



**REKREATİF E SPOR KATILIMCILARINDA
ZİHİNSEL DAYANIKLILIĞIN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

Eskişehir, 2023

**REKREATİF E SPOR KATILIMCILARINDA ZİHİNSEL DAYANIKLILIĞIN
İNCELENMESİ**

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Mert ERKAN

Eskişehir

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Nisan, 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Eyüp Furkan GÜMÜŞ'ün “REKREATİF E SPOR KATILIMCILARINDA ZİHİNSEL DAYANIKLILIĞIN İNCELENMESİ” başlıklı tezi 18/01/2023 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim dalında Yüksek Lisans/Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Üye :

Unvanı Adı Soyadı

Prof.Dr. Kerem Yıldırım

ŞİMŞEK

Üye :

Doç. Dr. Rafet Hilmi

YÜNCÜ

Üye :

Dr.Öğr. Üyesi Mert

ERKAN

İmza

.....

.....

.....

Prof. Dr. Semra KURAMA

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

DANIřMAN ONAYI

Daniřmanlıđını yrttđm Yksek Lisans đrencisi Eyp Furkan GMř, “REKREATİF E SPOR KATILIMCILARINDA ZİHİNSEL DAYANIKLILIđIN İNCELENMESİ” bařlıklı tez alıřmasını tamamlamıřtır. Hazırlamıř olduđu tez tarafımda incelenmiř ve đrencinin tez savunma sınavına alınması bilimsel ve etik aıdan uygun grlmřtir.

Tez Daniřmanı
Dr. đr. yesi Mert ERKAN

ÖZET

REKREATİF E SPOR KATILIMCILARINDA ZİHİNSEL DAYANIKLILIĞIN İNCELENMESİ

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Nisan, 2023

Tez Danışmanı: Dr.Öğr.Üyesi Mert ERKAN

Bu araştırmanın amacı, 18-45 yaş aralığındaki (n=400) rekreatif anlamda e-spor ile ilgilenen bireylerin e-spordan kazanım sağladıkları kişisel gelişimlerin belirlenmesi ve bu gelişimin zihinsel dayanıklılıklarına etkisiyle birlikte, kişisel gelişim ve zihinsel dayanıklılık arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmada kullanılan veri toplama araçları; Araştırmacılar tarafından oluşturulan demografik bilgi formu, 21. yy Becerileri ve E-spor, Zihinsel Dayanıklılık ölçeğinden yararlanılmıştır. Araştırmada veriler yüz yüze veri toplama yönteminden yararlanılmış, elde edilen veriler SPSS programında düzenlendikten sonra ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. E-spor oyuncularının demografik özelliklerini belirlemek amacıyla tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. E-spor oyuncularının gelişimleri ve zihinsel dayanıklılık arasındaki ilişkiyi incelemek için korelasyon analizi, etkiyi belirlemek için regresyon analizi kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları göz önüne alındığında e-spor ile rekreatif alanda ilgilenenlerin gelişimleri arttıkça zihinsel dayanıklılık düzeyleri pozitif bir şekilde arttığı görülmektedir. Ek olarak e-spor gelişimi ve zihinsel dayanıklılık arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Sonuç olarak, rekreatif etkinlikler olarak e-spor ile ilgilenen bireylerin e-spor gelişimi arttıkça zihinsel dayanıklılığa etkisi pozitif ve anlamlı yönde artış gösterdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-Spor, Rekreasyon, E-Spor Gelişimi, Zihinsel Dayanıklılık.

ABSTRACT

EXAMINATION OF MENTAL STRENGTH IN RECREATIVE E-SPORTS PARTICIPANTS

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

Department of Physical Education and Sport Eskişehir Technical University, Graduate
School of Health Sciences, April, 2023

Supervisor: Dr.Öğr.Üyesi Mert ERKAN

The aim of this research is to determine the personal development of individuals between the ages of 18-45 (n=400) who are interested in e-sports in the recreational sense and to examine the relationship between personal development and mental resilience, together with the effect of this development on their mental resilience. Data collection tools used in the study; Demographic information form created by the researchers, 21st Century Skills and E-sports, Mental Resilience scale were used. In the research, face-to-face data collection method was used, and the related analyzes were carried out after the data obtained were arranged in the SPSS program. Descriptive statistics were used to determine the demographic characteristics of e-sports players. Correlation analysis was used to examine the relationship between the development of e-sports players and mental toughness, and regression analysis was used to determine the effect. Considering the findings of the research, it is seen that as the development of those who are interested in e-sports in the field of recreation increases, their mental endurance levels increase positively. In addition, a significant relationship was found between e-sports development and mental toughness. As a result, it has been determined that individuals who are interested in e-sports as recreational activities increase their e-sports development in a positive and significant way.

Keyword: E-Sports, Recreation, E-Sports Development, Mental Endurance.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Teknik Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim süresince ve çalışmamın her aşamasında desteğini benden esirgemeyen, sabır ile yol gösteren, akademik duruşu ile kendime örnek aldığım değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Mert ERKAN'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Attığım her adımda sabırla bana destek olan, aldığım tüm kararlarda yanımda olan, varlığı ile güç bulduğum sevgili eşim ve yol arkadaşım Valeria GÜMÜŞ'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Işığı ve bilgisi ile bu zamana kadar yolumu aydınlatan, öncelikle kendimi ve daha sonra gelecek ideallerimi bulmama yardımcı olan Annem Filiz GÜMÜŞ'e ve tüm değerli aileme, teşekkür ediyorum.

Eyüp Furkan GÜMÜŞ

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	I
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	II
DANIŞMAN ONAYI	III
ÖZET	VI
ABSTRACT	V
TEŞEKKÜR	VI
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	VII
İÇİNDEKİLER	VIII
TABLolar DİZİNİ	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ	X
GÖRSELLER DİZİNİ	XI
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	XII
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	2
1.2. Sorular	2
1.3. Amaç	2
1.4. Önem	2
1.5. Sınırlılıklar	3
2. ALANYAZIN	3
2.1. Dijital Oyun	3
2.1.2. Dijital Oyun Endüstrisi	4
2.3. E-Sporun Tanımı	5
2.4. E-Sporun Tarihsel Gelişimi	7
2.5. Türkiye’de E-Sporun Gelişimi	8

2.6. E-Spor Oyun Kategorileri	9
2.7. E-Sporun Olumlu/Olumsuz Faktörleri	10
2.8. E-Spor Endüstri Bileşenleri	11
2.9. E-Spor'da Sponsorlar	11
2.9.1. E-Spor Etkinlikleri ve Ödül Havuzu	12
2.9.2 E-Spor'da İzleyiciler	12
2.9.3. E-Spor ve Rekreasyon	13
3. E-SPORDA GELİŞİM	13
3.1. E-sporda İletişim Becerisi	14
3.1.1 E-sporda Özgüven	14
3.1.2 E-sporda Eleştirel Düşünme/Problem Çözme	15
3.1.3 E-spor Motivasyonu	15
3.1.4 E-sporda Oyun Oynama Motivasyonu	16
3.1.5 E-sporda Katılımcı Motivasyonu	16
3.2. E-sporda İzleyici Motivasyonu	17
3.3. E-sporda İş birliği	18
3.4. E-sporda İletişim Becerileri	18
3.5. E-sporda Eleştirel Düşünme	18
3.6. E-sporda Özgüven	19
3.7. E-sporda Sürekli İyileştirme Tutum	19
3.8. E-sporda Zihinsel Dayanıklılık	20
4. YÖNTEM	21
4.1. Evren ve Örneklem	21
4.2. Veri Toplama Araçları	21
4.2.1. Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ)	21
4.2.2. 21. Yüzyıl Becerileri ve E-spor Ölçeği	21

4.3. Demografik Bilgi Formu	22
4.4. Verilerin Analizi	22
5. BULGULAR	22
5.1. Demografik Bulgular	22
5.2. Ölçek Bulguları	22
5.3. Pearson Kolerasyon Analizi	27
5.4. Regresyon Analizi	28
6. TARTIŞMA VE SONUÇ	28
6.1. Sonuç ve Tartışma	33
6.2. Öneriler	33
KAYNAKÇA	34
ÖZGEÇMİŞ	
EKLER	
E. 1. E-Spor Eğitim Değeri Gelişimi ve Zihinsel Dayanıklılık Anketi	

TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 5.1. <i>Katılımcıların Demografik Özellikleri</i>	22
Tablo 5.1.1 <i>Cinsiyet</i>	22
Tablo 5.1.2 <i>Yaş</i>	23
Tablo 5.1.3 <i>Eğitim Durumu</i>	23
Tablo 5.1.4 <i>Meslek</i>	23
Tablo 5.2.1 <i>Aylık Gelir Düzeyi</i>	24
Tablo 5.2.2 <i>Cinsiyet değişkeni T testi tablosu</i>	24
Tablo 5.2.3 <i>Eğitim düzeyine göre Anova Testi Sonuçlar</i>	24
Tablo 5.2.4 <i>Meslek Düzeylerine göre Anova Testi Sonuçları</i>	25
Tablo 5.2.5 <i>Aylık Gelir Seviyesine göre Anova Testi Sonuçları</i>	26
Tablo 5.3 <i>21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık Arasındaki İlişkiyi Açıklayan Pearson Kolerasyon Analizi</i>	27
Tablo 5.4 <i>21.yy Becerileri E-Sporun, Zihinsel Dayanıklılığa Yordanmasına İlişkin Regresyon Analizi</i>	28

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1 <i>E-Sporda Endüstri Bileşenleri</i>	13
--	----



GÖRSELLER DİNİZİ

Sayfa

Görsel 2.1. <i>Yaş a göre oyuncular sıralaması</i>	10
---	----



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

α	: Cronbach's Alpha
n	: Frekans
r	: Korelasyon
%	: Yüzde
KG	: Kişisel Gelişim
N	: Toplam Katılımcı Sayısı
OG	: Odak Grup
OGA	: Online Gamers Association
MOBA	: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
FPS	: Birinci Şahıs Nişancı
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu
MMORPG	: Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
TESFED	: Türkiye E-Spor Federasyonu
DOTA	: Defense of the Ancients
CS:GO	: Counter Strike: Global Offensive
SS	: Standart Sapma
X	: Ortalama
DFA	: Doğrulayıcı Faktör Analizi
DHA	: Demirören Haber Ajansı
BTK	: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
E-SPOR	: Elektronik Spor

1. GİRİŞ

Geçmişten geleceği teknoloji alanı, bir taraftan sporun ilerlemesine katkıda bulunurken, diğer taraftan ise yeni spor dallarını beraberinde getirmektedir. Daha yeni ve güncel bilgisayar donanımıyla birlikte, günümüzde her geçen gün etkisini arttırmakta olan e-spor alanı karşımıza çıkmaktadır. İlk çıktığı sürede çok fazla kitlenin bilgisi olmamasına rağmen şu anda popülerliği gün geçtikçe artmaktadır. Bu alanın kendine özgü platformunda mücadele eden ve etkisini gösteren bir platform olarak karşımıza çıkmakta, bu oyunları ve uluslararası elektronik spor müsabakalarını takip eden kitleler, takımları, formları, ligleri hatta uluslararası federasyonlaştırmaları da beraberinde getirmiştir. E-spor müsabakaları hem online hem de offline platformlarda yapılmakta ve kitlelere arz edilmektedir (Jenny, vd., 2016).

Söz konusu e-spor organizasyon ve turnuvaların online platformda yapılması ve erişilebilirlik özelliği açısından diğer spor dallarına göre daha elverişli olması sebebiyle de bir farklı olumlu özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özelliklerin de dikkate alındığında, alanda yapılacak olan event çalışmaları ve akademik alana yönelik çalışmaların da bu doğrultuya göre tasarlanması olumlu sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir.

Son yıllarda, E-spor fenomeni oyuncularda ve izleyicilerde büyüdü. Belirli E-spor etkinliklerinin yayını, dünya çapında kitlesel etkinlikler haline geldi. Elektronik spor alanının gerçek bir spor pratiği olarak ele alınması henüz yaygın değil, ancak üzerinde dikkatle durulması gereken güncel bir konu olmaya devam etmektedir (Rosell, 2017). Gelişimini halen daha günden güne arttırmakta olan bu alanın takım fenomenliği ve bu alanda kendilerini içsel olarak bu takıma ait hissetmeleri de önem taşımaktadır.

E-spora gösterilen ilginin artmasıyla birlikte topluma etkisi ve geçmişten günümüze kadar artmakta ve geniş çerçevede bakıldığında topluma etkisi önemli düzeyde artış gösterdiği söylenebilir. E-sporun geniş kitlelere hitap etmesi ve takipçilerinin günden güne artış göstermesi, oyuncuların profesyonel statü içerisinde müsabaka etme zorunluluğu olması, mega etkinliklerin düzenlenmesi ile birlikte, çevrimiçi oyunların Elektronik spor olarak kabul görmüştür. Ve bir spor dalı olarak kabul görmekle birlikte, federasyonu kurulup, kurumsallaştırılmıştır (Kurudilek ve Kurudilek, 2022).

Söz konusu kurumsallaştırmanın ardından ülkemizde de, çeşitli e-spor alanlarında profesyonel takımlar kurulmuş, hem ulusal hem de uluslararası platformlarda ülkemizi başarıyla temsil etmişlerdir. Böylesine uluslararası platformda ülkemizin çeşitli e-spor alanlarında aktif olarak rol alması ve çeşitli başarımlar elde etmeleri sonucunda, ilerleyen süreçte ülkemizde yapılacak çeşitli rekreatif ve profesyonel anlarda etkinlik ve aktivitelere de bir ev sahipliği yapması neredeyse kaçınılmaz hale gelmektedir. Söz konusu aktivitelerin ülkemizde yapılmasıyla birlikte, ülke ekonomisine de olumlu düzeyde bir katkı sağlayacağı da düşünülmektedir.

Bu denli etkisi ve güncelliğini günden güne daha da arttırmakta olan e-spor kavram ve artık profesyonel meslek haline gelmiş bir alanın, bireyler üzerinde etkilerini benimsemeliyiz. Diğer deyişle popüleritesi hala daha artmakta olan bu alanın son yıllarda ki pandemik koşullarında göz önünde bulundurulduğu takdirde, bireylerin profesyonel meslek haricinde, rekreatif etkinlik olarak da elektronik sporla vakitlerini istedikleri koşulda yönlendirip dinlenmek, kendilerini gerçekleştirmekle birlikte, sempati duydukları e-spor takımlarının müsabakalarına katılım sağlayıp kendilerini bir takımın fanı düzeyinde aidiyet duygusu dahi hissettiklerini söyleyebiliriz.

Söz konusu araştırmada e-spor alanında literatür incelendiğinde genellikle elektronik sporun bireyler üzerindeki olumsuz özellikleri ile ilgili yapılan çalışmalarda yığılma görülmektedir. Böylesine önemli ve geniş bir yelpazeye sahip olan bu alanın bireyler üzerinde ki olumlu etkilerinin de incelenmesi ve literatüre kazandırılması şiddetle önem arz etmektedir. Bu araştırmanın amacı e-spor alanında bireylerin rekreatif amaçla katılım sağladıkları ve bu katılımdan ne gibi bir kişisel gelişim elde ettiklerinin incelenmesi ve bu gelişim sonucunda ise, bireylerin zihinsel dayanıklılık özelliklerine, nasıl etki ettiği saptanıp e-spor alanının neredeyse yok denilecek kadar bireyler üzerindeki bilişsel etkilerinin gözler önüne koyulması ve literatüre kazandırılması amaçlanmaktadır.

1.1.Araştırma Problemi

Elektronik sporun rekreatif katılımcı olarak bireyler üzerinde kişisel gelişimiyle birlikte, zihinsel dayanıklılığa etkisi var mıdır?

1.2. Araştırma Soruları

Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış olan soru cümleleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

Elektronik spor ile rekreatif uğraş sağlayan bireylerin elde ettikleri kişisel gelişim etkileri nelerdir?

Elektronik spordan elde edilen kişisel gelişim özelliklerinin süreklilik boyutları ve zihinsel dayanıklılığa etkileri nelerdir?

Elektronik spor ile uğraşan bireylerin kişisel gelişim ve motivasyonu etkileyen unsurlar nelerdir?

1.3.Amaç

Son yıllarda yapılan elektronik spora yönelik çalışmalar genellikle, e-spor bağımlılığı, akademik kariyere olumsuz etkileri vb. Şekilde olumsuz yönergelerle yapılması ağırlık göstermektedir. Fakat bu olumsuz düşüncelerin yanında, bireylerin elektronik sporun kişisel gelişimiyle ilgili literatür bilgisi yok denilecek kadar az seviyelerdedir. Bu sebeple bu araştırmanın amacı; elektronik sporun bireyler üzerindeki olumlu etkileri ve bireylerin hayatlarına olumlu yönde etki sağladığı alanları gözler önüne sermek ve literatüre kazandırılması amaçlanmıştır.

1.4.Önem

Söz konusu çalışmada son yıllarda yapılan akademik çalışmaların genellikle tek düze ve elektronik sporun olumsuz etkilerini ele almasıyla, elektronik spora olan algının istenmedik düzeyde negatif şekilde artış göstermesi ile birlikte, elektronik sporun bireyler arasında olumlu etkilerinin de en az olumsuzlar kadar önem arz etmektedir. Bu nedenle, söz konusu çalışmada elektronik sporun bireyler üzerindeki gelişiminin incelenmesi ve bu gelişim sürecinin bireylerin hayatlarına dair nasıl etkilediğinin araştırılması ve literatüre kazandırılması büyük önem arz etmektedir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılık ve Evreni

- E-spor oyuncularının 18 yaş üstü olması,
- Aktif olarak elektronik spor ile ilgilenmesi,
- Araştırma e-spor alanı ile rekreatif bir araç olarak ilgilenen, toplam 400 birey ile sınırlıdır.

2. ALANYAZIN

2.1. Dijital Oyun

Bilgisayar ya da video oyunu olarak isimlendirilen e-spor oyunlarının tarihi 1940'lı yıllara kadar dayanmaktadır. Etkileşimli olarak karşımıza çıkmakta olan, Spacewar adlı oyun Massachusetts Teknoloji Enstitüsü tarafından 1962 yılında karşımıza çıkmaktadır. 1972 yılında ise, televizyona bağlanılıp oyun oynama fırsatı sunan oyun olan 'Pong' ilgili bireylerin arzına sunulmuş ve çoğu kesimin dijital platformlarda ki oyuna ulaşabilmesi bu sayede gerçekleşmiştir. (Çolak vd., 2018).

İlk etapta rekreatif anlamda bireylerin vakitlerini etkin geçirmesiyle piyasaya sürülen bu oyunun, sonraki süreçlerde elektronik spor kavramına öncülük ettiğini söyleyebiliriz. Bu etkileşimler sonucunda da e-spor kavramı ortaya çıkmıştır.

Rochester Üniversitesi sinirbilimcileri tarafından yayınlanan araştırma C. Shawn Green ve Daphne Bavelier, "aksiyon" video ve bilgisayar oyunları oynamanın öğrencinin görsel seçici ilgisini artırma konusunda olumlu etkisi olduğunu öne sürdükleri için ulusal dikkatleri üzerine çekti. Ancak bu bulgu, tüm ebeveynlerin ve eğitimcilerin duyması gereken daha önemli bir mesajın sadece küçük bir parçası: Video oyunları olumsuz öğeler değil çocuklarımıza gerçek yaşantıyı öğretmeye dahi etkilerini olmasıyla birlikte fırsat sunmaktadır (Prensky, 2003).

E-spordan kısaca bahsetmemiz gerekirse; dijital oyunlar online ortamda oyun konsolları, bilgisayar destekli oyunlar ve online oyunlar olarak karşımıza çıkan video destekli oyunlardır. Bu dijital oyunların türü olarak, çeşitli oyun türlerini içerisinde barındırmaktadır. Bunlar; aksiyon, macera, motor yarışları, role play oyunları gibi bireylerin kendi zevklerine göre katılım sağlayabileceği oyunlar olarak ayrılmaktadır. Bununla birlikte sportif anlamda ise, futbol, basketbol ve diğer branşları da kapsayacak şekilde farklılık sunmaktadır (Esentaş vd., 2018). Elektronik sporun sadece belirli alanlara değil farklı birçok alanda da bireylerin istekleri doğrultusunda ilgi duydukları alana yönelmeleri ve bu konuda hem rekreatif hem de ileride belki de e-spor kariyeri olarak kendilerini geliştirecekleri için olanaklar sunmaktadır

E-spor da spor branşlarında belirli kurallar dâhilinde, bireysel ya da takım sporları adı altında performans sağlayıcı rekabet içeren sonunda, kazanıp kaybetme unsurlarını barındıran oyunlar olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlar takım veya bireysel

oyunandığı takdirde farklı kurallar ve özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir (Cihan ve Ilgar, 2019).

Dijital oyunlar için fan kültürü, hayranların oyuncular ile birlikte elde ettikleri deneyimlere bağlıdır ve aktif ve küresel olarak ülkelerin ekonomik düzeylerine de katkıda bulunduğu söylenebilir (Postigo, 2007).

Oyun firmaların tarafından uygulanan veya oluşturulan vücut sistemlerinin hareketinde ki, farklılık oyuncu katılımını pozitif düzeyde arttırdığı gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, vücudun katılım sağlamış olduğu düzeyin oyuncu üzerinde deneyim sağlama varsayımı da önemli hususta dikkat çekini özelliğindedir. (Berthouze, vd., 2007).

2.1.2 Dijital Oyun Endüstrisi

Uluslararası platformda binlerce oyuncuyla birlikte, son yıllarda çeşitlilik ve erişilebilirlik olarak günden güne daha fazla artış gösterdi. Günümüzde farklı dillerde de oynanabiliyor. İnternet kafeler ve oyun konsollarına erişimin artmasıyla birlikte, internet ağlarının genişlemesi oyuncuların erişimi ve katılımı önemli hususta pozitif düzeyde etkilemekte, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ve gündelik oynanabilen oyunların oynanmasında ciddi şekilde artış göstermiştir (Reinhardt ve Sykes, 2012). Bununla birlikte artışın her geçen gün artmakta olduğu ve teknolojiye ki olumlu gelişimlerin etkilerini dijital oyun platformunu direk etkilediğini söyleyebiliriz.

Oyun endüstrisinin günümüzde ekonomiye etkisi ve ekonominin olumlu düzeyde büyümesi açısından etkileri her geçen gün etkisini daha da arttırmaktadır. Bu sermayenin küreselleşmesiyle birlikte, bu alanın önemi de beraberinde artış göstermektedir (Kline vd., 2003). Buna örnek olarak son yıllarda her geçen gün gerçekleştirilen turnuvaların uluslararası düzeylerde katılım sağlaması gösterilebilir.

Oyun endüstrisi her geçen gün büyüme hızı ve etki alanını arttırmakta olan bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu endüstri 40 yıllık bir geçmişe ait olmasına karşın, dizi ve film sektörlerine etkisi çoğunlukla karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve iletişim alanlarında ki iyileştirmeler ve kapmalarının artması dijital oyun platformunu doğrudan olumlu düzeyde etkilemesine ve gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Akçetin vd., 2009). Online bir platform da olması sebebiyle ulaşılabilirlik ve erişilebilirlik açısından diğer spor dallarına göre daha kolay olduğunu söylenebilir.

Dijital oyun deneyimi birden fazla boyutun kavramını ifade etmektedir. Oyun türlerinde ve oynanışlarında birden fazla farklılık ile karşımıza çıkmakta ve bu çeşitlilik farklı deneyimleri elde etme fırsatı sunmaktadır (Poels vd., 2007).

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en önemli farklardan birisi de endüstriye hizmet edebilecek bir tasarıyla karşımıza çıkmış olmasından kaynaklanmaktadır. Dijital oyun ise endüstriyel bir gelişimin ürünü sonucuyla karşımıza çıkmakta ve oyunun kendine has özelliklerini taşımaktadır (Binark ve Sütçü, 2008). Bu özellikler oyundan oyuna farklılık gösterebilir, burada da oyuncuların kendilerinin ilgisini çeken ve karakteristik özelliklerine göre onlar için rekreatif ya da profesyonel anlamda ilgi duydukları alana yönelmeleri açısından bu alanın çok yönlü olduğu sonucu çıkarılabilir

E-spor ‘un ne ölçüde faaliyet gösterdiğini anlamak geleneksel spora benzer şekilde, e-spor endüstrisi için pazarlama stratejileri geliştirmek ve E-spor ile ilgili akademik araştırmaları bilgilendirmek için hayati önem taşır (Pizzo vd., 2018).

Dijital oyunların oynanış mekân ve sahip olduğu sınırlılıklar gerçek yaşantıdan kopuk bir şekilde olduğu görülebilir. Fakat bu çevrimiçi platform gerçek yaşantının etkilerini taşımakta ve yansıtmaktadır. Bu sebeple dijital platformda ki oyunların gerçeklik ile ilgili bağlantıları yok demek, doğru bir yargı olmayacaktır. Bu alanın yazılım ve donanım ile ilgili bağlantılarını biraz daha genişletirsek, Oyunlarda yaratılmaya çalışılan dünyanın ekonomik ve sosyal olarak gerçek dünyanın bir yansıması olduğu söylenilebilir. Bu bağlamda dijital platformda gerçekçiliğin bağlamlarını bireylere sunar (Söğüt, 2020).

2.3. E-Sporun Tanımı

Elektronik sporun bir spor dalı olarak kabul edilip edilmemesinin, oyun oynamanın neler içerdiğini ve nasıl bir bağlantı içerisinde olduklarını netleştirmek büyük önem taşımaktadır. Bundan sonra e-spor oyunlarını spor tanımları ışığında incelemek mümkün olacaktır (Rosell, 2017). Bu incelemeler sonucunda tartışma her ne kadar devam etse de profesyonel anlamda e-spor federasyonu kurulmuş ve bir spor dalı olarak ülkemizde kabul görmüştür.

Elektronik Sporların kısaltması olan e-spor, şu anlama gelir: “zihinsel ve fiziksel kullanarak rekabeti içeren eğlence faaliyeti” gerçekliğe benzer sanal bir çevrimiçi

ortamda yetenekler ve "ağ oyunlarını içeren çeşitli müsabakaları ve ligleri" içerir (Lee, vd., 2014). Bu rekabet ortamının da sanal olması sebebiyle, erişilebilirlik açısından diğer spor dallarına göre daha kolay olduğu ve bireylerin de bu alana yönelmesinde etkili olduğunu söyleyebiliriz.

Elektronik sporun tanımlamaları yıllardır ucu açık tartışmaları da beraberinde getirmektedir, bazı kesimler elektronik sporun, spor çatısı altında olmaması gerektiğini savunurken, diğer bir kesim ise rekabete dayalı ve taktiksel, antrenmana dayalı sonunda kazanan ve kaybeden gibi faktörleri içerdiği için, spor statüsünde düşünülmesi gerekliliğini savunan bireyler de mevcuttur. Bu tartışma çerçevesinde, özellikle yukarıda belirtildiği gibi faktörleri içerdiği sebebiyle, e-spor 'un spor öğelerini taşıması ve bir rekabet platformundan gerçekleştirildiği için elektronik spor, bir spor dalıdır.

Geçmişten günümüze kadar teknolojik gelişmeler doğrudan sporu etkilemektedir. Günümüzdeki dijital oyunların bu denli gelişim göstermesiyle önemli bir sektörün de kapılarını açmasına olanak sağlamaktadır. Elektronik spor, bireylerin birbirleri üzerinde rekabet süreciyle karşımıza çıkan ve söz konusu video oyunlarının çeşitli turnuva ve organizasyonlar ile bu gelişmeler sonucunda profesyonel rekabetçi oyuncu kavramının da ortaya çıkmasında etki göstermiştir (Üçüncüoğlu ve Çakır).

Argan ve ark., (2006)'na göre e-spor, global dünyada bireylerin dünyanın bir ucundan diğerine internet aracılığıyla ulaşip, online bir platformda bir araya gelip oyun oynamasına aracılık eden ve bununla birlikte düzenlenen mega turnuvalar ile bireylerin biraya gelmeleri ve birbirleriyle etkileşim halinde olmalarına olanak sağlayan hem fiziksel hem de zihinsel bir çaba gereksinimlerini içeren bir spor olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylerin başarıyı elde etmelerinde ki zihinsel çaba gerekliliğini de içerdiği için, elektronik sporun bireyler üzerinde ki, gelişim ve bu gelişimin gerçek yaşantıda bireyler üzerinde ki etkileri büyük önem taşımaktadır.

(Hamari ve Sjöblom, 2017)'e göre ise e-spor, elektronik sistemler tarafından bireysel ve takım sporları olarak bir kazanım elde edilmesi amaçlanan ve bu amaca yönelik yapılan müsabaka ve çalışmaların bütünü olarak bilgisayar ara yüzleriyle aracılık gösteren spor biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.

E-Spor, profesyonel veya rekabetçi video oyunları olarak da bilinen bir elektronik oyun türüdür ve dünya çapında hızla büyümektedir. 50'den fazla ABD

kolejleri son üç yılda üniversite oyun takımları kurdu; bazı kolejler, geleneksel sporlarda olduğu gibi E-spor bursları sunar (DiFrancisco, 2019). Ülkemizde de her geçen gün e-spor alına yapılan atılımlar artmakta, son yıllarda spor olarak kabul görmesi ve federasyonlaştırılmasından sonra, yapılan sosyal projeler ve online - offline turnuvalar artış gösterdiği söylenilebilir.

Organize edilmiş online ya da offline olarak düzenlenen turnuvalarda takımların bir diğer takımı yenmesiyle para ödülüne ulaşmak üzere ortaya koydukları hem zihinsel hem de fiziksel cabanın tümünün ele alınmasıyla elektronik spor kavramı ortaya atılmıştır” (Newzoo, 2018).

2.4. E-Sporun Tarihsel Gelişimi

1940’lı yıllarda ilk piyasaya sürülen, “Nim” adlı teknoloji ürünü olan “Tennis For Two” oyunu günümüzdeki elektronik sporun başlangıç noktası olarak düşünülebilir. “Nim” aracılığı ile birlikte geliştirilen iki farklı özelliklere sahip tenis oyunu, 1951 yılında Berlin’de izleyiciler ile birlikte o dönemin Ekonomi Bakanı olan Dr. Erhard tarafından deneyim edilmiştir. Söz konusu etkinliğe yüzlerce kişinin katılım sağlamasıyla birlikte makinenin ekonomi bakanını art arda üç kere yenmesiyle birlikte, dikkatleri üzerine toplamayı başarmıştı (Bowden, 1953).

Yapılan farklı bir araştırma incelendiğinde ise; Elektronik platformlarda oynanan oyunların ilk olarak 1950’li yıllar da karışıma çıktığını düşünülmektedir. Online olarak düzenlenen ilk rekabet sporunun ise, 19 Ekim 1972’de Stanford Üniversitesi tarafından Yapay Zekâ Laboratuvarı’nda ‘Spacewar’ adıyla düzenlenen oyun olduğu öne sürülmektedir (Baker, 2016).

Video oyunlarının oynanmaya başlanma tarihi olarak her ne kadar 1970’ler olarak bilinse de asıl yükselişi 1980-1990 yılları arasında ‘Arcade’ olarak ev konsollarının oluşturulup erişilebilirliklerinin artmasıyla sebebiyle büyük ilgi görmesi ilk dönemi oluşturduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ise, 2000’li yıllara gelindiğinde, ikinci büyük gelişiminin olduğu dönem olarak kabul edebiliriz. 1980’li yıllarda oyunlar sadece, bireylerin bilgisayar sisteminde kendi kendileriyle rekabet halinde olmaları değil, teknoloji ve network ağlarının gelişmesiyle birlikte çoklu oyuncu oyunlarının satışa sunulmasıyla tam anlamıyla bireylerin ilgisini üstlerine çekmiş ve bu bağlamda inanılmaz kitlelere hitap etmeye başlamıştır (Snively, 2014).

Bu artırmadan da anlaşılacağı gibi, bireylerin ilgilerini çeken hususlar aslında kendileriyle değil, online platformlarda farklı bireyler ile bir araya gelip, bir rekabet ortamında kendilerini gerçekleştirmeleri ve bununla birlikte dış dünyaya açılıp globalleşmeleri üzerine olduğunu söyleyebiliriz.

Dijital oyun sektörünün gelişip globalleşmesiyle birlikte, profesyonel oyun geleceği ortaya çıkmıştır. Bu kariyerde ki bireyler geleneksel spor oyuncularını ile aynı atlet statüsüne sahip olmaktadır. Dijital oyun sektörünün turnuva ve organizasyonlarda verilen para havuzları ve sponsorluk anlaşmalarıyla birlikte, günümüzde inanılmaz maddi gelir getirisi haline gelmektedir. Bireylerin geleneksel sporlara olan ilgileri, günümüzde artık yavaş yavaş elektronik spora bıraktığını görmekteyiz. Şu anda günümüzde büyük bir kısmını öğrencilerin oluşturmuş olduğu topluluğun, günlerini bilgisayar ile oyun oynayarak online platformlarda yayın yaparak, hayatlarını idame ettirdiklerini görmekteyiz (Kocadağ, 2017).

Uluslararası E-spor Federasyonu'nun 48 üye ülkesinin 22'sinde e-Spor, Ulusal Olimpiyat Komiteleri tarafından tanınmaktadır. Son olarak Asya Olimpiyat Konseyi, 17 Nisan 2017 tarihinde yaptığı açıklamada 2022'de Çin'de düzenlenecek olan Asya Oyunları'nda e-sporun resmi bir oyun olarak madalya yarışmalarında yer alacağı duyuruldu. Ayrıca, e-sporun Uluslararası Olimpiyat Komitesi tarafından Paris 2024 Olimpiyat Oyunlarına dahil edilmesine karar verilmiş olup, madalya yarışmalarında yer alıp almayacağı ile ilgili henüz bir karar verilmiş değildir (DiFrancisco ve Balentine, 2018).

2.5. Türkiye’de E-sporun Gelişimi

Türkiye’de ise e-sporu geliştirmek adına 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ilk kez faaliyete geçmiştir. Federasyon 2013 yılına kadar Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olduktan sonra 2013 yılında kapatılıp “Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu” kurulmuştur ve faaliyetlerine başlamıştır (DHA, 2013).

Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından, 2014 tarihinden sonra e-spor oyuncularına lisans verilmeye başlanmıştır. 2018 yılında ise Türkiye’de e-spor Federasyonu kurulmuştur daha büyük bir çatı altına toplanmıştır (Anadolu Ajansı, 2018).

Bilgi teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTİK) verilerine göre ülkemizde faaliyet gösteren 11 e-spor takımı olduğunu söyleyebiliriz. Bunlar;

- Galatasaray E-spor
- 1907 Fenerbahçe E-spor
- Beşiktaş E-spor
- Bahçeşehir Super Massive
- Yonthcrew
- Galacticos
- Dark Passage
- HWA Gaiming
- Space Soldiers
- Team Aurora
- Royal Bandits

Türkiye Oyun Sektörü Raporu'na göre 2020 yılında oyuncu sayısı 36 milyona ulaştığını söyleyebiliriz. Verilere bakıldığında ise mobil oyuncular 35 milyon, Bilgisayar oyuncuları 22 milyon, Konsol oyuncuları ise 17 milyon oyuncu olarak belirlendiğini söyleyebiliriz. Toplam oyuncu geliri baz alındığında ise 880 milyon dolar olarak saptanmıştır. Cinsiyet dağılımına bakıldığında ise 2017'de %56 erkek ve %44 kadın e-spor kitlesi varken (GSB, 2018), 2020 yılında ise %55 erkek ve %45 kadın e-sporcu kitlesi ile cinsiyet dağılımı olarak halen daha dağılımın koruduğu görülmektedir (Gaming in Turkey, 2020).



Görsel 2.1 : Yaşa göre oyuncular sıralaması (Gaming in Turkey, 2020).

2.6. E-Spor Oyun Kategorileri

Net bir sınıflandırma günümüzde geçerli olsa da yeni gelişmelerle birlikte yeni oyuncu sınıflarına sahip e-spor türleri oluşmaktadır. Günümüzde geçerli olan 6 tane E-Spor türü vardır. **Bunlar;**

- **MOBA (Massively Online Battle Arena -Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı):** Beşer oyuncudan oluşan iki rakip takım, harita üzerinden üç farklı yoldan hareket ederek birbirlerinin enerji kaynaklarını yok etmeye çalışır.
- **FPS (First Person Shot- Birinci Kişi Atış Oyunları):** Dijital oyun ortamını sanal karakterin gözünden gören oyuncu; özellikle refleks, hızlı karar verme ve takım yönetimi gibi yeteneklerle oyunlarda başarı elde etmeye çalışmaktadır.
- **RTS (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji):** Bu türdeki oyunlarda oyuncu elindeki kaynakları doğru şekilde yöneterek bir ordu kuran ve rakibin ordularını alt etmeye çalışır.
- **Fighter (Dövüş):** Belli bir dövüş disiplinini temsil eden sanal karakterlerden birini seçen oyuncu ile diğer oyuncuların seçtiği sanal karaktere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.
- **Sports (Spor):** Geleneksel spor dallarının, sanal ortama uyarlanmış halleridir.
- **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game- Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu):** Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır (Mustafaoğlu, 2018).

2.7. E-Spor Olumlu/Olumsuz Faktörleri

Elektronik spor ile ilgilenen bireylerin bu ilgileri eğer ki aşırıya kaçtığı görülürse elbette ki beraberinde bireye hem zihinsel hem de fiziksel olumsuzluklar getirebilmektedir. Günümüzde elektronik sporunda bir kariyer seçimi olarak görülmesiyle birlikte bu dikkat edilmesi gereken önemli hususlardan biri haline gelmektedir. Bu etkilerin genellikle öğrenciler üzerindeki ne gibi sonuçlar doğuracağı dikkatlice incelenip bireyler buna göre yönlendirmelidir. Burada ise, ebeveynlere tekrar önemli bir görev düşmektedir. Dijital oyun ile ilgilenmek bireylerin akademik kariyerlerini olumsuz etkilediklerini görmekteyiz, buna sebebiyet vermesindeki en önemli sebepler ise, bireylerin başarılı olabilmeleri için oyun içerisinde saatlerce antrenman yapmak zorunda olmalarıdır. Bununla birlikte, elektronik sporun olumlu

etkileri de yapılan çeşitli araştırmalar sonucunda tespit edilmiştir. Kesin bir yargıya sebebiyet vermeden önce, bireylerin elektronik sporu derinlemesine araştırması ve buna göre kendilerine bir kariyer planlaması yapması büyük bir önem taşımaktadır (Kocadağ, 2017).

Multiplayer oyunlarında bireylerin arasında, müzakere, iş birliği, stratejik düşünme, plan yapma ve yürütme, gibi unsurların yanı sıra bireyler üzerinde, liderlik etme, hızlı karar verebilme gibi becerileri kazanım sağlamasına yardımcı olması ve gerçek hayatlarında da bu kazanımların bireylere olumlu düzeyde etki ettiklerini savunulmuştur (Federation of American Scientists, 2006).

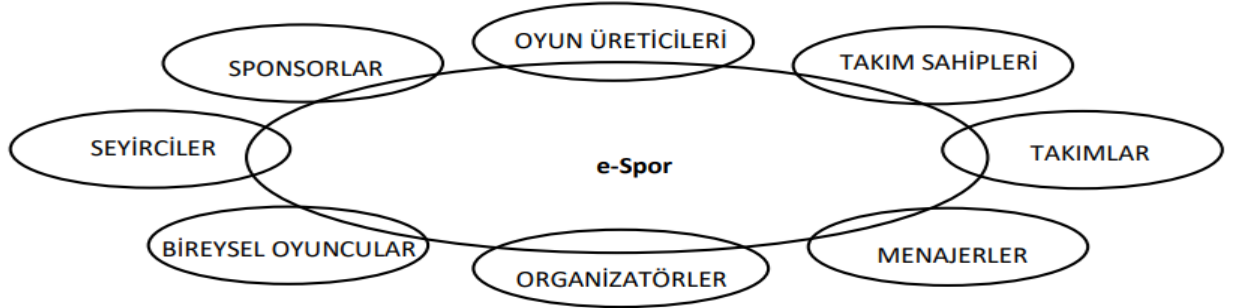
E-spor 'un bir sporlaşma biçimini temsil ettiği perspektifi ve e-spor ile fiziksel ve psikolojik sağlık, sosyal refah, spor tüketim sonuçları dahil olmak üzere çeşitli sonuçlar arasındaki ilişki ile tutarlıdır (Cunningham, vd., 2018).

Dijital oyunlar bireylerde iyimser bir motivasyon oluşturmada yardımcı olduğu düşünülmekte. Bu motivasyonun etkileri bireylerin gerçek yaşantılarına da olumlu etkiler gösterdiğini söyleyebiliriz. Söz konusu oyun içerisinde bireylerin almış olduğu anlık geri bildirimler sayesinde, bireylerin konsantrasyonlarına yönelik olumlu sonuçları da beraberinde getirmektedir. Oyun içerisinde seviyenin zorlaşmasıyla birlikte, bireyleri başarılı olmak için tekrar denemeleri ve başarıyı koalamaları gerektiğini işleyen bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır (Granic vd., 2014). Bu araştırmadan da çıkarım sağlanabileceği gibi, elektronik spora ilgi duyan bireylerin genellikle onların dijital dünyasına değil gerçek yaşantılarında da başarılı olma ve bu başarıyı elde etmek için çabalamaya teşvik edici unsurları da içerisinde barındırmaktadır.

Anderson ve ark., (2010)'na göre; ele almış olduğu araştırmada katılımcılar iki gruba ayrılmaktadır. Bu gruplardan ilki şiddet içeren oyunlar oynamaktayken, diğer grup iste şiddet içermeyen oyunlar oynamaktaydı. Oynanılan oyunlardan sonra, araştırma için kasten düzenlenen bir kavga çıkarılmaya çalışıldı. Katılımcıların kavgadan bahsedilince şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin kavgayı ciddiye almadıkları gözlemlendi. Oynanılan dijital oyunların bireyleri hissizleştirdiği anlaşılmış oldu. Daha önce oyunların saldırganlığı normal davranış olarak düşündürdüğünden bahsedilmişti. Şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin, kavga gibi olayların normal oldukları ve araba yarışına ilgi duyan bireylerin ise, herhangi bir gerçek yaşantıda dahil

olmak üzere kaza yapmanın anormal bir sonuç olmadığı kanısına varıldı. Her oyunun kendi içerisinde bireylerin şiddet ve benzeri hususların normal davranışlar olarak algılanmasında etkili olduğu savunuldu.

2.8. E-Spor Endüstri Bileşenleri



Şekil 1. E-Spor Endüstri Bileşenleri (Seo, 2013).

2.9. E-Spor Sponsorlar

Geleneksel spor organizasyonları ve sponsorları e-sporu benimsemeye başlıyor, ancak e-spor da endemik olmayan sponsorlukların etkinliği belirsizliğini koruyor. E-spor tüketicileri, gençlik ve teknoloji merkezli e-spor endüstrisinden yararlanmaya çalışan, endemik olmayanların giderek artan safları da dahil olmak üzere, onları sömürmeye çalıştıklarını düşündükleri kuruluşlara düşmanca davranışlarıyla ünlüdür (Huettermann, vd., 2020).

2.9.1 E-Spor Etkinlikleri ve Ödül Havuzu

2017 yılında 110 milyon gibi ciddi bir para ödül havuzuna sahip olan elektronik spor dünyası, 2018 de ise 150 milyon değerinde her geçen yıl maddi olarak ödül havuzunu artırmaktadır. En çok ödül dağıtan oyunlar ise;

- **Dota 2** - 41.26 milyon Dolar
- **Counter Strike Global Offensive (CS:GO)** – 22.47 milyon Dolar
- **Fortnite** – 19.96 milyon Dolar
- **League Of Legends (LoL)** – 14.12 Milyon Dolar
- **PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)** – 6.73 Milyon Dolar
- **Overwatch** – 6.7 Milyon Dolar
- **Heroes Of Storm** – 6.25 Milyon Dolar
- **Heartstone** – 4.95 Milyon Dolar

- **Starcraft 2** – 4.53 Milyon Dolar
- **Call of Duty WW2** - 4.17 milyon Dolar (Balkan.T, 2018).

E-spor, oyuncularını, seyircileri ve ekonomik değeri açısından büyüyen bir sektör ve 2024 Paris Olimpiyatları'na dahil edilecek. Başlangıçta e-spor da olan ilgi esas olarak genç erkeklerle ilişkilendirilmiş olsa da e-spor daha geniş kullanıcı popülasyonunda sağlık davranışını değişikliği yapma potansiyeline sahiptir (Polman vd., 2018).

2.9.2 E-spor da Seyirciler

E-spor, tipik olarak TV'de veya İnternette canlı bir yorumla yayınlanan profesyonel video oyunlarını ifade eder. E-spor endüstrisinin hızlı büyümesine ve değerli bir reklam platformu olma potansiyeline rağmen, elektronik sporlara sanal reklamların yerleştirilmesi için etkili reklam stratejileri hakkında fazla tartışma olmamıştır (Seo, vd., 2018).

E-spor izleyiciliği baskın bir uygulama haline gelen yeni ortaya çıkan bir tüketim pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır, bir başka deyiş ile rekabetçi oyunların izlenmesidir. E-spor olarak da bilinir, e-spor veya organize rekabetçi oyun, geleneksel sporlardan sonra modellenen bir endüstridir (Breslau, 2012).

Başlangıç aşamasında, e-spor izleyiciliği kısa sürede bir büyüme patlaması görüldü. 2013 yılında 2,4 milyar saati aşkın e-spor video içerikleri izleyiciler tarafından tüketildi, tüketilen 1,3 milyar saatin neredeyse iki katı 2012'de tüketildiğini söyleyebiliriz (Gaudiosi, 2014).

2.9.3 E-Spor ve Rekreasyon

Yapılacak olan bir aktivitenin rekreatif aktivite olarak kabul edilmesi için, belirli öğeleri barındırması gerekmektedir. Bu kriterler bireye hem fiziksel hem de sosyal fayda sağlamak ile birlikte, bireyin gönüllülük esasına dayalı katılımı sonucu ortaya çıkmaktadır (Aksu, 2020). Söz konusu aktivitelerin yapılması sadece somut platformlar üzerinde değil, soyut platformlar olan online nitelik taşıyan platformlarda da bireylerin katılım sağlayıp, rekreatif anlamda katılımcı olabilmeleri için olanak sağlamakta oldukları söylenilebilir.

Artan sayıda genç video oyuncusu, elektronik sporları (yani rekabetçi video oyunlarını) yalnızca bir eğlence faaliyetinden ziyade bir kariyer fırsatı olarak görüyor

(Banyai, vd., 1866). Bu alanın bireylerin erişilebilirlik olarak online platformlarda yapılması, son zamanlarda olumsuz olarak pandemik olayların yaşanmasıyla birlikte, bireylerin insanların yoğunluklu olduğu alanlara değil de, online olarak da bireylerin kendilerini dinlenip ve gerçekleştirebilecekleri bir ortam sağlamakta olduğu görülmektedir.

E-spor bağlamında, canlı akış içeriği (bireysel yaratıcılar tarafından), e-spor etkinlik yayınından ayırt edilmesi gereken yeni bir medya tüketimi türüdür (Jang, vd., 2020). Bu tüketimin, online ve offline olarak düzenlenmesi hem etkinlik yöneticilerinin hem de etkinliklere katılım sağlayan bireyler arasında bir köprü görevi görmesi e-sporun bir diğer olumlu özelliklerinden biri olduğu görülmektedir.

E-spor kavramı teknolojik gelişim ile birlikte 2010'lu yıllarda insanların hayatlarında katılım sağladıkları bir aktivite konumundadır (Hamari ve Sjöblom, 2016). Teknolojinin gelişimi her çağda insanların yaşantılarını etkilediği gibi, son yıllarda da bireylerin günlük yaşantılarında ki aktivitelerini de etkilemektedir. Son yıllarda da etkisini gösteren covid-19 salgını ile birlikte, bireylerin artık gündelik rekreatif etkinliklerinde bile kendilerini sağlıksal nedenlerden dolayı kısıtlama yoluna gittikleri söylenilebilir. Bu sebepten dolayı hem online olması hem de ulaşılabilirlik olarak da kolay olması sebebiyle, bireylerin e-spora olan katılımı gün geçtikçe arttığını söyleyebiliriz.

Bu denli büyük ve popüler olan elektronik spor faaliyetleri artık kişilerin gündelik yaşantılarında azımsanmayacak düzeyde bir boş zaman değerlendirme aracı olarak tercih ettiklerini ifade edilebilir (Yayla ve Güven, 2020). Bununla birlikte, bireylerin artık tek düze alışkanlık ve rekreatif etkinliklerden ziyade, e-sporun çeşitliliği ve popüler olması sebebiyle bireyler üzerinde dikkat çekici bir unsur olmasıyla birlikte, günden güne hayatımızdaki etkisini arttırdığını ve güncel bir rekreatif aktivite olduğunu söyleyebiliriz.

3. E-SPORDA GELİŞİM

Çağımızda modern teknolojiadaki gelişmeler o kadar hızlı ki takip etmek bile çok zor. Bu gelişmeler spor alanını olduğu kadar günlük hayatın her alanını etkilemekte ve bu alanda yeni gelişmeler yaşanmasına neden olmaktadır. E-spor olarak kısaltılan elektronik spor da bu gelişmelerden biridir (Ayas, 2020).

Spor psikologları tarafından dijital oyun ile ilgilenen bireyler üzerinde farklı araştırmalar ele alınmıştır. Araştırmacılar sonucunda kız ve erkek bireylerin yön bulma yeteneklerinde olumlu etkiler yarattığı görülmüştür, çeşitli nesneleri zihinlerinde farklı açılardan görebilme gibi özelliklerine de etkisi saptanmakla birlikte, oyun oynayan bireylerin aynı zamanda birden fazla yere dikkatini verebilmekte, aynı zamanda birden fazla alana dikkat gerektiren görevlerde performansları geliştirdiği ve psikomotor becerilerinde de olumlu etkilere sahip olduğunu göstermektedir (Murphy, 2009).

Bununla birlikte haftada en az 3 saat oyun oynayan doktorların %37 daha az hata yaptıkları, %27 karar verme mekanizmasında artış gösterdiği, %42 oranında daha doğru kararlar verip olumlu şekilde doktorları etkilediği görülmektedir (Rosser vd., 2007).

Dijital oyunların bireyler üzerinde bilişsel faydası olmadığı düşünülmektedir. Özellikle de silahlı oyunlar için, bireyleri yanlış yönlendirdikleri ve silah kullanma gibi olumsuz eğilimlere sebep olduğu düşünülmektedir. Fakat yapılan bazı araştırmalara göre bireylerin kontrol mekanizmalarında daha hızlı ve tutarlı dikkat sağladıkları ve bireyler üzerinde zihinsel konumlandırmalarında olumlu düzeyde etki ettiği görülmektedir (Granice vd., 2014).

Elektronik sporda kariyer yapmak artık bireyler üzerinde ilgi çekici hale gelmektedir. Bu alanın takip eden kitle son yıllarda etkisini ciddi miktarda arttırmıştır. Genç bireylerin bu değişime çabuk ayak uydurmasıyla birlikte, orta düzeyde olan bireylerin bu alan üzerinde bilgi sahibi olmaları daha geç seviyede gerçekleşmiştir. Bu oyunları bireyler üzerinde haz vermesi sonucunda ve başarımlar elde edilmesi sonucunda ciddi miktarda para kazanım elde edilmesi, bu alanın daha da dikkat çekici olmasına sebep olmuştur. Bir çocuğun global alanda başarılı olması, gün içerisinde yapmış olduğu antrenmanlar ile doğru orantıda olmaktadır (Kocadağ, 2017).

3.1. E-Sporda İletişim Becerisi

İnternet platformunun binlerce bireyleri birbirleriyle etkileşim halinde olmasını sağlayacak bir yapıya sahip olması, bireylerin farklı görüşleri ve düşünceleri merak etmeleri ve bunun üzerinde farklı kültür ve normların incelenmesinde etkisi azımsanmayacak miktarda artış gösterdiğini söyleyebiliriz (Yurdakul, vd., 2013). Bu sayede yapılan çeşitli online turnuvalarda, bireyler farklı ülkelerdeki oyun arkadaşlarının vasıtasıyla o ülkedeki organizasyonlara katılım sağlamak amacıyla yurt dışına çıkıp farklı bireylerle tanışma ve iletişim kurma şansına sahip olabilmektedir.

Dijital oyun ile ilgilenen bireylerin genelde asosyal bireyler olma düşüncesi tamamıyla bir yanılgıdır. Katılım sağladıkları online oyunlar içerisinde bireyler arasında iletişim kurup farklı seviyelere çıkmaları zorunlu hale getirilip bireyler arasında etkileşim ve arkadaşlık bağlarını güçlendirici etkiye de sahip olduğunu söylenilebilir (Gentile, 2009).

3.1.1 E-Sporda Özgüven

Dijital oyun platformu olumlu bir motivasyon çeşidi oluşturmaya etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Bu tarzın bireylerin gerçek yaşantılarında hem akademik anlamda hem de kişisel iş yaşantısında etkileri oldukça önem arz etmektedir. Bazı oyun çeşitleri motivasyon tarzı oluştur veya oluşturmaz. Oyun içerisinde elde ettikleri başarımlar sonucunda bireylerin bunu sürekliliğe taşımaları için onları hem motive eder hem de kendi özgüvenlerine pozitif düzeyde etkiler sağlar. Oyunun seviyesi zorlaştığı zamanlarda ise oyun içerisinde kalma ve çaba harcama düzeyleri de artış gösterir. Bu sayede video oyunları bireyler üzerinde kararlı olmak ile birlikte, başarı için çaba gerekliliğini de işlemiş olur (Granic, vd., 2014).

Dijital spor ile ilgilenen bireylerin genelde çok sosyal bireyler olmadıkları düşünülmektedir. Fakat oyun oynayan bireylerin her zaman farklı bireyler ile etkileşim halinde olduklarını söylememiz mümkün. Çevrimiçi oyunların genellikle iletişim kurma odaklı oldukları ve bu nedenle etkileşim içerisinde olup sosyal bir birey olmaları adına yardım ettiğini söyleyebiliriz. Bununla birlikte, oyun içerisinde verilmesi gereken kararlarda liderlik ve güven hususlarında bireyler üzerinde de olumlu etkileri olduğunu görmekteyiz (Gentile, 2009).

3.1.2 E-Sporda Eleştirel Düşünme/Problem Çözme

Oblinger (2004) dijital oyunların gerçek yaşantıya entegre edilmesinde iddialı bir öğrenme aracı olduğu bununla birlikte, bireylerin problem çözme ve duygusal girdilerine destek olmaktadır. Bu araştırmadan da çıkarım sağlanacağı gibi, oyun yoluyla eğitimin de önünü açtığı ve oyun temelli eğitim ve gerçek yaşama olan olumlu etkilerinin de bireyler üzerinde ciddi derecede önemli bir konu olduğunu söyleyebiliriz.

Bireylerin problem çözme yeti ve becerileri nerdeyse tüm oyunlarda varlık gösterdiğini söyleyebiliriz. Dijital oyunların bireyler üzerinde bilişsel etkileriyle birlikte yaratıcılığa olan etkileri de arttırmaktadır. Bazı oyunların şiddet içerikli olmasıyla birlikte, çocuklarda genellikle yaratıcılığı arttırdığı görülmektedir. Elde edilen araştırma sonuçlarında 12 yaşında 500 çocuktan örneklemine sahip olan bu araştırmada da dijital oyunlar ile yaratıcılık ile arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. (Jackson vd., 2012).

Dijital oyunların bir diğer olumlu etkileri ise, bireyler üzerinde duyguları dengelemesidir. Oyunlar sadece olumlu duygu ve düşünceleri barındırmazlar, bununla birlikte hayal kırıklıkları, öfke, üzüntü gibi olumsuz duyguları da işlemektedir. Daha geniş bir yelpazede bakıldığı takdirde oyunların bireyler üzerinde duygu ve düşünceleri düzenleyici etkilerinin de olduğunu söyleyebiliriz (Fredrickson, 2001).

3.1.3 E-Spor Motivasyonu

Dijital oyunlar pozitif düşüncelerle birlikte bireylere eğlenceli bir ortam sunmaktadır. Oyunun teması ve aşamalarına göre bu farklılık göstermektedir, araştırmalar, ilgili oyunların pozitif duygularını dengelemek için bu tarz oyunlar piyasaya sürdüklerini ileri sunmuşlardır. Olumlu duyguların bireylerin çeşitli oyun oynamalarıyla birlikte oluşabileceği düşünülmektedir. Dijital platformda bile olsa olumlu duyguların bireylerin gerçek yaşantılarında pozitif etkileri olacağı ileri sürülmektedir (Olson, 2010).

3.1.4 E-sporda Oyun Oynama Motivasyonu

Kıyaslama unsuru bireylerin oynadıkları karakterle özdeşmeleri ile birlikte iç baskı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumun kişinin kendi kişiliğine kontrollü bir şekilde içselleştirmesi ile sonuçlanır. Bu tutku biçimi, farklı etkinlikler sonucunda elde edilmiş olumsuz durum ve sonuçlarla bağlantılı olarak ilerler. Bu içselleştirmelerin

aşamaları bireylerin kendi kaderlerini tayin etme isteğinden kaynaklanmaktadır (Deci ve Ryan, 1985).

Yüksek düzeyde eğlence motive edici unsurlara sahip olan bireyler, kendileriyle oyun karakterleri arasında daha yakın bir bağ kurabilmekte ve kendilerini bu oyun karakterinin içerisinde olduğu olaylar örgüsünün içinde görebilmekte, böylece fantezi deneyimleri de bireyler için oyun oynamada motive edici unsurlar olabilir. Bununla birlikte, düşük düzeyde eğlence motivasyonuna sahip olan bireyler ise, zevkli bir rekabet içerisinde oynadıkları karakterlerle özdeşip kendilerini olayın içerisinde küçük bir kahraman gibi görebilir (Possler, vd., 2020).

Çeşitli oyunlar gerçeklik unsurundan kaçış, dijital platformda oyun oynamayı daha çekici gibi düşünme, bazı bireylerin içsel motivasyonlarının yetersiz düzeyde olması, normal bir tutkuyu ciddi sorunlar doğurabilecek sorunlar haline getirebilir. Bireyleri motive edici unsurların dijital oyunlarla entegre edip bunlara örnek olarak, rekabet, başarılar, gerçeklerden kaçma, ilişkiler, rol yapma, fantezi, eğlence ve sosyal etkileşimler gibi öğelerin bireylerin dijital oyunlar oynama eğilimlerini motive edici unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Demetrovic vd., 2011).

3.1.5 E-Sporda Katılımcı Motivasyonu

Guttman (1978)' göre; oyun kültürünün sporların temelini oluşturduklarını düşünmektedir. Bu, rekreatif alanda eğlenmek için gönüllülük esaslı, motive edici aktiviteyi içerdiğini ileri sürmektedir. Bu nedenle, elektronik spora katılım sağlayan bireyler gönüllülük esasına dayalı bir şekilde video oyunları oynayarak sporun bu özelliğine dikkat çekip yerine getirdiklerini savunmaktadır.

E-spor haberleri de kamuoyunda çok sayıda yer alıyor. Veri analizi ve literatür taramasına dayanarak, ana akım medyanın E-spora yönelik tutumunun son birkaç yılda dönüştüğü açıktır, ancak bu haberler insanların, özellikle de orta yaşlıların tutumlarını gerçekten etkiliyor mu? Diğer yaş gruplarından insanlarla karşılaştırıldığında, E-sporun medyadaki söylem dönüşümünü deneyimlediler ve yeni bilgi edinme konusunda yeterli yeteneğe sahipler, bu nedenle görüşleri E-sporun gelişimi için çok şey ifade ediyor (Liu, vd., 2021).

3.2. E-Sporda İzleyici Motivasyonu

İnternetin gelişmesi ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte spor kavramını da etkilemiş ve her geçen gün adından sıkça bahsettiren E-spor alanı, oluşumu karşımıza çıkmaktadır. E-Spor maçlarını içeren etkinlikler bugün dünya çapında izleniyor ve geniş kitlelere ulaşıyor. Bu etkinliklere yurt içi ve yurt dışından katılımcıların oluşturduğu hareketlilik, ağırlıklı olarak konaklama, yeme-içme, seyahat ve ulaşım hizmetlerine katkıda bulunarak turizm sektörünü de geliştirmektedir (Çetin ve Coşkun, 2021). Bu nedenle sadece kendi oyun sektörünü değil, birden fazla sektörü direkt olarak etkileyen bu alanın izleyici kitlesi, elektronik ortamda ‘Twitch’ adı verilen bir uygulama sayesinde erişilebilirliği daha kolay bir hale gelmiş ve takipçi kitlesini günden güne arttırmaktadır.

Video oyun endüstrisinin son yıllardaki hızlı büyümesiyle, olmasa da benzer bir durum geliyor, daha büyük, e-spor izleyicisinde büyüme son yıllarda her geçen gün etkisini arttırıyor. İzleyicilerin olduğu geleneksel sporlarda olduğu gibi, reklam izleyiciliği ve sponsorluk anlaşmaları gibi faktörler de bu denli önem kazanıyor (Xu, 2019).

Suits (2007)’e göre; Bir sporun sadece yerel izleyici ve takip edicileri kitlesi dışında uluslararası platformlarda global niteliklere olması gerekliliği savunulmaktadır. Dijital oyunlar 2017 yılında 191 milyon elektronik spor takip edicileri ve 194 milyon belirli aralıklarda takip eden bireyler ile birlikte toplam 385 milyon gibi azımsanmayacak bir kitleye sahip olmaktadır.

2018 tarihinde toplam elektronik spor izleyici profili 389 milyon iken, 2019 yılında ise 427 milyon gibi bir izleyici kitlesine ulaşmış ve 2020 yılında 589 milyon gibi ciddi bir rakam olacağı ön görülmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Bu verilerden yola çıkarak, her geçen gün E-spor camiasının izleyici oranlarının arttığını ve güncelliğini hala sürdürmekte olduğunu söyleyebiliriz.

3.3. E-Sporda İş Birliği

Bireyler, birbirlerine yardım etmek kendi çıkarlarına en uygun olduğunda ve bunu yaparak gelecekte benzer nedenlerle birlikte olma olasılıklarını arttırdıklarında ve benzer nedenlerle birbirlerine yardım etmeye devam edeceklerinde ortak olarak adlandırılırlar (Eshel ve Shaked, 2001).

Sporun sosyolojisi, sporun spesifik bir kolu olmak ile birlikte ve belirli kuramlar ile birlikte ele alındığında farklı bilim dallarıyla birlikte sporda sosyal yapıların sosyal davranışlarla birlikte sosyal etkilerini kavrayan araştırmalara hizmet etmektedir. (Voigt, 1988).

3.4. E-Sporda İletişim Becerileri

İletişim becerileri, bireyler arasında gerekli olan genel becerilerin unsurlarından biridir. Bireyler birbirleriyle geçirdikleri yıllar boyunca, amfilerin içinde ve dışında, grup ödevleri ve sınıf sunumları veya sosyal alan vb. gibi iletişim becerilerini kullanmaları gereken durumlara maruz kalmışlardır (Ilksan, vd., 2012).

Bir yönetici diğer personel ile iyi bir iletişim içinde olduğunda hem personel duygusal olarak mutlu olacak hem de yöneticiye başarıyı getirecektir (Beneteaou vd., 2019).

3.5. E-Sporda Eleştirel Düşünme

Eleştirel düşünme becerilerinin ilkokulda erken yaşlarda uygulanması önemlidir. STEM temelli eğitimin öğrencileri daha eleştirel düşünmeye sevk edebileceğine inanılmaktadır. Eleştirel düşünme becerisine sahip bireyler iyi iletişim kurabileceklerdir (Rıdlo, 2020).

Bireylerde eleştirel düşünmenin giderek daha değerli hale gelmesiyle birlikte, eğitim kurumlarının eleştirel düşünme becerilerini öğretmesi gerektiği konusunda geniş bir fikir birliği vardır. Bununla birlikte, araştırmalar, mezunların iş gücüne girdikten sonra eleştirel düşünmeye hazırlıksız olduklarını ve mevcut yaklaşımların etkinliğini şüpheyi düşürdüğünü gösteriyor. Çeşitli elektronik spor oyunları iyi muhakeme, yansıtma ve iletişimi vurgulayan odaklanmış diyaloglarla birleştirerek, video oyunlarının eleştirel düşünmeyi öğretmek için ideal bir alt tabaka sağladığını savunuyoruz (Birt, 2021).

3.6. E-Sporda Özgüven

Bireyin kendine güvenmesi ve bunun sonucunda elektronik spor performansını etkilemesiyle düşünülmekte ve atıflarda bulunan önemli özelliklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Özgüvenin sporcunun başarısındaki etkilerini önemli derecede etkilediği söylenebilir. Bu sebeple güven, başarılı olan sporcuları başarısız olan

sporculardan hem zihinsel durumları hem de performansları faktörleri olarak ayırım sağlayan önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. (DiCiccio ve Efron, 1996).

En güçlü güven kaynağı performanstır ve tüm sporcular zaman zaman performans düşüşleri yaşarlar. Kendine güven, kişinin başarıya ulaşmak için iç kaynaklara, özellikle de yeteneklere sahip olduğuna olan inancıdır (Vealey, 2018).

3.7. E-Sporda Sürekli İyileştirme Tutum

Bireylerin toplumda yaşamsal öneme sahip algıların sporun önemiyle birlikte, nasıl algılandığı ve spora katılımın sıklığının toplum bilincine yönelik tutum açısından azımsanmayacak derecede önem arz etmektedir (Şentürk, 2015). Bu araştırmadan da çıkarım sağlanacağı gibi, bireylerin spor ile katılım sıklığının bireylerin hayatlarında olumlu etkilerin azımsanmayacak derecede olduğu ve toplum bilincine yönelik iyileştirmelerin bireye kattığı değerlerin öneminin anlaşılması hususunun gerekliliğini söyleyebiliriz.

Son yıllarda, Çin'in e-sporunun gelişimi giderek daha fazla ilgi gördü. Pek çok etkili etkinlik, sosyal medyada bir sansasyon yarattı ve ulusal karnaval için medya etkinlikleri haline geldi. Halkın haber bilgilerine ulaşmasında önemli bir kanal olan çevrimiçi medya, e-spor haberlerinin aktarılmasında vazgeçilmez bir rol oynamaktadır (Zhou ve Zhou, 2020).

3.8. E-Sporda Zihinsel Dayanıklılık

Literatürde yer alan çalışmalarda zihinsel dayanıklılığı tanımlamaya yönelik olarak tam ortak bir ifade olmadığını söyleyebiliriz. Zihinsel dayanıklılık kavramının tanımlanması noktasında literatürde ortak bir görüş sağlanamamasının temel nedenlerinde zihinsel dayanıklılığın belirlenmesine yönelik ele alınan çalışmaların farklılık içermesinden dolayı olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin; bazı çalışmalarda zihinsel dayanıklılığın tek bir odak konu halinde toplanması veya birden fazla konunun üzerinde durulması fikir ayrıcalıkları yaratmaktadır. Bununla birlikte ele alınan çalışmalarda bazı koşullarda zihinsel dayanıklılığın etkili olabilmesi için, oradaki ortama ayak uydurmak yeterli olurken, bazı çalışmalarda zorlu durumlarda ortalamanın üzerinde bir tutum zihinsel dayanıklılık kriteri kabul edilmektedir (Bolat, 2013).

Zihinsel yorgunluk, uzun süreli zorlu bilişsel aktivite dönemlerinin neden olduğu psikobiyolojik durumdaki bir değişikliği yansıttığı söylenilebilir. Zihinsel yorgunluğun bilişsel performansı bozduğu iyi bir şekilde belgelenmiştir; ancak, daha yakın zamanlarda, dayanıklılık performansının ve dijital zihinsel yorgunluk tarafından da bozulduğu gösterilmiştir (Martin, 2018).

Başka bir tanıma göre zihinsel dayanıklılık zorluk, başarısızlık, çatışma veya sorumlulukların artması gibi bir takım olumsuz durumda bireylerin verdiği tepkileri, kendilerini toparlama gücü ve iyileşme için bireyin kendi kendisini pozitif yönde psikolojik iyileşme kapasitedir (Luthans, 2002).

Dayanıklılık sporlarındaki performans, sporcuları egzersiz sırasında efor sarf etmeye iten tüm faktörlerin bir araya gelmesiyle, sporcuların güdüsüne bağlıdır. Zihinsel yorgunluk, sporcuların egzersiz yapma dürtüsünü azaltarak dayanıklılık performansını olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Psikolojik açıdan, zihinsel yorgunluğun iki ayrı olgusu ve bileşenleri olduğu söylenebilir bunlar; belirli bir görev için gerekli olan algılanan çabayı artırarak "Bunu yapamam, çok yorgunum" veya algılanan değeri azaltarak dürtüyü etkileyebilir. Elde edilebilecek ödül "Bunu yapmak istemiyorum, buna değmez" olarak karşımıza çıkmaktadır (Schiphof, vd., 2018).

Profesyonel video oyunu oyuncularını, bir takımın parçası olduklarında atletlerle karşılaştırılabilir ve antrenmanla performansları geliştirilebilir ve belirli faktörler göz önüne alındığında şartlandırılabilir. Takım koçlarının ortaya çıkışı doğal olarak tanıtılır ve takım performansını optimize etmekten o sorumlu kişi olarak görevini üstlenir. Bu nedenle, takım koçları bu profesyonel oyuncuların fiziksel ve zihinsel sağlıklarını gözeterek kariyer sürelerini artırmanın yanı sıra performanslarını iyileştirmek amacıyla araçlar geliştirme ihtiyacı ortaya çıkmaktadır (Duerte, 2018).

Sporcular takım sporcusu ya da bireysel sporcu ayırt etmeksizin, spor müsabakaları ve antrenmanlarda yoğun stres ile birlikte performanslarında düşüş yaşayabilirler. Sporcuların bu etmenlerle başa çıkabilmesi ve performansını daha da üst düzeye çıkartabilmesi için farklı psikolojik yeterlilikleri ve çok yönlü olmaları gerekmektedir. Bu özelliklerden biri ise, zihinsel dayanıklılıktır. Bu faktör sporcunun

onun için zorlayıcı etmenlerin üstesinden gelebilme becerisi şeklinde de olduğunu söyleyebiliriz (Yazıcı, 2019).

Loehr' e (1982) göre ise psikolojik olarak dayanıklı sporcuların farklı uyaranları, farklı duygu ve düşüncelerinde ya da durumlara bağlı yaşadığı olumsuz ögelerin, pozitif yönde arttırma ve ikinci kısmında ise, rekabet, problem vb. olumsuz duygularını kontrol edebilme becerisidir.



4. YÖNTEM

4.1. Evren ve Örneklem

Söz konusu çalışmada elde edilen verilerin analiz aşamasında boş zamanı daha verimli değerlendirme amaçlayıp oyun oynayan bireyler ve profesyonel olarak e-spor ile uğraş sağlayan kişilere yer verilmemiştir. Söz konusu çalışmada örneklem grubu ele alındığında ise temel anlamda en az bir sene e-spor ile uğraş sağlayan ve oynayan kişileri kapsamaktadır.

Söz konusu çalışmanın örneklem grubunu 18 – 45 yaş ve üzeri rekreatif olarak ilgilenen ‘‘ 400’’ kişiyi oluşturduğunu söyleyebiliriz.

Araştırmada zaman, maliyet, ekonomik ulaşılabilirlik gibi faktörler sebebiyle olasılığı bilinmeyen örnekleme çeşitlerinden kolayda örnekleme yönteminden yararlanılmıştır.

4.2. Veri Toplama Araçları

4.2.1. Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ)

Ele alınan araştırmada toplam iki ölçekten yararlanılan bu araştırmada, birinci ölçek olarak Erdoğan (2016)’ın Türkçe’ye uyarlamış olduğu Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ)’nden yararlanılmıştır. Toplam olarak 11 maddeden oluşan söz konusu ölçek elektronik spor platformunda zihinsel dayanıklılığı ele alan ölçüm aracı sunmaktadır. Uygulanan ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı .87 ve test-tekrar test güvenirlik katsayısı ise .79 olarak hesaplanmıştır.

4.2.2. 21. Yüzyıl Becerileri ve E-spor Ölçeği

Ele alınan ikinci ölçme aracı olarak ise; Erkan, Yüce ve Gümüş (2022)’ün Türkçe’ye uyarladıkları 21.Yüzyıl Becerileri ve E-spor Ölçeğinden yararlanılmış. İlgili ölçek 5 Boyut ve 25 maddeden oluşmaktadır. Bu boyutlar sırasıyla şu şekildedir; İş birliği Tutumu (5 madde), İletişim Becerileri (5 madde), Eleştirel Düşünme (5 madde), Özgüven (5 madde), Sürekli Geliştirme Tutumu (5 madde)’u kapsamaktadır.

4.3. Demografik Bilgi Formu

Araştırmaya katılım sağlayan bireylere bilgi formu ile birlikte demografik özellikleri olan; yaş, cinsiyet, mesleği, eğitim düzeyi ve aylık gelir düzeyleri gibi bireylerin tanımlanmasını da içerisinde bulunduran sorular bulunmaktadır.

4.4. Veri Analizi

Verilerin toplanma sürecinin ardından ise; toplam olarak 433 veri SPSS 26.00 programına aktarıldıktan sonra verilerin kontrolü süreci başlamış, verilen cevaplara göre boş veya hatalı bırakılan sorular, anketlerin çalışmadan çıkartılmasıyla birlikte 400 ham veri analize uygun hale getirilmiştir. Söz konusu araştırmanın sonunca verilerin analiz sürecince ise, SPSS 26.0 Paket programından yararlanılmıştır. Elde edilen verilerin katılımcılara yönelik bilgilerinin yorumlanmasında ise yüzde (%) ve frekans analizlerinden faydalanılmıştır.

Bireylerin demografik özelliklerine göre ölçeklerin yorumlamasında ise aritmetik ortalama ($\bar{x}$) ve standart sapma (SS) değerleri ele alınıp analizleri yapılmıştır.

Verilerin analiz sürecinde ise, çarpıklık, basıklık değerlerinin -2 ile +2 aralığını olması sebebiyle elde edilen verilere parametrik testler uygulanmıştır.

Söz konusu çalışmada istatistiksel analizinde ise, değerlendirmeye alınan değişkenler, aritmetik ortalama ($\bar{x}$), standart sapma (ss), sayı ve yüzde değerleri ile tanımlanmıştır. Çalışmada cinsiyete göre verilerin karşılaştırması T testi ile, yaş, eğitim, meslek ve aylık gelire göre verilerin karşılaştırmasında ise One Way Anova testi uygulanmıştır. Anlamlılık $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Bunun yanı sıra, iki ölçek arasındaki ilişkinin tespiti için, Pearson Korelasyon analizinden yararlanılmıştır. Anlamlılık düzeyi ve iki ölçek arasındaki ilişkinin yordanmasında ise, Regresyon analizi uygulanmıştır. İstatistiksel analiz sonucunda toplam güvenirliğin (Cronbacha > 0.87) olduğu tespit edilmiştir.

5. BULGULAR

5.1. Demografik Bulgular

Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ve tablolar aşağıda belirtilmektedir.

Tablo 5.1.1 Anket katılımı olarak cinsiyet frekans tablosu.

Cinsiyet	N	(%)
Kadın	102	25,5
Erkek	298	74,5
Toplam	400	100

Yapılan anketlerde 298 (74,5) ile erkek katılımcıların daha fazla katılım sağladıkları belirlenmiştir. Diğer taraftan 102 (25,5) kişi ile kadın katılımcıların oluşturduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.1.2 Anket katılımı olarak yaş frekans tablosu.

Yaş	N	(%)
18-19	69	17,3
20-25	289	72,3
26-36 ve Üzeri	42	10,6
Toplam	400	100

Elektronik sporla uğraş edinen kişilerin genel olarak genç kitle oluşturmasıyla çoğunluk bireylerin 20-25 yaş ortalaması olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 5.1.3 Anket katılımı olarak Eğitim Durumu frekans tablosu.

Eğitim Durumu	N	(%)
Lise	23	5,8
Önlisans/Lisans	367	91,8
Lisansüstü	10	2,5
Toplam	400	100

Söz konusu anketin uygulanmakta olduğu alan, genel itibariyle elektronik spora ilgi duyan bireylerin genç olmaları sebebiyle, eğitim düzeyinin çoğunluğun Önlisans/Lisans Eğitimi düzeyinde olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 5.1.4 Anket katılımı olarak Meslek frekans tablosu.

Mesleğiniz	N	(%)
Öğrenci	366	91,5
İşçi	24	6,0
Memur	3	0,8
Emekli	7	1,8
Toplam	400	100

Söz konusu anketin sonucunda diğer meslek gruplarının yanında, öğrenci olan kişilerin daha fazla uğraş sağladıkları söyleyebiliriz.

5.2. Ölçek Bulguları

Tablo 5.2.1 Anket katılımı olarak Aylık Gelir düzeyi frekans tablosu.

Aylık Gelir	N	(%)
2000 TL veya daha az	213	53,3
2001-3500 TL	91	22,8
3501-5000 TL	28	7,0
5001-6500 TL	23	5,8
6500 TL ve üstü	45	11,3
Toplam	400	100

Söz konusu çalışmanın uygulanma alanının genç bireylerin çoğunluk göstermesi nedeniyle, aylık ortalama gelir değişkeni ele alındığında ise, bireylerin aylık gelirlerinin 213 (53,3) kişinin cevap vermiş olduğu, 2000 TL veya daha az olduğunu söyleyebiliriz. Bununla birlikte, 23 (5,8) kişinin aylık geliri 5001-6500 TL olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5.2.2 Cinsiyet değişkeni T testi tablosu.

Ölçek	Cinsiyet	N	X	SS	Sd	t	p
İşbirliği Tutumu	Kadın	102	3,672	0,750	398	-0,176	0,860
	Erkek	298	3,689	0,850			
İletişim Becerileri	Kadın	102	3,702	0,940	398	-0,704	0,482
	Erkek	298	3,765	0,769			
Eleştirel Düşünme	Kadın	102	3,807	1,004	398	-0,763	0,446
	Erkek	298	2,868	1,097			
Özgüven	Kadın	102	3,866	0,795	398	-0,189	0,850
	Erkek	298	3,883	0,754			
Sürekli Geliştirme	Kadın	102	3,682	0,760	398	-0,075	0,940
	Erkek	298	3,675	0,854			

Zihinsel	Kadın	102	3,893	0,592	-0,356	0,722
Dayanıklılık	Erkek	298	3,920	0,675		
*p<0,05						

Tablo 2’de katılımcıların ölçekler ile cinsiyeti arasında yapılan T Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, cinsiyet ile söz konusu ölçek boyutları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir (*p<0,05).

Tablo5.2.3. Eğitim düzeyine göre Anova Testi Sonuçları.

Ölçek	Eğitim Düzeyi	N	X	SS	Sd	f	p
İşbirliği Tutumu	Lise	23	3,714	0,755	0,015	0,023	0,995
	Lisans/Önlisans	367	3,682	0,827			
	Lisansüstü	10	2,720	0,924			
İletişim Becerileri	Lise	23	3,366	0,867	0,294	0,294	0,829
	Lisans/Önlisans	367	3,759	0,777			
	Lisansüstü	10	3,560	0,842			
Eleştirel Düşünme	Lise	23	3,761	0,826	0,342	0,342	0.795
	Lisans/Önlisans	367	3,860	0,682			
	Lisansüstü	10	3,720	0,828			
Özgüven	Lise	23	3,914	0,958	0,056	0,056	0,982
	Lisans/Önlisans	367	3,874	0,755			
	Lisansüstü	10	3,940	0,730			
Sürekli Geliştirme	Lise	23	4,000	0,809	1,249	1,249	0,291
	Lisans/Önlisans	367	3,654	0,831			
	Lisansüstü	10	3,820	0,745			
Zihinsel Dayanıklılık	Lise	23	3,939	0,806	0,435	0,435	0,728
	Lisans/Önlisans	367	3,916	0,644			
	Lisansüstü	10	3,854	0,700			
*p<0,05							

Tablo 3.’de katılımcıların eğitim düzeyine göre Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların eğitim düzeyi ile ilgili ölçekler arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p<,05).

Tablo 5.2.4 Meslek Düzeylerine göre Anova Testi Sonuçları.

Ölçek	Meslek Düzeyi	N	X	SS	Sd	f	p
İşbirliği Tutumu	Öğrenci	366	3,3684	0,430			
	İşçi	24	3,575	0,188	0,431	0,632	0,595
	Memur	3	4,200	0,230			
	Emekli	7	3,857	0,275			
İletişim Becerileri	Öğrenci	366	3,763	0,763			
	İşçi	24	3,458	1,017	0,781	1,282	0,280
	Memur	3	3,866	0,901			
	Emekli	7	3,914	0,710			

Eleştirel Düşünme	Öğrenci	366	3,881	0,661	2.402	5,169	0.002*
	İşçi	24	3,333	0,903			
	Memur	3	4,066	0,945			
	Emekli	7	4,057	0,780			
Özgüven	Öğrenci	366	3,905	0,749	1.778	3,093	0,027*
	İşçi	24	3,433	0,891			
	Memur	3	4,200	0,800			
	Emekli	7	3,885	0,681			
Sürekli Geliştirme	Öğrenci	366	3,704	0,820	2.124	3,127	0,026*
	İşçi	24	3,200	0,868			
	Memur	3	4,133	0,642			
	Emekli	7	3,677	0,921			
Zihinsel Dayanıklılık	Öğrenci	366	3,941	0,626	3.187	7,821	0,00*
	İşçi	24	3,337	0,816			
	Memur	3	4,303	0,584			
	Emekli	7	4,259	0,590			

*p<0,05

Tablo 3.1’de katılımcıların ölçekler ile meslek düzeyleri arasında yapılan Anova Testine ait sonuçlar yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, meslek düzeyleri ile Eleştirel Düşünce ve Zihinsel Dayanıklılık boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p<0,05$). Buna göre; Eleştirel Düşünme boyutunda Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin E-sporda Eleştirel Düşünme gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup kişilere göre daha yüksektir ($Z=54809$; $p=,00<,05$). Bununla yanında ise, Zihinsel Dayanıklılık boyutunda, Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin e-sporda zihinsel dayanıklılık gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup bireylere göre daha yüksektir ($Z=60476$; $p=,00<,05$).

Bununla birlikte, yapılan Post Hoc analizleri sonucunda, Özgüven ve Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; Öğrenci ve İşçi Meslek gruplarına mensup olan kişilerin Özgüven olarak diğer meslek gruplarına göre daha yüksektir ($Z=47213$; $p=,00<,05$). Bir başka boyut olan, Sürekli Geliştirme boyunda ise; Öğrenci ve İşçi meslek grupları mensupları olan bireylerin, diğer meslek gruplarına mensup olan bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=50492$; $p=,00<,05$). Ayrıca e spora katılım sağlayan bireylerin yüksek oranda herhangi bir işte çalışmadıkları, meslek grubu olarak öğrenci oldukları ve düşük gelirli oldukları belirlenmiştir (Yıldız vd., 2020). Söz konusu çalışmada da aynı sonuçların elde edilmesiyle birlikte çalışmamızı destekler niteliklerde olduğu görülmektedir.

Tablo 5.2.5 Aylık Gelir Seviyesine göre Anova Testi Sonuçları.

Ölçek	Aylık Gelir	N	X	SS	Sd	f	p
-------	-------------	---	---	----	----	---	---

İşbirliği Tutumu	2000TL veya Az	213	3,589	0,812			
	2001-3500TL	91	3,731	0,790	1,261	1,869	0,115
	3501- 5000 TL	28	3,885	0,826			
	5001-6500 TL	23	3,765	0,954			
	6500 TL ve Üstü	45	3,875	0,849			
İletişim Becerileri	2000TL veya Az	213	3,717	0,751			
	2001-3500TL	91	3,742	0,806	0,204	0,331	0,857
	3501- 5000 TL	28	3,821	0,739			
	5001-6500 TL	23	3,791	0,883			
	6500 TL ve Üstü	45	3,844	0,859			
Eleştirel Düşünme	2000TL veya Az	213	3,836	0,616			
	2001-3500TL	91	3,859	0,752	0,088	0,183	0,947
	3501- 5000 TL	28	3,821	0,815			
	5001-6500 TL	23	3,947	0,688			
	6500 TL ve Üstü	45	3,888	0,837			
Özgüven	2000TL veya Az	213	3,830	0,709			
	2001-3500TL	91	3,967	0,814	0,384	0,655	0,623
	3501- 5000 TL	28	3,828	0,940			
	5001-6500 TL	23	3,904	0,783			
	6500 TL ve Üstü	45	3,951	0,791			
Sürekli Geliştirme	2000TL veya Az	213	3,623	0,811			
	2001-3500TL	91	3,560	0,817	1,884	2,779	0,027*
	3501- 5000 TL	28	4,021	0,693			
	5001-6500 TL	23	3,800	1,039			
	6500 TL ve Üstü	45	3,888	0,842			
Zihinsel Dayanıklılık	2000TL veya Az	213	3,856	0,609			
	2001-3500TL	91	3,907	0,630	0,717	1,685	0,153
	3501- 5000 TL	28	4,987	0,615			
	5001-6500 TL	23	4,162	0,799			
	6500 TL ve Üstü	45	4,028	0,816			

Tablo 3.2’de bireylerin ölçekler ile Aylık Gelir Seviyesi arasında yapılan Anova Testine ait bulgulara yer verilmektedir. Analizlerin sonucunda ise, Aylık Gelir Düzeyleri ile Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; 2001-3500 TL ve 3501-5000 TL aylık geliri olan kişilerin, diğer aylık geliri olan kişilere göre Sürekli Kendini geliştirme puanları daha yüksek olduğunu söyleyebiliriz ($Z=46099$; $p=,00<,05$).

5.3. Pearson Korelasyon Analizi

Tablo 5.3. 21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık Arasındaki İlişkiyi Açıklayan Pearson Kolerasyon Analizi.

		21.yy Becerileri E-spor	Zihinsel Dayanıklılık
21.yy Becerileri E-spor	r	1	623**
Zihinsel Dayanıklılık	r	623**	1

Tablo 5.3’ de tespit edilen pearson korelasyon analizini ele alındığında ise, 21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık arasında orta düzeyde ve pozitif yönde

($r=.623$; $r<.05$); ilişki olduğu görülmektedir. Değişik istatistikçiler örneklem korelasyon katsayısının değerlerini daha ayrıntılı olarak açıklamaktadırlar. Burada Cohen (1988) tarafından, özellikle psikoloji ilim dalında uygulamalı olarak, verilen ayrıntılı açıklama şu tabloda gösterilmektedir;

Korelasyon Aralığı	İlişki Düzeyi
(-0,25)-0,00 ve 0,00-0,25	Çok Zayıf
(-0,49)-(-0,26) ve 0,26-0,49	Zayıf
(-0,69)-(-0,50) ve 0,50-0,69	Orta
(-0,89)-(-0,70) ve 0,70-0,89	Yüksek
(-1,00)-(-0,90) ve 0,90-1,00	Çok Yüksek

Kaynak: Cohen (1988).

5.4. Regresyon Analizi

Tablo 5.4'de 21.yy Becerileri E-Sporun, Zihinsel Dayanıklılığa Yordanmasına İlişkin Regresyon Analizi.

Bağımsız Değişken	Bağımlı Değişken	B	Std. Hata	(β)	t	P	R	R^2	F	p
21.yy Becerileri E-spor	Zihinsel Dayanıklılık	1.483	0.155	0.623	9.55	.00	.623	.388	252.21	.00

Anlamlılık düzeyi ele alındığında ise (significance) $p<.05$ olduğu için kurulan regresyon modeli anlamlıdır. İlişkinin yordanmasına yönelik yapılan regresyon analiz sonuçlarına göre; 21.yy becerileri e-sporun, zihinsel dayanıklılığa pozitif yönde ve orta düzeyde anlamlı etkisinin olduğu görülmektedir. Modelin açıklanma gücü olarak kabul edilen (R^2) değeri: .388 olarak hesaplanmıştır ($R = .623$; $R^2 = .388$; $p<.05$). Bu değer, Zihinsel Dayanıklılık değişkeninin varyansının %38,8'inin modeldeki bağımsız değişken, yani 21. yy Becerileri E-spor tarafından açıklandığını göstermektedir. Regresyon modeline dahil edilen bağımsız değişkenin Beta katsayısı= .623'dür ($p<.05$). Buna göre 21. yy Becerileri E-spor $p<.05$ olduğu için, zihinsel dayanıklılık üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.

6. TARTIŞMA VE SONUÇ

6.1. Sonuç ve Tartışma

Etkisini günden güne arttırmakta olan e-spor alanının aktif ve inaktif şekilde bireylerin ilgilendiği ve takip ettiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır, öte yandan global olarak da günden güne popülerliğini arttırdığını söyleyebiliriz. Söz konusu çalışmada bireylerin; demografik özellikleri baz alınıp incelendiğinde e-sporun bireylerin gelişimine olan etkisiyle birlikte gelişime etkisi ve gelişim sürecinin bireyler üzerinde zihinsel dayanıklılıklarına nasıl etki ettiğini toplamda iki ölçekten yararlanılıp alt boyutları ile birlikte regresyon analizi ile incelenmiştir.

Araştırmaya 298 erkek ve 102 kadın olmasıyla birlikte toplam 400 kişinin katılım sağladığı tespit edilmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerinden cinsiyet değişkeni incelendiğinde, katılımın erkek bireylerin daha fazla olduğunu söyleyebiliriz. Bunlara ek olarak söz konusu alana yönelik yapılan araştırmaların katılım olarak kadınların daha az ortalamaya sahip olduğunu söyleyebiliriz (Akın, 2008; Yıldız ve ark., 2020). Farklı bir araştırmada da elde edilen veriler araştırmamızı destekler nitelikte sonuca ulaşılmıştır.

Söz konusu çalışmamızda da görüldüğü üzere çalışmaya katılan kişilerin Demografik özellikleri; cinsiyet değişkenine bakıldığında, kadınlara göre daha fazla katılım sağlandığı saptanmıştır. Yaş aralığı olarak ele alındığında ise 20-25 yaş aralığındaki kişilerin farklı yaş grubunda ki bireylere nazaran daha çok katılımın olduğu söylenilebilir. Kocadogdu (2017)'ya göre de; e-spor alanında daha çok gençlerin dikkatini çekmesi sebebiyle orta yaşlı bireylerin bu konuda bilgileri sınırlı sayıda olduğunu söyleyebiliriz. Farklı bir araştırmada da aynı sonuçların elde edildiği ve araştırmamızı destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Yaş aralığında da çıkarım sağlanacağı gibi, araştırmaya katılım sağlayan kişilerin eğitim düzeyleri olarak diğer eğitim düzeylerine göre daha fazla katılım sağlanan eğitim düzeyinin Önlisans/Lisans düzeyinde ki kişilerin oluşturduğunu söyleyebiliriz. Ecevit vd., (2018)'e göre; Söz konusu alanda katılım sağlayan bireylerin genellikle genç kitlenin katılım sağladığı ve cinsiyete göre değişiklik gösterdiğini göstermektedir, katılım sağlayan bireylerin çoğunluğunu erkek bireylerin oluşturduğu ve buradan da anlaşılabileceği gibi, cinsiyete göre farklılık gösterdiğini görebiliriz. Bu

sonuçtan çıkarım sağlanacağı gibi, tekrar araştırmamızı destekleyici nitelikte olduğunu söyleyebiliriz. Söz konusu alanda farklı bir araştırmada da tekrar araştırmamızı destekleyici sonuçların çıktığını söyleyebiliriz. Elde edilen verilerin ışığında, genel olarak profesyonel alanda uğraş sağlayan kişilerin çoğunluk olarak erkeklerin oluşturduğunu söylememiz mümkün (Mustafa vd., 2018).

E-spor alanında farklı araştırmalarda da gözler önüne serildiği gibi, elektronik spora olan alakanın, genç kitlenin oluşturduğu görülmektedir, bu nedenle e-sporun kendine özgü bir güncel etkileşimi ve kendini yenilemesiyle birlikte daha geç nesili etkisi altına aldığını söyleyebiliriz. Gelecekteki yapılacak olan aktivite ya da vb. programların da bu çerçevede değerlendirilmesi ve planlanması etkinliğin sonucunda etkinliğin verimli olması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, genellikle katılımcıların yaş düzeyleri genç kişilerin oluşturması, gelişimiyle birlikte farklı alanlara etkisi de azımsanmayacak kadar önem taşımaktadır. Yapılan farklı bir araştırma da bunu destekleyici nitelikte olduğu söylenilebilir Ecevit vd., (2018)'e göre de; e-sporla uğraş sağlayan bireylerin başarılı bir birey olmayı destekleyen hususların hızlı düşünme ve konsantrasyon ve takım koordinasyonu ile hareket etmenin gerekliliği söyleyebiliriz. Söz konusu araştırmamızda tam bu noktaya yönelik işlev görmektedir.

Araştırmaya katılım sağlayan kişilerin meslek değişkeni ele alındığında ise, öğrenci meslek grubuna dahil olan bireylerin diğer meslek gruplarına göre daha fazla bir katılım ve aktif olduğunu söyleyebiliriz. Söz konusu bir başka araştırmada da görüldüğü gibi, araştırmamızı destekleyici nitelikte sonuçların elde edildiğini söyleyebiliriz. E-spor ile uğraş sağlayan bireylerin eğitim seviyelerinin genellikle Lisans düzeyinde olduğu fakat yaş ortalaması olarak ele alındığında ise 20-24 yaşındaki kişilerin katılım sağladığı söylenilebilir (Ecevit, vd., 2018).

Katılımda aylık ortalama gelirin ele alındığında ise, katılım sağlayan bireylerin genellikle aylık ortalama gelirlerinin 2000TL veya daha az gelir düzeyi olan kişilerin daha fazla olduklarını söyleyebiliriz. Yapılan farklı bir araştırmada da anlaşılabileceği üzere tekrar araştırmamızı destekleyici nitelikte olduğunu söyleyebiliriz. Söz konusu bireylerin herhangi bir iş koluna üye olmadıkları, öğrenci oldukları ve düşük aylık gelire sahip olduklarını söyleyebiliriz (Yıldız vd., 2020). Bununla birlikte, e-spor ile ilgilenen kişilerin akademik kariyer ve geleceğin planlaması, zaman ve kaygı yönetimi de

oldukça üzerinde durulup araştırılması gereken elektronik spor alanına literatüre kazandırması büyük önem arz etmektedir.

Katılım sağlayan bireylerin Demografik özellikleri ele alınıp ölçekler ile birlikte yapılan T ve One Way Anova testlerinde ise; Cinsiyet değişkeni ele alındığında ölçek arasında üzerinde yapılan T testi sonuçlarında, herhangi bir anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Katılımcıların yaş düzeyine göre de anlamlı fark olup olmadığı Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların yaş düzeyi ile söz konusu ölçek boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Yarayan vd., (2018)'e göre; Çalışmamızda cinsiyet değişkeni açısından, istatistiklerin sonucunda anlamlı bir fark olmamasına karşın, zihinsel dayanıklılık boyutundaki ortalamanın yüksek olduğu araştırma sonucunda tespit edilmiştir. Farklı bir araştırma sonucunda elde edilen veriler çalışmamızın analiz sonuçlarını destekleyici bir sonuç elde edilmiştir.

Katılımcıların yaş düzeyine göre anlamlı fark olup olmadığı Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların yaş düzeyi ile söz konusu ölçek boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Zihinsel Dayanıklılığa hizmet eden farklı bir araştırmada da ise; Araştırmanın sonucunda, EBÖ ve SZDE'nin yaş değişkeni incelendiğinde anlamlı bir farklılık oluşmadığını görmekteyiz. Bu duruma, katılımcıların benzer yaş grubuna sahip olmalarından kaynaklandığı söylenebilir (Demir ve Türkeli, 2019). Bu sonucun araştırmamızla ilgili yaş değişkeni sonuçlarını destekler nitelikte bir sonuç elde edilmiştir.

Bir diğer değişken olan katılımcıların eğitim düzeyine göre Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların eğitim düzeyi ile ilgili ölçekler arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Erkan (2015)' göre ise farklı bir araştırmada zıt sonuçlar tespit edilmiştir; Başarı faktörlerinden “takım oyunu” ortaokul veya daha düşük eğitim grubu ile lise arasında, “düşünme hızı”, “zekâ” ve “önsezi” ortaokul veya daha düşük, lise, üniversite ve üstü ile anlamlı farklılıklar göstermektedir. Sonuçlar incelenip bir varsayım oluşturulduğunda ise, başarı faktörünün etkisi diğer yaş gruplarına göre farklılık gösterdiğini söyleyebiliriz. Bununla birlikte karar verme mekanizmasında erkeklerin kadınlara göre daha hızlı karar verdiklerini ve liderlik ile ilgili vasıflarının daha fazla olduğunu, oyun içi konsantre seviyelerinin ve eğitim ve eğitim seviyesi yüksek olan bireylerin olayları daha önceden sezinlemeleri, düşünme hızları ve zekâ oyunlarını oynadıkları oyunlarda ortaya koyduklarını görmekteyiz.

Bununla birlikte katılımcıların ölçekler ile meslek düzeyleri arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, meslek düzeyleri ile Eleştirel Düşünce ve Zihinsel Dayanıklılık boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p<0,05$). Buna göre; Eleştirel Düşünme boyutunda Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin E-sporda Eleştirel Düşünme gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup kişilere göre daha yüksektir ($Z=54809$; $p=,00<,05$). Bununla yanında ise, Zihinsel Dayanıklılık boyutunda, Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin e-sporda zihinsel dayanıklılık gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup bireylere göre daha yüksektir ($Z=60476$; $p=,00<,05$).

Bununla birlikte, yapılan Post Hoc analizleri sonucunda, Özgüven ve Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; Öğrenci ve İşçi Meslek gruplarına mensup olan kişilerin Özgüven olarak diğer meslek gruplarına göre daha yüksektir ($Z=47213$; $p=,00<,05$). Bir başka boyut olan, Sürekli Geliştirme boyunda ise; Öğrenci ve İşçi meslek grupları mensupları olan bireylerin, diğer meslek gruplarına mensup olan bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=50492$; $p=,00<,05$). Arısoy (2021)' a göre; Söz konusu çalışmaya katılım sağlayan bireylerin, dışa dönüklük ve zihinsel dayanıklılığın boyutu olan güncel boyutu arasında pozitif düzeyde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç ile birlikte, araştırmamızı destekler nitelikte sonuçlar alınmıştır.

Katılımcıların ölçekler ile Aylık Gelir Seviyesi arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analizler sonucunda, Aylık Gelir Düzeyleri ile Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; 2001-3500 TL ve 3501-5000 TL aylık geliri olan bireylerin, diğer aylık geliri olan bireylere göre Sürekli Kendini geliştirme puanları daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=46099$; $p=,00<,05$). Zihinsel Dayanıklılık alanına hizmet eden bir araştırma sonucu, elde ettiğimiz sonuçların zıttı konusunda bir sonuca varılmıştır. Katılımcıların aylık gelirleri incelendiğinde, egzersiz bağımlılığı ile sporda zihinsel dayanıklılık düzeyleri arasında yapılan Anova analizi sonucunda herhangi bir anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (Demir ve Türkeli, 2019). Ele alınan 21. Yy E-spor Eğitimi ölçeği henüz Türkçeye yeni uyarlanmasıyla bu konuda herhangi bir çalışma olmaması sebebiyle, pilot çalışma olan ve bu alana hizmet eden bu araştırma sonucunda anlaşılabileceği gibi, e-

sporun gelişim etkileri ve zihinsel dayanıklılık öğeleri çok geniş bir yelpaze ve bireyler üzerinde farklı sonuçlar elde edilebilmekte.

Analizler sonucunda pearson korelasyon analizine göre 21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık arasında orta düzeyde ve pozitif yönde ($r=.623$; $r<.05$); ilişki olduğu görülmektedir.

Anlamlılık düzeyi (significance) $p<.05$ olduğu için kurulan regresyon modeli anlamlıdır. İlişkinin yordanmasına yönelik yapılan regresyon analiz sonuçlarına göre; 21.yy becerileri e-sporun, zihinsel dayanıklılığa pozitif yönde ve orta düzeyde anlamlı etkisinin olduğu görülmektedir. Modelin açıklanma gücü olarak kabul edilen (R^2) değeri: .388 olarak hesaplanmıştır ($R=.623$; $R^2=.388$; $p<.05$). Bu değer, Zihinsel Dayanıklılık değişkeninin varyansının %38,8'inin modeldeki bağımsız değişken, yani 21. yy Becerileri E-spor tarafından açıklandığını göstermektedir. Regresyon modeline dahil edilen bağımsız değişkenin Beta katsayısı= .623'dür ($p<.05$). Buna göre 21. yy Becerileri E-spor $p<.05$ olduğu için, zihinsel dayanıklılık üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.

Bir farklı araştırmada ise Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) lisans düzeyine mensup olarak bireylerde her beş üniversite öğrencisinin birinde oyun bağımlılığı görüldüğü belirtilmiştir. Bununla birlikte Yaşar'ın (2019) yılında gerçekleştirdiği farklı bir araştırmada katılım gösterenlerin yaklaşık yüzde elli oranında dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bununla birlikte farklı bir araştırmada ise; dijital oyun oynamanın normalde fazla oyun oynamanın bireyler üzerinde oyun bağımlılığının, fiziksel, sosyal ve psikolojik yaşantılarına doğrudan etki gösterdiği belirtilmiştir (Ayhan ve Çavuş, 2015).

Belirtildiği üzere yapılan son yıllardaki akademik çalışmalarda söz konusu alanın olumsuz bir çağrışım getirdiği ve bir algı sağladığını söyleyebiliriz. Söz konusu araştırmamızda elde edilen verilerle birlikte, e-spor alanının sadece olumsuz etkileri değil, bireyler üzerinde psikososyal alanda ve gerçek yaşantılarına olumlu düzeyde azımsanmayacak düzeyde etki ettiğini söyleyebiliriz. Kişilere yönelik etkilerinde; Öz güven, Motivasyon, Problem Çözme, Sürekli Geliştirme, Eleştirel Düşünme, İletişim Becerisi ve Zihinsel Dayanıklılık vb. alanlarda pozitif düzeyde etki sağladığını ve bu etkinin bireylerin gündelik yaşantılarına da etkisinin olduğu söylenilebilir.

Farklı bir çalışma olarak Yayla ve Güven (2020)'e göre; e-spor aktivitelerinin katılımcılara olumlu etkiler kattığı ve rekreatif etkinliklerin gerekliliği göz önüne alındığında, bireylerin motivasyonunu, sosyolojik ve ruhsal olarak da olumlu etkiler sağladığını söyleyebiliriz. Birden fazla araştırmada da desteklendiği gibi, elektronik spor alanının bireyler üzerinde çeşitli alanlarda olumlu etkilere sahip olduğunu söylememiz mümkün.

Söz konusu çalışmada elde edilen veriler ışığında da söyleneceği üzere; e-sporun olumsuz sonuç ve araştırmaların dışında, ciddi oranda geniş yelpazede ele alındığı takdirde söz konusu alanın bireyler üzerinde olumlu olarak etkisi de büyük önem arz etmektedir. Elde edilen verilerin ışığında; e-spor gelişiminin kişiler üzerinde ki zihinsel dayanıklılık ve bilişsel öğelerinde pozitif düzeyde etki gösterdiği söylenilebilir

Söz konusu etkiler bireylerin sadece oyun platformlarında değil gerçek hayatlarında da olumlu düzeyde etkileri gözler önüne serdiği söylenebilir. Söz konusu araştırmada dikkat çekilmesi amaçlanan bir diğer konu ise, son yıllarda yapılan araştırmaların genellikle e-spor alanında olumsuz olması ve olumsuz sonuçların doğrduğunu gözler önüne sermesiyle birlikte, elektronik spor alanının bireyler üzerinde olumsuz etkilerinin değil, önemli hususta olumlu etkilerinin de olduğunun akademik anlamda literatüre kazandırılması ve bu etkilerin derinlemesine incelenmesi ve desteklenmesi de bu denli önem arz etmektedir.

6.2. Öneriler

Araştırmadaki e-spor ile ilgilenen katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve yapılmış literatür taraması sonucunda e-spor ile ilgilenen bireylere ve akademik alanda bu alana farklı alanlarda literatüre kazandırılması katkı sağlayacağı düşünülen bazı öneriler aşağıda verilmiştir.

Söz konusu alanda gelecekte yapılması planlanan araştırmaların; son yıllarda ele alınmamış elektronik sporda psikososyal alanında ilgilenen bireylere yönelik gelişimlerinin nasıl olduğu ve bu gelişimin bireylerin çevrelerine nasıl bir etki sapladığının da araştırılması önemli bir husus olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte, e-sporun genellikle olumsuz etki ve yönelmelerine de olan araştırma yığılmasının yanında, elektronik sporun bireyler üzerinde ki rekreatif yenilenme ve

vakitlerini zaman yönetimi ile birlikte, bireylerin hem psikososyal anlamda hem de bilişsel gelişimleri adına yapılacak çalışmalar önem arz edildiği düşünülmektedir.

Yurt dışında ciddi bir gelir kaynağı olarak görülen ve etkisini neredeyse günden güne arttırmakta olan ve yapılan turnuva vb. aktivitelerin çoğunlukta pilot bölge gibi görülen ülkelerde yapılması ve bu turnuvaların ülke ekonomisinin araştırıp, Türkiye’de ne gibi yenilik ve turnuvaların ele alınıp hem ülke ekonomisine katkısı hem de uluslararası platformda daha ön plana çıkarabilecek hususların gözler önüne koyulması da şiddetle önem taşımaktadır. Bu sebeple bu konular hakkında da çalışmalar yapılması gerektiği düşünülmektedir.

Bununla birlikte, e-spor alanının bireyler üzerinde olumsuz etkilerine yönelik çalışmaların literatürde gerekli miktarda olmasıyla birlikte, bu alanın olumlu özellik ve noktalarına dikkat çekilmesi, oyunla öğrenme, bireylerin psikososyal ve bilişsel gelişimlerine katkıları gibi e-sporun azımsanmayacak olumlu yönlerine de dikkat çekilmesi gerektiği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçetin, E., Celik, U., Yaldir, A., & Herand, D. (2017). Dijital oyunlar ve istihdam: Türkiye için öneriler. *Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 136-153.
- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Akın, E. (2015). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* (Doctoral dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Aksu, H. S. (2020). Rekreasyon ve İhtiyaç Kavramı. İ. Kayantaş, M. Söyler içinde, *Sporla Akademik Yaklaşımlar – 6* (s. 74-90). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151- 173.
- Argan, M., Özer, A., Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Arısoy, Y. E. (2021). *E-spor oyuncularının zihinsel dayanıklılık ve kişilik özelliklerinin incelenmesi* (Master's thesis, Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ayas, E. B. (2020). Comparison of the Attitudes towards Learning with the Participation Motivation Level in E-Sports Players. *African Educational Research Journal*, 8(1), 83-89.
- Ayhan, B., & Çavuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. C. Daba-Buzoianu & H. Arslan İçinde, *Contextual Approaches In Communication*, (85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.
- Baker, C. (2016). Stewart Brand Recalls First Spacewar Video Game Tournament.
- Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: Gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player. *Frontiers in Psychology*, 1866.
- Beneteau, E., Richards, O. K., Zhang, M., Kientz, J. A., Yip, J., & Hiniker, A. (2019, May). Communication breakdowns between families and Alexa. In *Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-13).
- Bianchi-Berthouze, N., Kim, W. W., & Patel, D. (2007, September). Does body movement engage you more in digital game play? and why?. In *International conference on affective computing and intelligent interaction* (pp. 102-113). Springer, Berlin, Heidelberg.

- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: *Kalkedon Yayınları*.
- Birt, J. R., Vasilevski, N., Post, G., & Tijms, V. (2021, October). Adapting Esports for Critical Thinking Education using Rocket League. In *Games For Change Asia Pacific Festival 2021*.
- Bolat, Z. (2013). Üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlamlık ve öz-anlayışları arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 328679).
- Bowden, B. V. (1953). *Faster than Thought. A Symposium on Digital Computing Machines*. London: Sir Isaac Pitman ve Sons.
- Breslau, R. (2012, October 4). Riot VP of eSports: 'Haters gonna hate'. Gamespot. Retrieved from <http://www.gamespot.com/articles/riot-vp-of-esports-haters-gonna-hate/1100-6397683/>.
- Cihan, B. B., & Ilgar, E. A. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.) Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6.
- Çetin, A., & Coşkun, M. (2021). A Conceptual Overview of E-Sports Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. *Journal of Management and Economic Studies*, 3(1), 28-34.
- Çolak, S., Abdullah, Ö. R. S., Çolak, E., Murat, S. O. N., Güzelordu, D., Çolak, T., & Yargıcı, M. (2018). Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (35), 121-127.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., et al. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>.

- Demir, G. T., & Türkeli, A. (2019). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin egzersiz bağımlılığı ve zihinsel dayanıklılık düzeylerinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 10-24.
- DiCiccio, T. J., & Efron, B. (1996). Bootstrap confidence intervals. *Statistical science*, 11(3), 189-228.
- DiFrancisco-Donoghue, J., & Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: Where Do We Fit In? *Current sports medicine reports*, 17(4), 117-118.
- Duarte, P. D. P. (2018). *Performance optimization and reporting platform for esports* (Doctoral dissertation).
- Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*, 1(1), 23-28.
- Erdoğan, N. (2016). Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ): Türkçe'ye uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(Special Issue 2), 652-664.
- Esentaş, M., Güzel, P., & Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79.
- Eshel, I., & Shaked, A. (2001). Partnership. *Journal of theoretical biology*, 208(4), 457-474.
- Federation of American Scientists. (2006). Harnessing the power of video games for learning. Report of the Summit on Educational Games.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56, 218–226. doi:10.1037/0003-066X.56.3.218.
- Gaudiosi, J. (2014). Esports viewership rivals traditional TV. *Chicago Tribune*.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*. 20: 594–602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Gsb (2018). Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor raporu. Ankara: Eğitim Kültür Araştırmaları Genel Müdürlüğü.
- Guttman, A. (1978). From ritual to record: Columbia University Press (p, 224). New York.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211-232.

- Huettermann, M., Trail, G. T., Pizzo, A. D., & Stallone, V. (2020). Esports sponsorship: An empirical examination of esports consumers' perceptions of non-endemic sponsors. *Journal of Global Sport Management*, 1-26.
- Iksan, Z. H., Zakaria, E., Meerah, T. S. M., Osman, K., Lian, D. K. C., Mahmud, S. N. D., & Krish, P. (2012). Communication skills among university students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 59, 71-76.
- Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., ve Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28: 370–376.
- Jang, W. W., Byon, K. K., Baker III, T. A., & Tsuji, Y. (2020). Mediating effect of esports content live streaming in the relationship between esports recreational gameplay and esports event broadcast. *Sport, Business and Management: An International Journal*.
- Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual (ly) athletes: where esports fit within the definition of “sport.” *Quest* 2016 69(1): 1–18.
- Karataş, Ö., & Savaş, B. Ç. (2019). Espor, Spor Olabilir Mi? Betimsel Bir Bakış. *Sporla Yeni Akademik Çalışmalar*, 131.
- Kline, S., Dyer-Witthof, N. & De Peuter, G. (2003). Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing. *Montreal: McGill-Queen's University Press*.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kurudirek, M. A., & Kurudirek, M. İ. (2022). Elektronik Spor. *ASAD-2021: Spor-Eğitim-Sağlık*, 161.
- Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014, February). The relationship between e-sports viewing motives and satisfaction: The case of League of Legends. In *Proceedings of international conference on business, management & corporate social responsibility* (pp. 33-36).
- Liu, S., Shang, Z., & Zheng, Y. (2021, December). Research on the Influence of E-sports News on Middle-Aged Audience Attitude. In *2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021)* (pp. 2378-2384). Atlantis Press.
- Loehr, J. E. (1982), *Athletic excellence: Mental toughness training for sport*, New York: Plume.
- Luthans F. (2002). Positive organizational behavior: Developing and managing psychological strengths. *Academy of Management Executive*, 16(1), 57-72.

- Martin, K., Meeusen, R., Thompson, K. G., Keegan, R., & Rattray, B. (2018). Mental fatigue impairs endurance performance: a physiological explanation. *Sports medicine*, 48(9), 2041-2051.
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 23, 487-50.
- Mustafaoğlu, R. (2018) e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite, *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & YASACI, Z. (2018). E-Spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Newzoo. (2018). Newzoo's Global Esports Market Report-Fact Sheet.
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1-18.
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14, 180–187. doi:10.1037/a0018984.
- Pizzo, A. D., Na, S., Baker, B. J., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2).
- Poels, K., De Kort, Y., & Ijsselstein, W. (2007, November). "It is always a lot of fun!" exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology. In *Proceedings of the 2007 conference on Future Play* (pp. 83-89).
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., & Borkoles, E. (2018, November). eSport: Friend or foe?. In *Joint International Conference on Serious Games* (pp. 3-8). Springer, Cham.
- Possler, D., Kümpel, A. S., & Unkel, J. (2020). Entertainment motivations and gaming-specific gratifications as antecedents of digital game enjoyment and appreciation. *Psychology of Popular Media*, 9(4), 541.
- Postigo, H. (2007). Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications. *Games and Culture*, 2(4), 300-313.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2012). Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy: Game-enhanced and game-based research and practice. In *Digital games in language learning and teaching* (pp. 32-49). Palgrave Macmillan, London.

- Ridlo, S. (2020). Critical thinking skills reviewed from communication skills of the primary school students in STEM-based project-based learning model. *Journal of Primary Education*, 9(3), 311-320.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476.
- Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., ve Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142, 181–186.
- Schiphof-Godart, L., Roelands, B., & Hettinga, F. J. (2018). Drive in sports: How mental fatigue affects endurance performance. *Frontiers in psychology*, 1383.
- Seo, Y. N., Kim, M., Lee, D., & Jung, Y. (2018). Attention to eSports advertisement: effects of ad animation and in-game dynamics on viewers' visual attention. *Behaviour & Information Technology*, 37(12), 1194-1202.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1542-1560.
- Snively, T. L. (2014). History and Analysis of eSport Systems. Yüksek Lisans Tezi. Texas Üniversitesi. Amerika Birleşik Devletleri.
- Söğüt, F. (2020). Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Yönelik Algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2020(51), 79-100.
- Suits, B. (2007). The elements of sport. (W.J. Morgan Ed.) In *Ethics in sport*. Champaign: Human Kinetics. pp: 9-19.
- Şentürk, H. E. (2015). Sportif tutum ölçeği: geliştirilmesi, geçerliliği ve güvenilirliği. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 7(2), 8-18.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Vealey, Robin S., et al. "Confidence." *Sport, Exercise and Performance Psychology*. Routledge, 2018. 302-324.
- Voigt, D., Spor Sosyolojisi, Çev.Ayşe Atalay, İstanbul 1998.
- Xu, B. (2019). *Factors Affecting E-sports Viewership* (Doctoral dissertation, Stern School of Business New York).
- Yarayan, Y. E., Yıldız, A. B., & Gülşen, D. B. A. (2018). Elit düzeyde bireysel ve takım sporu yapan sporcuların zihinsel dayanıklılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi.

- Yayla, Ö., & Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreasyonel etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Yazıcı A. (2019), Profesyonel Basketbol Oyuncularında Zihinsel Dayanıklılık ve Duygusal Zekânın Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Yaşar, S. K. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi. <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Yıldız, M., Kırtepe, A. ve Baydili, K. N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School (JOHS)*. 48 (1), 2823- 2835.
- Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 883-896.
- Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, (17. UİK Özel Sayısı): 533-550. DOI: 10.18092/ulikidince.435207.
- Zhou, W., & Yang Zhou, Z. (2020, April). E-sports Report path and mode: A Case Study on China Youth Online. In *Companion Proceedings of the Web Conference 2020* (pp. 533-539).
- http-1:**<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/spor-bakani-suat-kilictan-iki-federasyona-ambargo24786415/> (Erişim Tarihi: 20.11.2022).
- http-2:**<https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/genclik-ve-spor-bakani-bak-e-spor-oyyadi/1180893/> (Erişim Tarihi: 27.11.2022).
- http-3:**[http://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf./](http://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf/) (Erişim Tarihi 25.11.2022).
- http-3:**<https://gamist.co/espore/2018-yilinda-en-cok-odul-dagitan-esporoyunu-hangisi-oldu/> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

EK'LER

Tablo E. 1 E-Spor Eğitim Değeri Gelişimi ve Zihinsel Dayanıklılık Anketi

Değerli katılımcı, bu çalışma; Teknolojinin gelişimiyle birlikte yeni dönem Dijital Oyun Oynama ve E-spor'un etkileriyle birlikte yararlanmayı belirlemek amacıyla yürütülmektedir. Bu anket sonucunda toplanacak veriler tamamen bilimsel amaçlı ve toplu olarak kullanılacaktır. Bu amaçla vereceğiniz cevapların doğruluğu araştırmanın tarafsızlığı ve bilimselliği için çok önemlidir. Ankete katılımınız tamamen gönüllülük esasına dayalı olup katılımızdan memnuniyet duyarız. İlginiz için teşekkür ederiz.

1. Yaşınız?

- a) 18-19
- b) 20-25
- c) 26-35
- d) 36-45
- e) 45 ve üzeri

2. Cinsiyetiniz?

- a) Kadın
- b) Erkek

3. Eğitim Durumunuz?

- a) Okur Yazar
- b) Lise
- c) Önlisans / Lisans
- d) Lisans üstü (Yüksek lisans / Doktora)

4. Mesleğiniz?

- a) Ev hanımı
- b) Öğrenci
- c) İşçi
- d) Memur
- e) Emekli
- f) Özel Sektör

5. Aylık Geliriniz?

- a) 2000 TL veya daha az
- b) 2.001-3.500 TL
- c) 3.501-5.000 TL
- d) 5.001-6500 TL
- e) 6500 TL ve üstü.

Kesinlikle Katılmıyorum: 1 Katılmıyorum: 2 Kararsızım: 3 Katılıyorum: 4 Kesinlikle Katılıyorum: 5	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
İş birliği Tutumu					
1. E-sport oynadıktan sonra takım çalışması etkililiğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
2. E-sport oynamanın beni, başkalarının hatalarına karşı daha anlayışlı hale getirdiğini düşünüyorum.	1	2	3	4	5
3. E-sport oynamanın başkalarına yardım etme isteğimi beslediğini hissediyorum.	1	2	3	4	5
4. E-sport oynadıktan sonra takım arkadaşlarıma karşı anlayışlı olmam gerektiğini daha iyi anlamaya başladım.	1	2	3	4	5
5. E-sport oynamanın kişiler arası ilişkilerimi daha iyi hale getirebileceğini düşünüyorum.	1	2	3	4	5
İletişim Becerileri					
6. E-sport oynamanın takım arkadaşlarımdan fikirlerine saygılı olmayı daha iyi öğrettiğini düşünüyorum.	1	2	3	4	5
7. E-sport oynadıktan sonra başkalarıyla nasıl iletişime geçileceğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
8. E-sport oynadıktan sonra takım arkadaşlarımdan yaptığı yorumları doğrudan inkâr etmemem gerektiğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
9. E-sport oynadıktan sonra suçlama yerine önerilerde bulunmam gerektiğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
10. E-sport oynadıktan sonra daha çok doğru durumlarla ilgili konuşma konusunu öğrendiğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5
Eleştirel Düşünme					
11. E-sport oynadıktan sonra farklı durumlara göre atılım yapmak için farklı stratejilere nasıl varılacağı konusunu daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
12. E-sport oynadıktan sonra acil durumlar için olasılık stratejilerini önerme konusunu daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
13. E-sport oynadıktan sonra oyun durumuna analogiyle nasıl yanıt verileceği konusunu daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
14. E-sport oynadıktan sonra ofansif ve defansif stratejiler geliştirme konusunu daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
15. E-sport oynadıktan sonra, stratejilerin nasıl formüle edileceğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.	1	2	3	4	5
Özgüven					
16. E-sport oynamanın insanlarla etkileşim kurma konusunda beni daha özgüvenli yaptığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
17. E-sport oynamanın yetenek ve performansım konusunda beni daha özgüvenli yaptığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
18. E-sport oynamanın tepki verme yeteneğim konusunda beni daha özgüvenli yaptığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
19. E-sport oynamanın stratejik yeteneğim konusunda beni daha özgüvenli yaptığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
20. E-sport oynamanın takım çalışması yeteneğim konusunda beni daha özgüvenli yaptığını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
Sürekli Geliştirme Tutumu					
21. E-sport oynadıktan sonra düşüş kuleleri stratejisini geliştirmeye devam edeceğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5
22. E-sport oynadıktan sonra oyun karakterlerini kullanma becerisini geliştirmeye devam edeceğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5
23. E-sport oynadıktan sonra kolay hata yapılabilen bölümleri geliştirmeye devam edeceğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5

24. E-sport oynadıktan sonra yeni karakter rolleri uygulamaya devam edeceğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5
25. E-sport oynadıktan sonra takım arkadaşlarımla iş birliği yapma yollarını geliştirmeye devam edeceğimi düşünüyorum.	1	2	3	4	5
26. Hedeflediğim her şeyi başarabileceğime inandıran bir özgüvenim var.	1	2	3	4	5
27. Ne zaman başarının tadını çıkaracağımı ve ne zaman durup bir sonraki hedefe odaklanacağımı bilirim.	1	2	3	4	5
28. Kazanabileceğimi bildiğim zamanlarda, durumu lehime çevirebilecek çok güçlü bir sezgim var.	1	2	3	4	5
29. Kazanmak için gerekli performans düzeyine ulaşmak adına neler yapılması gerektiğini bilirim.	1	2	3	4	5
30. Başarı basamaklarının her birindeki hedefleri gerçekleştirmek için çabalarımı yönlendirebileceğim disiplin ve sabra sahibim.	1	2	3	4	5
31. Yorgun olsam bile amacımı gerçekleştirmek için çalışmaya devam ederim.	1	2	3	4	5
32. Çok zorlu bir antrenman ortamının tüm yönlerini lehime çevirmek için kullanabilirim.	1	2	3	4	5
33. Kazanmak için gerekiyorsa, gayretimi artırabilirim.	1	2	3	4	5
34. Karşıma bir engel çıktığında onu aşmak için bir yol bulurum.	1	2	3	4	5
35. Acı verdiği düşünülen antrenman unsurlarını da kabul eder, hoş karşılarım.	1	2	3	4	5
36. Müsabakada en son başarı ihtimali de tükenene kadar, performans hedeflerime tamamen bağlı kalırım	1	2	3	4	5

ÖZGEÇMİŞ

ORCID ID: 0000-0003-0502-5859

Adı ve Soyadı: Eyüp Furkan GÜMÜŞ

Yabancı Dil: İngilizce, Rusça, Ukraynaca

Eğitim ve Mesleki Gelişimi:

2023, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Enstitüsü, Rekreasyon, Spor Yöneticiliği ve Rekreasyon.

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- Journal Of Educational Issues – Study on the Effect of Popular Culture on Digital Game Motivation
- Turkish Underwater Sports Federation Lifesaving Program 24.05.2017
- 7. Egzersiz Fizyolojisi Sempozyumu 23-26 Nisan 2019
- Alaaddin Keykubat Üniversitesi Pedagojik Formasyon Programı 01.08.2019
- Antrenör Gelişim Semineri 11-13 Ekim 2019 Eskişehir
- Diksiyon Gelişim Semineri (ECA), 01.05 2020
- Future Trends In Leisure and Recreation Congress, 21.01.2022
- Rekreasyon Çalışmaları ve Araştırma Derneği Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi, 16.05.2022
- Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi 15.Cilt 1.Sayı. E-Sports Components Study: Systematic Review 2023.