Çalışmanın ana hedefleri, büyüyen video oyun endüstrisinde e-sporun başarısının temel bileşenlerini belirlemek ve bunları yeni iş fırsatları şeklinde kullanmanın bazı yenilikçi yollarını sunmaktır. E-spor kavramının çeşitli bileşenler aracılığıyla gözlemlenerek, karlılıklarını ve karlılık olasılığını öncelikle girişimcilik perspektifinden analiz etmenin mümkün olduğu belirtilmiştir. Ayrıca e-spor hedef pazarının segmentasyonunu belirlemekte ve bunu geleneksel spor pazarlarıyla karşılaştırılmıştır.

Brock 2017 yılındaki çalışmasında Roger Caillois'ın oyunun çalışma hayatına "rasyonelleştirilmesine" karşı uyarılmış ve rekabetçi oyunların profesyonelleşmesinin insanlar ve toplum üzerinde olumsuz bir etkisi olacağını savunduğunu belirtmiştir. Elektronik sporun profesyonel bağlamının, oyuncu psikolojisini dışsal ödüller peşinde çevirerek oyunu rasyonelleştirdiğini öne sürerek Caillois'ın argümanı üzerinde durmuştur. E-sporcuların güvencesiz çalışma ortamlarında bulunduklarını ve sonuç olarak sorunlu psikolojik ve sosyolojik etkileri olduğunu belirtmiştir.

Bayram 2018 yılındaki çalışmasında elektronik sporu bilgisayar, mobil cihazlar ve oyun konsolları aracılığıyla amatör ve profesyonel düzeyde yapılan rekabetçi bir spor dalı olarak tanımlamıştır. Bayram bu çalışmasından e-sporun farklı bir sektörle ilişkisini bu sektörün turizm sektörü olduğunu belirtmiştir. E-spor amaçlı seyahat edenlerin davranışa göre tutum, öznel normlar ve algılanan davranışsal kontrol çerçevesinde e-spor turizmine katılım niyetini tespit etmeye çalışmıştır. Bu çalışmada bir e-spor organizasyonuna katılım için seyahat etme niyetinin algılanan davranışsal kontrol üzerinde yüksek bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma sonucunda e-sporun turizm ile bir ilişkisinin olduğunu ve özellikle turizmi çeşitlendireceğini ifade etmiştir.

Akyıldız Munusturlar ve Munusturlar'ın 2018 yılındaki çalışmasında kişilerin boş zaman alışkanlıkları içerisinde büyük bir yer sahibi olan bilgisayar oyununu oynamaya iten

faktörler araştırılmış ve bilgisayar oyunları motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda 17 madde ve beş boyuttan oluşan ve bireyi bilgisayar oyunu oynamaya iten faktörleri belirlemeye yönelik, Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği adında bir ölçek geliştirilmiştir.

Yükçü ve Kaplanoğlu 2018 yılındaki çalışmasında e-sporun değişik araştırmacılara ait tanımlarını ve tarihçesini vermiştir. E-spor endüstrisinin büyüklüğünden ve e-sporun 2017 yılındaki ekonomik verilerinden söz etmiştir. Çalışmada e-spor endüstrisinin tarihi olmak üzere e-spor endüstrisi içindeki paydaşlar ortaya konmuş ve e-sporların mevcut ve gelecekte ulaşması öngörülen ekonomik durumunun belirtilmesi amaçlanmıştır. E-sporun yeni ve ülkemiz adına daha fazla çalışılması için çok açık bir alan olduğu belirtilmiştir.

Çolak ve diğerleri tarafından yapılan 2018 tarihli çalışmada araştırmacılar Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeyini nicel olarak incelemişlerdir. Ayrıca çalışmada E-spor tarihine ve oyun türlerine değinilmiştir. Sonuç olarak katılımcıların yarısından çoğu (%63,5) e-sporu daha önce duymadıklarını belirtmiştir.

Mustafaoğlu 2018 yılındaki çalışmasında e-sporun fiziksel ve zihinsel birçok özelliği içerdiğini ve bununla birlikte, sanal ortamda oynanması sayesinde tesis veya ekipman bakımından modern sporlar kadar yüksek maddi kaynak gerektirmemesi, nereye gidilirse gidilsin bu sporu yapabilme imkânı, bireysel ve takım halinde oynanabilmesi ve kendine has araç gereçlerinin bulunması gibi özellikleri olduğunu belirtmiştir. Çalışmanın amacı e-sporun tanımından, tarihsel süreçlerinden, ülkemizdeki ve dünyadaki konumundan bahsederek, e-sporların geleneksel sporlarla benzerlik ve farklılıklarını, e-sporların fiziksel aktivite ile ilişkisini ortaya koymaktadır.

Menteş ve Saygın'ın 2019 yılındaki çalışmasında e-sporcular ile geleneksel sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esnekliklerini ölçmek amaçlanmıştır. Sporda Mental Dayanıklılık Ölçeği kullanılarak yapılan analizlerde geleneksel sporları yapan sporcuların sonuçları ile e-spor yapan sporcuların sonuçları arasında geleneksel sporcular lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Ayrıca cinsiyet değişkeninde erkek e-sporcular ile kadın e-sporcular karşılaştırıldığında erkek e-sporcular lehine anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmıştır. Zihinsel dayanıklılık açısından cinsiyet değişkeni verilerine göre ise kadın ve erkek sporcular arasında erkek sporcular lehine anlamlı fark bulunmuştur. Araştırma verilerine göre geleneksel sporcuların e-sporculara oranla daha uzun zamandır spor yaptıkları ve bunun sonucu olarak daha iyi bir zihinsel dayanıklılığa sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Kocaömer ise 2019 yılındaki çalışmasında elektronik sporu profesyonelleşmiş dijital oyunların rekabete dayandırılması şeklinde tanımlamıştır. E-sporun, akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve konsollar olarak 3 farklı platformda gerçekleştirildiğini söylemiştir. E-sporun online oyun olarak gösterildiğini ancak tüm online oyunların e-spor olamayacağını ifade etmiştir. Ayrıca e-spor sektöründeki faaliyetlerde sponsorluğun marka değeri üzerine nasıl bir etki yarattığını araştırmış ve sonuç olarak markaların pazarlama amaçlarını gerçekleştirebilmeleri için sponsorluğu kullanabileceklerini vurgulamıştır.

Evren ve diğerleri tarafından yapılan 2019 yılındaki çalışmada e-sporun tarihsel gelişimi, e-sporlarda bulunan paydaşlar, oyun türleri, yerel ve global bağlamda e-spor ekonomisi hakkında bilgiler verilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından yapılan çalışmaya da atıfta bulunularak e-spor pazarının ve ekonomisinin büyüklüğü ortaya konmuştur.

Pişkin, Devecioğlu ve Halisdemir'in 2019 yılındaki çalışmasında e-spor endüstrisinin ekonomide konumunu belirlemek ve dünya ekonomisinde bölgesel olarak görünümünü ortaya koymak amaçlanmıştır. Ayrıca çalışmada e-sporun tarihinden, oyun türlerinden ve turnuvalardan bahsedilmiştir. Diğer spor dallarındaki özendirme ve oyuncu yetiştirme politikalarını e-spor alanı için de kullanmanın ülkelere getirilerini yadsınamayacak düzeyde olduğu her geçen yıl büyük marka ve firmaların yaptığı yatırımlardan gözlemlemenin mümkün olduğu vurgulanmıştır.

Parry 2019 yılındaki çalışmasında e-sporların bir spor dalı olmadığı görüşünü savunmaktadır. Çalışmasında e-sporun doğrudan fiziksel aktiviteyi içermediğini, bireylerin gelişimi için komple bir araç olmadığı görüşünü bildirmektedir. Ayrıca e-sporun olimpiik spor kültürüne uymadığı görüşündedir. E-sporun, sporun karakteristik özelliklerine uymadığını söyleyerek e-sporun yalnızca oyundan ibaret olduğunu vurgulamaktadır.

Göktaş'ın 2019 yılındaki çalışmasında öncelikle e-spor kavramının farkındalığına ilişkin tüketici düşünceleri belirlenmeye çalışılmış; daha sonra kulüpler tarafından gerçekleştirilen e-spor etkinliklerinin kulüp / marka imajı üzerindeki etkileri ortaya konmaya çalışılmıştır. E-sporun tanımı ve Türkiye'deki büyük kulüplerin e-spora ilgisinden bahsedilmiştir. Çalışmada katılımcıların e-spor hakkında olumlu bir tutum sergilediği ve e-spor bilincinin marka / kulüp imajı üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nicel araştırma deseninde yapılmış olup, tarama modelinden yararlanılmıştır. Tarama modeli; geçmişte var olmuş ya da halen yaşanan bir durumun olduğu şekliyle betimlenmesini sağlayan bir yaklaşımdır. Araştırmaya konu olan bir durumu, bir nesneyi ya da bir kişiyi kendi bulunduğu koşullarda ve var olduğu gibi tanımlamak amaçlanır. Onları, değiştirmek ve etkilemek gibi bir amaç güdülmez. Bilinmek istenen şey mevcuttur ve oradadır. Önemli olan onu uygun bir biçimde gözlemleyip belirleyebilmektir (Karasar, 2008: 77).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmaya rekreasyonel ya da profesyonel olarak e-sporla uğraşan 570 e-sporcu katılmıştır. Örneklem ulaşmada olasılıklı olmayan örneklem türlerinden kartopu örneklem modeli kullanılmıştır (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2004: 45). Kartopu örneklem tekniği, evren hakkındaki bilgilerin tam olarak bilinmediği ve evreni oluşturan kişilere ulaşmanın zor olduğu durumlarda kullanılır. Bu yöntemde çalışma ile ilgili olarak referans kişi ya da kişiler seçilerek bu kişi aracılığı ile diğer kişilere ulaşılmaktadır (Biernacki ve Waldorf, 1981). Katılımcılar araştırmacıları yönlendirir, yeni katılımcıları da araştırmaya yöneltir ve örneklem büyür. Bu sebeple “kartopu etkisi” olarak ifade edilmektedir (Noy, 2008).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler gönüllülük esasına dayalı olarak araştırmacı tarafından özel e-spor kulüpleri ve amatör e-spor topluluklarından 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 “Rekreasyonel Akış Yaşantısı Ölçeği” ile toplanmıştır.

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”, aktif veya pasif, amatörlük veya profesyonellik fark etmeksizin elektronik spor ile ilgilenen bireylere uygulanabilir. 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. Ölçekten alınan puanların yüksek olması ilgili alt boyutun ve unsurların bireyin motive olmasında daha etkili olduğunu ifade eder. Bu ölçeğin geçerlik güvenirlik çalışmasında araştırmanın evreni e-spora amatör veya profesyonel düzeyde katılan bireylerden oluşmaktadır. Örneklemde kolay ulaşılabilir örnekleme yönteminden yararlanılarak seçilen ve e-spor aktivitelerine katılan 599 kişi yer almaktadır. Clark ve Watson (1995)' in önerdiği ölçek geliştirme aşamaları izlenerek oluşturulan bu çalışmada e-spor temelli literatür taraması yapılarak 58 maddeden oluşan bir havuz oluşturulmuştur. AFA sonrasında kalan 47 maddeye yapılan yapı geçerliliği sınamaları ve gerekli modifikasyonlarla ölçeğe son halinin verilmesi sağlanmıştır. Ölçeklerin yapı geçerliliği için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) kullanılmıştır. AFA sonucunda beş faktör altında toplanan 47 maddeli bir yapı ortaya çıkmıştır. Açıklanan varyansın %66,11 ve KMO değerinin ,974 olduğu tespit edilmiştir. Ölçekteki alt boyutlardan 'taksonomik alan' .960, 'yetkinlik' .953, 'rekabet ve başarı' .90 'ilişkisel benlik' .912 ve 'boş zaman değerlendirme' .905 puan olup ve toplam güvenirliliğinin ($\alpha_{\text{toplam}} = .98$) kabul düzeyinde (Cronbach's $\alpha > 0.72$) olduğu tespit edilmiştir. Madde toplam korelasyon katsayılarının ise 0.665 ve 0.830 arasında değiştiği görülmüştür. Mevcut çalışmada E-spora Katılım Motivasyonu Ölçeği iç güvenirlik katsayısı ise .97 olarak belirlenmiştir.

Taksonomik alan boyutunda bulunan 15 madde kendi içerisinde bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özellikleri tanımlamak için kullanılmış ve bu sınıflandırmalara uygun davranışları ölçebilecek maddelerle sınırlandırılmışlardır. Bu maddeler kendi içlerinde açıklanmak yerine Bloom ve diğerleri (1956) tarafından yapılan sınıflandırmaya sadık kalınmıştır. 11 maddeden oluşan yetkinlik boyutunda; Bandura'nın (1997) kuramsal tanımlamaları ile açıklanmaya çalışılmıştır. Maddeler de bu açıklamalara paralel olarak bireyin kendi hakkında edindiği yargılardan oluşmaktadır. Rekabet ve başarı alt boyutu toplamda 8 maddeden oluşmuş ve rekabetin ontolojisinin İnteraktif Karar Kuramı (Aumann ve Schelling, 2005) aracılığıyla açıklanması amaçlanmıştır. E-spor bu kaynaklardan beslenen en önemli etkinliklerden biri olduğundan, boyut maddeleri rekabetin tüm yönleri ile ele alınabilmesini sağlamıştır. 8 maddeden oluşan ve alt boyutlardan dördüncüsü ilişkisel benlik olarak açıklanmıştır. Öztürk ve diğerleri (2015)' nin, Brewer ve Gardner (1996)' dan aktardığına göre ilk defa görgül olarak farklılığı gösterilen bu kavram, ikili ve yakın çevre

ile ilişkileri, ilişkilerdeki rolleri ve ilişkilerden doğan memnuniyeti ele almaktadır. Dolayısıyla ilişkisel benlik, insanın kendisini yakın ilişkileriyle ne kadar özdeşleştirdiği şeklinde tanımlanmıştır. Oluşturulan maddeler ilişkisel benliğin tüm yönleri ile bağdaştırılmaya çalışılmıştır. Beşinci ve son alt boyut olan boş zaman değerlendirme maddeleri postmodern boş zaman değerlendirme yaklaşımları ile açıklanmaya çalışılmıştır. Postmodernizm, modernliğin ön kabullerinin dışlandığı yeni bir toplumsal, siyasal, kültürel toplum projesi olarak, global altüst oluşların yansıdığı mobilite bir sosyal bünyeye işaret etmektedir. E-spor, sporun postmodern bir güncellemesini yaşattığından alt boyut maddeleri bu ilişkisel durumla bağlantılı olarak oluşturulmuştur.

Rekreasyonel 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. Bu ölçeğin geçerlik güvenirlik araştırmasında örneklemin büyüklüğünü test etmek için 281 üniversite öğrencisinden elde edilen verilerden yararlanılmıştır (.84; 2052, 218, $p < 0,001$). Ardından yapılan açımlayıcı faktör analizi ile 2 boyutlu bir yapı ortaya çıkmıştır. Yapılan açımlayıcı faktör analizi doğrultusunda kesme değeri .40 olarak belirlenmiş, toplamda 13 madde iki alt boyutta toplanmıştır. Toplam varyansın %51’inin açıklandığı faktör analizi sonucunda .48 ile .80 arasında değişen faktör yükleri elde edilmiştir. Birinci alt boyut için .86 olan iç tutarlılık katsayısı, ikinci alt boyut için .70 olarak belirlenmiştir. Etkinlik tecrübe ölçeğinin toplam iç tutarlılık katsayısı ise .78 olarak saptanmıştır. Yapılan açımlayıcı faktör analizi sonrası elde edilen yapının geçerliliğini ve doğruluğunu test etmek üzere doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Test tekrar test sonrası yapılan DFA’nın yapı geçerliliğine kanıt oluşturduğu görülmektedir (RMSEA .083, SRMR 0.72, NFI 0.90, CFI 0.93, NNFI 0.91, χ^2/df 3.14). Mevcut çalışmada Rekreasyonel Akış Yaşantısı Ölçeği iç güvenirlik katsayısı .74 olarak belirlenmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması için öncelikle ölçekler ve demografik bilgi formu ‘Google Forms’ formatına aktarılmıştır. Google Forms’ta oluşturulan anket formu mail ile daha önce iletişime geçilmiş e-spor oyuncuları ve e-spor topluluğu liderlerine gönderilmiştir. Bu toplulukların başlıcaları Riot Kampüs Elçileri adı verilen üniversite e-sporcu toplulukları, Türkiye E-spor Futbol Ligi ve Virtual Pro Liginde yarışan Fifa takımları, Türkiye’de League of Legends oyunu liglerinde mücadele eden takımlar, Profesyonel Cs:Go takımlarıdır.

Bunların dışında anket formu sosyal medyadaki oyun gruplarında paylaşılarak veriler toplanmıştır. Araştırmanın verileri İstanbul, Ankara ve Eskişehir dahil olmak üzere 72 şehirden elde edilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel istatistiklerin yanı sıra, verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendiğinden, bağımsız tek örneklem testi, tek yönlü varyans analizi ANOVA, grup içi karşılaştırmalar için Tukey, LSD testi ve Pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Verilerin analizinde Spss 22.0'dan yararlanılmıştır.

4. BULGULAR

Çizelge 4.1. Katılımcılara ilişkin demografik değişkenlerin sıklık ve yüzdelik dağılımları

N=(570)			
	Değişken	f	%
Yaş	18<	76	13,3
	18-25	351	61,6
	26>	143	25,1
Cinsiyet	Erkek	476	83,5
	Kadın	94	16,5
Eğitim durumu	Lise ve altı	299	52,5
	Lisans ve üzeri	271	47,5
Çalışma durumu	Çalışıyor	241	42,3
	Çalışmıyor	329	57,7
Gelir	Düşük	131	23,0
	Orta	348	61,1
	Yüksek	91	16,0
En çok oynanan oyun	FIFA	217	38,1
	LOL	153	26,8
	CS:GO	82	14,4
	PUBG	88	15,4
	Diğer	30	5,3
Oynama yılı	1-2 yıl	154	27,0
	3-4 yıl	120	21,1
	5-6 yıl	103	18,1
	7-8 yıl	71	12,5
	9 yıl ve üzeri	122	21,4
Günlük oyun süresi	2 saatten az	228	40,0
	2-3 saat arası	109	19,1
	3 saat üzeri	233	40,9
Oyuncu seviyesi	6<	216	37,9
	6-7	154	27,0
	8-10	200	35,1
Turnuvalara katılma durumu	Evet	208	36,5
	Hayır	362	63,5
Turnuva kategorisi	Ulusal	179	31,4
	Uluslararası	15	2,6
	Katılmayan	376	66,0
Katılım şekli	Amatör	513	90,0
	Profesyonel	57	10,0
E-spor topluluğu üyeliği	Evet	151	26,5
	Hayır	419	73,5

Katılımcıların çoğunluğu 18-25 yaş arası (%61,6), erkek (%83,5), lise ve altı eğitim düzeyinde (%52,5), çalışmayan (%57,7), orta gelir düzeyine sahip (%61,1)'tir. Ayrıca katılımcıların çoğunluğu FIFA (%38,1) oynarken, katılımcıların çoğunun oynama yılı 1-2 yıl (%27), günlük oyun süresi 3 saat ve üzeri (%40,9), oyunculuk seviyesi 10 üzerinden 6'nın altında (%37,9) oldukları bulunmuştur. Bunlara ek olarak katılımcıların çoğunluğu herhangi

bir turnuvaya katılmamış (%63,5), amatör (%90) ve herhangi bir e-spor topluluğuna üye olmadıklarını (%73,5) belirtmişlerdir. Bu sonuçlara göre elektronik spor sektörünün daha çok erkek ve 18-25 yaş arasındaki bireylere hitap ettiği söylenebilir.

Çizelge 4.2. RAYÖ ve EKMÖ aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri

	n=(570)			
	Min.	Max.	$\bar{x}$	ss
RAYÖ Toplam	16,00	63,00	47,33	8,02
Akış	10,00	50,00	38,42	8,31
Kaygı	3,00	15,00	8,90	3,32
EKMÖ Toplam	46,00	230,00	162,82	38,62
Taksonomik Alan	15,00	75,00	53,97	13,79
Yetkinlik	11,00	55,00	40,33	10,55
İlişkisel benlik	7,00	35,00	23,44	6,74
Rekabet ve başarı	8,00	40,00	27,31	8,45
Boş zaman değerlendirme	6,00	30,00	21,85	5,65

Katılımcıların toplam akış puanları ortalamaları yüksek iken ($47,33 \pm 8,02$), akış alt boyutu en yüksek alt boyut puanını, kaygı alt boyutu ise en düşük alt boyut puanını ortaya koymaktadır. E spora katılım motivasyonlarının da yüksek olduğu ($162,82 \pm 38,62$) belirlenen katılımcıların, en yüksek e-spor motivasyonunu taksonomik alan alt boyutunda, en düşük e-spora katılım motivasyonu puanını ise ilişkisel benlik alt boyutunda elde ettikleri görülmektedir.

Çizelge 4.3. RAYÖ ve EKMÖ ile yaş değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Yaş	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	18<	76	48,00	8,07	0,450	0,638
	18-25	351	47,35	8,21		
	25>	143	46,92	7,53		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	18<	76	39,52	9,27	1,278	0,279
	18-25	351	38,49	8,47		
	25>	143	37,66	7,30		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	18<	76	8,47	3,73	1,482	0,228
	18-25	351	8,86	3,27		
	25>	143	9,25	3,20		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	18<	76	168,85	48,09	1,647	0,194
	18-25	351	163,07	39,47		

Çizelge 4.3. (devam) RAYÖ ve EKMÖ ile yaş değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	26>	143	158,97	29,65		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	18<	76	56,71	16,74	1,897	0,151
	18-25	351	53,78	14,29		
	25>	143	52,99	10,29		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	18<	76	43,05 ¹	12,11	3,126	0,045*
	18-25	351	40,10 ²	10,76		
	25>	143	39,45 ³	8,85		
	Toplam	570	40,33	10,55		
İlişkisel benlik	18<	76	23,47	7,81	1,854	0,158
	18-25	351	23,81	6,73		
	25>	143	22,53	6,07		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	18<	76	29,05	9,65	2,637	0,072
	18-25	351	27,35	8,61		
	25>	143	26,30	7,19		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	18<	76	20,96	7,02	1,460	0,233
	18-25	351	22,13	5,74		
	25>	143	21,66	4,47		
	Toplam	570	21,85	5,65		

*p<0,05 1>2>3

Katılımcıların akış yaşantıları ve e-spora katılım motivasyonları ve yaş grupları arasında yetkinlik alt boyutu dışında anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Yetkinlik alt boyutunda ortaya çıkan istatistiksel olarak anlamlı farkın post hoc analizinde üç grubun da birbiri ile ilişkili olduğu, 18 yaş altı grubun yetkinlik düzeyinin diğer gruplara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.4. Katılımcıların cinsiyet değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Erkek	476	47,58	7,36	1,681	0,093
	Kadın	94	46,06	10,72		

Çizelge 4.4. (devam) Katılımcıların cinsiyet değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Kadın	94	36,31	10,77		
Kaygı	Erkek	476	8,74	3,26	-2,681	0,008*
	Kadın	94	9,74	3,50		
EKMÖ Toplam	Erkek	476	166,23	37,03	4,839	0,000*
	Kadın	94	145,54	41,93		
Taksonomik alan	Erkek	476	55,48	13,20	6,051	0,000*
	Kadın	94	46,34	14,28		
Yetkinlik	Erkek	476	41,29	10,01	4,981	0,000*
	Kadın	94	35,47	11,85		
İlişkisel benlik	Erkek	476	23,69	6,78	1,950	0,052
	Kadın	94	22,21	6,44		
Rekabet ve başarı	Erkek	476	27,92	8,24	3,930	0,000*
	Kadın	94	24,22	8,88		
Boş zaman değerlendirme	Erkek	476	22,03	5,46	1,695	0,091
	Kadın	94	20,95	6,50		

*p<0,05

Katılımcıların akış ve e-spor ölçekleri ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda akış ölçeği alt boyutları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı farklılık belirlenmiştir. Buna göre akış alt boyutunda erkeklerin (t=2,700), kaygı alt boyutunda kadınların (t=-2,681) akış yaşantı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır.

E-spor ölçeği ile cinsiyet arasındaki analiz bulguları ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutları dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu ortaya koymaktadır. Anlamlı farklılık saptanan tüm alt boyutlarda erkek katılımcıların kadın katılımcılara nazaran daha yüksek e-spora katılım motivasyonuna sahip oldukları görülmektedir. Bunun sebebinin oyunların daha çok futbol, savaş, dövüş gibi erkeklere hitap eden olgulardan oluştuğu için olabileceği düşünülmektedir.

Çizelge 4.5. Katılımcıların eğitim değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Eğitim	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Lise ve altı	299	47,55	8,37	0,683	0,495
	Lisans ve üzeri	271	47,09	7,62		
Akış	Lise ve altı	299	38,65	8,75	0,686	0,493
	Lisans ve üzeri	271	38,17	7,82		
Kaygı	Lise ve altı	299	8,89	3,35	-0,069	0,945
	Lisans ve üzeri	271	8,91	3,30		

Çizelge 4.5. (devam) Katılımcıların eğitim değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

EKMÖ Toplam	Lise ve altı	299	161,91	39,71	- 0,589	0,556
	Lisans ve üzeri	271	163,82	37,42		
Taksonomik alan	Lise ve altı	299	53,86	14,43	-0,195	0,845
	Lisans ve üzeri	271	54,09	13,08		
Yetkinlik	Lise ve altı	299	40,31	11,00	-0,037	0,970
	Lisans ve üzeri	271	40,35	10,05		
İlişkisel benlik	Lise ve altı	299	23,60	6,77	0,593	0,553
	Lisans ve üzeri	271	23,27	6,71		
Rekabet ve başarı	Lise ve altı	299	27,02	8,56	-0,872	0,384
	Lisans ve üzeri	271	27,64	8,34		
Boş zaman değerlendirme	Lise ve altı	299	21,25	5,94	-2,684	0,007*
	Lisans ve üzeri	271	22,52	5,24		

*p<0,05

Bu çizelge incelendiğinde katılımcıların akış yaşantı ölçeği ile eğitim durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı gözlemlenmektedir. E-spora katılım motivasyonu alt boyutlarından boş zaman değerlendirme ile eğitim durumu arasındaki anlamlı farklılıkta lisans ve üzeri eğitim düzeyine sahip grubun lise ve altı eğitim düzeyine sahip gruba göre daha yüksek boş zaman değerlendirme düzeyi sergiledikleri görülmektedir.

Çizelge 4.6. Katılımcıların çalışma durumu değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Çalışma durumu	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Çalışan	241	47,42	7,37	0,239	0,811
	Çalışmayan	329	47,26	8,47		
Akış	Çalışan	241	38,43	7,37	0,037	0,970
	Çalışmayan	329	38,41	8,95		
Kaygı	Çalışan	241	8,98	3,23	0,484	0,629
	Çalışmayan	329	8,85	3,39		
EKMÖ Toplam	Çalışan	241	162,77	34,49	-0,024	0,981
	Çalışmayan	329	162,85	41,43		
Taksonomik alan	Çalışan	241	53,87	12,28	-0,151	0,880
	Çalışmayan	329	54,04	14,82		
Yetkinlik	Çalışan	241	40,19	9,46	-0,260	0,795
	Çalışmayan	329	40,43	11,30		
İlişkisel benlik	Çalışan	241	23,66	6,48	0,663	0,508
	Çalışmayan	329	23,28	6,93		

Çizelge 4.6. (devam) Katılımcıların çalışma durumu değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

Rekabet ve başarı	Çalışan	241	27,25	7,88	-0,146	0,884
	Çalışmayan	329	27,36	8,86		
Boş zaman değerlendirme	Çalışan	241	21,80	5,10	-0,182	0,855
	Çalışmayan	329	21,89	6,03		

*p<0,05

E-sporcuların akış yaşantıları ve e-spora katılım motivasyonları çalışma durumlarına göre değişmemektedir. Ancak istatistiksel olarak anlamlı olmamasına karşın akış yaşantısında çalışan grubun, e-spora katılım motivasyonunda da daha çok çalışmayan grubun diğer gruba göre daha yüksek puanlar sergiledikleri görülmektedir.

Çizelge 4.7. RAYÖ ve EKMÖ ile gelir değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Gelir	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	Düşük	131	46,69	8,19	2,106	0,123
	Orta	348	47,17	8,20		
	Yüksek	91	48,84	6,89		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	Düşük	131	37,90	9,22	2,490	0,084
	Orta	348	38,16	8,31		
	Yüksek	91	40,18	6,63		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	Düşük	131	8,79	3,37	0,518	0,596
	Orta	348	9,01	3,32		
	Yüksek	91	8,65	3,25		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	Düşük	131	161,31	41,81	0,739	0,478
	Orta	348	162,22	38,49		
	Yüksek	91	167,25	34,17		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	Düşük	131	52,46	15,19	1,846	0,159
	Orta	348	53,99	13,68		
	Yüksek	91	56,07	11,80		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	Düşük	131	40,35	11,15	0,419	0,658
	Orta	348	40,09	10,64		
	Yüksek	91	41,23	9,27		

Çizelge 4.7. (devam) RAYÖ ve EKMÖ ile gelir değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Toplam	570	40,33	10,55		
İlişkisel benlik	Düşük	131	23,05	6,80	1,048	0,351
	Orta	348	23,36	6,72		
	Yüksek	91	24,34	6,73		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	Düşük	131	27,24	9,13	0,125	0,882
	Orta	348	27,23	8,27		
	Yüksek	91	27,72	8,23		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	Düşük	131	22,24	5,74	0,490	0,613
	Orta	348	21,68	5,66		
	Yüksek	91	21,97	5,51		
	Toplam	570	21,85	5,65		

*p<0,05 1>2>3

Katılımcıların gelir durumları ile akış yaşantıları ve e-spora katılım motivasyonları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Ancak akış yaşantısında ve e-spora katılım motivasyonlarında yüksek gelir düzeyine sahip olduğunu belirten grubun diğer gruplara oranla daha yüksek düzeyler sergiledikleri göze çarpmaktadır. Bunun sebebinin de yüksek gelir düzeyine sahip olan katılımcıların donanımsal olarak diğer katılımcılardan daha iyi oyun araçlarına sahip olabilecekleri ve bu sayede oynadıkları oyundan daha fazla akış elde ettikleri ve daha çok motive oldukları düşünülebilir.

Çizelge 4.8. RAYÖ ve EKMÖ ile en çok tercih edilen oyun değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	En çok oynanan oyun	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	FIFA	217	47,63	7,10	1,330	0,258
	LOL	153	47,82	8,19		
	CS:GO	82	47,65	8,86		
	PUBG	88	45,57	8,78		
	Diğer	30	46,90	8,50		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	FIFA	217	39,05	7,09	1,758	0,136
	LOL	153	38,45	7,71		
	CS:GO	82	39,02	10,07		

Çizelge 4.8.(devam) RAYÖ ve EKMÖ ile en çok tercih edilen oyun değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	PUBG	88	36,39	9,74		
	Diğer	30	38,00	9,29		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	FIFA	217	8,57	3,00	1,581	0,178
	LOL	153	9,37	3,48		
	CS:GO	82	8,63	3,45		
	PUBG	88	9,18	3,52		
	Diğer	30	8,90	3,60		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	FIFA	217	168,14 ²	33,72	5,227	0,000*
	LOL	153	159,65 ⁴	34,43		
	CS:GO	82	169,43 ¹	42,70		
	PUBG	88	148,19 ⁵	47,23		
	Diğer	30	165,30 ³	41,86		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	FIFA	217	56,51 ¹	11,74	6,207	0,000*
	LOL	153	53,09 ³	12,87		
	CS:GO	82	55,30 ²	14,98		
	PUBG	88	48,25 ⁴	16,72		
	Diğer	30	53,23	14,65		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	FIFA	217	41,51 ²	9,18	6,405	0,000*
	LOL	153	39,79 ⁴	9,96		
	CS:GO	82	43,03 ¹	11,43		
	PUBG	88	35,80 ⁵	12,11		
	Diğer	30	40,46 ³	11,66		
	Toplam	570	40,33	10,55		
İlişkisel benlik	FIFA	217	23,86	6,69	1,594	0,174
	LOL	153	23,14	6,19		
	CS:GO	82	24,25	7,18		
	Diğer	30	23,96	6,89		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	FIFA	217	28,46 ³	7,60	5,225	0,000*
	LOL	153	25,64 ⁴	8,47		
	CS:GO	82	28,87 ²	9,22		
	PUBG	88	25,20 ⁵	9,13		

Çizelge 4.8.(devam) RAYÖ ve EKMÖ ile en çok tercih edilen oyun değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Diğer	30	29,50 ¹	7,67		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	FIFA	217	21,87	5,08	0,157	0,329
	LOL	153	22,10	5,50		
	CS:GO	82	22,29	6,24		
	PUBG	88	20,75	6,56		
	Diğer	217	47,63	7,10		
	Toplam	153	47,82	8,19		

*p<0,05 1>2>3>4>5

E-sporcuların akış yaşantıları en çok tercih ettikleri oyunlara göre farklılık göstermezken, e-spora katılım motivasyonları ilişkisel benlik ve boş zaman değerlendirme alt boyutları dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanlarda anlamlı farklılık ortaya koymuştur. Post hoc testleriyle ortaya çıkan grup içi farklılıklar tabloda gösterilmektedir. Buna göre; toplam puanlarda ve yetkinlik alt boyutunda Cs:Go oyununu tercih edenlerin e-spora katılım motivasyonlarının diğer gruplara oranla daha yüksek olduğu, diğer yandan taksonomik alanda Fifa, rekabet ve başarı alt boyutunda diğer oyunları tercih eden katılımcıların e-spora katılım motivasyonlarının diğer oyun gruplarına oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.9. RAYÖ ve EKMÖ ile oyun oynama yılı değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Oyun oynama yılı	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	1-2 yıl	154	45,61 ⁴	8,91	4,516	0,001*
	3-4 yıl	120	46,62 ³	8,66		
	5-6 yıl	103	47,37	7,41		
	7-8 yıl	71	48,90 ²	6,83		
	9 yıl ve üzeri	122	49,24 ¹	6,75		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	1-2 yıl	154	36,79 ⁴	9,13	3,211	0,013*
	3-4 yıl	120	37,89 ³	8,99		
	7-8 yıl	71	39,73 ²	7,41		
	9 yıl ve üzeri	122	39,99 ¹	6,89		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	1-2 yıl	154	8,82	3,23	0,699	0,593
	3-4 yıl	120	8,73	3,62		
	5-6 yıl	103	8,65	3,28		

Çizelge 4.9.(devam) RAYÖ ve EKMÖ ile oyun oynama yılı değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	7-8 yıl	71	9,16	3,58		
	9 yıl ve üzeri	122	9,25	3,01		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	1-2 yıl	154	150,32 ⁵	41,56	6,131	0,000*
	3-4 yıl	120	166,62 ³	37,24		
	5-6 yıl	103	171,39 ¹	34,51		
	7-8 yıl	71	167,09 ²	35,10		
	9 yıl ve üzeri	122	165,12 ⁴	38,15		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	1-2 yıl	154	49,42 ⁵	14,53	6,604	0,000*
	3-4 yıl	120	55,00 ³	12,97		
	5-6 yıl	103	57,46 ¹	12,44		
	7-8 yıl	71	55,50 ²	13,35		
	9 yıl ve üzeri	122	54,86 ⁴	13,72		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	1-2 yıl	154	36,63 ⁵	11,37	7,388	0,000*
	3-4 yıl	120	40,71 ⁴	10,09		
	5-6 yıl	103	42,87 ¹	9,70		
	7-8 yıl	71	41,42 ³	9,95		
	9 yıl ve üzeri	122	41,84 ²	9,84		
	Toplam	570	40,33	10,55		
İlişkisel benlik	1-2 yıl	154	22,24	6,52	2,291	0,058
	3-4 yıl	120	24,43	6,59		
	5-6 yıl	103	23,93	6,83		
	7-8 yıl	71	24,19	6,60		
	9 yıl ve üzeri	122	23,15	7,01		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	1-2 yıl	154	25,50 ³	8,29	3,543	0,007*
	3-4 yıl	120	27,70 ²	8,42		
	5-6 yıl	103	29,45 ¹	7,93		
	7-8 yıl	71	27,30	8,80		
	9 yıl ve üzeri	122	27,41	8,56		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	1-2 yıl	154	20,38 ⁵	6,14	4,049	0,003*
	3-4 yıl	120	22,76 ²	5,56		
	5-6 yıl	103	22,06 ⁴	5,52		

Çizelge 4.9.(devam) RAYÖ ve EKMÖ ile oyun oynama yılı değişke arasındaki ANOVA testi sonuçları

7-8 yıl	71	22,81 ¹	4,92
9 yıl ve üzeri	122	22,09 ³	5,31
Toplam	570	21,85	5,65

*p<0,05 1>2>3>5

Katılımcıların akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonları ile e-spor yapma süreleri arasında yapılan anova testi bulgularına göre; akış ölçeğinde kaygı ve e-spora katılım motivasyonu ölçeğinde ise ilişkisel benlik alt boyutları dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanlarda oyun oynama yıllarına göre anlamlı farklılık ortaya koyduğu belirlenmiştir. Anlamlı farklılıklara yönelik grup içi farklılıklar tabloda betimlenmişken, anlamlı farklılıklar incelendiğinde genellikle oyun oynama yılları daha uzun olan katılımcıların daha yüksek akış yaşantısı ve motivasyon ortaya koyduklarını göstermektedir.

Çizelge 4.10. RAYÖ ve EKMÖ ile günlük oyun süresi değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Günlük oyun süresi	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	2 saatten az	228	45,91 ²	8,35	7,556	0,001*
	2-3 saat arası	109	47,19	7,66		
	3 saat üzeri	233	48,78 ¹	7,62		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	2 saatten az	228	36,82 ²	8,38	9,117	0,000*
	2-3 saat arası	109	38,24	7,80		
	3 saat üzeri	233	40,07 ¹	8,19		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	2 saatten az	228	9,09	3,03	0,793	0,453
	2-3 saat arası	109	8,94	3,15		
	3 saat üzeri	233	8,70	3,65		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	2 saatten az	228	151,34 ³	37,00	19,869	0,000*
	2-3 saat arası	109	164,57 ²	36,11		
	3 saat üzeri	233	173,22 ¹	38,36		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	2 saatten az	228	50,64 ³	13,23	12,475	0,000*
	2-3 saat arası	109	54,67 ²	14,13		
	3 saat üzeri	233	56,89 ¹	13,51		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	2 saatten az	228	37,23 ³	10,28	20,903	0,000*

Çizelge 4.10.(devam) RAYÖ ve EKMÖ ile günlük oyun süresi değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	2-3 saat arası	109	40,31 ²	10,23		
	3 saat üzeri	233	43,37 ¹	10,10		
	Toplam	570	40,33	10,55		
İlişkisel benlik	2 saatten az	228	21,74 ³	6,38	15,564	0,000*
	2-3 saat arası	109	23,36 ²	6,24		
	3 saat üzeri	233	25,15 ¹	6,90		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	2 saatten az	228	25,12 ³	7,99	14,930	0,000*
	2-3 saat arası	109	27,62 ²	7,91		
	3 saat üzeri	233	29,31 ¹	8,65		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	2 saatten az	228	20,52 ³	5,72	10,998	0,000*
	2-3 saat arası	109	22,77 ²	4,82		
	3 saat üzeri	233	22,74 ¹	5,71		
	Toplam	570	21,85	5,65		

*p<0,05 1>2>3

Katılımcıların akış yaşantısı ve e spora katılım motivasyonlarının günlük oyun oynama sürelerine göre farklılaştığı belirlenmiştir. Buna göre anlamlı farklılık çıkan tüm gruplarda 3 saat ve üzeri oyun oynayan grubun daha yüksek akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonu sergiledikleri görülmektedir. Günlük oyun oynama süreleri 2 saatten az olan grup en düşük,2-3 saat arası olan grup 2 saat oynayanlardan daha yüksek ve 3 saat ve üzeri grup en yüksek akış ve motivasyon düzeyi sergilediği post hoc testleriyle belirlendiği için günlük katılım sürelerin artması akış yaşantısını ve motivasyonu arttırmaktadır denilebilir.

Çizelge 4.11. Katılımcıların e-spora katılım şekli ve günlük oyun süresi çapraz tablosu

Katılım Şekli	1 Saat	2 Saat	3+ Saat	Toplam
Amatör	217	97	199	513
Profesyonel	11	12	34	57
Toplam	228	109	233	570

Yukarıdaki tabloda amatör oyuncuların çoğunun günde 1 saatten az oyun oynadığı fakat profesyonel oyuncuların çoğunun günde 3 saatten fazla oyun oynadığı görülmektedir. Bu sonuca göre profesyonel oyuncuların kendilerini gelişmelerinin önemli olduğu ve bunun için de daha fazla süre oyun oynaması gerektiği sonucuna varılabilir.

Çizelge 4.12. RAYÖ ve EKMÖ ile oyuncu seviyesi değişkeni arasındaki ANOVA testi sonuçları

	Oyuncu seviyesi	n	$\bar{X}$	ss	F	p
RAYÖ Toplam	6<	216	46,47	8,75	2,08	0,125
	6-7	154	48,04	7,99		
	8-10	200	47,71	7,12		
	Toplam	570	47,33	8,02		
Akış	6<	216	37,22 ³	9,33	3,67	0,026*
	6-7	154	39,09 ²	8,01		
	8-10	200	39,20 ¹	7,18		
	Toplam	570	38,42	8,31		
Kaygı	6<	216	9,25	3,42	2,60	0,075
	6-7	154	8,94	3,24		
	8-10	200	8,51	3,25		
	Toplam	570	8,90	3,32		
EKMÖ Toplam	6<	216	154,47 ³	42,32	10,67	0,000*
	6-7	154	163,00 ²	36,40		
	8-10	200	171,69 ¹	33,99		
	Toplam	570	162,82	38,62		
Taksonomik Alan	6<	216	51,65 ²	14,76	6,33	0,002*
	6-7	154	54,03	13,45		
	8-10	200	56,43 ¹	12,56		
	Toplam	570	53,97	13,79		
Yetkinlik	6<	216	37,98 ³	11,88	11,36	0,000*
	6-7	154	40,37 ²	9,76		
	8-10	200	42,83 ¹	8,95		
İlişkisel benlik	6<	216	22,35 ²	6,82	5,77	0,003*
	6-7	154	23,50	6,39		
	8-10	200	24,58 ¹	6,76		
	Toplam	570	23,44	6,74		
Rekabet ve başarı	6<	216	25,31 ³	8,75	15,20	0,000*
	6-7	154	26,97 ²	8,37		
	8-10	200	29,75 ¹	7,56		
	Toplam	570	27,31	8,45		
Boş zaman değerlendirme	6<	216	21,17	6,26	2,55	0,079
	6-7	154	22,27	5,26		
	8-10	200	22,28	5,18		
	Toplam	570	21,85	5,65		

* $p < 0,05$ 1>2>3

Yukarıdaki tablo incelendiğinde oyuncuların kendilerini 1 ile 10 seviyesinde değerlendirdiği yanıtlara göre katılımcıların çoğunluğunun 6 seviye altında olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra anlamlı farklılık elde edilen tüm gruplarda katılımcı seviyelerinin 8 ile 10 olduğu durumlarda akış yaşantılarının ve e-spora katılım motivasyonlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.13. Katılımcıların turnuvalara katılma değişkeni ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Turnuvalara katılma	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Evet	208	49,12	7,26	4,085	0,000*
	Hayır	362	46,30	8,26		
Akış	Evet	208	40,18	7,78	3,872	0,000*
	Hayır	362	37,41	8,45		
Kaygı	Evet	208	8,93	3,21	0,156	0,876
	Hayır	362	8,89	3,39		
EKMÖ Toplam	Evet	208	174,33	38,52	5,535	0,000*
	Hayır	362	156,20	37,14		
Taksonomik alan	Evet	208	58,17	13,16	5,663	0,000*
	Hayır	362	51,55	13,58		
Yetkinlik	Evet	208	43,62	10,05	5,795	0,000*
	Hayır	362	38,44	10,38		
İlişkisel benlik	Evet	208	24,59	7,16	3,101	0,002*
	Hayır	362	22,79	6,41		
Rekabet ve başarı	Evet	208	29,63	8,78	5,064	0,000*
	Hayır	362	25,98	7,97		
Boş zaman değerlendirme	Evet	208	22,71	5,79	2,741	0,006*
	Hayır	362	21,37	5,52		

* $p < 0,05$

Katılımcıların turnuvalara katılma durumları ile akış yaşantısı ve e-spor ölçekleri arasında yapılan bağımsız örneklem t testi bulgularına göre kaygı alt boyutu dışında tüm alt boyutlarda ve toplam puanlarda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır. Tüm bulgular turnuvalara katıldığını ifade eden katılımcıların akış yaşantılarının ve motivasyonlarının katılmayan gruba oranla daha yüksek olduğunu gözler önüne sermektedir.

Çizelge 4.14. Katılımcıların e-spora katılım şekli ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	E-spora katılım şekli	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Amatör	513	47,05	8,04	-2,482	0,013*
	Profesyonel	57	49,82	7,41		
Akış	Amatör	513	38,01	8,26	-3,540	0,000*
	Profesyonel	57	42,08	8,00		
Kaygı	Amatör	513	9,03	3,24	2,821	0,005*
	Profesyonel	57	7,73	3,80		
EKMÖ Toplam	Amatör	513	160,16	37,25	-5,032	0,000*
	Profesyonel	57	186,73	42,69		
Taksonomik alan	Amatör	513	53,13	13,37	-4,416	0,000*
	Profesyonel	57	61,50	15,33		
Yetkinlik	Amatör	513	39,61	10,27	-5,011	0,000*
	Profesyonel	57	46,84	10,85		
İlişkisel benlik	Amatör	513	23,14	6,58	-3,244	0,001*
	Profesyonel	57	26,17	7,58		
Rekabet ve başarı	Amatör	513	26,58	8,25	-6,384	0,000*
	Profesyonel	57	33,87	7,40		
Boş zaman değerlendirme	Amatör	513	21,73	5,49	-1,606	0,109
	Profesyonel	57	23,00	6,87		

*p<0,05

Katılımcıların büyük çoğunluğunun rekreasyonel olarak e spora katıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonu ile çalışma grubunun e-spora katılım şekli arasında yapılan bağımsız örneklem t testi bulgularına göre azınlık olan profesyonel grubun tüm anlamlı farklılıklarda amatör olarak e-spora katılan gruba nazaran daha yüksek akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonu sergiledikleri belirlenmiştir.

Çizelge 4.15. Katılımcıların topluluk üyeliği ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

	Topluluk üyeliği	n	$\bar{X}$	ss	t	p
RAYÖ Toplam	Evet	151	48,57	7,68	2,228	0,026*
	Hayır	419	46,88	8,10		
Akış	Evet	151	39,53	7,99	1,920	0,055
	Hayır	419	38,02	8,40		
Kaygı	Evet	151	9,03	3,37	0,564	0,573
	Hayır	419	8,8616	3,31		
EKMÖ Toplam	Evet	151	173,26	37,23	3,924	0,000*
	Hayır	419	159,05	38,46		

Çizelge 4.15. (devam) Katılımcıların topluluk üyeliği ile RAYÖ ve EKMÖ arasındaki t testi sonuçları

Taksonomik alan	Evet	151	57,76	13,11	3,986	0,000*
	Hayır	419	52,60	13,79		
Yetkinlik	Evet	151	43,64	10,31	4,581	0,000*
	Hayır	419	39,13	10,39		
İlişkisel benlik	Evet	151	24,78	6,61	2,849	0,005*
	Hayır	419	22,96	6,73		
Rekabet ve başarı	Evet	151	29,05	9,02	2,972	0,003*
	Hayır	419	26,68	8,16		
Boş zaman değerlendirme	Evet	151	22,37	5,69	1,296	0,196
	Hayır	419	21,67	5,63		

*p<0,05

Tablo 15’ te yer alan katılımcıların topluluğa üye olmaları ile akış ve e-spora katılım motivasyonu arasındaki farklılığın belirlendiği analiz sonucuna göre, topluluğa üye olma durumunun akış ve e-spora katılım motivasyonu üzerinde istatistiksel olarak anlamlı fark yarattığı belirlenmiştir. Bulgulara göre; tüm anlamlı farklılıkların topluluğa üye olanların akış ve e-spora katılım motivasyonunun daha yüksek olduğu yönündedir.

Çizelge 4.16. RAYÖ ve EKMÖ arasındaki pearson korelasyon testi sonuçları

	RAYÖ	Akış	Kaygı	EKMÖ	Taksonomik	Yetkinlik	İlişkisel	Rekabet	Boş zaman
RAYÖ Toplam	1								
Akış	.918**	1							
Kaygı	.117**	-.287**	1						
EKMÖ Toplam	.316**	.488**	-.433**	1					
Taksonomik	.327**	.458**	-.356**	.907**	1				
Yetkinlik	.394**	.524**	-.361**	.920**	.809**	1			
İlişkisel Benlik	.167**	.322**	-.402**	.818**	.631**	.690**	1		
Rekabet	.217**	.382**	-.433**	.846**	.658**	.732**	.688**	1	
Boş zaman	.241**	.357**	-.311**	.767**	.606**	.633**	.621**	.610**	1

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

RAYÖ ile EKMÖ arasında yüksek korelasyon olduğu belirlenmiştir. En yüksek ilişkinin (r =.920) EKMÖ toplam puanı ile yetkinlik alt boyutunda olduğu görülmektedir. RAYÖ

toplam puanı ile akış alt boyutu arasındaki ilişkinin ($r=.918$) de oldukça yüksek olduğu görülmektedir. En düşük ilişkinin ($r=.117$) ise RAYÖ toplam puanı ile kaygı alt boyutu arasında olduğu görülmektedir, bunu RAYÖ toplam puanı ile ilişkisel benlik alt boyutu arasındaki ilişki ($r=.167$) takip etmektedir. Kaygı alt boyutu dışında diğer tüm alt boyutlar arasında pozitif yönlü korelasyon olduğu belirlenmiştir.

5. TARTIŞMA

Dijital oyun endüstrisi günümüzde çok büyük bir yere sahiptir ancak günden güne gelişimine devam etmektedir. 2014 verilerine göre dünya genelinde yaklaşık 1,82 milyar insan dijital oyun oyuncusu iken bu sayı 2019 yılında yaklaşık 2,5 milyara yükselmiş ve bu sayının 2021 yılında 2,7 milyar seviyelerinin üzerine yükselmesi beklenmektedir. Ülkemiz özelinde de benzer bir tablo vardır. 2019 yılında dünyada yaklaşık 2,5 milyar kişi dijital oyunları oynamakta (Gough, 2019) iken, ülkemizde dijital oyunları oynayan insanların sayısı 32,8 milyona ulaşmıştır (Çelebi, 2019). Bununla birlikte Türkiye E-spor federasyonundan alınan verilere göre 2020 yılında Türkiye’de e-sporlarla uğraşan sporcu sayısı yaklaşık 4 milyondur.

Mevcut araştırmada e-sporu profesyonel ve rekreasyonel anlamda yapan bireylerin e-spora katılım motivasyonu ve e-spor yoluyla yaşadıkları akış deneyiminin incelenmesi amaçlanmıştır. Aynı zamanda e-spora katılım motivasyonu ve akış yaşantısı arasındaki ilişkinin belirlenmesi ve belirli değişkenlerin bu düzeyleri nasıl farklılaştırıldığının araştırılması amaçlanmıştır. Araştırmaya Türkiye’nin 72 ilinden, 94 kadın 476 erkek sporcu olmak üzere 570 e-sporcu katılmıştır.

Araştırmanın bulgularına göre e-sporlara katılım cinsiyete göre farklılık göstermekte ve %83,5 oranla erkekler e-sporlara daha fazla katılım sağlamaktadır. Ancak araştırma bulgularına bakıldığında e-sporlara katılmanın yalnızca erkeklere özgü olduğunu söylemek doğru değildir. E-sporlara katılımda kadın sporcular erkek sporculara nazaran az olsa da yine de azımsanmayacak miktardadır.

Mevcut çalışma sonuçlarına destek olacak bir çalışma niteliğinde olan Yıldız, Kırtepe ve Baydilli’nin 2020 yılında lisanslı e-sporcuların belirli demografik özellikleri ile onların motivasyonlarına etki eden faktörlerin karşılaştırılması amacıyla yaptığı çalışmasında örnekleme 146 lisanslı e-sporcu oluşturmuştur. Çalışmada, e-sporlara katılımın erkeklerce daha fazla olduğu görülmüştür. Aynı zamanda cinsiyet bazında karşılaştırıldığında erkek sporcuların e-sporunda daha çok rekabeti ve başarıyı önemsedikleri belirlenmiştir. Genç yaştaki katılımcıların e-spora katılım sağlarken daha yaşlı katılımcılara göre daha fazla heyecan duydukları, katılımcıların e-spora katılırken kullandıkları elektronik aletin oyunlara katılım motivasyonlarına herhangi bir etkisinin olmadığı, örnekleme oluşturan kişilerin büyük çoğunluğunun herhangi bir işte çalışmadığı ve bu durumun e-spor motivasyon düzeylerini etkilemediği belirlenmiştir.

Mevcut araştırma bulgularına göre cinsiyet bazında daha fazla akış deneyimini erkekler ($t=2,700$) elde etmiştir. Buna ek olarak daha genç sporcuların akış deneyimini daha fazla yaşadıkları, yaş ilerledikçe akış deneyiminde azalma olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın motivasyon boyutuna bakıldığında da daha genç sporcuların daha fazla motive oldukları söylenebilir. Yaş ilerledikçe motivasyonun düştüğü görülmektedir. Gön'ün 2020 yılında yaptığı araştırmasında da benzer sonuçlar elde edilmiştir. Bu çalışmanın bulgularına göre katılımcıların büyük çoğunluğu (%68,82'si) erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş aralığına bakıldığında ise %36,1 oranla en fazla 20-24 yaş arasında katılımcı olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Bu çalışmada da cinsiyet değişkeninde erkeklerin kadınlara göre daha fazla akış yaşadıkları sonucu elde edilmiş, yaş kategorisinde ise yine genç oyuncuların daha yaşlı oyunculara nazaran akış puanlarının daha yüksek olduğu, buna bağlı olarak yaş ilerledikçe akış deneyiminde düşüş olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, katılımcıların oyunculuk tecrübesi arttıkça akış deneyimlerinin de yükseldiği görülmektedir.

Araştırmaya katılan sporcuların çoğunluğunu %57,7 oranla çalışmayan bireyler oluşturmaktadır. Bu sonuçlara göre çalışmayan bireylerin daha fazla boş zamana sahip olabileceği ve bu sebeple e-sporlara daha fazla zaman ayırabileceği düşünülmektedir. Ayrıca bulgulara göre e-sporcuların akış yaşantıları ve e-spora katılım motivasyonları çalışma durumlarına göre değişmemektedir.

Araştırmaya katılan sporcuların büyük bir çoğunluğunu orta gelir düzeyine sahip sporcular oluşturmaktadır. Ayrıca gelir düzeyi yüksek olan katılımcıların akış ve motivasyon düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuca göre gelir düzeyi yüksek katılımcıların donanımsal olarak daha iyi imkanlara sahip olabilecekleri ve bu sebeple daha fazla akış deneyimi yaşayabilecekleri düşünülmektedir. Bu sonuç ileride yapılacak çalışmalar için bir araştırma konusu olabilir.

Mevcut çalışmada e-sporcuların oynadıkları oyunlara bakıldığında %38,1 oranla en çok Fifa oynandığı görülmektedir. Bunu %26,8 oranla League of Legends, %15,4 oranla Player Unknown Battle Ground (PUBG) ve %14,4 oranla Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) takip etmektedir. Fifa oyununun daha fazla tercih edilmesinin nedenleri futbol branşının en fazla izlenen ve oynanan spor branşı olması olabileceği düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre katılımcıların çoğunluğunu %27 oranla 2 yıldan az süredir oynayan oyuncular oluşturmaktadır. Bu sonucun e-sporların son yıllarda artışta olduğunun göstergesi olduğu düşünülebilir. Ayrıca katılımcıların %21,4'ünü 9 yıl ve üzeri süreyle

oyunayan oyuncular oluşturmaktadır. Araştırma bulgularına göre bireylerin oyunculuk tecrübesi arttıkça akış deneyimlerinin yükseldiği görülmektedir. Daha fazla oynama yılına sahip katılımcıların daha tecrübeli oldukları için daha az zorlandığı ve bu yüzden daha fazla akış elde ettikleri düşünülebilir.

Katılımcıların %40,9'u günde 3 saatten fazla oyun oynadıklarını belirtmiştir. 3 saat ve üzeri oyun oynayan grubun daha yüksek akış yaşantısı ve e-spora katılım motivasyonu sergiledikleri görülmektedir. Günlük oyun oynama süreleri 2 saatten az olan grup en düşük, 2-3 saat arası olan grup 2 saat oynayanlardan daha yüksek ve 3 saat ve üzeri grup en yüksek akış ve motivasyon düzeyi sergilediği post hoc testleriyle belirlendiği için günlük katılım sürelerinin artması akış yaşantısını ve motivasyonu arttırmaktadır denilebilir. Bu durumda katılımcıların daha çok akış ve motivasyon elde ettikleri için mi uzun süre katılım sağladıkları yoksa katılım süresi arttığı için mi akış ve motivasyonun yüksek olduğu tartışılabilir ve ilerleyen araştırmalar için bir yönlendirici olabilir.

Araştırma bulgularında amatör oyuncuların çoğunun günde 1 saatten az oyun oynadığı fakat profesyonel oyuncuların çoğunun günde 3 saatten fazla oyun oynadığı görülmektedir. Bu bulgulara paralel olarak Banyai ve diğerlerinin 2019 yılındaki çalışmasına göre oyun bozukluğu, oyun motivasyonları ve ruh sağlığı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar artmaktadır, ancak rekreasyonel amaçlı oyun ve e-spor gibi oyun kullanım türleri yaygın olarak ayırt edilmemektedir. Bu çalışma, rekreasyonel amaçlı oyuncuları ve e-spor oyuncularını oyun süresi, oyun motivasyonları, oyun bozukluğunun şiddeti ve psikiyatrik semptomlar gibi bir dizi değişkenle karşılaştırmıştır. Ayrıca, oyun motivasyonlarının e-spor ve rekreasyonel oyuncular arasında psikiyatrik sıkıntı ve sorunlu oyun arasındaki arabuluculuk etkisi incelenmiştir. Sonuçlar, profesyonel e-spor oyuncularının hem hafta içi hem de hafta sonu günlerinde video oyunları oynamak için rekreasyonel oyunculardan çok daha fazla zaman harcadığını göstermiştir. Dahası, profesyonel e-spor oyuncuları, oyun motivasyonlarında rekreasyonel oyunculardan daha yüksek puanlara sahip olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlar mevcut araştırma ile paralellik göstermektedir.

Oyunculara kendilerinin oyunculuk seviyelerini 10 üzerinden değerlendirmeleri istenen soruya cevap olarak %37,9 oranla seviyelerini 6'dan düşük gören sporcular en fazla olan grubu oluşturmaktadır. Oyuncuların %35,1'i ise 8 ila 10 seviye arasında olduklarını belirtmiştir. Elde edilen bulgulara göre oyunculuk seviyesi 8 ila 10 arasında olan oyuncuların daha fazla akış ve motivasyon elde ettikleri ortaya çıkmıştır. Yine bunun sebebinin

oyunculuk seviyesi yüksek olan katılımcıların daha az zorlandığı için daha fazla akış elde etmiş olabileceği düşünülmektedir.

Katılımcıların %63,5'i daha önce bir e-spor turnuvasına katılmadıklarını belirtmişlerdir. Daha önce turnuvaya katılan sporcuların akış ve motivasyonlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylece turnuvalara katılan oyuncuların daha fazla rekabetçi ortam, ödül ve izleyicilerden etkilenmiş olabilecekleri ve bu sayede daha fazla akış ve motivasyon elde etmiş olabilecekleri düşünülmektedir. Ayrıca katılımcıların yalnızca %2,6'sı uluslararası bir turnuvaya katıldıklarını belirtmiştir. Bu bulguya göre ülkemizdeki e-sporcuların çok azının büyük ödüllü uluslararası turnuvalara katıldıklarını görülmektedir. Ülkemizde e-sporlar geliştikçe bu oranın da artması beklenmektedir. Ancak Akın'ın 2008 yılındaki çalışmasının bulgularına göre katılımcıların %25,4'ü uluslararası turnuvaya katıldığını belirtmiştir. Ayrıca bu çalışmaya katılan sporcuların %67,11 oranla büyük çoğunluğu 4 seneden fazla bir süredir e-spor yaptıklarını belirtmiştir. Bu oranı %13,1'lik oranla 3-4 yıl arası oynayanlar, %11,2 oranla 2-3 yıl arası oynayanlar, %5,5 oranla 1-2 yıl arası oynayanlar ve son olarak da %1,4 gibi çok düşük bir oranla 1 yıldan az oynayanlar takip etmektedir. Yine bu sonuçlar mevcut araştırma ile paralellik göstermemektedir. Bunlara ek olarak iki araştırmanın cinsiyet ve yaş bazındaki bulguları benzerlik göstermektedir.

Schmidt ve diğerlerinin 2020 yılındaki çalışmasında e-spor turnuvaları sırasında 19'u erkek 4'ü kadın toplam 23 bilgisayar oyuncusunun bir maçından hemen önce, sonra ve 30 dakika sonra kortizol seviyeleri ölçülmüştür. Ayrıca oyuncular, oyunlarının ardından "akış deneyimi" ve "kaygı" alt boyutlarından oluşan Akış Kısa Ölçeğini yanıtlamışlardır. Performans, her oyuncunun oyununun (galibiyet veya mağlubiyet) sonucuna göre değerlendirilmiştir. Oyun sırasında ortalama kortizol seviyeleri önemli ölçüde artmıştır. Kazananlar ve kaybedenlere göre bakıldığında daha yüksek kaygı seviyeleri gösteren taraf kazananlar olmuştur. Ayrıca farklı kortizol yanıt modellerinden oluşan üç gruba ayırdıktan sonra, düşük ila orta düzeydeki kortizol seviyeleri en yüksek performans, akış ve kaygı ile ilişkilendirilmiştir. Bu çalışmada düşük ve orta derecede fizyolojik uyarılma ve aynı anda yüksek düzeyde akışın alt boyutu olan kaygı e-spor sırasında optimum performans elde etmek için olumlu bir durumu temsil etmektedir. Çalışma sonucunda oyuncuların yaşadıkları akış deneyimi puanları mevcut çalışma ile paralellik göstermektedir.

Katılımcıların %90'ı e-sporlara rekreatif olarak katıldıklarını, bir maddi beklentilerinin olmadığını belirtmiştir. Profesyonel olarak e-spor yapan oyuncuların daha fazla akış ve motivasyona sahip oldukları görülmektedir. Yine bunun sebebinin profesyonel oyuncuların

daha tecrübeli olmaları ve bu sayede daha az zorlanmaları ve bunun akışı artırdığı düşünülmektedir. Ayrıca profesyonel sporcuların oyun ekipmanlarının amatör sporculara göre daha iyi olmasının da akış yaşantısını artırmış olabileceği düşünülmektedir.

Katılımcıların %73,5'i herhangi bir e-spor topluluğuna üye olmadıklarını belirtmiştir. Bir e-spor topluluğuna üye olan katılımcıların diğer gruba göre daha fazla akışa ve motivasyona sahip olduğu belirlenmiştir. Bunun sebebinin ise topluluğa üye olan katılımcıların tek başlarına değil de arkadaşlarıyla veya grup olarak oynadıkları için daha fazla akış elde ettikleri ve daha fazla motive olmuş olabilecekleri düşünülmektedir.

Zhou'nun 2012 yılındaki akış teorisine dayanan araştırması, kullanıcıların mobil oyunları benimsemesini etkileyen faktörleri belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırma sonuçları, algılanan kullanım kolaylığı, bağlantı kalitesi ve içerik kalitesinin akışı etkilediğini göstermiştir. Bunlar arasında içerik kalitesi en büyük etkiye sahip bulunmuştur. Araştırma örneklemini 231 kişiden oluşmaktadır. Bunların %62,8'i erkek, %37,2'si kadındı. Yaş açısından, ankete katılanların çoğunluğu (%69,7) 20-29 yaşları arasında ve yarısından fazlası (%55,8) lisans ve üzeri diplomaya sahipti. Bu sonuçlardan bağlantı kalitesinin artmasıyla yaşanan akış deneyiminin artması mevcut çalışmadaki yüksek gelir düzeyine sahip oyuncuların daha fazla akış deneyimine sahip olması arasında ilişki olabileceğine yorumlanabilir.

Weibel ve diğerlerinin 2008 yılındaki online oyunlar ile akış deneyimi arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışması, diğer kullanıcılara karşı çevrimiçi oyun oynamanın, bilgisayar kontrollü rakiplere karşı oynamaya kıyasla farklı deneyimlere yol açıp açmadığını incelemektedir. Bulgular, rakip türünün oyun deneyimlerini etkilediğini göstermektedir: insan kontrollü bir rakibe karşı oynayan katılımcılar daha fazla mevcudiyet, akış ve eğlence deneyimi bildirmişlerdir. Araştırmaya bir devlet üniversitesinden toplam 83 öğrenci katılmıştır.

Oyunlarla akış deneyiminin ilişkisini inceleyen başka bir çalışma olarak Liu'nun 2017 yılındaki akış teorisini genişleten makalenin amacı, etkileşimin (insandan insana etkileşim ve insandan makineye etkileşim) ve kişisel inançların (algılanan çekicilik, kişisel katılım ve algılanan belirsizlik) akış deneyimini nasıl etkilediğini araştırmaktır; bu çalışma aynı zamanda akış deneyiminin tekrar niyeti ile nasıl ilişkili olduğunu da araştırmaktadır. Bulgular, akış deneyiminin tekrar etme niyetinin önemli bir yordayıcısı olduğunu ortaya koymuştur. Bu sonuca göre mevcut araştırmadaki akış arttıkça katılımcıların oyun sürelerinin artması arasında bir ilişki olabileceği düşünülmektedir.

Oyunlarla akış deneyimini inceleyen bir başka çalışmada ise toplam 14 genç yetişkin, her biri 6 dakika boyunca 6 farklı BMCVG (Vücut hareketi kontrollü video oyunları) oynamıştır ve rastgele sırayla geleneksel bisiklet egzersizi yapmıştır. Katılımcılar Akış Durumu Ölçeği-2 anketini doldurmuşlardır. Sonuçlarda video oyunları geleneksel bisiklet egzersizlerinden daha zevkli olarak değerlendirilmiş ve akış boyutları önemli ölçüde daha yüksek puan almıştır. (Thin ve diğerleri, 2011). Bu sonuçlara göre e-sporların geleneksel sporlara göre daha çekici olabildiği ve bu yüzden her gün yüksek oynanma saatlerine ulaştığı düşünülebilir. Oyuncuların video oyunu oynarken yaşamış oldukları yüksek akış deneyimi mevcut çalışma ile benzerlik göstermektedir.

Oyundaki akış deneyimini inceleyen Voiskounsky'nin 2004 yılındaki çalışması oyuncuların akışı deneyimleyip deneyimlemediğini bulmak ve çoklu oyunculu oyun oynama sırasında yaşanan akışı tanımlayan, muhtemelen MUD (Multi-User Dungeons) oynamak dışındaki davranışları karakterize eden boyut kümelerinden farklı boyutlar kümesini öğrenmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini ankete cevap veren 347 Rus MUD türü oyun oynayan oyuncular oluşturmuştur. Araştırma sonucunda MUD oyunları sırasında yaşanan akışı tanımlayan boyutlar kümesinin üç alt kümeden oluştuğu bulunmuştur ve oyuncuların yüksek bir akış deneyimi yaşadıkları belirlenmiştir.

Jeng ve Teng'in 2008 yılındaki oyunlar ile motivasyon ilişkisini konu alan 'çalışmasında yazarlar, beş faktör kişilik modelini ve daha önce teorize edilmiş bir motivasyon tipolojisini kullanarak, kişilik ile çevrimiçi oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamışlardır. Sonuçlar, açıklığın keşif ve rol yapma motivasyonu ile pozitif, vicdanlılığın da kaçış motivasyonu ile pozitif ilişkili olduğunu göstermiştir. Araştırmada Kuzey Tayvan üniversitesinden çevrimiçi oyun deneyimi olan toplam 92 lisans öğrencisi örneklemini oluşturmaktadır. Çünkü araştırmalar üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oyuncularının büyük bir bölümünü oluşturduğunu göstermektedir. Katılımcıların %60'ı erkektir ve hepsi 18 ile 27 yaşları arasındadır.

Oyuncuların motivasyon çeşitliliğini konu alan bir çalışma olarak Fuster ve diğerlerinin 2012 yılında yayınladığı çalışmasında en popüler oyun türlerinden biri olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarından World of Warcraft oyunu ele alınarak oyuncuların motivasyonlarına yönelik bir araştırma yapılmıştır. Bu çalışmanın amacı, World Of Warcraft (WoW) oyununun psikolojik motivasyonlarını değerlendirmek ve bunları sosyo-demografik değişkenler ve oyun stilleri ile ilişkilendirmektir. Örneklem, tümü genç erkek olan 253 İspanyol WoW oyuncusundan oluşuyordu. Anket puanlarının faktör analizi,

oyun oynamak için dört motivasyonun varlığını göstermiştir: sosyalleşme, keşif, başarı ve ayrışma. Sonuçlar, sosyalleşmenin ana motivasyon faktörlerinden biri olduğunu ve oyuncuların oyuncu-oyuncu ortamını tercih ettiğini göstermiştir. Bu sonuçla katılımcıların bilgisayara karşı değil de bir insana karşı oynaması sırasında daha fazla akış yaşıyor olması açıklanabilir. Bu araştırmadan sonra Fuster ve diğerlerinin 2012 yılındaki bir diğer çalışması oyun stilleri ve motivasyonlar arasındaki ilişkiyi analiz etmiştir. Sosyo-demografik ayrıntıları, oyun tarzını, oynanan oyunun özelliklerini ve oynama motivasyonlarını soran çevrimiçi bir anket, 430 İspanyolca konuşan MMORPG oyuncusuna uygulanmıştır. Motivasyonlarla ilgili olarak, oyun aracılığıyla diğer oyuncularla ilişki kurmak (Sosyalleşme), oyunun olanaklarını keşfetmek ve maceralarını geliştirmek (Keşif), daha az ölçüde liderlik ve prestij (Başarı) öne çıkan motifler olmuştur. Ayrıca diğer sonuçlara göre oyuna katılmanın ana nedenlerinden birisi kaçış veya stresten kurtulma olsa da en önemlisi sosyalleşme amacı olmuştur. Bu sonucun mevcut çalışma sonuçlarından bir topluluk üyesi olan katılımcıların daha yüksek motivasyona sahip olmasıyla benzer olduğu düşünülmektedir.

Yukarıda yer alan çalışmalara benzer olarak Pizzo ve diğerlerinin 2018 yılındaki çalışmanın amacı, e-spor izleyicileri ve oyun katılım sıklığı üzerindeki etkilerini incelemek için yaygın olarak kullanılan spor tüketim motivasyonlarını ölçmektir. Güney Kore'de, bir geleneksel spor (futbol) ve iki e-spor olarak üç bağlamda (FIFA Online 3 ve StarCraft II) seyirci motifleri ölçülmüştür. MANOVA sonuçları, üç dalda da 15 motifi 11'i için benzer kalıpları ortaya koymaktadır. Çoklu regresyon analizi sonuçları, bağlamlar boyunca izleyicilerin oyuna katılımı etkileyen farklı motiflere sahip olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, geleneksel spor ve e-sporların benzer şekilde tüketildiğini göstermiş ve bu da spor endüstrisi profesyonellerinin e-spor etkinliklerini geleneksel spor etkinliklerine benzer şekilde yönetebileceğini ve pazarlayabileceğini göstermektedir.

Mevcut araştırma bulgularına göre yaş değişkeni sonuçları farklılık gösteren Kolçak'ın 2020 yılındaki çalışmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu üzerine etkisinin olup olmadığını ölçmek amaçlanmıştır. Araştırma örneklemini Kars merkezde bulunan ortaokullarda öğrenim gören 335 öğrenci oluşturmuştur ve bu öğrencilerden 182'si kadın 153'ü erkektir. Araştırma bulgularına göre yaş değişkeni ile dijital oyunlara katılım ve fiziksel aktiviteye katılım arasında anlamlı farklılık saptanmamışken dijital oyun oynama motivasyonu ile cinsiyet arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Araştırma bulgularından varılan sonuçlara göre oyun oynama süresi

yükseldikçe katılımcılarda fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının azaldığı sonucu elde edilmiştir. Bu bağlamda yaş değişkeni mevcut araştırma ile paralellik göstermezken, cinsiyet değişkenleri sonuçları benzer şekildedir.

Banyai ve diğerlerinin 2020 yılında yayınlanan çalışmalarında oyun motivasyonlarına özel bir odaklanma ile profesyonel bir e-spor oyuncusu olma kariyer planlarının belirleyicileri araştırılmıştır. Çalışmanın örneklem grubunu 190 Macar oyuncu oluşturmuştur. Sonuçlar, rekabetçi oyun motivasyonlarının, beceri geliştirme ve sosyal motivasyonların profesyonel bir e-spor oyuncusu olarak kariyer planlamayı öngördüğünü göstermiştir. Ek olarak sonuçlar genç oyuncuların profesyonel e-spor oyuncuları olarak kariyer fırsatlarını yaşlı oyunculara göre daha fazla aradıklarını göstermiştir. Bu sonuçla mevcut araştırma bulgularında elde edilen daha genç sporcuların motivasyonlarının daha yüksek olması arasında ilişki olabileceği düşünülmektedir.

Buil ve diğerlerinin 2017 yılındaki çalışması iş simülasyon oyunlarını kullanırken yaşanan akışın rolünü araştırmayı amaçlamıştır. Sınıf temelli bir iş simülasyon oyunu kullanan 167 lisans öğrencisinin katıldığı bir ankete dayanan bulgular, oyunun sağladığı zorluğun, öğrencilerin zorluklarla başa çıkma becerilerinin ve anlık geri bildirimlerin öğrencilerin akışını olumlu etkilediğini göstermiştir. Akışın, genel beceri gelişimini, algılanan öğrenmeyi ve memnuniyeti olumlu yönde etkilediği ortaya çıkmıştır.

Chang 2013 yılındaki çalışmasında internet sitesi oyunlarının (SNG) akış deneyimi üzerine etkilerini araştırmıştır. Sonuçlar, SNG'lerin akış deneyiminin önemini ortaya koymaktadır. Tayvan'ın doğusunda bulunan bir üniversiteden toplam 358 katılımcı örneklemini oluşturmaktadır. Ankete katılan grup 18 ile 27 yaş arasında değişiyordu ve katılımcıların yüzde 58'i erkekti. Bu çalışma, hem insan-bilgisayar etkileşiminin hem de sosyal etkileşimin kullanıcı memnuniyetine ve akış deneyimine yol açtığını göstermektedir. Sonuçlar aynı zamanda insanların SNG'leri ortak bir ilgi alanı oluşturmak için oynadıklarını da göstermektedir. Bu sonuçlarla mevcut araştırmada elde edilen topluluğa üye olan oyuncuların daha fazla motive olup daha fazla akış elde etmeleri benzerlik göstermektedir.

Araştırma bulgularına göre son olarak akış yaşantısı ile e-spora katılım motivasyonu arasında yüksek korelasyon olduğu belirlenmiştir. Hsu ve Lu 2004 yılındaki çalışmasında deneyimsel bir motivasyon olan akış ile çevrimiçi oyun oynama arasında pozitif bir ilişki olduğunu bildirmektedir. Bu bulgu da mevcut araştırma bulgularını desteklemektedir.

Uzunbacak vd. 2019 yılında yaptıkları örneklemini 309 akademisyenin oluşturduğu ve meslek akışı konusunun ele alındığı çalışmasının sonuçlarına göre, ölçülen bütün değişkenler arasında pozitif yönlü anlamlı ilişkiler bulunmuştur. MAV'ın (Meslek Aşkı Varlığı), işe dalma, işten zevk alma ve içsel motivasyon gibi akış deneyiminin boyutları ile ilişkisi anlamlıdır. MAA'nın (Meslek Aşkı Arayışı) da işe dalma işten zevk alma ve içsel motivasyon ile ilişkisi anlamlı olarak tespit edilmiştir. Akış ve motivasyon arasında anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlar mevcut araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Bu çalışmaya benzer olarak çalışanlara yönelik yapılan bir araştırmada, bilişim sektöründe çalışan bireylerin yaşam doyumlarıyla örgütsel özdeşleşme düzeyleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı, bununla birlikte akış deneyimi ve örgütsel özdeşleşme arasında anlamlı bir ilişkinin ve etkinin olduğu bulunmuştur (Fidanboy, 2019).

Akyol ve İmamoğlu'nun 2019 yılındaki çalışmasında spor eğitimi almış öğrencilerin motivasyon düzeylerinin akış durumları üzerinde veya akış durumları üzerinde motivasyon durumları üzerinde etkisi olduğu sonucuna varılmıştır. Spor eğitimi almış öğrencilerin akış durumlarını artıran çalışmalar, öğrencilerin motivasyon düzeylerini artırabileceği gibi, öğrencilerin motivasyon düzeylerini de artırabilen akış durumlarını artırabileceği düşünülmektedir.

İşigüzel'in 2020 yılındaki yabancı dil kursu katılımcılarının akış ve motivasyonlarına yönelik yaptığı çalışmada drama tabanlı Almanca yabancı dil dersinde motivasyon ve akış deneyimi açısından önemli farklılıklar belirlenmiştir. Bu doğrultuda, öğrencilerin drama temelli Almanca yabancı dil kursuna karşı olumlu duygular yaşadıkları ve yüksek motivasyon elde ettiği ve aynı zamanda akış deneyimi yaşadıkları tespit edilmiştir. Bu çalışmada da motivasyon ile akış arasında pozitif korelasyon belirlenmiştir.

Öz'ün 2019 yılındaki çalışmasının sonuçlarına göre sürekli kaygı ve akış arasında negatif anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Araştırma sonuçlarına göre sürekli kaygı yaşanması durumunda akış deneyimi yaşanması engellenmektedir. Ayrıca anksiyete duyarlılığı ile akış arasında da anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Mevcut araştırma verilerine göre de kaygı arttıkça akış yaşantısının düştüğü görülmektedir.

Volk'un 2017 yılındaki öğrencilerin akış deneyimi ve içsel motivasyonlarının incelendiği çalışmasında korelasyon ve faktör analizinin sonucu, "akış" elementlerinin çoğunun öğrenme motivasyonu ile (özellikle içsel motivasyonla) önemli ilişkilerini ortaya koymuştur. Mevcut araştırma sonuçlarında da akış arttıkça motivasyonun da attığı belirlenmiştir.

Yang ve Quadir'in 2015 yılındaki çalışmasında İngilizce öğrenme sınıfındaki öğrencilerin akış ve motivasyonlarının araştırıldığı çalışmasında sonuçlar, oyun akışı deneyiminin öğrenme motivasyonunu önemli ölçüde öngördüğünü göstermiştir; bu sayede yüksek oyun akışı deneyimi olan öğrencilerin, düşük oyun akışı deneyimi olanlara göre yüksek öğrenme motivasyonuna sahip olma olasılıkları altı kat daha fazla bulunmuştur. Daha sonraki analizler, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre önemli ölçüde daha yüksek oyun akışına sahip olduğunu, ancak erkek ve kız öğrencilerin benzer öğrenme motivasyonu gösterdiğini göstermiştir. Bu çalışma cinsiyet parametresi dışında mevcut çalışmayla paralellik göstermektedir.

Gomes ve diğerlerinin 2012 yılındaki voleybol oyuncularının akış ve motivasyonlarını inceleyen çalışmasında sporcuların ortalama akışının düşük olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın ikinci aşamasında dışsal motivasyon ve motivasyon bileşenleri ile olumsuz, akış ve öz yeterlik, ikinci ve üçüncü aşamalarında ise akış ve algılanan yetenek arasında pozitif bir ilişki ortaya çıkmıştır.

Hektner ve Csikszentmihalyi'nin 1996 yılındaki çalışmasının sonuçları, akışta artış gösterenlerin içsel motivasyon, benlik saygısı, okul işi yapmak için harcanan zaman ve faaliyetlerinin gelecekteki kariyer hedeflerine uygunluğunda da arttığını göstermiştir.

Kelecek, Aşçı ve Altıntaş'ın 2010 yılındaki elit voleybolcuların motivasyonlarını belirlemeye yönelik yaptıkları araştırmanın sonucuna göre, algılanan güdüsel iklimin, elit erkek ve kadın voleybolcular için güdüsel yönelim ve optimal performans duygu durumunun farklı alt boyutlarının belirleyicisi olduğunu belirlenmiştir.

Hung, Sun ve Yu'nun 2015 yılındaki çalışmasında bir pilot çalışmadan elde edilen bulgulara dayanarak, oyunun 18 zorluk seviyesini "zorlu" (deneysel grup) ve "eşleştirme" (kontrol grubu) oyunlarına göre kategorize etmişlerdir. Öğrencilerin motivasyonlarını, akış deneyimlerini, teknoloji için kendi kendine etkinliğini, bilim için kendi kendine etkinliğini, TPC oyunu hakkındaki duyguları ve öğrenme yaklaşımından memnuniyeti artırmak için zorlu oyunların eşleşen oyunlardan daha uygun olup olmadığını araştırmayı amaçlamışlardır. Bulgular, deney grubundaki öğrencilerin daha iyi akış deneyimi, öğrenme performansı ve tatmin elde ettiğini göstermiştir.

Mills ve Fullagar'ın 2008 yılındaki çalışmasının sonuçları, akademik faaliyetlerdeki akış deneyimleri ile içsel motivasyonun kendi belirlediği biçimleri arasında önemli bir ilişki olduğunu, ancak dışsal motivasyon için ilişki olmadığını göstermiştir. Buna benzer olarak

Martin ve Cutler'in 2002 yılındaki tiyatro oyuncularının akış ve motivasyonlarına yönelik yaptığı çalışmada katılımcılar, oyunculuk deneyiminin uyarıcı ve heyecan verici olduğu için tiyatroya katılmaya güçlü bir şekilde motive olmuşlardır. Tiyatro sanatçıları ayrıca dış nedenlerle daha az bir dereceye kadar performans sergilemeye motive olmuşlardır. Korelasyon kalıpları hem akış hem de motivasyonun altında yatan kuramsal temelleri desteklemektedir.

Seifer ve Hederson'un 2010 yılındaki kayak sporcularının akış ve motivasyonlarına yönelik çalışmada sonuçlar motive olmanın özgürlük duygusu, coşku ve etkinlik, meydan okuma ve memnuniyet ile karakterize zengin, öznel bir deneyim olabileceğini göstermiştir. Aynı şekilde, akışın, en yüksek performans, artan konsantrasyon, olumlu etki ve üstünlük ile karakterize zengin, öznel bir deneyim olduğunu göstermektedir.

Özhan ve Kocadere'nin 2019 yılındaki bir online öğrenme programının incelendiği çalışmada oyunlaştırılmış öğrenme ortamında akış ve duygusal bağlılık deneyiminin motivasyon üzerinde son derece önemli bir etkisi olduğu bulunmuştur. Ayrıca, bu akış ve artan motivasyon ile akademik başarının arttığı sonucuna varılmıştır ve motivasyonun akademik başarı üzerinde olumlu bir etkisi olduğu belirlenmiştir.

Watson ve diğerlerinin 2018 yılındaki çalışmalarında akış düzeyini ve buna karşılık çalışanların bağlılığını belirlemede kişisel motivasyonu önemli bulmuştur. Çoklu grup analizi kullanılarak, sonuçlar kişisel motivasyon, akış ve bağlılık arasındaki ilişkinin yaşlı çalışanlar için üstün bir rol oynadığını ve ortaya koymuştur. Ayrıca erkek ve kadın personel arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Yine bir iş akışına yönelik araştırma olan Moneta'nın 2012 yılındaki çalışmada sonuçlar içsel motivasyonun yüksek fırsat için iş akışıyla ilişkili olduğu ve düşük fırsat için ilişkili olmadığını ortaya çıkarmıştır. Ayrıca bulgular hipotezleri desteklemekte ve kişi-çevre eşleşmesinin iş akışını teşvik ettiğini göstermektedir.

Carroasco Beltran'ın 2018 yılındaki çalışmada elde edilen sonuçlar, programın içsel düzenleme, içe dönük düzenleme, motivasyon, meydan okuma-beceri dengesinin algılanması, zamanın bozulması ve ototelik deneyim üzerine olumlu etkilerini göstermiştir. Bu veriler, ders dışı saatlere spor katılımının kendi kendine belirlenen motivasyon ve akış durumu üzerinde olumlu bir etki yaratabileceğini ve okul bağlamında fiziksel-sportif uygulama deneyimini geliştirebileceğini göstermektedir.

Ljubin-Golub, Rijavec ve Olcar'ın 2020 yılındaki öğrencilerin akış ve tükenmişlikleri arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmasında yapısal denklem modellemesinin sonuçları, öğretmenlerini daha fazla özerklik desteği sağlamak olarak algılayan öğrencilerin daha özerk öğrenme motivasyonu yaşadıklarını ve bunun sonucunda da öğrenmede daha sık akış deneyimlerine ve daha sonra da daha az tükenmişliğe yol açtığını göstermiştir.

Khang, Kim ve Kim'in 2013 yılında yaptığı dijital medya akışı ve motivasyonlarına yönelik araştırmalarında sonuçlar, kendi kendini kontrol etmenin hem kullanıcıların akışını hem de internet, video oyunları ve cep telefonu kullanımlarıyla ilişkili bağımlılıklarını önemli ölçüde etkilediğini göstermiştir. Buna ek olarak, eğilimsel medya kullanım güdülerinin iki boyutu, yani eğlence ve kendi kendine var olma, kullanıcıların iki veya üç medya türünün hepsini tüketmesiyle ilgili akış ve bağımlılıkla önemli ilişkiler sergilemiştir. Beklendiği gibi, medyayı kullanmak için harcanan süre, tüm dijital medya kullanımıyla ilişkili akış ve bağımlılıkla önemli ölçüde ilişkili bulunmuştur.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Bu çalışmada e-sporu profesyonel ve rekreasyonel anlamda yapan bireylerin e-spora katılım motivasyonu ve e-spor yoluyla yaşadıkları akış deneyimi, aynı zamanda e-spora katılım motivasyonu ve akış yaşantısı arasındaki ilişki ve belirli değişkenlerin bu düzeyleri nasıl farklılaştırıldığı ortaya konmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak araştırmada erkeklerin kadınlara göre daha fazla e-sporla uğraştığı, e-sporların daha çok 18-25 yaş arasındaki bireylerce tercih edildiği, katılımcıların daha çok lise ve altı okullardan mezun olduğu, e-sporlarda orta seviye gelir düzeyine sahip kullanıcıların çoğunlukta olduğu, popüler oyunlar arasında en çok Fifa oyununun tercih edildiği, oyuncuların çoğunluğunun son 1-2 yılda e-spora başladığı ve katılımcıların çoğunluğunun e-spora günde 3 saatten fazla zaman ayırdığı, katılımcıların yalnızca %10'unun profesyonel bir e-spor oyuncusu olduğu ve ülkemizdeki e-sporcuların çok azının uluslararası bir turnuvaya katıldıkları sonucu elde edilmiştir.

Cinsiyet parametresinde erkeklerin kadınlara nazaran daha fazla akış elde ettiği ve daha fazla motive oldukları, bulgularda anlamlı fark olmasa da yaş arttıkça akışın ve motivasyonun düştüğü, eğitim durumunun, çalışma durumunun ve gelir durumunun e-sporlara katılım ve akış durumunda önemli bir değişiklik yaratmadığı, Cs:Go oyununu tercih edenlerin e-spora katılım motivasyonlarının diğer gruplara oranla daha yüksek olduğu, diğer yandan taksonomik alanda Fifa, rekabet ve başarı alt boyutunda diğer oyunları tercih eden katılımcıların e-spora katılım motivasyonlarının diğer oyun gruplarına oranla daha yüksek olduğu, e-spora yapma yılı arttıkça akış deneyimi ve motivasyonun arttığı, günlük oynama süresi yüksek katılımcıların akış ve motivasyonlarının daha yüksek olduğu, turnuvalara katılımın akışı ve motivasyonu artırdığı ve profesyonel sporcuların rekreasyonel katılımcılara göre daha fazla akış ve motivasyon puanlarına sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma sonuçları Türkiye'deki e-sporcu profilini, e-sporcuların yaşadıkları akış deneyimlerini ve e-sporcuların motivasyonları ortaya koymuştur. Bu sonuçların evreni temsil ettiği ve sonuçların Türkiye'deki e-sporcuların genelini kapsayacağı düşünülmektedir.

Yapılan literatür taraması sonucunda e-sporcuların rekreasyonel akış deneyimini ölçen başka bir çalışmaya rastlanamamıştır. Ayrıca spor bilimleri bağlamında bakıldığında e-sporlar ilgili yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. E-spor sektörünün büyüklüğüne bakıldığında yapılan çalışmaların yetersiz olduğu düşünülmektedir. Buna ek olarak ülkemizdeki çalışmaların da oldukça az olduğu görülmektedir. E-sporların gelişme hızına bakıldığında yapılan araştırmaların da artması beklenmektedir. Yapılan araştırmaların e-spor sektörünün gelişimine katkılarının olduğu ve araştırmaların artması gerektiği düşünülmektedir. Literatürdeki motivasyon çalışmalarının çoğu psikoloji alanında olmakla birlikte spor bilimleri alanındaki çalışmalar oldukça azdır.

Mevcut araştırmadaki bulguların ileride yapılacak çalışmalara yön verecek nitelikte olduğu, e-spor sektörünün gelişmesine katkısının olabileceği düşünülmektedir. E-sporların geleneksel sporlarla benzerlik gösterdiği ve artık spor bilimleri alanının bir dalı olduğu ve bu sebeple spor bilimciler tarafından daha fazla çalışılması gerektiği düşünülmektedir. Çalışma sonuçlarının yalnızca spor bilimcilere değil, oyun geliştiricileri ve diğer e-spor paydaşlarına da yeni çalışmaları için yol gösterecek nitelikte olduğu düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmanın Türkiye’de akademik bir e-spor literatürü oluşmasına katkı sağlayacağı da düşünülmektedir.

Bunlara ek olarak uluslararası turnuvalara katılım azlığı göz önünde bulundurulduğunda gelişmiş ülkelerdeki gibi bir yapılanmanın Türkiye’de de e-spora özgü olarak geliştirilmesi bu alanda daha fazla söz sahibi olmak açısından önemlidir ve e-sporcularımızı dünya sporuna kazandırma konusunda faydalı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu alanın yeni olmasından dolayı ne kadar çabuk harekete geçilirse alanda öncü olma şansının da o kadar artacağı düşünülmektedir.

6.2. Öneriler

E-sporların yalnızca oyun olarak görülmemesi, e-sporların artık bir spor dalı olarak benimsenmesi ve destek verilmesi gerekmektedir. Ülkemizdeki bireylerin ve özellikle gençlerin e-sporlar hakkındaki okuryazarlıklarının yüksek olduğu ve e-spor kariyeri planladıkları bilinmektedir. Bu tür araştırmaların artırılması ve e-spor kariyeri hedefleyen sporculara yön vermeleri önerilmektedir.

Bu tür araştırmaların artması genç sporculara yol göstererek, oyun bağımlılığı ve zararlı internet kullanımı gibi konularda dolaylı yoldan olumlu sonuçlar sağlayacağı düşünülmektedir. Şöyle ki e-sporlara yönelik araştırmaların e-sporcular tarafından takip

edilip, bu çalışmalardaki önerilere ve olumlu sonuçlara göre hareket edildiği takdirde bilinçli bir e-sporcu ya da oyuncu topluluğu oluşacaktır. Böylelikle sporcular alan hakkında daha fazla bilgiye sahip olup kendilerini oluşabilecek zararlara karşı koruyabilecekleri düşünülmektedir.

Bundan sonraki süreçte yapılacak araştırmalarda, daha büyük ölçekli ve geniş kitleleri kapsayan araştırmaların yapılması faydalı olacaktır. İlerleyen zamanlarda bu çalışmayı tamamlayan ya da çalışmayı geliştiren çalışmalar yapılabilir.

E-sporculara devlet elinden verilen desteğin ve imkanların artırılması, e-spor adına profesyonel yapılanmanın yapılması önerilmektedir. Bu sayede genç sporcular alanın önemini kavrayabilir ve e-spor sektöründe yer alabilir.

Alanın daha yeni oluşuyor olmasını fırsat bilerek alanın öncüsü olmak için gerekli adımlar atılmalıdır. Yalnızca sporculara değil, yayıncılara, oyun yapımcılarına ve diğer paydaşlara gerekli destek verilmelidir.

Gelişmiş ülkelerde görülen örnekler gibi ülkemizde de ilerleyen zamanlarda spor bilimleri alanı altında e-sporlara yönelik eğitim veren okullar ya da e-spor eğitim sınıfları açılabilir.

Yerli oyuncuların üretilmesi ve eğitilmesi, geleneksel sporlarda olduğu gibi alt yapıya önem verilmesinin bu alanın ülkemizdeki gelişimi için önemli olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple bilimsel yollar izlenerek genç oyuncuların yetiştirilmesine yönelmek mantıklı olabilir.

KAYNAKLAR

- Ağduman N. (2014). *Üniversite öğrencilerinin boş zaman motivasyon ve tatminlerinin incelenmesi*, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum, 24-25.
- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme, *Trt Akademi Spor Yayıncılığı*, ISSN 2149-9446, Cilt 04, Sayı 08.
- Akın, E. (2008). *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma*, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 21- 34.
- Aktuna, H., C. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi, *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi* 2, 1-15.
- Akyıldız Munusturlar M. ve Munusturlar S. (2018). Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeğinin Geliştirilmesi, *Spormetre*, 16 (3), 81-90.
- Akyol P. ve İmamoğlu O. (2019). The Relationship Between Motivation And Flow States İn Sports Faculty Students. *Asian Journal Of Education And Training*, 5(3): 440-446.
- Albayrak, M. (2019). *Elektronik Spor Tüketicilerinin Satın Alma Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Bir Araştırma*, T.C. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, Spor Yönetimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 8.
- Aleksić, D. (2016). *The Negative Aspects of Flow: Examining Relationships Between Flow and Unethical Behavior*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ljubljane.
- Argan, M., Özer, A. ve Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Argan, M. ve Akın, E. (2007). "Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve". *Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Argon, T. ve Eren, A. (2004). *İnsan Kaynakları Yönetimi*, Ankara: Nobel Yayın DağıtımS.:130-131, 132-134.
- Arzova B. S., (2001). Motivasyon artırmada en önemli pay yöneticilerindir, *Ekopol: Ekonomi, Politika, Kültür ve Sanat Dergisi*, 9 :20-21.
- Aşçı, F. H., Çağlar, E., Eklund, R. C., Altıntaş, A. ve Jackson, S. (2007). Durgunluk ve Sürekli Optimal Performans Duygu Durum-2 Ölçeklerinin Uyarlama Çalışması, *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, c. 18, s. 4, ss. 182-196.
- Aumann, R. and Schelling, T., (2005). Contributions to Game Theory: Analyses of Conflict and Cooperation": http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/2005/ecoadv05.pdf
- Bányai F, Zsila Á, Griffiths MD, Demetrovics Z. and Király O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers, *Comprehensive Psychiatry* Vol 94, 152117.

- Bányai F, Zsila Á, Griffiths MD, Demetrovics Z. and Király O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*. 11:1866.
- Barutçugil, İ., (2004). *Stratejik İnsan Kaynakları Yönetimi*, İstanbul: Kariyer Yayıncılık, ss.377.
- Bandura, A., (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Baumeister, R. F. and Vohs, K. D. (2007). Self-Regulation, Ego Depletion, And Motivation. *Social And Personality Psychology Compass*, 1(1), 115-128.
- Bayraktar, C. (2003). Sosyal yapı özelliklerinin spora etkisi, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 19-36.
- Bayraktar, V. H. (2015). Sınıf yönetiminde öğrenci motivasyonu ve motivasyonu etkileyen etmenler, *International Periodical For The Languages*, 10(3), 1079-1100.
- Bayram, A. T. (2018). Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-spor Turizmine Katılma Niyeti, *Turizm Akademik Dergisi*, Cilt: 5, Sayı:2, 17-31.
- Biernacki P. and Waldorf D. (1981). Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling. *Sociological methods and research*. 10(2):141-63.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, (2017). *Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı*, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları 10.Ekim.2017, Ankara.
- Binark, M. ve Sütcü, G. B. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları, ss. 42-43.
- Birkan, K.C. (2009). *Çalışanların Motivasyonel Öncelikleri Ve Bir Motivasyon Faktörü Olarak Liderliğin Önemi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri Anabilim Dalı Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 17.
- Bloom, B.S., Engelhard, M.D, Furyası, E.J, Hill, W.H., and Krathwohl, D.R., (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*. Book I: Cognitive Daimin. U.S.: Louigman
- Bora, M.Y. (2013). *Beden eğitimi öğretmenleri ve sporcu öğrenciler arasındaki iletişimin, sportif başarı motivasyonu ile ilişkisi*, Harran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Şanlıurfa, 10-48.
- Brock, K. (2017). Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work, *Games and Culture*, Vol. 12(4) 321-339.
- Brophy, J. (2012). *Motivating students to learn*. Routledge: New York, ss.3-4.
- Buil I, Catalán S. and Martínez E. (2018). Exploring students' flow experiences in business simulation games. *Journal Comput Assist Learn*. 1–10.
- Can, H. (1997). *Organizasyon ve Yönetim*, Ankara: Siyasal Kitapevi, ss.169.
- Carr A. (2016). *Pozitif Psikoloji*, (çev. Ü. Şendilek), İstanbul: Kaknüs Yayınları,147 (Eserin orijinali 2003'de yayımlandı).

- Carrasco Beltrán, H. J., Reigal, R. E., Fernández Uribe, S., Vallejo Reyes, F., and Chiroso Ríos, L. J. (2018). Motivación autodeterminada y estado de Flow en un programa extraescolar de Small Sided Games. *Anales de Psicología*, 34(2), 391.
- Chang C. C. (2013). Examining users intention to continue using social network games: A flow experience perspective, *Telematics and Informatics* 30, 311–321
- Chen, J. (2006). *Flow in Games*, MFA Thesis, ss. 7-9.
- Cheng-Yu H., Sun J. C.Y. and Yu P.T. (2015). The benefits of a challenge: student motivation and flow experience in tablet-PC-game-based learning, *Interactive Learning Environments*, 23:2, 172-190.
- Choi, D. and Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 11-24.
- Connolly, T.M, Boyle E, A, MacArthur E, Hainey T. and Boyle T, M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education* 59 (2012) 661–686.
- Cooper, K.E. (2009). Go With the Flow: Engagement and Learning in Second Life. *Interservice Industry Training, Simulation, and Education Conference (IIITSEC)*, 1-11.
- Csikszentmihalyi, M. and Figurski, T.J. (1982). Self-Awareness And Aversive Experience In Everyday Life. *Journal Of Personality*, 50(1), P. 15-28.
- Csikszentmihalyi M. (1988). Optimal Experience: Psychological Studies of Flow Consciousness, *Cambridge University Press*, New York, NY.
- Csikszentmihalyi, M. and Judith L. (1989). Optimal Experience in Work and Leisure, *Journal of Personality and Social Psychology*, 56 (15): 815-822.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, NY: Harper Collins Publishers, ss.45.
- Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S. and Nakamura, J. (2005). *Flow, Handbook of Competence and Motivation*, Elliot, A. J. ve Dweck, C. S. (Ed.), Chapter 32, Guilford Publications Inc. NewYork, ss.73.
- Cüceloglu, D. (1994). *İnsan ve Davranış*, 2. Baskı, İstanbul: Remzi Kitapevi, ss.248.
- Çakır, A. (2017). Türkiye’de YÖK Öncesi ve Sonrası Yabancı Dil Eğitimi. *Journal Of Language Research*, 1(1), 1-18.
- Çetinkalp, C. O. (2011). *Optimal Performans Duygu Durumu ve Fiziksel Benlik Algısı: Dansçılar Üzerine Bir Çalışma*, Ege Üniversitesi Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Çolak S., Örs A., Çolak E., Son M., Güzelordu D., Çolak T. ve Yargıcı M. (2018). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-Spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması, *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, KOSBED*, s 35.
- Davis K. (1981). *Human Behavior At Work, Organizational Behavior*, 6.B., New York: McGraw Hill, ss. 43.

- Deen, G., Hammer, M., Bethencourt, J., Eiron, I., Thomas, J., and Kaufman, J. H. (2006). Running Quake II on a grid. *IBM Systems Journal*, 45(1), 21-44.
- Demerouti, E., Bakker, A.B. and Fried, Y. (2012). Work Orientations in the Job Demands-Resources Model, *Journal of Managerial Psychology*, 2/6, 557-575.
- Demirgüneş B.K. ve Avcılar M.Y. (2016). Mobil Reklam Değeri ve Akış Deneyiminin Mobil Reklamları Kabullenme Üzerindeki Etkileri: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Uygulama, 21. Pazarlama Kongresi, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.
- Dindar M. ve Akbulut Y. (2014). Motivational characteristics of Turkish MMORPG players, *Computers in Human Behavior* 33,119–125.
- Efil, İ. (1994). *İşletmelerde Yönetim ve Organizasyon*, Uludağ Üniversitesi Güçlendirme Vakfı Yayın No: 80. Uludağ Üniversitesi Basımevi, s.49.
- Erkal, M.E. (1998). *Sosyolojik Açıdan Spor*. Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları, İstanbul: Kutsun Matbaa ve Reklamcılık Merkezi, ss. 119-120.
- Espor nedir? Bora Koçyiğit Fanatik'e anlattı. (4 Nisan 2017). *Fanatik*.
- Evren T., Kargün, M., Pala, A. ve Yazarer, İ., (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 12 Sayı: 66.
- Fidanboy C.Ö. (2019). Çalışanların Yaşam Doyumuna Yönelik Algıları, Örgütsel Özdeşleşme Düzeyleri ve Akış Deneyimi Arasındaki İlişkiler: Bilişim Sektörü Örneği, *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, Yıl: 9 Cilt:12 Sayı:18.UİK Özel Sayısı, Ağustos.
- Filchenko, M. (2018). A Comparison Between Esports and Traditional. *San Jose State University Journal*. 5-1, 1-10.
- Fuster H., Oberst U., Griffiths M., Carbonell X., Chamarro A. and Talam A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players, *Anales de Psicología*, vol. 28, n° 1 (enero), 274-280.
- Fuster H., Carbonell X., Chamarro A. and Oberst U. (2013). Interaction with the Game and Motivation among Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, *Spanish Journal of Psychology*, Vol 16, e43, 1–8.
- Ghani, J.A. and Deshpande, S.P. (1994). Task Characteristics and The Experience of Optimal Flow in Human- Computer Interaction, *The Journal of Psychology-Interdisciplinary and Applied*, 128/4, 382-391.
- Gomes, S. S., Miranda, R., Bara Filho, M. G. and Brandão, M. R. F. (2012). Flow in volleyball: relationship with motivation, self-efficacy, perceived ability and goal orientation, *Journal of Physical Education*, 23(3), 379-387.
- Göktaş, B. (2019). Level Of Awareness Of E-Sports Concept And Its Effect On Image Of Sports Clubs In Turkey, *International Journal of Social Sciences* ISSN: 2587-2591.
- Gön, İ. (2020). *Akış Kuramının Dijital Oyun Kullanıcılarının Satın Alma Davranışı Üzerine Etkisi*, T.C. Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 67-79.
- Güneş, A. (2016). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar, *Dijital/Sayısal Kültür*, Hece Özel Sayı: 234-235-236, s.367-375.

- Gürüz, D. ve Özdemir Yaylacı G. (2004). *İletişimci Gözüyle İnsan Kaynakları Yönetimi*, İstanbul: MediaCat Kitapları, ss.77.
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hanzaee, K. H. and Khodayari B. (2011). Pre-Purchase Intentions of Consumers: Based on Flow Theory and Navigational Characteristics of Websites, *Interdisciplinary Journal of Research in Business*, 1 (4): 83-93.
- Heere, B. (2017). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport, *Sport Management Review* Vol. 21.
- Hektner, J M. and Csikszentmihalyi, M. (1996). A Longitudinal Exploration of Flow and Intrinsic Motivation in Adolescents, *Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association* (New York, NY, April 8-12; 31).
- Hersey, P., Blanchard, Kenneth H., Johnson and Dewy E. (1996). *Management of Organizational Behavior*, (7. Etd) New Jersey: Prentice Hall.
- Hoffman, Donna L. and Thomas P. N. (2009). Flow Online: Lessons Learned and Future Prospects, *Journal of Interactive Marketing*, 23 (1): 23-34.
- Horzum, M. B., Ayaş, T. ve Balta, Ö. Ç. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hsu, C. L. and Lu H. P. (2004). Why do People Play on-line Games? An Extended TAM with Social Influences and Flow Experience, *Information and Management*, 41 (7): 853- 868.
- IESF (2015). e-Sports Summit with International Sports Society [EsportsTV].
- İlgar, Ş. (2004). Motivasyon aktiviteleri ve öğretmen. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 211-222
- İnternet: Aydemir, O. (Nisan, 2022). Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2021 Yayında. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/> adresinden 23 Haziran 2022’de alınmıştır.
- İnternet: Breslau, R. (October, 2012). Riot VP of eSports: 'Haters gonna hate'. Web: <https://www.gamespot.com/articles/riot-vp-of-esports-haters-gonna-hate/1100-6397683/> adresinden 13 Mart 2020’de alınmıştır.
- İnternet: Çelebi, S. (February, 2019). Turkey in the Digital Game Sector and E-Sports. Web: <https://politicstoday.org/turkey-in-the-digital-game-sector-and-e-sports/> adresinden 4 Şubat 2021’de alınmıştır.
- İnternet: Gough, C. (March, 2019). Number of gamers worldwide 2021. Web: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamersworld/> adresinden 13 Mart 2020’de alınmıştır.
- İnternet: IOC (2017). Communique of the Olympic Summit, *IOC News*, Lausanne Web: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit> adresinden 13 Mart 2020’de alınmıştır.

- İnternet: Kumaş T. (Şubat, 2015). Sizler de lisanslı E-Sporcu olabilirsiniz. *Merlin'in Kazanı*, Web: <https://www.merlininkazani.com/sizler-de-lisansli-e-sporcu-olabilirsiniz-espor-70805> adresinden 13 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Molina, B. (2018). Why watch other people play video games? What you need to know about esports. *USA Today*, Web: <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/more-people-watch-esports-than-x-dont-get-herebasics/1017054001/> adresinden 13 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Newzoo, (2020a), Global Esports Market Report 2020 | Light Version <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> adresinden 27 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Newzoo, (2020b), Top 10 Countries/Markets by Game Revenues <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/> adresinden 27 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Öncü, E. (Ekim, 2018). Esport ve Ekonomik Boyutu. Web: <http://www.dkrdenetim.com/yazi/465/espor-ve-ekonomik-boyutu> adresinden 17 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Schütz, M. (2016). Science shows that eSports professionals are real athletes. *Deutsche Welle*. <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993> adresinden 25 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Şenel B. (Aralık, 2019). Teknoloji Bağımlılığı, Dijital Oyun Nasıl E-spor Oldu? Yeşilay, 1031, Web: <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu> adresinden 27 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Tristao H. (April, 2022). The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish. <https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth> adresinden 23 Haziran 2022'de alınmıştır.
- İnternet: T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017). Dijital Dünya'da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, *Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları*. Web: http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/wp-content/uploads/2017/11/BTK-espor10102017_Rapor_V2.pdf adresinden 27 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni E-Spor Raporu. Web: <http://yayinlar.gsb.gov.tr/EserDetay/220/e-spor-raporu> adresinden 5 Mayıs 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu (2018). Hakkımızda. Web: <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda> adresinden 5 Mayıs 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Venturebeat (2016). French government announces plans to legalize and regulate esports industry., Web: <https://venturebeat.com/2016/05/03/french-government-announces-plans-to-legalize-and-regulate-esports-industry/> adresinden 4 Nisan 2020'de alınmıştır.

- İnternet: Vuleta B. (2019). Twitter Stats. <https://99firms.com/blog/twitter-stats/> adresinden 27 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Wade, S., (September, 2018). Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed. Web: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a> adresinden 17 Mart 2021'de alınmıştır.
- İşigüzel, B. (2020). The effect of the drama-based German foreign language course application on motivation and flow experience. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 883-895.
- Jackson, S. A. (2000). Joy, fun, and flow state in sport. In Y. L. Hanin (Ed.), *Emotions in sport, Human Kinetics*. p. 135–155.
- Jackson, S. A. and Eklund, R. C. (2004). *The flow scales manual*. Morgantown: Fitness Information Technology.
- Jeffrey J. M. and Cutler K. (2002). An Exploratory Study of Flow and Motivation in Theater Actors, *Journal of Applied Sport Psychology*, 14:4, 344-352.
- Jeng S. P. and Teng C.I. (2008). Personality and Motivations for Playing Online Games, *Social Behavior And Personality*, Vol 36(8), 1053-1060.
- Jenny, S.E. and Manning, R.D., Keiper, M.C. and Olrich, T.W. (2016). Vitual(ly) athletes: Where eports fit within the definition of "Sport". *Quest*. 1-18.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010). Electronic Sport and its Impact on Future Sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- Jones, C. D., Hollenhorst, S. J. and Perna, F. (2003). An Empirical Comparison of the Four Channel Flow Model and Adventure Experience Paradigm, *Leisure Sciences*, c. 25, ss. 17-31.
- Kane, D. and Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a Sport, *The Sport Journal*, 1-11.
- Karataş, H. (2011). *Üniversite öğrencilerinin epistemolojik inançları, öğrenme yaklaşımları ve problem çözme becerilerinin akademik motivasyonu yordama gücü*. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul, 23
- Karataş, Ö. ve Savaş B. Ç. (2019). *Espor, Spor Olabilir Mi? Betimsel Bir Bakış*, Spor Bilimleri Alanında Akademik Çalışmalar, Ankara: Gece Kitaplığı.
- Kauwelo, S. and Sunrise Winter, J. (2016). Collegiate E-sports as Work or Play, 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, N:1 W:13.
- Kawabata, M., Mallett, C. J. and Jackson, S. A. (2008). The Flow State Scale-2 and Dispositional Flow Scale-2: Examination of Factorial Validity and Reliability for Japanese Adults, *Psychology of Sport and Exercise*, c. 9, ss. 465-485.
- Kelecek S., Aşçı F.H.ve Altıntaş A. (2010). Elit Erkek Ve Kadın Voleybolcuların Algıladıkları Gündüsel İklimin, Gündüsel Yönelimlerini Ve Optimal Performans Duygu Durumlarını Belirlemedeki Rolü, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, XV(4), 35-47.

- Keskin, B. (2008). *Çalışanların performanslarını arttırmada bir araç olarak motivasyon ve motivasyon teknikleri*, Atılım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 17.
- Khanga H., Kim J.K. and Kim Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games, *Computers in Human Behavior*, Volume 29, Issue 6, Pages 2416-2424.
- Kiili, K. (2005). Content Creation Challenges and Flow Experience in Educational Games: The Itemperor Case, *The Internet and Higher Education*, 8/3, 183-198.
- Kim HS. (2005). *Kendinizi ve Başkalarını Motive Etmenin 1001 Yolu*. (çev. A. Çimen), Timaş Yayınları, İstanbul, 13, (Eserin orijinali 1998’de yayımlandı).
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kocaömer, C. (2019). Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League of Legends Örneği. *Egemia Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (5), 46-82.
- Koçel, T. (2014). *İşletme yöneticiliği*, (15. Baskı), İstanbul: Beta Basım Yayım, s.733.
- Kolçak S. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonunun Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Üzerine Etkisi, Türkiye Cumhuriyeti Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Kars, 38-63.
- Lee, I. and Kwon, H.J. (2005). Relations Among Flow, Information Processing Strategies, and Performance in a Computer-Based Simulation Game, Proceedings of ED-MEDIA 2005--World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications. Montreal, Canada: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Legault, L., Green-Demers, I. and Pelletier, L. (2006). Why do high school students lack motivation in the classroom? Toward an understanding of academic amotivation and the role of social support. *Journal of Educational Psychology*, 98(3), 567–582.
- Liao, L. (2006). A Flow Theory Perspective on Learner Motivation and Behavior in Distance Education, *Distance Education*, 27 (1): 45-62.
- Liu,C.C, (2017). A model for exploring players flow experience in online games, *Information Technology & People*, Vol. 30 Issue: 1, pp.139-162.
- Ljubin-Golub, T., Rijavec, M., and Olčar, D. (2020). Student Flow and Burnout: The Role of Teacher Autonomy Support and Student Autonomous Motivation. *Psychological Studies*, 65, 145-156.
- Llorens, R.M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethic and Philosophy*, 11(4), 464-476.
- Mark, W. (2001). The Computer for the Twenty-First Century, *Scientific American, The International Journal of Computer Game Research*, 2(2), 94-100.
- Marston H.R., Kroll M., Fink D. and Gschwind Y.J.,(2016). Flow Experience of Older Adults Using the iStoppFalls Exergame, *Games and Culture*, 11 (1-2): 201-222.

- Menteş G. ve Saygın, Ö. (2019). E-spor ve geleneksel spor ile uğraşan sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelenmesi, *Uluslararası Spor, Egzersiz & Antrenman Bilimi Dergisi*, Cilt 5, Sayı 4, 238–250.
- Mercanlıoğlu, Ç. (2012). Örgütlerde Performans Yönetimi ile İş görenlerin Motivasyonu Arasındaki İlişki. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1): 41-52.
- Middleton, J. and Spanias, P. (1999). Motivation for achievement in mathematics: Findings, generalizations and criticisms of the research. *Journal for Research in Mathematics Education*, 30(1), 65-88.
- Mills M. J. and Fullagar C. J. (2008). Motivation and flow: toward an understanding of the dynamics of the relation in architecture students. *J Psychol.Sep*;142(5):533-53.
- Mollen, A. and Wilson, H. (2010). Engagement, Telepresence and Interactivity in Online Consumer Experience, *Journal of Business Research*, Special Issue on Internet Customer Behavior, 63 (9/10): 919-925.
- Moneta, G. B. (2004). The Flow Experience Across Cultures, *Journal of Happiness Studies*, c.5, ss. 181-217.
- Moneta, G.B. (2012). Opportunity for creativity in the job as a moderator of the relation between trait intrinsic motivation and flow in work. *Motivation and Emoiont* 36, 491–503.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Nacke, L and Lindley C. A. (2009). Affective Ludology, Flow and Immersion in a First-Person Shooter: Measurement of Player Experience, *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3 (5): 1-21.
- Nakamura, J. and Csikszentmihalyi, M. (2009). *The concept of flow*. C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.) Oxford Handbook of Positive Psychology ,USA: Oxford University Press, 89-105.
- Novak, T. P. and Hoffman.D.L. (1997). Measuring the flow experience among web users. *Interval Research Corporation*, 31.
- Novak, T. P., Hoffman, D. L. and Yung, Y. F. (2000). Measuring the customer experience in online environments: A structural modeling approach, *Marketing science*, 19(1), 22-42.
- Oswald C.A., Prorock C. and Murphy S. (2014). The Perceived Meaning of the Video Game Experience: An Exploratory Study, *Psychology of Popular Media Culture*, Vol. 3, No. 2, 110 –126.
- Ott, S., (1989). *Classic Reading in Organizational Behavior*, California: Brook/Cole Publishing Company, s.69.
- Önen, S. M. ve Kanayran, H. G. (2015). Liderlik ve Motivasyon: Kuramsal Bir Değerlendirme. *Birey ve Toplum*, 5(10): 43-63.
- Öz M. (2019). *Konservatuvar Müzik Bölümünde Okuyan Üniversite Öğrencilerinde Sürekli Kaygı ve Anksiyete Duyarlılığının Akış Deneyimleri ile İlişkisinin İncelenmesi*, T.C. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Ana Bilim Dalı Psikoloji Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 12.

- Öz, N.D. ve Üstün, F. (2019). E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Özalp, İ., Şahin, M., Berberoğlu, G. ve Ceylan, R. (2004). *Yönetim ve Organizasyon*, Editör: C. Koparal, TC. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1457, Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 774, S.:49-50.
- Özbiçakçı, S.T. (2016). *Esports: Alternative Fandom Research in Turkey*. Bilkent Üniversitesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 37.
- Özdemir, A, Ayyıldız Durhan, T. ve Akgül, B. (2020). Flow Yaşantı Ölçeğinin Rekreatif Etkinliklere Uyarlanmasına Dair Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25 (2), 107-116.
- Özenç O.E. (2020). User Experience and Motivation of Professional Video Game Players: A Case Study of Esports in Turkey. In: Bostan B. (eds) *Game User Experience And Player-Centered Design. International Series on Computer Entertainment and Media Technology*. Springer, Cham.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, *Aile ve Toplum* Yıl: 12 Cilt: 7 Sayı: 25, ISSN: 1303-0256.
- Özhan Ş. Ç ve Kocadere S. A. (2020). The Effects of Flow, Emotional Engagement, and Motivation on Success in a Gamified Online Learning Environment. *Journal of Educational Computing Research*. 57(8):2006-2031.
- Özkurt, A., (2019). *E-Sporun Türkiye’de Spor Yönetimi ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Samsun, 5.
- Özsoy, S. ve Sepetçi, T. (2019). *Popüler Kültür Ürünü Olarak E-spor’un Sinemada Sunumu: “İyi Oyun” Filmi Örneği*, 4 th International Scientific Research Congress (IBAD-2019) Proceedings, April 25-26, Uppsala-SWEDEN.
- Öztürk, E.B., Gökoğlu, S.K., ve Karagonlar, G., (2015). *İlişkisel Benlik Ölçeğinin Türkçe geçerlemesi*. İşletme Fakültesi Dergisi, 16 (2), 49-70.
- Pala F. K. ve Erdem M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma, *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 2, Haziran, Özel Sayı, Sayfa 53-71.
- Parry, J. (2019). E-Sports Are Not Sports, *Sport, Ethics And Philosophy*, 13:1, 3-18.
- Pavlas, D., (2010), *A Model of Flow and Play in Game-Based Learning: The Impact of Game Characteristics, Player Traits and Player States*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi) Florida: University of Central Florida.
- Payne, B. R., Jackson J. J., Soo R. N. and Elizabeth A. L.S. (2011). In the Zone: Flow State and Cognition in Older Adults, *Psychology Aging*, 26: 738-743.
- Pearce, J., Ainley, M., Howard, S. (2004). The Ebb and Flow of Online Learning, *Computers in Human Behavior*, ss. 1-25.
- Perttula, A., Kiili, K. Lindstedt, A. and Tuomi, P. (2017). Flow Experience in Game Based Learning – A Systematic Literature Review, *International Journal of Serious Games*, 4/1, 57-72.

- Peša A.R., Čičin-Šain D. and Blažević T. (2017). *New Business Model In The Growing E-Sports Industry*, 2nd International Conference “Business & Entrepreneurial Economics –Bee2017.
- Pişkin E., Devocioğlu E. ve Halisdemir T.A. (2019). *Spor Endüstrisinin Yükselen Alanı E-Sporun Dünya Ekonomisindeki Yeri*, Uluslararası Ekonomi Araştırmaları ve Finansal Piyasalar Kongresi 7-8-9 November 2019 – Gaziantep.
- Pizzo A.D., Baker B.J., Na S., Lee M A., Kim D. and Funk D.C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives, *Sport Marketing Quarterly*, Vol 27, 108-123.
- Porter, L.W., Bigley, G.A. and Steers, R.M. (2003). *Motivation And Work Behaviour*, (7th Edt.) USA: Mcgraw-Hill Publishing Company, S.:1, 9-10,16.200.
- Robbins, S. P. and Judge, T. (2012). *Essentials Of Organizational Behavior*. (12. Edt). New Jersey: Pearson, s.204.
- Rollings, A. and Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, USA: New Riders.
- Ryan, R. M. and Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25: 54–67.
- Sanchez, A. M. R. (2009). The Story Flows on: A Multi-study on the Flow Experience, Departamento de Psicologia Evolutiva Educativa, *Social y Metodologia, Universitat Jaume-I*, ss. 1-209.
- Schaeperkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., Christian, R. and Bass, J. R. (2017). The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10(1), 1-21.
- Schmidt S. C. E., Gnam J.P., Kopf M., Rathgeber T. and Woll A. (2020). The Influence of Cortisol, Flow, and Anxiety on Performance in E-Sports: A Field Study, *Hindawi BioMed Research International*, Volume 2020, Article ID 9651245.
- Seifert T. and Hedderson C. (2010). Intrinsic Motivation and Flow in Skateboarding: An Ethnographic Study, *Journal of Happiness Studies* 11(3):277-292
- Seth E. J., Manning R. D., Keiper M. C. and Olrich T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Snively, T.L. (2014). *History and Analysis of Esport System*; The University of Texas at Austin, Master of Science in Kinesiology, Texas.
- Southern, N. (2017), The rise of e-Sport: A new audience model and a new medium?, B.A.Candidate, Department of Mathematics, *California State University Stanislaus*, 1 University Circle, Turlock, CA, 95382., 65-68.
- Swann, C. (2016). “Flow in Sport”, Flow Experience, (Ed: L. Harmat, F. Ørsted Anderse., F. Ullén, J. Wright, G. Sadlo). *Springer*, pp. 51-64.
- Swann, C., Crust, L., Jackman, P., Vella, S.A., Allen, M.S. and Keegan, R. (2017). Psychological States Underlying Excellent Performance in Sport: Toward an Integrated Model of Flow and Clutch States, *Journal of Applied Sport Psychology*, 29/4, 375-401.

- Swann, C., Piggott, D., Schweickle, M. and Vella, S.A. (2018). "A Review of Scientific Progress in Flow in Sport and Exercise: Normal Science, Crisis, and a Progressive Shift", *Journal of Applied Sport Psychology*, 30/3, 249-271.
- Szablewicz, M. (2016). A Realm of Mere Representation? "Live" E-Sports Spectacles and the Crafting of China's Digital Gaming Image. *Games and Culture*, 11(3), 256-274.
- Şimşek, H. (2005). *Örgütler, yönetim ve liderlik: liderliğe çoklu bakış*. KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı Semineri, ss.5-9.
- Şimşek, M.Ş. (2008). *İşletme Bilimlerine Giriş*, Genişletilmiş 14.Baskı, Konya: Adım Matbaacılık, ss.11.
- Tanrıöven Yazıcı, Z. (2018). *Yeni Bir Dünya: Espor. Espor ve Futbol Kitlelerinin Karşılaştırması*, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Lisansüstü Programlar Enstitüsü, Pazarlama İletişimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 32.
- Taşdemir, S. (2013). *Motivasyon Kavramına Genel Bir Bakış, Motivasyon Araçları ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Ölçeğinde Bir Model Önerisi*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, İdari Uzmanlık Tezi, Ankara, 5.
- Taşpınar, F., (2006). *Motivasyon Araçlarının İşgören Motivasyonu Üzerindeki Etkisi: Afyonkarahisar İlindeki Termal Otel İşletmelerinde Bir Araştırma*, Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Afyonkarahisar, 23-37.
- Tekkurşun Demir, G. and Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (Dootö): Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması, *Sportif Bakış, Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 1-18.
- Telimen, O. (1978). Motivasyon Teorileri İçinde Başarma Güdüsünün Yeri ve Önemi, *Eskişehir İktisadi ve Ticari Bilimler Dergisi*, Sayı, 1.4, s. 31
- Thin A.G, Hansen,L. and McEachen D. (2011). Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games, *Games and Culture* 6(5) 414-428.
- Tuzcuoğlu, S. ve Özcan, G. (2014). Lisanslı Olarak Spor Yapan ve Spor Yapmayan Ortaokul Öğrencilerinin Üst Bilişsel Farkındalık Düzeyleri. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 16, 158-175.
- Ulusoy, K. (2007). *Lise Tarih Programında Yer Alan Geleneksel ve Demokratik Değerlere Yönelik Öğrenci Tutumlarının ve Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından Değerlendirilmesi*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uysal A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Uzunbacak H. H., Erhan T. ve Akçakanat T. (2019). Meslek Aşkının İş Tatmini Üzerine Etkisi: Akış Deneyiminin Aracı Rolü, *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Vol 2(1):80 – 95.
- Üçüncüoğlu, M., ve Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi, *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Viau, R. (2015). *Okulda motivasyon* (Çev. Y. Budak), Ankara: Anı Yayıncılık, ss. 5.

- Voiskounsky A.E, Mitina O.V. and Avetisova A.A. (2004). Playing Online Games: Flow Experience, *PsychNology Journal*, Volume 2, Number 3, 259 – 281.
- Volk M.I. and Savelieva D.I. (2017). Interrelation Of Flow Experience With Intrinsic Motivation And Personality Traits In Students // *Rudn Journal Of Psychology And Pedagogics*. Vol. 14. - N. 4. - P. 427-439.
- Wagner, M. (2006). On TheScientificRelevance of ESports. InProceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.LasVegas, Nevada: CSREA Press: 437-440.
- Wagner, M. (2007). Comperting in Metagame Space – Esports as the First Professionalized. Space Time Play- Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, Boston: Birkhauser, 182-182.
- Watson, A.W., Taheri, B., Glasgow, S. and O’Gorman, K.D. (2018). Branded restaurants employees’ personal motivation, flow and commitment: The role of age, gender and length of service, *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, Vol. 30 No. 3, pp. 1845-1862.
- Webster, J., Trevino, L. K., and Ryan, L. (1994). The dimensionality and correlates of flow in human-computer interactions. *Computers in human behavior*, 9(4), 411-426.
- Weibel D., Wissmath B., Habegger S., Steiner Y. and Groner R. (2008). Playing online games against computer- vs.human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment, *Computers in Human Behavior* 24, 2274–2291.
- Williams D. (2006). A brief social history of game play. In: P. Vorderer and J. Bryant (Eds.) *Playing videogames*, Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum. pp. 197–212.
- Witkowski, E. (2012). On the Digital playing Field: How we “Do Sport” With Networked Computer Games, *Games and Culture*, 7(5), 349-374.
- Yalçın İ. (2015). *İşitme engelli futsal sporcularının başarı motivasyon düzeylerinin incelenmesi*, Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Elazığ, 26-27.
- Yang J.C. and Quadir B. (2015). Individual differences in an English learning achievement system: gaming flow experience, gender differences and learning motivation, *Technology, Pedagogy and Education*, Volume 27, 2018 - Issue 3, Pages 351-366.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *Spss uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık, ss. 45.
- Yeşiltaş M.D. ve Türk M., (2017), İş Akış Kuramı Ve Beş Faktör Kişilik Modeli İlişkisi Üzerine Bir Araştırma, *Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi* Cilt:1, Sayı:2, ss. 117-128.
- Yetim, A. (2005). *Sosyoloji ve Spor*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Yıldırım, S. (2011). *Lisanslı Olarak Takım Sporunu ve Bireysel Spor Yapan ile Spor Yapmayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeylerinin Karşılaştırılması*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bolu, 5.
- Yıldız, M., Kırtepe, A. ve Baydili, K.N. (2020). Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of History School*, 47, 2823-2835.

- Yılmaz, E. ve Çağıltay K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*, TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı. Ankara.
- Yücel, C., Gülveren, H. (2011). *Sınıfta Öğrencilerin Motivasyonu, Sınıf Yönetimi*), Ankara: Pegem Akademi. S. 113-131
- Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). E-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 1(11), s. 533-550
- Yüksel, Ö. (2007). *İnsan Kaynakları Yönetimi*, (6.Baskı), Ankara: Gazi Kitapevi, S. 135,142.
- Zhou T. (2013). Understanding the effect of flow on user adoption of mobile games, *Pers Ubiquit Comput* Vol 17:741–748.

EKLER

EK-1. Demografik Bilgi Formu

Yaş						
Cinsiyet	☐ Kadın			☐ Erkek		
Eğitim Durumu	☐ İlkokul	☐ Ortaokul	☐ Lisans	☐ Lisansüstü		
Yaşadığınız Şehir						
Çalışıyor Musunuz?	☐ Evet			☐ Hayır		
Meslek						
Gelir Durumu	☐ Düşük	☐ Orta	☐ Yüksek			
Medeni Durum	☐ Evli			☐ Bekar		
Oynadığınız E-spor Oyunu	☐ FIFA	☐ LOL	☐ CS:GO	☐ PUBG	☐ DOTA2	☐ Diğer Belirtiniz.
Kaç Yıldır Oynuyorsunuz?						
Günlük ortalama kaç saat oynuyorsunuz?						
Oyunculuk Seviyenizi 1 (Başlangıç)'den 10(Üst Düzey) a kadar değerlendirin.						
Daha Önce Bir Turnuvaya Katıldınız mı?	☐ Evet			☐ Hayır		
Daha Çok Hangi Turnuvalara Katıldınız?	☐ Ulusal			☐ Uluslararası		
E-sporu Ne Şekilde Yapıyorsunuz?	☐ Amatör (Maddi gelir beklentisi olmadan, rekreasyonel ya da hobi amaçlı)			☐ Profesyonel (Maddi bir beklenti karşılığında antrenmanlı ve programlı)		
Elektronik Spor Federasyonu tarafından çıkarılan lisansa sahip misiniz?	☐ Evet			☐ Hayır		
Türkiye E-spor Federasyonu Tarafından Gerçekleştirilen Liglere Katılıyor Musunuz?	☐ Evet			☐ Hayır		
Herhangi bir E-spor Topluluğuna üye misiniz?	☐ Evet			☐ Hayır		
E-spor Alanında Bir Kariyer Hedefiniz Var Mı?	☐ Evet			☐ Hayır		

EK-2. Rekreatyoneel Akış Yaşantısı Ölçeği

Aşağıda e-spor aktivitelerine katılım sağlayan bireylerin bu etkinliklerde yaşadıkları akış deneyimlerini ölçmek amacıyla sorulan sorulara yer verilmiştir. Mevcut e-spor deneyimlerinizi göz önünde bulundurarak, her bir ifadenin size ne derece uygun olduğunu “Kesinlikle katılmıyorum (1)”- “Kesinlikle katılıyorum (5)” derecelendirmesi üzerinden belirtiniz. Her bir ifade için lütfen sadece bir seçenek işaretleyiniz.					
1: Kesinlikle Katılmıyorum 2: Katılmıyorum 3: Kısmen Katılıyorum 4: Katılıyorum 5: Kesinlikle Katılıyorum					
Rekreatyoneel Akış Yaşantısı Ölçeği	1	2	3	4	5
1. Etkinlik zorluk derecesinin seviyeme uygun olduğunu düşünüyorum.	()	()	()	()	()
2. Etkinlik esnasında düşüncelerim sorunsuz ve akıcıdır.	()	()	()	()	()
3. Etkinlikte zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum.	()	()	()	()	()
4. Etkinliğe konsantre olmakta zorluk çekmiyorum.	()	()	()	()	()
5. Etkinlik esnasında zihnim tertemiz.	()	()	()	()	()
6. Etkinliğe tamamen yoğunlaşmış durumdayım.	()	()	()	()	()
7. Etkinlik esnasında doğru düşünceler/hareketler kendiliğinden gerçekleşmektedir.	()	()	()	()	()
8. Etkinliğin her adımında ne yapmam gerektiğini biliyorum.	()	()	()	()	()
9. Etkinlikte her şeyi kontrol altında tuttuğumu hissediyorum.	()	()	()	()	()
10. Kendimi etkinliğe tamamen kaptırıyorum.	()	()	()	()	()
11. Benim için önemli olan etkinlik başarımın tehlikede olduğunu düşünüyorum.	()	()	()	()	()
12. Etkinlik esnasında hata yapmamalıyım.	()	()	()	()	()
13. Etkinlikte başarısız olmaktan korkuyorum.	()	()	()	()	()

EK-3. Elektronik Sporlara Katılım Motivasyonları Ölçeği

Aşağıda e-spor aktivitelerine katılım sağlayan bireyleri bu etkinliklere katılmaya motive etme sebeplerinin sorgulandığı sorulara yer verilmiştir. Mevcut e-spor deneyimlerinizi göz önünde bulundurarak, her bir ifadenin size ne derece uygun olduğunu “Kesinlikle önemsiz (1)”- “Kesinlikle önemli (5)” derecelendirmesi üzerinden belirtiniz. Her bir ifade için lütfen sadece bir seçenek işaretleyiniz.					
1: Kesinlikle Önemsiz 2: Önemsiz 3: Kısmen Önemli 4: Önemli 5: Kesinlikle Önemli					
E-spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	1	2	3	4	5
1. Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar	()	()	()	()	()
2. Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor	()	()	()	()	()
3. Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	()	()	()	()	()
4. Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırırlar	()	()	()	()	()
5. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum	()	()	()	()	()
6. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum	()	()	()	()	()
7. E-spor aktivitelerine katıldığında spor bilgimi de kullanabiliyorum.	()	()	()	()	()
8. Bilgimi kullanarak oyuncuları ve takımları seçiyorum.	()	()	()	()	()
9. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	()	()	()	()	()
10. E-spor’ da stratejilerimi simüle ederim	()	()	()	()	()
11. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum	()	()	()	()	()
12. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum	()	()	()	()	()
13. İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında E-spor formatındaki içeriğe yöneliyorum	()	()	()	()	()
14. En sevdiğim spor bir E-spor oyununa uyarlandı.	()	()	()	()	()
15. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	()	()	()	()	()
16. E-spor ile düşünce becerilerim gelişiyor	()	()	()	()	()
17. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum	()	()	()	()	()
18. E-spor da kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum	()	()	()	()	()
19. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor	()	()	()	()	()
20. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor	()	()	()	()	()
21. E-spora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi	()	()	()	()	()
22. E-spor becerilerimi geliştiriyor	()	()	()	()	()
23. E-spora yeteneğim olduğu için oynuyorum	()	()	()	()	()

EK-3. (devam) Elektronik Sporlara Katılım Motivasyonları Ölçeği

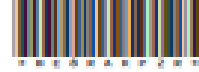
24. E-Spor aktiviteleri beni tatmin ediyor	()	()	()	()	()
25. E-spordaki oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeye yardımcı oluyor	()	()	()	()	()
26. E-spor ilgimi çekiyor	()	()	()	()	()
27. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum	()	()	()	()	()
28. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum	()	()	()	()	()
29. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum	()	()	()	()	()
30. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor	()	()	()	()	()
31. Takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum	()	()	()	()	()
32. E-spor aktiviteleri yeni bir sosyal çevre oluşturmak için bir iyi bir ortam yaratır	()	()	()	()	()
33. Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum	()	()	()	()	()
34. Rekabeti Seviyorum	()	()	()	()	()
35. E-spordaki ödülleri kazanmayı seviyorum	()	()	()	()	()
36. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor	()	()	()	()	()
37. E-spor bana popülerlik kazandırıyor	()	()	()	()	()
38. Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum	()	()	()	()	()
39. Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum	()	()	()	()	()
40. E-spor 'da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli	()	()	()	()	()
41. E-spor 'da başarılı olduğum için oynuyorum.	()	()	()	()	()
42. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor sağlıyor	()	()	()	()	()
43. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum	()	()	()	()	()
44. E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	()	()	()	()	()
45. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oylar/ daha çok dikkatimi dağıtır.	()	()	()	()	()
46. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	()	()	()	()	()
47. E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum	()	()	()	()	()

EK-4. Etik Kurul Onay Sayfası

Evrak Tarih ve Sayısı: 10.11.2020-E.120068



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu



Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 25.08.2020 tarih ve E.88583 sayılı yazı

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Spor Yönetim Bilimleri Yüksek Lisans Öğrencisi Volkan GÖKÖREN'in, Prof.Dr. Suat KARAKÜÇÜK'ün danışmanlığında yürüttüğü "*E Sporcuların E Spora Katılım Motivasyonu ve Akış Yaşantısının İncelenmesi*" adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun 08.09.2020 tarih ve 08 sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-İmzalıdır
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2020 - 584

Ek: 1 Liste

EK-4. (devam) Etik Kurul Onay Sayfası

~~Evrak Tarih ve Sayısı: 10.11.2020-E.120068~~

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ETİK ALT ÇALIŞMA GRUBU
KATILIM LİSTESİ**

TOPLANTI TARİHİ : 08.09.2020		TOPLANTI SAYISI : 08	
ADI - SOYADI		İMZA	
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA Başkan			
Prof.Dr.C.Haluk BODUR			
Prof.Dr.Seçil OZKAN			
Prof.Dr.Cevriye TEMEL GENCER			
Prof.Dr.İsmet YÜKSEL			
Prof.Dr.Aymelek GONENÇ			
Prof.Dr.Gülray BAYRAMOĞLU			
Prof.Dr.Makbule GEZMEN KARADAĞ			
Doç.Dr.Zehra GÖÇMEN BAYKARA			
Doç.Dr.Nihan KAFA			
Doç.Dr.İlyas OKUR			
Doç.Dr.Kemal OZTEMEL			
Doç.Dr.Melek Gülşah ŞAHİN			

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : GÖKÖREN, Volkan
Uyruğu : T.C.

Eğitim Derecesi	Okul/Program	Mezuniyet yılı
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /Spor Yönetim Bilimleri	Devam Ediyor
Lisans	Anadolu Üniversitesi/ Rekreasyon Bölümü	2017
Lise	Eskişehir Kılıçoğlu Anadolu Lisesi	2011

Yabancı Diller

İngilizce, Fransızca

Yayınlar

Ayyıldız-Durhan, T., Gökören, V., Akgül, B.M. & Karaküçük, S. (2021). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunu ve akademik motivasyonların belirlenmesi. Turkish Studies - Social, 16(5), 1715-1734. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.52029>

Bildiriler

Comparative Examination of Recreational Sports Facilities Provided By The Municipalities in Terms of Different , 9th Conference of International Society for the Social Science of Sport ,13.11.2017 - 15.11.2017

The Place of Leisure Education in International ScientificJournals which a Focus on Recreation and Leisure, 5th International Eurasian Congress on Natural Nutrition , 02.10.2019 - 06.10.2019



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..

