



T.C.

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN E-SPOR REKREASYON
FAALİYETLERİNE YÖNELİK KATILIM MOTİVASYONLARININ
İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ MENTEŞ

Tez Danışmanı

DOÇ.DR. ABDULMENAF KORKUTATA

ÇANAKKALE – 2021



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN E-SPOR REKREASYON
FAALİYETLERİNE YÖNELİK KATILIM MOTİVASYONLARININ
İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ MENTEŞ

Tez Danışmanı

DOÇ.DR. ABDULMENAF KORKUTATA

ÇANAKKALE – 2021



T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Çağdaş MENTEŞ tarafından Doç. Dr. Abdulmenaf KORKUTATA yönetiminde hazırlanan ve **04/08/2021** tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN E-SPOR REKREASYON FAALİYETLERİNE YÖNELİK KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Doç. Dr. Abdulmenaf KORKUTATA

.....

(Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Özlem KESKİN

.....

Dr. Öğr. Üyesi Gülçin GÖZAYDIN

.....

Tez No :

Tez Savunma Tarihi :04./08./2021

.....

Prof. Dr. Pelin KANTEN

Enstitü Müdürü

.././20..

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Çağdaş MENTEŞ

04/08/2021

TEŞEKKÜR

Bu tezin gerçekleştirilmesinde, çalışmam boyunca benden bir an olsun yardımlarını esirgemeyen saygı değer danışman hocam Doç. Dr. Abdulmenaf KORKUTATA, çalışma süresince tüm zorlukları benimle göğüsleyen hayatımın her evresinde bana destek olan değerli aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.”

Çağdaş MENTEŞ
Çanakkale, 2021



ÖZET

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN E-SPOR REKREASYON FAALİYETLERİNE YÖNELİK KATILIM MOTİVASYONLARININ İNCELENMESİ

Çağdaş MENTEŞ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Abdulmenaf KORKUTATA

04/08/2021, 97

Gelişen toplum yapısıyla beraber bireylerin ilgi alanlarında değişmektedir. Rekreatif katılım toplum yapısının vazgeçilmez bir unsurudur. Öğrenciler içinde bu kavram son derece gerekli bulunmaktadır. Rekreatif faaliyetler arasında yer alan e-sporun önemi tartışılmaz bir husustur. Nitekim e-spor dünya geneli sahip olduğu potansiyle bu durumun önemini açıkça göstermektedir. Buradan hareketle bu araştırmanın amacı, üniversite öğrencilerinin e-spor rekreatif faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonlarını bazı değişkenlere göre incelemektir.

Öğrencilerin e-spor katılım motivasyonları Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen e-spor katılım motivasyonu ölçeğiyle belirlenmiştir. Ayrıca katılımcıların tanımlanması için araştırmacı tarafından anket formunda bazı ifadeler yer verilmiştir. Araştırmada 2020 yılında Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesinde aktif öğrenciliği bulunan 617 öğrenci örneklem olarak belirlenmiş fakat yalnızca 267 öğrencinin e-spora katıldığı tespit edildiğinden ana hipotezler bu öğrencilerden toplanan veriler ile test edilmiştir. Hipotez testlerinde ikili grup ortalamalarının karşılaştırılmasında t testi, ikiden fazla grup ortalamalarının karşılaştırılmasında ANOVA testi, değişkenler arasındaki ilişkiler için Koralasyon testi ve günlük e-spor kullanma süresinin e-spor katılım motivasyonuna etkisinin ortaya çıkarılması için Regresyon analizi uygulanmıştır. Hipotez testlerinde istatistiksel sonuçlar $p<0,05$ ve $p<0,01$ düzeyinde anlamlı kabul edilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre, yaş, sınıf ve aylık gelire göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmazken cinsiyete göre anlamlı bir bulgu tespit edilmiştir. Öte yandan günlük

internet kullanımı, günlük e-spor kullanımı ve e-spor katılım motivasyonu arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişkilere ulaşılmıştır. Ayrıca günlük e-spor kullanım süresinin e-spor katılım motivasyonunu %15 yordadığı bulgulanmıştır.

Sonuç olarak, günlük e-spor katılımına harcanan sürenin e-spor katılım motivasyonu ile bir ilişkisinin olduğu, e-spor kullanım süresinin artmasıyla e-spor katılım motivasyonunda arttığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Rekreasyon, E-Spor, Motivasyon, İnternet Kullanımı.



ABSTRACT

INVESTIGATION OF UNIVERSITY STUDENTS' MOTIVATIONS FOR PARTICIPATION IN E-SPORTS RECREATION ACTIVITIES

Çağdaş MENTEŞ

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Science Thesis in Sport Science

Advisor: Doç. Dr. Abdulmenaf KORKUTATA

04/08/2021, 97

With the developing society structure, the interests of individuals are also changing. Recreational participation is an indispensable element of the social structure. This concept is also extremely necessary for students. As it is one of the recreational activities, importance of e-sports is indisputable. Thus, the worldwide potential of e-sports clearly shows the importance of this. From this point of view, the aim of this research was to examine the motivation of university students to participate in e-sports recreation activities according to some variables.

E-sports participation motivation of students were determined by the e-sports participation motivation scale developed by Öz and Üstün (2019). In addition, some statements to identify the participants were included in the questionnaire by the researcher. In the research, 617 students who were active students at Çanakkale Onsekiz Mart University in 2020 were determined as a sample, but since it was confirmed that only 267 students participated in e-sports, the main hypotheses were tested with the data collected from these students. In the hypothesis tests, to compare the the paired group means t test was used, for the comparison of the averages of more than two groups the ANOVA test was applied, for the relationships between the variables the Correlation test was applied and the Regression analysis was performed to reveal the effect of daily e-sports usage time on e-sports participation motivation. Statistical results in hypothesis tests were considered significant at $p<0.05$ and $p<0.01$ levels.

According to the results of the analysis, while no statistically significant difference was determined according to age, class and monthly income, it was determined that there

was a statistically significant difference according to gender. On the other hand, statistically significant difference was determined between daily internet use, daily e-sports use and e-sports participation motivation. In addition, it was found that daily e-sports usage time predicted e-sports participation motivation at a rate of 15%.

As a result, it has been determined that the time spent on daily e-sports participation is related with e-sports participation motivation, and e-sports participation motivation increases with the increase in e-sports usage time.

Keywords: Recreation, E-Spor, Motivation, Internet Usage, E-Sports Time



İÇİNDEKİLER

JÜRİ ONAY	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiii
GRAFİKLER DİZİNİ	xiv

BİRİNCİ BÖLÜM GİRİŞ

İKİNCİ BÖLÜM KURAMSAL ÇERÇEVE/ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

KAVRAMSAL AÇIDAN REKREASYON: TANIMI, ÖNEMİ VE KAPSAMI

2.1. Rekreasyonun Tanımı ve Önemi	5
2.2. Dünyada ve Türkiye’de Rekreasyon.....	11
2.3. Türkiye’de Rekreasyon	12
2.4. Diğer Dünya Ülkelerinde Rekreasyon	14
2.5. Rekreasyonun Amacı	16
2.6. Rekreasyonun Özellikleri	17
2.7. Rekreasyon Faaliyetleri	19
2.8. Rekreasyon Faaliyetlerinde E-Spor	25
2.9. Kavramsal Açıdan E-Spor: Tanımı Önemi ve Kapsamı.....	29
2.10. E-Sporun Tanımı ve Önemi	30
2.11. Dünyada ve Türkiye’de E-Spor.....	33
2.12. E-Sporun Gelişme Nedenleri	37
2.13. E-sporun Hedef Kitle: Oyuncular ve Fanlar.....	41
2.14. E-Spor Endüstrisi-Ekonomik Boyutu.....	47
2.15. Türkiye’de ve Dünyada En Yaygın E-Spor	50
2.16. E-Spor Pazarlaması ve Paydaş Yapısı.....	56

2.17.	E-Sporun 'un Olumlu ve Olumsuz Yönleri	60
-------	--	----

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

3.1.	Amaç	64
3.2.	Araştırmanın Modeli	64
3.3.	Araştırma Hipotezleri	64
3.4.	Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	64
3.5.	Veri Toplama Aracı	65
3.6.	Veri Toplama Süreci	65
3.7.	Araştırmanın Sınırlılıkları	65
3.8.	Veri Analizi	65

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM ARAŞTIRMA BULGULARI

BEŞİNCİ BÖLÜM SONUÇ VE ÖNERİLER

KAYNAKÇA	80
EKLER	I

SİMGELER VE KISALTMALAR

E-spor	: Elektronik spor
PUBG	: PlayerUnknown's Battlegrounds
CS: GO	: Counter-Strike: Global Offensive
LOL	: League of Legends
DOTA 2	: Defender of the Ancients 2
TESFED	: Türkiye e-spor federasyonu



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo No	Tablo Adı	Sayfa No
Tablo 1	Rekreasyon Aktivitelerinin Sağlık Üzerine Yararları	8
Tablo 2	TUİK (2007) Sonuçlarına Göre Türkiye’de Zaman Kullanımı	13
Tablo 3	4 Yaş Ve Üzeri Yetişkin Olan Alman Vatandaşlarının En Çok Tercih Ettiği Rekreasyon Aktiviteleri	15
Tablo 4	Rekreasyon Faaliyetlerinin Sınıflandırılması	19
Tablo 5	Rekreasyonun sınıflandırılması	20
Tablo 6	Geçmişten Günümüze Kadar Düzenlenen E-Spor Dünya Şampiyonaları	34
Tablo 7	Geçmişten Günümüze Kadar Düzenlenen Oyun Turnuvaları	39
Tablo 8	Dünya Çapında En Çok Gelir Elde Eden Sporcular	41
Tablo 9	Dünya Üzerinde En Çok Gelir Elde Eden Kadın Sporcular	42
Tablo 10	E-Spor Alanında En Fazla Gelir Elde Eden Oyuncular	42
Tablo 11	E-Spor Takipçilerinin Demografik Yapıları	44
Tablo 12	Spor Organizasyonlarını İzleyen Bireylerin Yaş Ortalaması	45
Tablo 13	En Büyük Ödül Havuzuna Sahip Beş Turnuva	49
Tablo 14	Forbes (2018)’ E Göre Dünyanın En Değerli E-Spor Kulüpleri	49
Tablo 15	E-Spor Oyun Türleri	53
Tablo 16	En Çok Ödül Dağıtan E-Spor Oyunları	54
Tablo 17	E-Spora Yatırım Yapan Şirketler	56
Tablo 18	2020 Yılı E-Sporun Toplam Geliri	59
Tablo 19	E-Spor Genel Görünüm Rakamları	59
Tablo 20	Ölçeğe Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri	66
Tablo 21	Tanımlayıcı Analiz Sonuçları	67
Tablo 22	Günlük İnternet Ve E-Spor Kullanımı	68

Tablo 23	Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları	68
Tablo 24	Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları	69
Tablo 25	Sınıf Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları	70
Tablo 26	Aylık Gelir Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları	71
Tablo 27	Günlük İnternet Ve E-Spor Kullanımı İle E-Spor Katılım Motivasyonu Korelasyon Sonuçları	71
Tablo 28	Günlük E-Spor Kullanımının E-Spor Katılım Motivasyonuna Etkisi	72

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
Şekil 1	1982 Yılında Atari Firması Tarafından Düzenlenen Space Invaders Oyunu Katılımcıları (Electronic Games 1982)	37
Şekil 2	İzlenme Oranları	46
Şekil 3	Dünyada ve Türkiye’de e-spor türleri	51



GRAFİKLER DİZİNİ

Grafik No	Grafik Adı	Sayfa No
Grafik 1	İzlenme Oranları	43
Grafik 2	E-Spordan En Çok Gelir Elde Eden Ülkeler	55
Grafik 3	E-Spor Ekosistemi	56
Grafik 4	Yıllara Göre E-spor Gelir Miktarları	57
Grafik 5	2005 ve 2016 Yılları Arasında Ödül Paralarının Yıllara Göre Dağılımları	58



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüz dünyasında e-spor, insanların yönelimde olduğu bir faaliyet olarak dikkat çekmektedir. Ayrıca e-sporun önemi de giderek fazlalaşmaktadır. Her yaş grubuna hitap etmesi, ulaşım olanağının kolay olması gibi faktörlerden ötürü yayılım olanağı kolaylaşmaktadır. Özellikle rekreasyon faaliyetleri bakımından yine insanların çokça başvurduğu bir hobi alanına dönüşmektedir. Fakat burada özellikle belirtmek gerekirse e-sporun iktisadi yönü olasıyla birlikte tam olarak profesyonel bir hal alamadığı için de rekreasyon faaliyetleri içerisinde değerlendirilmektedir. Diğer bir açıdan değerlendirmek gerekirse bireylerin boş zamanlarında yapmak istedikleri sportif veya kültürel aktivitelerde rekreasyon özelliği taşıdığını söylemek mümkündür. Bu açıdan E-Spor da bir rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirilebilir. Çünkü E-Spor bir spor dalı olarak değerlendirilmeye başlanmadan önce, gençler ve çocuklar birçok oyun oynamakta, amatör ya da profesyonel olarak düzenlenen ulusal ya da uluslararası turnuvalara gönüllü olarak katılmakta aynı zamanda bu turnuvalardan keyif ve zevk almaktadırlar (Roberts vd., 1988).

Spor ve rekreasyon, karşılıklı olarak birbirlerini etkileyen iki kavramdır. Bunun yanında teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler sayesinde yapılış amacına göre hem bir spor branşı olan hem de rekreatif bir etkinlik olarak değerlendirilebilecek olan kavramlardan birisi de E-Spor kavramıdır.

2010'lu yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte günlük yaşam içerisinde adından sıkça söz ettiren E-Spor kavramı insanlar için bir aktivitedir (Hamari ve Sböblom, 2016). Serbest zamanların değerlendirilmesinde de bilgisayar ve video oyunları çok önemli bir yere sahip olmuştur (Kirriemuir ve McFarlane, 2004). 21. Yüzyıl içerisinde bilgisayar, tablet, cep telefonları sayesinde dijital oyun kavramıyla birlikte yaşamımıza giren E-sporun ulusal ya da uluslararası turnuvaları da yer almaktadır. Bu turnuvalar bilgisayar aracılığı ile online olarak yapılmaktadır. Bu oyunlar geleneksel spor branşlarında olduğu gibi E-Sporun da gerektirdiği zihinsel, fiziksel ve ruhsal becerilerin sergilendiği bir spor dalı olarak ortaya çıkmıştır (Argan vd., 2006).

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE/ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

KAVRAMSAL AÇIDAN REKREASYON: TANIMI, ÖNEMİ VE KAPSAMI

Sanayi devrimi ile birlikte insan gücünün yerini makinelerin almaya başlaması ve teknoloji alanında yaşanan hızlı gelişimler, bireylerin çalışma sürelerini azaltmıştır (Beşikçi, 2020).

Endüstriyel ve teknolojik gelişmelerin beraberinde günlük yaşamın monotonlaşması, yoğun iş temposu, insanları ruhsal ve fiziksel açıdan yıpratmaktadır (Arni ve Khairil, 2013). İnsanlar çalışma hayatında kaybettikleri enerjilerini yeniden kazanmak, sağlıklarını korumak ve yaşam kalitelerini artırmak amacıyla yeni arayışlar içerisine girmişlerdir (Dorul, 2017; Çavdar, 2019). İş yaşamından arta kalan zamanlarını değerlendirmek, bu zamanlarda değişik eğlence ve aktivitelere katılmak, bu aktiviteler sırasında eğlenmek, keyif ve zevk almak, deşarj olarak iş yaşantısındaki stres ve sıkıntılarından kurtulmak isteği ve gereksinimi doğmuştur. Bütün bu ihtiyaçların giderilmesini kapsayan rekreasyon kavramı bir zorunluluk olarak bu noktada devreye girmeye başlamıştır. Rekreasyon; İnsanların, fizyolojik ihtiyaçlarından arta kalan zaman içerisinde, serbest zamanlarında ve gönüllülük esasına dayanarak gerçekleştirilen etkinliklerin tümüdür (Kaba, 2009). Yeniden yaratmayı, yeniden üretmeyi temsil eden rekreasyon kavramının ana kaynağı insandır (Beşikçi, 2020). Rekreasyon, insanların ihtiyaçlarını gidermek, keyif ve zevk doyumunu sağlamak amacıyla ortaya çıkmış bir kavramdır. Torkildsen (1999)'e göre Rekreasyon Latince recreatio kelimesinden türemekte olup, Türkçe'de yenilenme, tazelenme, yeniden yaratılma gibi anlamlara gelmektedir. Genel anlamda rekreasyon; rutin iş ya da çalışma hayatı için tekrar enerji kazanmak, genellikle çalışma dışı zamanda ve sosyal yaşamda kabul edilen serbest zaman etkinliklerini içermektedir (Çelebi ve Özbey, 2017).

Amerikan Serbest Zaman ve Rekreasyon Derneği (2003)'ne göre; Serbest zaman ve rekreasyon kavramı her ne kadar birbirinin yerini dolduran bir kavram gibi gözükse de bu iki kavram birbirinden farklıdır. Rekreasyon, serbest zaman içerisinde gerçekleştirilen etkinlikleri kapsamaktadır. Serbest zaman ise; bireylerin günlük yaşam içerisinde arta kalan zamanını içermektedir. Serbest zaman (Leisure time) Latince licera Fransızca loisir kelimelerinde türemiş olup, herhangi bir zorunluluk olmadan, gönüllülük esasına dayalı,

kişiyeye keyif ve zevk veren, etkinliklere aktif veya pasif olarak katılım sağlanabilen zaman dilimidir (Çelebi ve Özbey, 2017). Toplumsal yaşama isteyerek dahil olma, bireyin, çalışma hayatı, işi, ailesi ve toplum açısından yerine getirmesi gereken sorumlulardan sonra, kişinin kendi özgür iradesi ile yaptığı ya da yapabileceği etkinlikler, serbest zaman etkinlikleri olarak tanımlanabilir (Terzioğlu, 2005). İnsanların yaşamlarını idame ve idare ettirebilmeleri için belirli bir gelir elde etmeleri, bu geliri elde edebilmek için emeğini satarak içerisinde bulunduğu topluma katkıda bulunmaları gerekmektedir (Önsoy, 2019). İnsanların gelir elde etmek için geçirmiş olduğu zaman diliminin dışında kalan süreye serbest zaman adı verilmektedir (Karaküçük, 2005).

Günümüzde serbest zaman ve boş zaman kavramları arasında anlam kargaşası bulunmaktadır. Serbest zaman kişinin tüm zorunlu ihtiyaçlarının dışında kalan bölüm iken boş zaman ise; bireyin yaşamını sürdürebilmesi için gerekli olan fizyolojik ihtiyaçlarını giderdikten sonra; özgür iradesiyle dinlenme, eğlenme, toplumsal hayata gönüllü olarak katılım sağlama gibi etkinlikleri davranışa dönüştürebildiği zaman dilimi olarak tanımlanmaktadır (Ortaç, 2018). Serbest zaman bireyin gönüllü olarak katılım sağladığı aktiviteleri içerirken boş zaman ise bireyin günlük yaşam içerisinde herhangi bir aktivite ya da herhangi bir iş yapmadığı zaman dilimidir. Boş zaman (Spare time) serbest zamanın içerisinde olan ve serbest zamandan arta kalan zaman olarak adlandırılmaktadır. Boş zaman bireyin kendi seçimleri doğrultusunda kullanılabilen ve herhangi bir zorlamanın olmadığı ya da bu zorlamanın en az düzeyde olduğu isteğe bağlı zamandır (Küçük, 2015). Çalışma hayatındaki verimlilik toplumsal bir sorun olarak görülürken, serbest zaman ise kişisel bir tercih olarak görülmektedir (Ormankıran, 2020). Ardahan ve diğerleri (2016)'e göre serbest zaman ile ilgili yapılan tanımlamaları maddeler halinde sıralayacak olursak;

- Bireylerin ihtiyaçlarını karışılamaaya yönelik olması
- Birey özgür iradesi ile aktivite seçiminde bulunarak iyi oluş sürecini devam ettirmek ya da yükseltmek amacıyla katılmış olduğu etkinliklerinin bütünüdür.

Serbest zaman aktiviteleri bireylere yarar sağlamanın yanında insanların olumsuz hislerinden kurtulmak ve kendilerini iyi hissetmek amacıyla katılmış oldukları aktiviteler günümüz döneminde bir ihtiyaç halini almaktadır (Serdar, 2020; Yurcu 2017).

Serbest zaman deęerlendirmeyi etkileyen faktörleri maddeler halinde sıraladığımızda;

- **Genel Faktörler;** Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler, toplumun üretim yapısı ve verimlilięi, toplum içerisinde yaşayan bireylerin sosyoekonomik yapısı, kültürü, serbest zamanların deęerlendirilmesinde etkili olan genel faktörlerdir.
- **Fiziksel Faktörler;** Çalışma alanları, bu alanlara ulaşım şekilleri, doğal deęerler, iklim yapısı gibi etkenler serbest zamanlarının deęerlendirilmesinde etkili olan fiziksel faktörlerdir.
- **Kişiyeye Yönelik Faktörler;** Kişinin cinsiyeti, sosyal sınıfı, eğitim düzeyi, aile yapısı gibi etkenler serbest zamanların deęerlendirilmesinde etkili olan kişiyeye yönelik faktörlerdir.

Serbest zamanın temel fonksiyonları ise şu şekildedir;

- **Eğlenme Fonksiyonu:** Eğlenmeyi ve rahatlamayı ifade eden bu kavram, günlük yaşam içerisinde karşılaşılan problemlerinden uzaklaşmak ve eğlenmek amacıyla yapılan etkinlikleri içermektedir.
- **Dinlenme Fonksiyonu:** İş sonrası stres ve yorgunluęun üzerinden atılmasını sağlayan fonksiyondur (Çubuk, 1984).
- **Gelişim Fonksiyonu:** Bireyin düşüncesini, günlük yapılan işlerin otomatikleşmesinden kurtulmasına yardımcı olan, kişilięin gelişimini sağlayan, herhangi bir çıkar amacı olmayan etkinlikleri içermektedir. (Karaküçük, 2005).

Bireylerin farklı zaman dilimleri içerisinde, serbest zamanlarında günlük yaşamın monotonluęundan uzaklaşmak, dinlenmek, saęlığını korumak farklı ve yeni yaşam tarzlarını görme ve bu yaşam tarzlarını elde etme gibi birçok amaçlar doęrultusunda açık ya da kapalı mekânlar içerisinde, aktif ya da pasif bir şekilde etkinliklere katılmasını içermektedir (Karaküçük, 2005). Bu noktada ise rekreasyon kavramının önemi ortaya çıkmaktadır çünkü rekreasyon ihtiyaçların giderilmesinde önemli rol oynamaktadır.

2.1. Rekreasyonun Tanımı ve Önemi

Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler ile birlikte makineleşmesinin artması, çalışan bireylerin serbest zamanlarına olumlu yönde katkı sağlarken diğer bir taraftan da geliştirilen birçok yeni ürün ile günlük yaşam içerisinde yapılması gerekli olan işlerin kolaylıkla yapılabilmesine olanak sağlamıştır (Şen, 2019).

Hayatın bir parçası olarak ifade edilen rekreasyon kavramı insanlık tarihi kadar eskiye dayanmakla birlikte, bireylere her açıdan fayda sağlayan bir kavramdır (Ormankıran, 2020). Rekreasyon 20. Yüzyılda günlük Rekreasyon ve Turizm Rekreasyonu olmak üzere iki şekilde ele alınmaktaydı (Sezgin, 1987). 21. Yüzyılda ise günlük rekreasyon ve turizm rekreasyonuna estetik (Artistik), sanatsal, gibi birçok bakış açıları eklenmiştir (Hazar, 2014).

Bireylerin zorunlu ihtiyaçların dışında, serbest zamanlarında, gönüllü olarak katılım sağladıkları ve keyif aldıkları aktiviteler şeklinde tanımlanabilir. Rekreasyon kavramına ait yapılan tanımlamalar şu şekildedir; Rekreasyon, insanların serbest zamanlarında gönüllü olarak katılım sağladıkları, fiziksel, psikolojik ve sosyolojik alanları kapsayan etkinlikleri içermektedir (Durhan, 2018). Rekreasyon serbest zaman içerisinde, zihinsel ve fiziksel açıdan yenilenmeyi amaçlayan, yaşanan toplumun yapısına göre yapılan, fiziksel ve düşünsel etkinliklerin tümüdür (Boman vd., 2013).

Belirli amaç doğrultusunda ve serbest zamanların içerisinde yapılan, gönüllülük esasına dayalı olan ve bir başkasına devredilmeyen, bireye mutluluk veren aktif ve pasif olarak yapılabilen her türlü fiziksel aktivite dizisine rekreasyon adı verilmektedir (Güngörmüş, 2007).

Başaran (2016)'a göre rekreasyon; Serbest zaman içerisinde ve yaşam ile ilgili tüm zorunlu sorumluluklardan sonra, bireysel veya toplumsal olarak yapılabilen sportif, kültürel, sanatsal, sosyal ve turistik aktiviteler olarak tanımlanmaktadır.

Kişiyi duygusal ve zihinsel açıdan doyuran, yenilenme amacını taşıyan ve zorunlu ihtiyaçların dışında kalan zamanın değerlendirilmesidir (Kocaekşi vd., 2012).

Bireylerin serbest zamanlarında dinlenmek ve eğlenmek amacıyla yapılan ve gönüllü katılım sağladıkları etkinliklerdir (Kırıkoglu, 2004).

Rekreasyon aktiviteleri günlük yaşam içerisinde dışarıda ya da ev içerisinde yürütülen aktiviteler olarak tanımlanmaktadır (Bell, 2008).

Rekreasyon kavramı ile ilgili yapılan tanımlar incelendiğinde öne çıkan başlıklar şu şekildedir;

- Rekreasyon aktiviteleri gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Rekreasyon aktiviteleri serbest zaman aktivitelerini içermektedir.
- Yapılan aktiviteler belirli bir amaç taşımaktadır.
- Keyif ve zevk unsurunu ön plana çıkarmaktadır.
- Rekreasyon aktiviteleri hayatın rutin akışını değiştirmeye olanak sağlamaktadır.
- Rekreasyon bireyseldir, başkası için yapılmaz (Gümüş, 2016).
- Eğlendirici, dinlendirici aynı zamanda öğretici faaliyetleri içermektedir.

Jarvie ve Maguire (2002)'e göre rekreasyon kavramının anlamı kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Hurd ve Anderson (2010) rekreasyonu sosyal bir araç olarak görmektedir bunun temel sebebi ise; insanların topluma sağlamış olduğu faydalardır. Cockrel ve Wellman (1985) ise rekreasyon aktiviteleri çeşitliliğin demokrasinin bir göstergesi olarak kabul etmektedir.

Güngörmüş (2007)'e göre rekreasyon en genel haliyle rekreasyon aktiviteleri, yalnızca serbest zamanlar içerisinde yapılan, belirli bir amaç doğrultusunda olan, gönüllülük esasına dayanan ve kişisel doyum sağlanan, bireyleri canlandıran ve mutluluk veren aktif ya da pasif olarak katılım gösterilebilen, fiziksel, zihinsel, sosyal aktiviteler şeklinde tanımlanmaktadır.

Rekreasyonun ortaya çıkmasındaki temel neden ise bireylerin ihtiyaçları ve rekreasyon aktivitelerinin bireylere sağlamış olduğu faydalardır. Rekreasyon kişiye yaşamdan zevk aldırarak, dinlendirip aynı zaman da eğlendiren etkinliklere aktif ve pasif olarak katılmak şartıyla gerçekleşen, insan olarak kendimizi gerçekleştirmemize olanak sağlayan etkinliklerin tümüdür (Çelebi ve Özbey, 2017).

Sağlık bir bütün olarak düşünüldüğünde fiziksel sağlığın yanında psikolojik sağlık da önemlidir, çünkü günlük yaşamın stresinden meydana gelen sinirsel rahatsızlıklar bireylerin yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir (Çıkmaz, 2020). Bu olumsuz etki insanların aile yaşamına, iş yaşamına, geleceğe karşı umutsuzluğa kadar gidebilmektedir (Yiğiter, 2020). Meydana gelen bu olumsuz etkileri ortadan kaldırmak ve kişinin kendinin, becerilerinin gelişiminin farkından olmasında rekreatif aktiviteler önemli bir rol oynamaktadır (Sarol, 2013). Bu bağlamda rekreasyonel faaliyetler devreye girerek önemini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Rekreasyon faaliyetler insanlarda, eğlence ve sosyalleşme ihtiyacını gidermekle beraber bu faaliyetler, spor ve egzersize katılım yoluyla fiziksel sağlığı ve zindeliği korumaya yardımcı olmaktadır (Kavlak vd., 2020; Legro vd., 2001). Toplamların modernleşmesi o toplumun içerisinde yaşayan insanların yaşam kalitelerini artırırken, diğer taraftan da dil din ırk gibi faktörlerden dolayı insanların içine kapanmasına neden olmaktadır (Çıkmaz, 2020). Belirli bir toplum içerisinde yaşayan bireylerin yaşam kalitesi, ancak toplum içerisindeki serbest zaman faaliyetleri hizmetleriyle artmaktadır (Ramazanoğlu vd., 2004). Eğer toplum içerisinde bulunan bireyler serbest zamanlarını değerlendirmek için herhangi bir girişimde bulunmazlarsa bu durum toplumun yapısı olumsuz yönde etkileyip, bazı problemleri de beraberinde getirebilmektedir. Meydana gelen bu problemlerin rekreasyon aktiviteleri ile en az düzeye indirilmesi, kişilerin sosyalleşmesine olanak sağlamaktadır (Kocaekşi vd., 2012).

Rekreasyon aktivitelerinin bireylere sağlamış olduğu faydalardan bazıları **tablo 1.** de gösterilmiştir.

Tablo 1.

Rekreasyon Aktivitelerinin Sağlık Üzerine Yararları

Fizyolojik Sağlık	Psikolojik Sağlık	Sosyolojik Sağlık
Fiziksel uygunluk seviyesini artırır.	Depresyondan korur ve bireyin kendine olan güvenin artmasını sağlar.	Kişiler arası iletişimi güçlendirir.
Kardiyovasküler dayanıklılığı artırır. Yüksek tansiyonu önler Kolesterol seviyesini uygun düzeyde tutar.	Kaygılardan uzaklaşmayı sağlar.	Rekreatif etkinliklere katılım sağlayan bireyler ikili ilişkiler kurmada başarılı olurlar.
Kas gücünü ve kas yoğunluğunu artırır.	Birey korkularıyla baş edebilmeyi öğrenir.	Sosyal çevre oluşumuna olumlu yönde etkileri vardır
Vücut kompozisyonuna olumlu yönde etkileri vardır.	Kişi kendini daha dinç hisseder ve Empati yeteneğinin gelişimine olumlu yönde etkileri vardır.	Kişiler birlikte iş yapabilme ve takım çalışmalarına kolaylıkla adapte olabilmektedirler
Bireyin postürüne katkı sağlar	Kişinin kendini mutlu hissetmesine olanak sağlar.	Bireyler kendilerini kolaylıkla ifade edebilme, üretkenlik ve yaratıcılığı artırır.
Yapılan etkinlikler kas kemik ve eklemleri güçlendirerek darbelere karşı daha dayanıklı olmasını sağlar	Yaşam doyumu ve yaşam kalitesini artırır	Toplumsal bütünleşmeye katkı sağlar
Bireyin dayanıklılığını artırır	Birey hayata pozitif yönde bakmayı öğrenir	Kişiler arası dayanışmayı artırır
Kuvvete olumlu yönde etkileri vardır	Yaşamdan zevk aldırır	Dostluk kültürünün oluşmasına olanak sağlar.

Kan akımı hızlandırarak, kalbin daha rahat çalışmasına olanak sağlar.	Rekreatif etkinliklere katılım sağlar kişiler kendi yeteneklerinin farkına varırlar ve bu durum kişinin kendini mutlu hissetmesine katkı sağlar	Demokratik bir toplum ortamının yaratılmasına olanak sağlar.
---	---	--

Rekreasyon hayata anlam katan ve yaşamı olumlu yönde değerlendirmeye katkı sağlayan bir davranıştır (Gümüş, 2016). Fiziksel, ruhsal ve toplumsal açıdan dünyanın her yerinde insan rekreasyona ve rekreasyon aktivitelerine ihtiyaç duymaktadırlar (Yılmaz, 2007). Bu bağlamda rekreasyona duyulan ihtiyaç aynı zamanda kişilere fiziksel, sosyolojik, psikolojik açıdan katkıda bulunmakta olup, aynı zamanda ülkelerin sosyolojik yapılarına da katkı sağlamaktadır.

Koçyiğit ve Yıldız (2014)' e göre Rekreatif aktiviteler farklı yaş gruplarına ve bu yaş gruplarının özelliklerine göre birçok fiziksel fayda sağlamaktadır. Günlük hayatta hareketlerin kısıtlanması, buna bağlı olarak eylemsizlik, birçok hastalığı da beraberinde getirmekte ve bu hastalıklardan korunarak sağlıklı yaşamı sürdürebilmenin en etkili ve en önemli yolu da rekreatif etkinliklerden geçmektedir (Çavdar, 2019). Fiziksel aktivite, sağlıklı yaşam ve gelişim için önemli bir unsurdur (Kaba, 2009). Hareket, insanoğlunun yaşamı için temel teşkil etmektedir. Arabacı ve Çankaya (2007)'e göre rekreatif aktivitelerin fizyolojik sağlık üzerindeki etkileri hastalıklardan korunma, vücutta bulunan fazla enerjinin doğal bir biçimde harcanmasıyla kilo kontrolünün sağlanması, yaşlanmanın gecikmesiyle birlikte solunum ve dolaşım sistemlerinin üst düzeyde olması, kronik rahatsızlıkların önlenmesi gibi birçok olumlu etkileri bulunmaktadır. Aynı zamanda yapılan bu aktiviteler, kişilerin ilgilerinin aynı yönde olduğu insanlar ile tanışmalarına ve arkadaşlık kurmalarına olanak sağlar (Çoruh, 2013). Sosyal çevresi genişleyen birey, fiziksel yeteneklerinin farkına vararak kendine olan güveninin artmasını ve psikolojik anlamda kendini çok daha iyi hissetmesini sağlar. Yılmaz (2007)'e göre karakter gelişimi, suça yönelimin azalması, yeni bilgiler edinilerek eğitime destek olmanın yanında çalışma verimliliğinin artırılması, toplumsal bütünleşmenin sağlanması, uluslararası ilişkilerin verimliliğinin artırılmasında rekreasyon faaliyetleri önemli yer tutmaktadır. Aynı zamanda Yılmaz (2007) tarafından yapılan bir araştırmada rekreatif etkinliklere ulaşamayan bireyler rekreatif etkinliklere

ulařabilen bireylere gre deęerlendirildięinde saęlık, evre ve kanunlara karřı davranıřları arasında oransal anlamda farklılıklar ortaya ıkmaktadır.

Rekreatif etkinlikler birey iin nemli bir nitelik tařımasının yanında toplumsal hayatın bir parası olduęu iř yařamında da nemli bir rol oynamaktadır (Ormankıran, 2020). Ayrıca gnmz dneminde artan makineleřme ile birlikte, masa bařında yapılan iřler gn getike fazlalařmıř, bu sebepten dolayı alıřan bireylerin gndelik yařam ierisindeki hareketlilięi azalmaya bařlamıř ve durum beraberinde birok hastalıęı da getirmiřtir. (ıkılmaz, 2020) Bu hastalıkların nlenmesi ya da iyileřtirilmesi amacıyla bireylerin aktif olarak katılım saęlayabilecekleri, zellikle fiziksel aktiviteler ieren rekreasyon faaliyetlerini tercih etmeleri nerilmektedir (avdar, 2019; Kocaekři vd., 2012).

Karakk (2012)'e gre rekreasyonun ortaya ıkma nedenlerinden bazılarını maddeler halinde sıralayacak olursak;

1. Sanayi devrimiyle birlikte alıřma kořullarının deęiřmesi
2. Bireylerin eęitim seviyelerinin ykselmesi
3. Kltrel farklılıkların ortaya ıkması
4. řehirler ierisindeki kentleřmeler
5. Ekonomik gelirlerin deęiřmesi
6. Teknolojideki ilerleme ve geliřmeler
7. Rekreasyon tesislerinin yaygınlık gstermesi
8. Bireysel ihtiyalar
9. Toplumun yapısını iyileřtirmesi
10. Nfus oranında meydana gelen artıř

Yukarda sıralanan nedenler rekreasyonun ortaya çıkma nedenleridir. Bu nedenler ve insanların ihtiyaç duyduğu bu aktiviteler rekreasyona duyulan ihtiyacın günden günde artmasına neden olmuştur.

Torkildsen (2005)'göre rekreasyona duyulan temel ihtiyaçların sıralanması şu şekildedir;

1. Güvenlik ihtiyacı
2. Macera ve rahatlama ihtiyacı
3. Sosyal etkileşimde bulunabilme ihtiyacı
4. Fiziksel aktivite ihtiyacı
5. Zihinsel aktivite ihtiyacı şeklinde sıralanabilmektedir.

2.2. Dünyada ve Türkiye’de Rekreasyon

Gelişmiş ülkeler sporun toplum sağlığı üzerindeki olumlu etkilerini fark etmeleriyle ve kentleşmenin meydana getirdiği olumsuzları gidermek amacıyla sporu bir araç olarak kullanmışlardır (Başbuğ vd., 2017). Türkiye’de ve dünyada rekreasyon alanında birçok faaliyetler yapılmaktadır. Yapılan bu faaliyetler ülkelerin gelişmişlik düzeylerine katkı sağlayarak, verimliliğin artışı da beraberinde getirmektedir. Gelişmiş ülkelerde toplumun bir parçası olarak görülen bireyler serbest zaman etkinliklerini verimli bir biçimde değerlendirmek amacıyla birçok imkanlar geliştirmekte ve bu imkanları toplumun her bir bölümüne sunmaktadırlar (Zorba, vd., 2013).

Rekreasyonun gelişimi ilk medeniyetlerden günümüze kadar aşamalar halinde gerçekleşmekle beraber (Hazar, 2009), ülkelerin gelişmişlik düzeylerine bağlı olarak sosyal yaşamda gittikçe önemini artırmaktadır. Gelişmiş toplumlarda halka yönelik sunulan fiziksel aktiviteler, rekreasyon kavramı içinde yer almaktadır (Sivrikaya ve Doğu, 2011). Rekreasyon, insanların hayattan zevk alarak sağlıklı bir biçimde mutlu yaşamalarını sağlayan, modern teknolojinin ve şehirleşmenin meydana getirdiği kirlilik ve diğer

sorunların yarattığı fiziksel ve ruhsal yıpranmaları azaltacak çok önemli bir işleve sahiptir (Karaküçük, 2005).

2.3. Türkiye’de Rekreasyon

Açıkdilli (2019) ‘a göre Türkiye’de bir yılda yaklaşık 108 gün hafta sonu tatili bulunurken, resmî tatiller ve yıllık izinler ile bu rakam ülkemizde gerek duyulandan daha fazla serbest zamana sahip olunduğunu ifade edilmektedir. Rekreasyonun geçmişi üniversiteler açısından çok eski tarihe dayanmaktadır (Zorba, 2008). Türkiye’de rekreasyona ilişkin uygulamaları ve düzenlemeleri, 1963 yılından beri devam eden kalkınma planlarında ve hükümet programlarında görmek mümkündür (Karaküçük vd., 2016). Ülkemizde rekreasyon eğitiminin ilk basamağını Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulları oluşturmakta olup, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu bünyesinde rekreasyon bölümü açma kararını almasıyla birlikte, Yükseköğretim kurumu tarafından Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulları bünyesinde rekreasyon bölümlerinin açılması yönünde karar alınmıştır (Başbuğ vd., 2017).

Gençlik ve Spor Genel Müdürlükleri, turizm bölgelerinde bulunan çeşitli kurum ve kuruluşlar, Üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulları bünyesinde Kurulan Rekreasyon bölümlerinin çalışmaları ve büyükşehirler de bulunan Fitness merkezleri Türkiye’de rekreatif etkinliklerin düzenlenmesine olanak sağlamaktadır (Yalman, 2019). Düzenlenen bu etkinlikler çocuklara, gençlere, yaşlılara, ev hanımlarına, engelli bireylerle yönelik spor ve sanat amaçlı düzenlenen kursların yanında birçok turnuvalar düzenlenmektedir (Zorba, 2008; Miser ve Arslan, 2015). Aynı zaman da düzenlenen bu etkinlikler bireyin serbest zamanlarının değerlendirilmesine katkı sağlamaktadır (Tezcan, 1978).

Rekreasyon, dil, din, ırk, engelli, engelsiz, genç, yaşlı ayırt etmeksizin toplum içerisinde yaşayan tüm bireylere hitap edebilen oldukça geniş bir kavramdır. Son yıllarda ülkeler içerisinde yaşanan gençlik bunalımları nedeniyle gençlerin zararlı etkinliklere girişimleri bu bireylerin rekreasyon eğitimlerine daha fazla önem vermesine neden olmuştur (Karaküçük, 1999).

Türkiye İstatistik Kurumu (2007) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre bireylerin serbest zamanlarını kullanım sonuçları şu şekildedir;

Tablo 2.

TÜİK (2007) Sonuçlarına Göre Türkiye’de Zaman Kullanımı

Aktiviteler	%
Televizyon Seyretme	%94
Akraba Ziyareti	%7
Arkadaş Ziyareti	%56
Radio Dinleme	%36
Alış-veriş yapma	%38
Gazete ve Dergi Okuma	%30
Sosyal Medya Kullanımı	%26
El İşleri İle Vakit Geçirme	%24
Kafelere ve Kahvehaneye Gitme	%19
Bulmaca Çözme	%11
Sinemaya Gitme	%9
Kütüphaneye Gitme	%3
Doğa Yürüyüşü	%2
Seyirci Olarak Spor Aktivitelerine Katılım	%1,2

Tablo 2 incelendiğinde Türkiye’de %94 oranında pasif rekreasyon faaliyeti olan televizyon seyretme oranı diğer serbest zaman aktivitelerine göre yüksek seviyededir (Başbuğ vd., 2017). Tablo 2 2020 yılına göre değerlendirildiğinde bu oranın Corona Virüs (covid-19)’den önce sırasıyla kafeye veya kahvehanelere gitme, sosyal medya kullanımı, bilgisayar oyunları oynama şeklinde olacağı düşünülmektedir. Bu düşüncenin temel sebebi ise günümüz koşullarında dışarı çıkıp sosyal ortamlarda bulunmanın yanı sıra sosyal medya kullanımı ve bilgisayar oyunlarının gün geçtikçe daha da popüler olmasındandır.

2.4. Diğer Dünya Ülkelerinde Rekreasyon

1880’li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri rekreasyonu toplumsal anlamda değer kazanmasıyla birlikte eğitim boyutunda ele almaya başlanmıştır (Cavallo,1981). 1881 yılında erkekler, 1981 yılında ise kadınlar için açık hava spor tesisleri Boston Park Departmanı tarafından kurulmuş ve ardından açık hava tesisleri kum oyun alanları ile birleştirilerek, Chicago, New York, Portland gibi diğer eyaletlere rekreasyon modelini geliştirmek amacıyla, rekreasyon liderlerini danışman olarak atamışlardır (Ormankıran, 2020). Böylelikle rekreasyon tesisleri kıtalara yayılmaya başlamıştır (Frost, 2010). Oyun alanlarına yapılan bu düzenlemeler ile birlikte, 1905 yılında ise rekreasyonun her yaş grubu için yaygınlaştırılması amaçlanarak, müzik programları, drama gibi programlar bu yapının içerisine eklenmiş ve böylelikle rekreasyonun temelleri atılarak 1940 yılında Amerika’daki üniversitelerde rekreasyon alanı için müfredat eklenmiştir (Ormankıran, 2020). Hizmet ve programlar, “Herkes İçin Spor” aktiviteleri ile diğer tüm aktiviteleri kapsamaktadır (Mobley, 2006). Bu programın temel amacı öğrencilerin, kamu rekreasyonu, açık hava rekreasyonu, ile ilgili organizasyonlarda, lider olarak çalıştırılmasıdır (Godbey, vd., 2005). Yükseköğretim kurumları tarafından rekreasyonun programa dâhil edilmesiyle birlikte bu alandan mezun olan bireylerin farklı alanlarda çalışmalarına olanak sağlanmış, böylelikle rekreasyonun faaliyet alanı önemli derecede gelişme göstermiştir (Korkutata, 2017). 1928 yılında Michigan Üniversitesi’nde bulunan ve varlığını halen daha sürdüren Okul Sporları binası, öğrencilerin kullanımı için açılmış ve kampüs rekreasyonu uygulamalarının ilk kez başladığı bina olarak kabul edilmişken Washington Üniversitesi 1968 yılında inşa edilen okul kampüs rekreasyonu için yapılan tesislerinin öncüsü olarak kabul edilmektedir (Beşikci, 2020).

Zorba (2005)’e göre, Amerika’da rekreasyon faaliyetlerinin planlamasında ve uygulanmasında eyaletler, belediyeler, özel organizasyon kuruluşları, kiliseler, askeriyeler ve üniversiteler yer almakta ve bu kurumlar insanların serbest zamanlarının kontrolü ve uygulanmasında büyük bir yarışa girmişlerdir. Rekreasyon faaliyetlerinde yer alan bu kurumlar Amerikan vatandaşlarının serbest zamanlarını verimli bir biçimde değerlendirmelerine olanak sağlamaktadır. Ayrıca Amerikalı ailelerin bazılarında görülen bir durum da evlerinin bir köşesinin hobi ya da rekreasyon odası (recreation room) olarak ayırmakta olup, bazı odalar ise adeta atölye niteliğindedir (Tezcan, 1982).

Başbuğ (2017) ve arkadaşlarının yaptığı bir araştırma sonucuna göre; Amerika’da 75 yaş üzeri bireyler serbest zamanlarını en fazla televizyon izlemek, kitap okumak, rahatlamak ve dinlenmek için kullanırlarken, genç yaş grubundaki bireyler egzersiz ve spor yaparak, bilgisayar oyunları oynayarak, 15 yaş üzeri bireylerin %96’lık kısmı ise televizyon izleyerek ve sosyal medyada aktif olarak serbest zamanlarını değerlendirilmektedirler. Bu araştırma sonucuna göre Amerika’daki bireyler pasif rekreasyon faaliyetlerinden biri olan televizyon izleme etkinliğini yapmaktadırlar. Almanya’da ise her yaş grubu insanlar için kamplar bulunmakta ve kış sporları, futbol ve eskrim en yaygın rekreatif etkinliklerdir (Başbuğ vd., 2017). Zorba (2004)’e göre Alman toplumu ise en fazla açık hava etkinliklerini yapmakta ve bu etkinlikleri yaparken keyif ve zevk almaktadır. Bisiklete binme, su sporları ve yürüyüş alman vatandaşlarının en çok tercih ettiği aktiviteler arasındadır (Paul,2014). Almanya’da spor ile ilgili herhangi bir bakanlık bulunmamakla birlikte federal ve eyalet seviyesindeki bakanlıkların spor faaliyetlerinden sorumlu daireleri bulunmaktadır (Hartmann, 2005). Bu dairelerden biri olan Federal Young Ring kültürel, toplumsal ve spor olarak görünmeyen serbest zaman etkinliklerini geliştirmeye çalışmaktadırlar (Emir,2012).

Başbuğ vd., (2017)’nin 2017 yılında yaptığı araştırma sonuçlarına göre 14 yaş ve üzeri yetişkin olan Alman vatandaşlarının en çok tercih ettiği rekreasyon aktiviteleri şu şekildedir;

Tablo 3.

14 Yaş ve Üzeri Yetişkin Olan Alman Vatandaşlarının En Çok Tercih Ettiği Rekreasyon Aktiviteleri

Aktiviteler	%
Bahçe İşleri	%30
Alış-veriş yapma	%27,1
Bilgisayar Oyunları Oynama	%16,6
Tamir İşleri İle uğraşma	%14,8
Dağ Yürüyüşü ve Tırmanış	%13,7
Ev İçi Aktiviteler	%11,6
Sauna ve Buhar Banyosu	%9,5
El Sanatları	%7,8

Dans Aktiviteleri	%7,5
Yürüyüş	%6,7
Bisiklet	%5,9
Futbol	%5,3
Yoga	%5,1
Kamp	%4,9
Tenis	%2,9
Binicilik	%2,5
Paten ve Kayak	%2,1
Balık Tutma	%1,8
Cimnastik	%1,6
Basketbol	%1,5
Golf ve Dağcılık	%1,2

Çin’de yaşayan bireylerin gelirlerinin artması ve buna bağlı olarak yaşam standartlarının yükselmesi rekreatif etkinliklere katılım oranını da artırmıştır (Başbuğ ve diğerleri, 2017). Çin yapısı itibariyle çok büyük bir ülke olmakla birlikte, bu ülkenin rekreasyon kaynakları da oldukça fazladır (Kapan, 2017). Çin halk cumhuriyetinde spor, eğitim, bilim gibi birçok organ bulunmaktadır (Wu, 2009). 1995 yılında halk için sağlıklı yaşam planını herkes için spor felsefesinin geliştirilmesi amacıyla uygulamaya koymuş, ayrıca tüm öğrenciler için Beden Eğitimi ve Spor dersi haricinde haftada iki gün Beden Eğitimi ve Spor aktivitelerine katılım sağlamaktadırlar (Başbuğ vd., 2017).

2.5. Rekreasyonun Amacı

Rekreasyon, insanlara sağlamış olduğu olumlu yönleriyle insanlar için bir gereksinim halini almaktadır (Kaya, 2007). Rekreasyon, sadece bireyin kendisine değil, toplumun tamamına büyük katkı sağlamaktadır (Üstün, 2018). Her insanın yaşamı boyunca bir amacının olduğu gibi rekreasyon aktivitelerinin de bir amacı bulunmaktadır. Bu amaçlar kişiden kişiye farklılık göstermekle birlikte her aktivitenin de kendi yapısı içerisinde farklı amaçları bulunmaktadır. Örneğin macera amaçlı rekreasyon etkinliklerinin içerisinde bulunan dağ yürüyüşü etkinliğine katılım sağlayan bireyin amacı dayanıklılık seviyesini geliştirmek olabilirken, bir diğer bireyin amacı ise yeni yerler görmek, sosyal çevre edinmek

te olabilmektedir. Burada rekreatif etkinliklere katılım sağlayan kişinin doyum noktasına ulaşmış olması, rekreasyonun amacını yerine getirdiğinin göstergesi olarak öne çıkmaktadır (Bekar, 2019). Rekreatif ya da rekreasyonel faaliyetlere duyulan ihtiyacın nedenleri ise ruh sağlığının kazanılması, fiziki sağlık gelişiminin sağlanması, bireyin sosyalleşerek sosyal çevre oluşumuna katkı sağlaması, kişiyi zararlı alışkanlıklardan uzak tutmasıyla birlikte toplum genel sağlık harcamalarını azaltarak, sağlık problemlerinin önlenmesi ve giderilmesinde büyük bir öneme sahiptir (Üstün, 2018). Kişilerin rekreasyonel etkinliklere katılımlarında önemli unsurlardan birisi de kişinin ekonomik durumudur (Bekar, 2019). Kişinin gelirinin artmasıyla rekreasyonel yaşam kalitesinin artması doğru orantılıdır (Özgüç, 1984). Çünkü ekonomik geliri alt sınırdaki bir kişinin kendi imkânlarıyla katılmış olduğu rekreatif etkinlikler belirli bir düzeydedir ya da bu kişiler serbest zamanlarını genellikle dinlenmek amacıyla değerlendirmektedirler. Rekreasyonun en önemli işlevi, toplumun ve o toplumun içerisinde yaşayan bireylerin sağlığını artırarak sosyal yaşamı düzenlemektir (Kulözü, 2009).

2.6. Rekreasyonun Özellikleri

Rekreasyon, bireylerin serbest zamanlarını olumlu yönde değerlendirmelerine olanak sağlayan bir olgudur. Eskiler (2020)'e göre rekreasyon, serbest zaman içerisinde insanların fiziksel ve ruhsal açıdan yenilenmesini sağlayan ve kişiye mutluluk veren faaliyetlerin tümüdür. Rekreasyon etkinliklerine katılım amacı ve katılım türlerine göre farklı rekreasyon özellikleri ortaya çıkmış, bu özellikler belirli tema ya da başlık içermemektedir (Ceylan, 2019). Rekreasyon özelliklerini maddeler halinde sıralayacak olursak;

1. Serbest zamanlarda gerçekleştirilir.
2. Gönüllülük esasına dayanır.
3. Kişisel bir amaç barındırır.
4. Toplumsal fayda sağlar.
5. Rekreasyon etkinlikleri belirli bir çevrede ya da alan içerisinde yapılabilir.

6. Maddi bir kazanç ya da kâr amacı güdülmez.
7. Açık ya da kapalı, yazın ya da kışın fark etmeksizin her türlü alanda ve koşulda uygulanabilir.
8. Bir toplum içerisinde sağlıklı ve mutlu insanların yaratılmasına olanak sağlar.
9. Çalışma verimliliğini artırarak iş doyumu sağlar.
10. Günlük yaşamın stresinden uzaklaştırır.
11. Etkinlikler bireysel ya da grup halinde yapılabilirken kişi bir ya da daha fazla etkinlik içerisinde yer alabilir.
12. Yapılan etkinlikler fiziksel zihinsel ya da duygusal olabilir.
13. Dil din ırk ayırt etmeksizin her yaş grubundan bireylere hitap eder.
14. Toplumsal bütünleşmeyi sağlar ve demokratik toplumların oluşmasına yardımcı olur.
15. Rekreasyon faaliyetleri insanoğlu için bir gereksinimdir ve rekreasyon bir gereksinime hizmet eder.
16. Rekreasyonel etkinlikler düşünsel ya da fiziksel hareketlilik içermektedir (Kulözü ,2009).
17. Rekreaf etkinlikler rekreasyonistler tarafından düzenlenmektedir.
18. Rekreasyon tembellik karşıtıdır (Çelebi ve Özbey, 2017).
19. Rekreasyon geniş bir kavram olup, ekonomi, sanayi, eğitim ve turizm gibi birçok alanlar ile ilişkisi bulunmaktadır.
20. Sağlık açısından faydalı ve sosyal açıdan kabul edilebilir bir niteliktedir.

2.7. Rekreasyon Faaliyetleri

Köktaş (2004)'e göre rekreasyon; bireyin yapmaktan keyif ve zevk aldığı, etkinliklere katılım sağlamasıyla birlikte, diğer bireyler ile etkileşim kurarak, günlük yaşam sıkıntılarından kurtulmasıdır. Rekreasyon kavramının anlamı bireyden bireye, kültürden kültüre farklılıklar göstermektedir (Tan, 2019). Bu açıdan bakıldığında rekreasyon kavramının geniş içerikli ve anlamsal olarak farklılıklar içermesi, araştırmacıları rekreasyon faaliyetlerini sınıflandırmada farklı yöntemler kullanmaya yöneltmiştir (Demir, 2003). Ayrıca literatürde rekreasyon ile ilgili yapılan sınıflandırmalarda, rekreasyon faaliyetlerinin bireyden bireye farklılıklar göstermesi, kesin bir sınıflandırma yapmayı zorlaştırdığı görülmektedir (Gül, 2014).

Rekreasyon etkinlikleri; katılımcı sayısı, bu etkinliklerin yapıldığı zaman dilimi ve mekâna göre, etkinliklerin türüne ve kişilerin durumlarına göre sınıflandırılabilir (Kocaekşi vd., 2012). Kocaekşi ve diğerleri (2012)'ye göre rekreasyon faaliyetlerinin sınıflandırılması tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4.

Rekreasyon Faaliyetlerinin Sınıflandırılması

Fonksiyonlarına Göre:	Ticari Rekreasyon Entelektüel (Zihinsel) Rekreasyon Sosyal Rekreasyon Artistik (Estetik Rekreasyon)
Katılımcı Sayısına Göre:	Bireysel Rekreasyon Grup Rekreasyonu
Zamana Göre:	Günlük Rekreasyon Tatil Rekreasyonu Değişken Rekreasyon
Etkinliklere Katılıma Göre:	Aktif Rekreasyon Pasif Rekreasyon
Yerel Sınıflandırma:	Kentsel Rekreasyon Kırsal Rekreasyon
Mekâna Göre:	Açık Alan Rekreasyonu Kapalı Alan Rekreasyonu

Rekreasyonun sınıflandırılmasında, bireyin rekreatif etkinliklere katılım sağlamasına neden olan amaçları, istekleri hakimdir (Karaküçük ve Ekenci, 1995).

Karaküçük (2005)'e göre rekreasyonun sınıflandırılması; tablo 5' te gösterilmiştir.

Tablo 5.

Rekreasyonun Sınıflandırılması

Amaçlarına Göre Rekreasyon	Çeşitli Kriterlere Göre Rekreasyon	Özel İşlevlerine Göre Rekreasyon
Fiziksel ve psikolojik anlamda dinlenmek	Yaşa bağlı olarak değişkenlik gösteren kriterler	Katılımın ücreti olduğu turizm amaçlı düzenlenen rekreasyon aktiviteleri
Kültürel amaçlı ziyaretler	Katımlı sayısına göre bireysel ya da grup rekreasyonu kriterine göre	Bir grup insanın bir araya gelip yapmış olduğu sosyal rekreasyon
Toplumsal ilişkiler kurma amaçlı	Zamansal bakımdan yazın ya da kışın, günlük ya da haftalık kriterlerine göre	Uluslararası etkinliklere katılım sağlanması
Spor faaliyetlerini seyirci olarak izlemek (pasif) ya da spor faaliyetlerinin içerisinde (aktif) yer almak amacıyla	Aktivitelerin mekânsal yapılarına göre açık alan ya da kapalı olan kriterlerine göre	Sanatsal amaçlı düzenlenen etkinliklere katılım
Turizm amaçlı	Turizm amaçlı yapılan seyahatler	Turizm amaçlı yapılan seyahatler
Sanatsal amaçlı		Trekking, piknik yapmak, balık tutma amacıyla yapılan orman rekreasyonu

Yukarıdaki sınıflandırmalardan anlaşılacağı üzere rekreasyon, farklı kriterler açısından farklı şekillerde sınıflandırılmıştır (Tan, 2019). Ancak rekreasyon aktivitelerinin temelinde bireyin ihtiyaçları yatmakta olup seçilen aktiviteler bu doğrultuda şekillenmektedir. Amaçlarına göre rekreasyonda tercih bireyin elinde olup, kişi hangi rekreasyonel aktiviteyi yapacağını kendi kişisel amacı doğrultusunda seçebilmektedir. Kişi

hedefine yönelik olarak belirlemiş olduđu aktiviteyi hangi alanda (kapalı- açık) ya da hangi zaman diliminde (yaz-kış, sabah-akşam) yapıyorsa bu durumda rekreasyon kriterleri devreye girmektedir. Belirlemiş olduđu bu aktivitenin, hangi tür bir rekreasyon faaliyetine katılım sağladığı durumuna göre ise özel işlevlerine göre rekreasyon devreye girmektedir. Uluslararası düzeyde gerçekleştirilecek olan rekreasyon etkinliğine katılım sağlamak bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

Kozak vd., (2017)'ne göre ise rekreasyonun sınıflandırılması şu şekildedir;

Katılım Amaçlarına Göre Rekreasyon: Bireylerin amaçları doğrultusunda yapılan bu aktiviteler, dinlenmek amaçlı, kültürel amaçlı, toplumsal rekreasyon etkinlikleri, sanatsal amaçlı rekreasyon etkinlikleri, terapik amaçlı rekreasyon etkinlikleri, macera amaçlı rekreasyon etkinlikleri, eğitsel rekreasyon ve turizm rekreasyonu olmak üzere gruplara ayrılmaktadır.

Mekânsal Yapıya Göre Rekreasyon Etkinlikleri: Rekreasyon aktivitelerinin gerçekleşmiş olduđu alana bağlı olarak değişkenlik gösteren açık alan ya da kapalı olanda düzenlenen rekreasyonel faaliyetleri içermektedir.

Yaş Bağlı Rekreasyon Etkinlikleri: Bu etkinliklere katılım sağlayan kişilerin yaş gruplarına göre tercih ettikleri etkinlikleri içermektedir.

Katılıcı Sayısına Göre Rekreasyon Etkinlikleri: Rekreatif etkinliklere katılım sağlayan kişilerin sayısına göre bireysel ya da grup halinde yapılabilen rekreatif etkinleri içermektedir.

Zamansal Yapıya Göre Rekreasyon Etkinlikleri: Rekreatif etkinliklerin kapsamış olduđu zaman yapısına bağlı olarak bu yapı değişkenlik göstermektedir. Bu etkinlikler katılımcıların yazın ya da kışın, sabah ya da öğlen, günlük zaman içerisinde ya da haftalık zaman dilimi içerisinde katılım sağlayabildikleri rekreatif etkinleri içermektedir.

Rekreasyonel Etkinliklere Katılım Şekillerine Göre: Bireyler bu etkinliklere seyir amaçlı katılım sağlıyorsa bu durum pasif rekreasyon aktiviteleri içerisinde girmekte, eğer bir spor etkinliği içerisinde yer alıyorsa bu durum aktif rekreasyon olarak tanımlanabilmektedir.

Diğer Rekreasyon Etkinliklerinin Sınıflandırılması: Diğer rekreasyon etkinliklerinin sınıflandırılması ile ilgili literatür incelendiğinde, ticari rekreasyon, uluslararası rekreasyon, artistik rekreasyon, zihinsel rekreasyon olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ülkeden ülkeye, bireyden bireye değişiklik gösteren rekreasyon kavramının rekreasyonel bir etkinlik olarak kabul edilebilmesi için, bireyde fiziksel ve ruhsal açıdan yenilenmeyi sağlaması gerekmektedir (Mumcuoğlu,1996). Bu bağlamda rekreasyon bireyi canlandıran ve yenilenmesini sağlayan bir süreçtir (Kulözü, 2009).

Rekreasyon aktivitelerinin nitelik ve nicelikleri; rekreasyonel etkinliğe ayrılan zaman, etkinliğin yapılma sıklığı, yapılan bu etkinliğin alışkanlık olup olmadığı, bireysel ya da grup halinde yapılması, etkinliğin ücretli ya da ücretsiz olması, etkinliğin düzenlendiği alana kadar geniş bir çerçevede incelenmektedir (Ulutaş, 2019).

Rekreasyon faaliyetleri aktif ya da pasif bir şekilde, açık ya da kapalı ortamlarda kırsal, kentsel, ya da deniz kenarı gibi alanlar içerisinde bireysel veya grup halinde gerçekleştirilen sportif, kültürel, zihinsel, informal eğitime kadar birçok faaliyeti yapısı içerisinde bulundurmaktadır (Can, 2015). Rekreasyonel etkinlikler, bireylerde zihinsel performans artışı, yaratıcılık ve sosyal açıdan gelişim için önemlilik arz etmektedir (Özşaker, 2012).

Leiter (1989)'e göre rekreasyon aktivitelerinin sınıflandırılması ise şu şekildedir;

Basit Eğlenceler

Bireylerin fiziksel, sosyal ve zihinsel açıdan, herhangi bir etkinlik yapmayı gerektirmeyen eğlenceleri içermektedir (Çelebi ve Özbey, 2017). Örnek olarak; sinemaya gitmek, televizyon izlemek, konserlere gitmek verilebilir.

Zihinsel Aktiviteler

Bireylerin zihinsel becerilerini kullanarak doyum elde ettikleri faaliyetleri içermektedir (Çelebi ve Özbey, 2017). Bu aktivitelere örnek olarak, meditasyon, yoga yapmak, seyahat etmek verilebilir.

Spor ve Egzersiz

Bu aktivite çeşidi ise rekreasyonel açıdan yapılan sportif faaliyetleri içermektedir. Bu gruba örnek olarak; Yelken, kano, sörf, masa tenisi, bisiklet gibi aktiviteler verilebilir.

Müzik, Resim, Dans, Hobiler ve Oyunlar

Bu aktivite çeşidi içerisinde, birey aktif (aktivitenin içerisinde yer alarak) ya da pasif (seyirci) olarak yer alabilmektedir (Çelebi ve Özbey, 2017). Bu gruba örnek olarak; bir müzik grubunu yönetmek, amatör olarak enstrüman çalmak, şarkı söylemek, fotoğrafçılık, ahşap boyama, resim sergilerini ziyaret etmek örnek olarak verilebilmektedir.

Rahatlama

Katılımcıların zihinsel ve fiziksel açıdan rahatlmasına yardımcı olan etkinliklerin tümünü kapsamaktadır. Bu gruba örnek olarak, masaj, güneş banyosu, çamur banyosu gibi etkinlikler örnek olarak verilebilir.

Sosyal Etkinlikler

Bireylerin sosyal çevre oluşumuna yardımcı olan etkinlikler, sosyal etkinlikler grubu içerisine girmektedir. Bu gruba örnek olarak, akraba ve arkadaş ziyaretleri verilebilir.

İnsani Hizmetler

İnsani hizmetler gönüllü yapılan birçok etkinliği yapısı içerisine almaktadır. Bu aktiviteler toplumların yapıları göre değişiklik göstermektedir (Çelebi ve Özbey, 2017). Bu gruba örnek olarak, sivil savunma topluluklarında gönüllü olarak yer alma bu gruba örnek olarak verilebilir.

Doğada ve Açık Havada Yapılabilen Aktiviteler

Doğada ve doğal bir ortamda yapılabilen aktiviteler bu grup içerisine girmektedir. Piknikler, doğa yürüyüşleri, avcılık gibi aktiviteler bu gruba örnek olarak gösterilebilir.

Ortaç (2019)'ın yapmış olduğu bir araştırma sonucuna göre rekreasyonel etkinliklere katılım sağlayan bireylerin yaşam kalitelerinin ve mutluluk düzeylerinin olumlu yönde artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Polat (2019)'ın yapmış olduğu bir diğer araştırma sonucuna göre; rekreatif etkinliklere katılım sağlayan bireylerin serbest zaman değerlendirme, kötü alışkanlıklardan kurtulma, stresle başa çıkma ve sosyalleşme gibi toplumsal fayda sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Rekreasyonel aktiviteleri içerik bakımından sınıflandıracak olursak bunlar;

1. Kampüs rekreasyonu,
2. Terapatik rekreasyon
3. Eğitsel rekreasyon
4. Macera amaçlı rekreasyon
5. Sanatsal ve kültürel rekreasyon

Kampüs Rekreasyonu: Üniversitelerin kampüsleri içerisinde akademik, idari personel ve öğrencilerin de katılım sağladığı, rekreasyonel etkinlikleri içermektedir. Bu rekreasyon türünün temel amacı; akademik, idari personelin ve öğrencilerin zihinsel ve fiziksel açıdan rahatlamalarını sağlamaktır. Bu gruba örnek olarak üniversitelerin spor şenlikleri verilebilir.

Terapatik Rekreasyon: Engelli bireylerin yaşam kalitelerini artırmak ve sağlık sorunlarının en az düzeye indirilmesi için yapılan aktiviteleri içermektedir.

Eğitsel Rekreasyon: Kişinin serbest zamanlarını yeni bilgiler öğrenmek, kendine yeni bir şeyler katmak amacıyla yapmış olduğu serbest zaman aktivitelerini içermektedir.

Macera Amaçlı Rekreasyon: Macera amacı ile yapılan bu rekreasyon türüne örnek olarak Dağcılık, Doğa yürüyüşü, kayak ve rafting gibi etkinlikler verilebilir.

Sanatsal ve Kültürel Rekreasyon Aktiviteleri: Sanatsal ve kültürel açıdan gelişim amacı ile yapılan rekreatif etkinlikler sanatsal ve kültürel rekreasyon aktiviteleri içerisine girmektedir. Bu gruba örnek olarak, resim sergilerine katılım sağlamak, müzik faaliyetleri içerisinde yer almak gibi etkinlikler verilebilir.

2.8. Rekreasyon Faaliyetlerinde E-Spor

Sanayi devrimi ve teknolojik gelişmeler ile birlikte insan yaşamında her açıdan değişim ve gelişimler yaşanmıştır. Bu süreç içerisinde teknoloji alanında meydana gelen olağanüstü gelişmeler insanların zamanlarının yüksek bir seviyeye gelmesine olanak sağlamıştır (Önsoy, 2019). Kılbaş (2010)'a göre 21. yüzyıl içerisinde rekreasyon kavramı ve rekreatif etkinlikler insanlar için bir ihtiyaç halini almaktadır. İnsanlar stresli ve gergin ortamlardan uzaklaşabilmek, sağlığını koruyabilmek, dinlenip rahatlayabilmek amacıyla rekreasyona ihtiyaç duymaktadırlar (Karaküçük, 2008). Rekreasyon aktiviteleri ve serbest zamanların etkili bir biçimde değerlendirilmesi, bireylerin hem günlük yaşamlarını hem de çalışma yaşamlarını olumlu yönde etkilemektedir (Karaküçük, 2001). Müzik dinlemek, trekking, yoga, sinemaya gitmek, kamp yapmak, yakın çevre ya da arkadaş çevresi ile vakit geçirmek, seyahat etmek, kişisel gelişim yayınları, kitap, dergi, gazete okumak, dijital oyunlar oynamak rekreasyon aktivitelerine örnek olarak verilebilir. Küreselleşen dünya içerisinde meydana gelen gelişmelerden birisi de yapılan bu aktivitelerin çeşitliliğinin artarak, birçok yeni rekreatif aktivitelerin bu yapının içerisine eklenmesidir. Spor ve rekreasyon karşılıklı olarak birbirlerini etkileyen iki kavram olmakta ve spor, insanların rekreasyonel ihtiyaçlarının karşılanmasında öne çıkarken, rekreasyon da sporun yaygınlaşması ve sportif açıdan başarılar elde edilmesinde önemli rol oynamaktadır (Kırktepe, 2017). Özellikle teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler sayesinde yapılaşma amacına göre hem bir spor branşı olan hem de rekreatif bir etkinlik olarak değerlendirilebilecek olan kavramlardan birisi de E-Spor kavramıdır. 2010'lu yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte günlük yaşam içerisinde adından sıkça söz ettiren E-Spor kavramı insanlar için bir aktivite olarak görülmektedir (Hamari ve Sjöblom, 2016). Serbest zamanların değerlendirilmesinde bilgisayar ve video oyunları çok önemli bir yere sahiptir (Kirriemuir ve McFarlane, 2004). 21. Yüzyıl içerisinde tüm bireyler zamanlarının büyük bir çoğunluğunu bilgisayar, tablet, cep telefonları aracılığı ile oyunlar oynayarak geçirmektedirler (Bayram, 2018). Dijital oyun kavramıyla birlikte yaşamımıza giren E-spor

günümüzde hızlı bir şekilde gelişmektedir (Albayrak ve Arabacıoğlu, 2020: 230). En genel haliyle E-Spor rekabetçi video oyunculuğuna verilen bir isimdir. E-Spor bireyleri zihinsel ve fiziksel açıdan geliştiren aynı zamanda eğiten sportif faaliyetleri içeren bir spor dalıdır (Tiedemann, 2004). Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, online oyunlar şeklinde isimlendirilen E-Sporda asıl ifade edilmek istenilen, bu spor branşının elektronik bir ortamda gerçekleştirildiğidir (Bayram, 2018). Dünyanın farklı bölgelerinden gelen E-Sporcuların ulusal ya da uluslararası düzeyde düzenlenen turnuvalarda, online bir şekilde ve bilgisayar aracılığı ile turnuvanın düzenlediği oyunu oynamaları, bu oyunları oynarken geleneksel spor branşlarında olduğu gibi E-Sporun da gerektirdiği zihinsel, fiziksel ve ruhsal becerilerin sergilendiği spor dalıdır (Argan vd., 2006). Kilci (2019) ise E-Sporu; bünyesinde sponsorlar, seyirciler, yayın kuruluşları gibi bileşenleri bulunan, genellikle takım halinde profesyonel düzeyde lig veya turnuvalarda oynanan ve oyuncuların bilişsel becerilerini kullanarak rakip takıma üstünlük kurma duygusu bulunduran çevrimiçi spor dalı olarak tanımlamıştır. E-Spor bilgisayar ve oyun konsolları aracılığı ile profesyonel ya da amatör sporcuların mücadelelerini içermektedir (Aktuna ve Ünlüönen, 2017). Roberts ve diğerleri (1988)'e göre bütün sporlar rekreasyon özelliği taşımaktadır. Bu açıdan bakıldığında E-Sporda bir rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirilebilir. Çünkü E-Spor bir spor dalı olarak değerlendirilmeye başlanmadan önce, gençler ve çocuklar birçok oyun oynamakta, amatör ya da profesyonel olarak düzenlenen ulusal ya da uluslararası turnuvalara gönüllü olarak katılmakta aynı zamanda bu turnuvalardan keyif ve zevk almaktadırlar.

Kozak ve diğerleri (2017)'e göre yapılan rekreasyonunun sınıflandırılması E-Spora uyarlandığında:

Katılım amaçlarına göre ele alındığında E-Spor turnuvalarına katılım sağlayan sporcuların temel amacı E-Spor turnuvalarında başarı elde etmektedir.

Mekânsal yapıya göre ele alındığında, E-sporcular E-Spor turnuvalarına evlerinden online olarak ya da turnuvanın düzenlediği alana göre değişik şekillerde katılım sağlamaktadırlar.

Katılımcı sayısına göre ele alındığında E-Sporcular, E-Spor turnuvalarına bireysel ya da takım halinde katılmaktadırlar. Bireysel olarak katılım sağlayan sporcular E-Spor kategorisinde bulunan bireysel oyunları oynamaktadırlar. Takım halinde katılım sağlayan

sporcular ise; oyun esnasında takımın başarısı için kendilerine verilen görev ve sorumlulukları yerine getirmektedirler.

Zamansal yapıya göre değerlendirildiğinde E-Sporcular istedikleri yer ve zaman dilimi içerisinde istedikleri oyunları belirli bir zaman dilimi fark etmeksizin oynayabilmektedirler.

Rekreatif etkinliklere katılım şekillerine göre değerlendirildiğinde; E-spor ile ilgilenen bireyler bu turnuvaları belirli bir yayın kanalından izlemektedirler ki bu durum pasif rekreasyon etkinlikleri içerisine girmektedir. Ulusal ya da uluslararası düzeyde düzenlenen turnuvalara katılım sağlayan ve E-Spor oyunlarını oynan bireyler ise aktif rekreasyon faaliyetini yapmaktadırlar.

Diğer rekreasyon faaliyetleri açısından değerlendirildiğinde ise; E-Sporcular bazı E-Spor turnuvalarından maddi bir gelir elde etmektedirler, bu durum ticari rekreasyon etkinliklerinin içerisine girmektedir. Sporcuların uluslararası düzeyde düzenlenen turnuvalara katılım sağlaması ise uluslararası rekreasyon aktiviteleri kapsamı içerisine girmektedir.

Rekreasyon, bireylerin serbest zamanlarında, günlük yaşamın yoğunluğundan ve bunalıcılığından bir nebze de olsa uzaklaşmak, dinlenmek, eğlenmek amacıyla yapılan çeşitli aktiviteleri kapsamaktadır (Uzun ve Altunkasa, 1991). Yapılan bu tanımlamaya göre amatör olarak yapılan E-Sporu maddeler halinde değerlendirecek olursak;

1. E-Spor aktiviteleri bireylerin serbest zamanlarında yapılmaktadır
2. Dinlenmek ve eğlenmek amacıyla yapılmaktadır
3. E-Spor oyunları bireyleri günlük yaşamın yoğunluğundan ve stresinden uzaklaştırarak, kişisel doyum elde edilmesine olanak sağlamaktadır.

Granic (2018) E-Spor faaliyetlerinin bireylere sağlamış olduğu faydaları 3 ana grupta toplamıştır, bunlar;

1. Motive Edici Faydalar
2. Duygusal Faydalar
3. Sosyal Faydalar

Motive Edici Faydalar; Bireylerin zeki ve yetenekli oluşları doğrudan başarıyla ilişkilidir (Yayla ve Güven, 2020). Kişinin güçlü bir zekâyâ ya da iyi bir yeteneğe sahip olduğu düşüncenin altında yatan temel neden o kişinin elde ettiği başarılarıdır (Dweck ve Molden, 2005). Ancak her başarısızlık bir yeteneksizlik değildir çünkü yetenek bir kişinin doğuştan getirdiği ve sonradan geliştirilebilen becerilerinin bütünüdür. Dijital oyunlarda artan seviyeler beraberinde oyunu oynamayı da zorlaştırmaktadır. Oyun oynayan bireyler bu seviyelere geldiğinde soğukkanlı bir şekilde karar verebilme, stratejik düşünebilme, sorunlara çözüm üretebilme davranışları geliştirmektedirler (Granic vd., 2014). McGonigal, (2011'e göre E-Sporcuların oyun esnasında başarısız olduğu durumda bu durumun onları daha çok motive ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Duygusal Faydalar; (Russoniello, vd., 2009; Ryan, vd., 2006) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre; E-Spor aktivitelerine katılım sağlamanın bireyin ruh sağlığını olumlu yönde etkilediğini, özellikle basit oyunlarda bireylerin olumsuz düşüncelerinden uzaklaşarak rahatladıkları sonucuna ulaşılmıştır. Kişilerin oyun içerisinde elde ettiği başarılarından gurur duymaları, bireylerin yaşamlarına olumlu yönde yansımaktadır (Yayla ve Güven, 2020).

Sosyal Faydalar; Bireylerin çevrim içi oyunları belirli bir toplulukla oynaması, oyun esnasında verilen görevlerin birlikte yapılabilmesi, kişilerin beraber iş yapabilme becerilerinin gelişmesine olanak sağlamaktadır. Ayrıca, oyun oynayan bireyin, sanal bir ortamda kimlere güvenilmesi gerektiğini, içerisinde bulunduğu toplulukta nasıl etkili olabileceğine dair kararlar almasında sosyal becerilerinden yararlanmaktadır (Yayla ve Güven, 2020).

E-Spor serbest zamanların değerlendirilmesi ve özellikle zihinsel becerilere katkısı açısından gençler arasında hızla yayılmaya başlamış ve önemli bir kitleye hitap eder konuma gelmiştir (Wagner, 2007).

2.9. Kavramsal Açıdan E-Spor: Tanımı Önemi ve Kapsamı

Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler her alanı etkilediği gibi spor alanlarını da etkilemiş, bu durum beraberinde spor ve sporcu kavramlarını değişikliğe uğratarak spor alanlarına birçok yeni branş eklenmesine de yardımcı olmuştur (Kocadağ, 2017). Teknolojik gelişmeler ışığında değişen ve dönüşen dallardan birisi de spordur (Akgöl, 2019). Spor alanı ile ilgili yeni alt dallar, kurallar, yenilenmiş ya da değişikliğe uğramıştır. (Aslan, 2019). Spor alanına yeni eklenen branşlardan birisi de E-Spordur. Spor bireysel ya da takım halinde yapılan, kendi içerisinde belirli kuralları bulunan, genellikle yarışmaya dayalı ve buna bağlı olarak içerisinde mücadele unsuru barındıran, bireyin fiziksel ve zihinsel gelişimini sağlayan eğlendirici ve öğretici etkinliklerin tümü olarak tanımlanabilir (Atasoy ve Kuter, 2005). E-Spor alanında yapılan tanımlamalar ise şu şekildedir;

E-spor elektronik sistemler aracılığı ile sporun temel özelliklerinin basite indirgenmesiyle, uygulanan bir spor biçimidir (Albayrak, 2019). Çevrim içi ya da çevrim dışı bir şekilde oynanan E-Spor oyunlarının temeli rekabetçi oyunlara dayanmaktadır (Arslan, 2019).

E-Spor, bireylerin oyun platformları üzerinden zihinsel ve bedensel açıdan rekabet etmelerini içermektedir (Köstelekoğlu, 2015).

E-Spor, yeni gelişen bir spor olarak görülmekte olup, bireylerin, bilgisayar ve internet ağ bağlantılarının kullanılmasıyla, oynamış oldukları rekabetçi video oyunlarını içermektedir (Johansson ve Thiborg, 2010).

Breslau (2012)'e göre modern dünyanın yapısına uygun bir şekilde olan ve kendi endüstrisini oluşturmuş olan rekabet temelli sporlar, E-Spor olarak tanımlanmaktadır. Popüler bir aktivite olan E-Spor, bilgisayar ve oyun sistemlerinin gün geçtikçe daha da gelişmesiyle birlikte kendine ait bir sektör halini alan bu kavram, uluslararası düzeyde de kendine bir yer edinmiştir (Yayla ve Güven, 2020).

Wagner, (2006)' e göre ise E-Sporu kendine ait kuralları olan ve mücadeleye dayalı, bilgisayar oyunlarının oynanması şeklinde tanımlamaktadır.

Başta bilgisayar olmak üzere çeşitli oyun konsolları aracılığı ile oynanmasına olanak sağlayan E-Sporun temeli rekabetçi video oyunlarına dayanan aktivitelerdir. (Korpiemies, 2017). Popüler video oyunları günümüz döneminde yeni bir sektörün oluşmasını sağlamıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2015). E-Spor, ilk bilgisayar oyunları ile varlığını elde etmiş ancak, 6-7 yıldır popülerlik kazanmış olan bir kavramdır (Kocadağ, 2017). 2008 yılında uluslararası E-Spor federasyonunun kurulmasıyla birlikte E-Spor dünya çapında spor olarak görülmeye başlanmıştır. Competitive Gaming (rekabetçi oyun) E-Sporun küresel düzeyde bilinen ismidir (Kocadağ, 2017). Günümüzde E-Spor alanında birçok turnuvalar E-Spor arenalarında düzenleniyor ve E-Sporcular kendi bilgisayar ekranlarında, takım arkadaşları ile beraber oyun oynamakta, bu oyunlar ise büyük bir ekran aracılığı ile sayısı binleri bulan seyircilere paylaşılmaktadır (Snively, 2014). Z ve Y kuşağı olarak adlandırılan gençler tarafından E-spor yaşamın bir parçası olarak görülmekte ve bu gençler fiziksel sınırlarının dışında neler yapılabileceklerinin farkında olmaktadır (Gider, 2019).

2.10. E-Sporun Tanımı ve Önemi

E-Spor alanında yapılan tanımlamalar şu şekildedir; Dünyanın bir ucunda bulunan, ya da dünyanın farklı bölgelerinden gelen, ağ bağlantıları sayesinde düzenlenen büyük çaplı organizasyonlar aracılığı ile oyun oynayan bireylerin, bir araya gelmesi E-Spor olarak tanımlanmaktadır (Argan vd., 2006). E-Spor insanların bilgisayar, oyun konsolları ya da online oyun platformlarında bedensel ve zihinsel açıdan rekabetlerini içermektedir. (Köstelekoğlu, 2017). T.C. Aile Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2017)'e göre E-Spor, bireysel veya takım halinde yapılan, farklı içerik ve alanlarda, el- göz koordinasyonu, hızlı düşünme ve karar verme, takım yönetimi gibi özelliklerin ön plana çıktığı sanal platformdur şeklinde tanımlanmıştır.

E-Spor büyük organizasyonların düzenlenmesiyle, bilgisayar oyunları ile bireylerin yarışmalarına verilen genel bir isimdir (Milliyet, 2017). E-Spor Elektronik Spor kelimesinin kısaltmasıdır. Çevrim içi video oyunları aracılığı ile, spor ortamında bulunan rekabeti ve takımlar arasındaki mücadeleyi birbiri ile entegre eden yeni nesil spor branşıdır (Durak, 2020).

Molina,(2018)' e göre E-Sporun Özellikleri;

1. İnternet ağ bağlantılarının kullanılmasıyla bilgisayar ya da oyun konsolları aracılığı ile gerçekleştirilen bir spordur.
2. E-Spor herhangi bir fiziksel kaynak gerektirmez.
3. Bireyleri dil din ırk, gibi kriterlere göre sınıflandırma yapmaz.
4. Fiziksel ya da zihinsel beceriler gerektiren bu spor branşı, kendine özgü ekipmanlar gerektirir.

Jenny vd., (2017)'e göre E-Sporun iç yüzünü açıklayan, birçok özellik bulunmaktadır bunlardan bazıları şu şekildedir;

1. **Oyun Olma Özelliği:** Oyunlar E-Sporun ana parçasını oluşturmakta ve E-Sporcular eğlenmek amacıyla video oyunlarını gönüllü olarak tercih etmektedirler (Yayla ve Güven, 2020: 286).
2. **Organizasyon Olma Özelliği:** Bütün spor branşlarının kendine özgü kuralları olduğu gibi E-Sporlarında önceden belirlenmiş kuralları bulunmaktadır. Ayrıca Organizasyon kuralları haricinde her oyunun kendine özgü kuralları bulunmakta, takım içerisinde bulunan sporcular bu kurallar çerçevesinde birbirleri ile mücadele etmektedirler (Yayla ve Güven, 2020).
3. **Rekabet Özelliği:** Her spor kendi yapısı içerisinde mücadele unsurunu barındırmaktadır. E-Sporun doğası ve ortaya çıkış noktası, bilgi ve iletişim sistemleriyle rekabet içererek, bu rekabetin global düzeyde gerçekleştirilmesine olanak sağlayabilmektedir (Yayla ve Güven, 2020).
4. **Yetenek Özelliği:** Bir E-Sporcu oyun aracı olarak mouse, joystick, klavye gibi araçları kullanırken ileri derecede konsantrasyon yanında koordinasyon ve ince motor hareketlere gereksinim duymaktadır. (Crawford ve Gosling, 2009). Ayrıca

elektronik oyunlar üzerine gelişen yeteneği, oyunun sonucunu mutlaka etkilemektedir.

5. Fiziksellik Özelliği: Tüm spor branşları yapısı itibariyle fiziksellik içermektedir. E-Spor bu açıdan düşünüldüğünde E-Sporun spor mu yoksa bir oyun mu olduğu tartışmalarını da beraberinde getirmektedir. Ancak E-Sporlar ile ilgili yapılan araştırmalar sonucunda ulaşılan genel kanı; E-Sporun bir spor olduğu yönündedir (Crawford, 2005; Kim ve Ross, 2006; Jonasson ve Thiborg, 2010; Funk, vd., 2018; Hallman ve Giel, 2018).

6. Sanal Ortam Özelliği: E-Sporlar ile geleneksel sporlar arasındaki en temel fark ise E-Sporun bilgisayar ortamında, yapılabiliyor olmasıdır. Geleneksel sporların mücadele alanları nasılsa E-Sporlar için de kullanılan haritalarda sanal ortam özelliğini taşımaktadır (Yayla ve Güven, 2020:).

Özkurt (2019)’a göre bilgisayar oyunlarının E-Spor kategorisinde sayılabilmesi için bazı nitelikleri kendi yapısı içerisinde bulundurması gereklidir bunlar;

1. “Kazanmak için öde” (Pay to Win-P2W) modeli olarak adlandırılan oyuncunun diğer oyuncudan daha başarılı olabilmesi için fazla para vermeye teşvik etme modelinde olmaması,
2. Oyunun mücadeleye uygun formatta hazırlanması,
3. Oyuncu sayısının yüksek olması,
4. Oyun geliştiricisi tarafından oyunun desteklenmesi,
5. Oyunun kurallarının kolay olması,
6. Oyunun belirli bir düzeyde zor olması da diğer belirleyici özelliklerindendir.

Çalışkan (2020)’e göre bir bilgisayar oyununun E-Spor olarak sayılma şartları şöyledir;

1. Bireylerin kendi performanslarını sergileyebilecekleri liglerin ya da turnuvaların bulunması,
2. Bireylerin dahil olabileceği takım ya da kulüplerin olması,
3. Mücadele ve rekabet unsurlarını içermesi,
4. Belirli bir izleyici kitlesine hitap edebilmesi,
5. Ulaşılabilir düzeyde olması,
6. Yarışmaların veya müsabakaların çevrim içi bir şekilde izlenebilir olması gereklidir.

2.11. Dünyada ve Türkiye’de E-Spor

Uluslararası E-Spor federasyonu Güney Kore’de (İesf) 2008 yılında kurulmuş, Avrupa kıtasından Almanya, İtalya, Avusturya, Asya kıtasından Çin, Güney Kore, Endonezya ve Hindistan, Afrika Kıtasından Mısır, Güney Afrika ve Namibya, Tunus, Kuzey Amerika kıtasından Arjantin ve Kosta Rika, Okyanusya kıtasından ise, Avusturalya ve Yeni Zelanda başta olmak üzere dünya üzerinde E-Spor federasyonu bulunan ve uluslararası E-Spor federasyonuna üye olan ülke sayısı 2020 yılında 85’e yükselmiştir (İnternational E-Sports Federation, 2020). Uluslararası E-Spor federasyonunun temel amacı;

1. Dünya çapında bulunan E-Spor federasyonlarının sayısını arttırmak,
2. E-Spor ile ilgili hakemler ve antrenörlerin yetişmesine katkı sağlamak,
3. E-Sporların rekabet ortamlarının iyileştirilmesi amacıyla, belirli kuralların oluşumunu sağlamak,
4. Ülkelerinin milli takımlarında mücadele eden başarılı sporcular için dünya şampiyonalarının düzenlenmesini sağlamaktır.

E-Spor alanında düzenlenen ilk dünya şampiyonası, 2009 yılında Güney Kore’nin Taebaek şehrinde düzenlenmiş ve bu dünya şampiyonasına katılım sağlayan 180 E-Sporcu

arasından kazanan Güney Kore E-spor milli takımı olmuş, 2020 yılında ise; İsrail'in Eilat şehrinde 6-12 Aralık tarihleri arasında düzenlenecektir. Geçmişten günümüze kadar düzenlenen dünya şampiyonaları şu şekildedir;

Tablo 6.

Geçmişten Günümüze Kadar Düzenlenen E-Spor Dünya Şampiyonaları

Kaynak; international e-sports federation (2020) <https://ie-sf.org/events/worlds>

Yıl	Ev sahibi Şehir	Katılım sağlayan E-Sporcu Sayısı	Kazanan Ülke
2009	Taebaek	180	Güney Kore
2010	Daegu	250	Güney Kore
2011	Andong	300	İsveç
2012	Cheonan	300	Güney Kore
2013	Bükreş	350	Güney Kore
2014	Bakü	400	Güney Kore
2015	Seul	400	Sırbistan
2016	Cakarta	400	Güney Kore
2017	<u>Busan</u>	400	Güney Kore
2018	Kaohsiung	400	Güney Kore
2019	Seul	400	Japonya
2020	Eilat, İsrail	-	-

Argan vd., (2006) ‘a göre günümüzde, E-Spor alanında, Dünya kupası, Avrupa kupası, amatör ve profesyonel olarak birçok ulusal ve uluslararası düzeyde turnuvalar düzenlenmektedir. Kendi ülkelerinde düzenlenen profesyonel turnuvalar sonucunda başarılı olan sporcular e-spor alanında profesyonel sporcu olarak tanımlanmaktadır (Mustafaoğlu, 2018:). Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor raporu (2018)’e göre; Amerika Birleşik Devletleri’nde E-Sporcular resmi atlet olarak kabul edilirken, 45’ten fazla ülkede ulusal düzeyde resmi E-Spor federasyonu bulunmaktadır. Bu bağlamda her ülke E-Sporu farklı bir şekilde kabul etmiş ve spor yapılarının içerisine almışlardır. Dünya üzerinde E-Sporun bir spor olup olmadığı konusunda tartışmalar bulunmaktadır. (Aktuna ve Ünlüöner, 2017). Bu tartışmaların temel nedeni ise; Mustafaoğlu (2018) E-Spor oyunlarının içerisine fiziksellik içeren video oyunları eklendiği taktide E-Sporun bir spor olarak kabul edilmesi konusunda

güven sağlanabilir şeklinde görüşünü belirtirken, Aktuna ve Ünlüönen (2017) oturularak, spor aktivitesi yapılamayacağını, sporun içerisinde fiziksellik olması gerektiği, ancak, E-Sporlarda fiziksellik bulunmaktadır görüşünü savunmaktadır. Crawford ve Gosling (2009)'e göre bir E-Sporcu Mouse'u ile oyun esnasında hamle yapabilmek ve rakip oyuncunun hamlelerini engelleyebilmek amacıyla ince motor becerilerini kullanmaktadır. Ayrıca, (Witkowski, 2012)' e göre E-Sporcular oyun esnasında etkili olabilmek, başarıyı elde edebilmek amacıyla zihinsel becerileri ve el-göz koordinasyonu becerilerini etkili bir şekilde kullanabilmelidirler.

Llorens, (2017)' e göre son yıllarda oyun oynama eylemi bir spor aktivitesi olarak değerlendirilmeye başlanmış ve E-Spor alanında düzenlenen organizasyonlar, turnuvalar, E-Sporların bir spor aktivitesi olduğunu göstermektedir. E-sporun gün geçtikte hızlı bir şekilde büyümesiyle, insan yaşamındaki yeri ve önemi de buna bağlı olarak artış göstermektedir (Yayla ve Güven, 2020: 288). Aynı zamanda çevrim içi yayın platformlarının gelişmesiyle birlikte, E-Spor dünya üzerinde çok seri bir şekilde büyüyen bir olgudur (Aktuna ve Ünlüönen, 2017).

Türkiye'de E-Spor 2008 yılında gelişmekte olan spor branşları içerisinde bulunurken, Alper Afşin ÖZDEMİR tarafından 2018 yılında E-Spor federasyonu kurulmuştur. Türkiye E-Spor federasyonunun temel amacı, E-Sporun Türkiye'de gelişimini sağlayarak, nitelikli E-Sporcular yetiştirmek ve uluslararası ölçekte düzenlenen organizasyonlarda Türkiye'yi en etkili bir şekilde temsil etmek ve başarılar elde edilmesini sağlamaktır. Türkiye'de 2014 yılından 6-90 yaş aralığında bulunan bireylere E-Sporcu lisansı verilmektedir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2020). E-Sporcu lisansı bulunmayan sporcular her spor branşında olduğu gibi E-Spor alanında düzenlenen turnuvalara da katılım sağlayamamaktadırlar. Bu açıdan incelendiğinde E-Sporun ülkemizde profesyonel bir düzeye geldiğinin kanıtıdır (Aktuna ve Ünlüönen, 2017). Ayrıca ülkemizde E-Spor alanında hakem ve antrenör yetiştirme kursları da bulunmaktadır. 2003 yılında kurulan Dark Passage takımı Türkiye'nin bilinen ilk E-Spor takımıdır. SuperMassive, HWA Gaming ve Dark Passage isimli takımlar aynı zamanda ülkemizde E-Spor bilincini oluşturan ünlü takımlardandır (Üçüncüoğlu vd., 2017). Türkiye ilk resmi E-Spor turnuvasını 2019 yılında TESFED Vodafone FreeZone Türkiye Kupası adıyla İstanbul'da düzenlenmiş ve turnuvada kazanan takımlara 100 bin TL ödül verilmiştir (Fanatik, 2019).

Ülkemizde resmi olarak kurulmuş yaklaşık olarak 50 E-Spor takımı bulunmakta, bu takımlar ise kendi içlerinde oyunlara göre ayrı takımlar oluşturmaktadırlar (Köstelekoğlu, 2015).

Durak (2020)'e göre Türkiye'de öne çıkan E-Spor takımlarını sıralayacak olursak;

1. **Beşiktaş E-Spor:** Beşiktaş E-Spor takımı profesyonel bir spor kulübü olarak 2015 yılında kurulan ilk E-Spor takımıdır.
2. **1907 Fenerbahçe E-Spor:** Fenerbahçe Spor Kulübünün başkanı Ali Koç tarafından 2016 yılında kurulmuş olan Fenerbahçe E-Spor takımının birçok şampiyonluğu bulunmaktadır.
3. **Galatasaray E-Spor:** Galatasaray E-Spor takımı 2016 yılının sonuna doğru kurulmuş, Beşiktaş ve Fenerbahçe takımlarının gerisinde kalarak küme düşmüştür.
4. **Papara Super Massive E-Spor:** 2016 yılında Hakan Baş ve Kaan Karamancı tarafından kurulmuş olan bu takımın uluslararası düzeyde organize edilen bir turnuvada şampiyon olmuş ilk E-Spor takımıdır.
5. **Galakticos E-Spor:** 2016 yılında kurulan E-Spor takımının birçok oyun grubunda da takımları bulunmaktadır.
6. **Dark Passige E-Spor:** 2003 yılında kurulan bu takım Türkiye'nin bilenen ilk e-spor takımı olmakta olup, yabancı ilk transfer işlemlerini gerçekleştiren ilk E-Spor takımıdır. 2014 yılında dünya şampiyonasına katılım sağlamış olan bu takımın sadece kadın sporculardan oluşan Dark Passige Ladies takımı da bulunmaktadır.

Türkiye'deki E-Spor Sponsorlukları ve takımları incelendiğinde özellikle futbolda üç büyükler olarak adlandırılan Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş'ın bu alana çeşitli yatırımlar yapmasıyla E-Sporun ilgi odağı haline geldiği görülmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

2.12. E-Sporun Gelişme Nedenleri

E-Sporun Tarihsel süreci incelendiğinde Atari devri ve İnternet devri olmak üzere iki farklı süreçten geçerek günümüze kadar gelmiştir (Lee ve Schoenstedt, 2011).

Teknolojinin günden güne gelişmesi, dijital oyunlar ve video oyunları kavramlarının yaşamımıza girmesine olanak sağlamıştır (Kilci, 2020). Teknolojinin eğlence alanında en yaygın kullanımının bilgisayar oyunlarının olduğu söylenilebilir (Akın, 2008: 13). Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler ile birlikte bilgisayarın kullanım özelliklerinin genişletilmesi bilgisayar oyunlarının da güncellenmesini, yeni oyunların eklenmesini sağlamıştır. Böylelikle geleneksel oyunların yerini, dijital video oyunları almıştır (Kılcı, 2020). Teknoloji alanında kullanılan cihazların ekonomik açıdan uygun düzeylere inmesiyle, atari salonları evlere taşınmış ve birden fazla kişinin bir arada oynayabileceği dijital oyunlara geçiş dönemi yaşanmıştır (Mustafaoğlu, 2018). Bilgisayar oyunları ilk 1970'li yıllarda ortaya çıkmış ve karşılıklı rekabet içeren oyunlar yaygınlaşmaya başlamıştır (Özkurt, 2019). 1972 yılında Stanford Üniversitesinde bulunan öğrenciler tarafından Spacewar oyunu için 5 kişilik bir turnuva düzenlenmiş ve ödül olarak Rolling Stone Müzik dergisi aboneliği ortaya konulmuştur (Good, 2012). Elektronik Games (1982)'e göre Atari firması tarafından 1980 yılında düzenlenen Space Invaders turnuvasına 10.000 kişinin üzerinde bir katılım sağlanmış ve tarihte ilk büyük ölçekli bilgisayar oyunu turnuvası düzenlenmiştir.



Şekil 1.1982 Yılında Atari Firması Tarafından Düzenlenen Space Invaders Oyunu Katılımcıları (Electronic Games 1982).

1980’li yıllarda E-Sporun temellerinin Atari salonlarında atıldığı düşünülmektedir (Akın, 2018). Atari salonları ve atari dönemi 1990 yılına kadar sürmüştür (Taşkiran, 2019). Bu dönemde internet ağ bağlantısının bulunmadığından dolayı, bireyler oyunlarda en yüksek skoru elde edebilmek için birbirleriyle mücadele etmektedirler (Aslan, 2012). Özellikle 1980’li yılların ilk yarısında piyasaya sürülen Pac-Man, Hero gibi oyunlar, oyun sektörünün yükselmesini sağlamıştır (Evren vd., 2019). 1977-1984 yılları arasında Atari 2600 isimli oyun konsolu en popüler oyun konsoludur (Öztekin ve Öztekin, 2020). 1980’li yıllarda yaygınlaşan atariler, kendisinden güç güç kaybetmeden 2000’li yıllara kadar varlığını sürdürmüştür (Çalışkan, 2020). Ancak 2000’li yıllardan sonra teknoloji ve internet alanında meydana gelen gelişmeler ile atariler eski önemini kaybetmiştir (Borowy, 2012). Böylelikle, dünya çapındaki oyunlar çevrim içi bir şekilde oynanmaya başlanmıştır (Mustafaoğlu, 2018). Daha sonra tek kişilik oyunlardan, iki ve daha fazla kişi ile oynanabilen oyunlara geçiş dönemi yaşanmıştır (Coşkun ve Öztürk, 2016). 2000’li yıllara gelindiğinde yeni çıkan oyunlar da kendisini bu dönem içerisinde göstermeye başlamıştır (Çalışkan, 2020). Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Defense Of The Ancients (DOTA), ve League Of Legens (LoL) gibi birçok oyun E-spor oyunlarının içerisine eklenmiştir.

Argan ve Akın (2007)’ e göre E-Sporun gelişimdeki en önemli etkenler; internetin yaygınlaşması, Lan (Yerel Ağ), İnternet kafelerin ortaya çıkması ve rekabetçi video oyunlarının üretilmesidir.

E-Sporun günümüzde popüler olmasındaki etkenler ise; oyun üreticileri ve oyunlar, E-Spor alanında düzenlenen ligler ve turnuvalar, E-Spordaki sponsorluklar, E-Spor takımları ve kulüpleri, E-Sporun kendine has bir ekosisteminin bulunmasıdır (Özkurt, 2019).

E-Sporların geçmişten günümüze kadar gelişinde düzenlenen oyun turnuvalarından bazıları şu şekildedir;

Tablo 7.

Geçmişten Günümüze Kadar Düzenlenen Oyun Turnuvaları

1972-1989 Dönemi	1972 yılında Spacewar oyunu için beş kişiden oluşan bir turnuva düzenlenmiştir. 1982 yılında Space Invaders oyunu turnuvası düzenlenmiştir.
1990-1999 Dönemi	Bu dönem içerisinde Queke oyunu için bir spor turnuvası düzenlenmiş ve yaklaşık 2 bin kişinin katılım sağladığı bu turnuvada Queke oyununun tasarımcısının Ferrari marka aracı ödül olarak konulmuştur (Toker, 2015).
2000 ve Sonrası Dönem	Milenyum çağı ya da milenyal kuşağı olarak adlandırılan bu çağda 380 milyon izleyicisi bulunan E-Spor günümüzde artık kendi ekosistemini kurmuş ve E-Spor alanında birçok turnuvalar düzenlenmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor raporu, 2018).

Geleneksel sporlar ile E-Spor arasındaki farklar E-Sporların hızlı gelişme nedenleri arasında sayılabilir.

Geleneksel sporlar ile E-Sporlar arasındaki farklı ve benzer yönleri incelediğinde;

1. E-Sporlar sanal bir ortamda yapılmaktayken geleneksel sporlarda bu ortam yapılan sporun türüne göre değişkenlikler göstermektedir.
2. E-Sporlar herhangi bir finansal kaynak gerektirmezler fakat geleneksel sporlarda branşa özgü araç ve gereçlerin kullanımı için finansal kaynak gereklidir.
3. E-Sporlar zihinsel bir çaba gerektirirken geleneksel sporlar zihinsel ve fiziksel bir çaba gerektirmektedir.

4. E-Sporlar alan ve zaman fark etmeksizin yapılabilirken geleneksel sporlarda antrenman yapmak için belirli bir zaman dilimi bulunmaktadır.
5. E-Sporlarda Profesyonel sporcular ile iletişim kurmak kolaydır fakat geleneksel sporlarda bu durum zor olabilmektedir.
6. E-Sporlarda kolaylıkla profesyonel bir konuma geçilebilirken, geleneksel sporlarda bu durum kolay değildir.
7. E-Sporlar bireysel ve takım halinde yapılabilirken bu durum geleneksel sporlar da aynıdır.
8. E-Spor ve geleneksel sporlarda başarının elde edilmesi temel bir unsurdur.
9. E-Spor ve geleneksel sporlarda turnuvalar ve yarışmalar düzenlenmektedir.
10. E-Spor ve geleneksel sporlarda profesyonel düzeyde olan başarılı sporculara ücretler ödenmektedir.

Jenny, vd., (2017)'e göre e-sporların taşıması gereken özellikler aşağıdaki şekilde belirtilmiştir:

1. Oyun içirme (gönüllü ve içten motivasyona sahip olmalı),
2. Organize olma ve kurallarla yönetilme,
3. Rekabet içirme (kazanan ya da kaybeden bir taraf bulunmalı),
4. Beceriden oluşma (şans faktörü içermemeli),
5. Fiziksel beceri içirme,
6. Geniş bir takipçi kitlesine sahip olma,
7. Sosyal kurumlar tarafından kuralları konma,
8. Kurumsal istikrara sahip olma.

E-Sporlar yukarıdaki maddelere göre değerlendirildiğinde spor olabilme özelliğini taşımaktadır.

2.13. E-sporun Hedef Kitlesi: Oyuncular ve Fanlar

Her spor dalında olduğu gibi E-Sporda da profesyonel ve amatör sporcular bulunmakta, (Evren vd., 2019) ve her spor dalında olduğu gibi E-Sporda da müsabaka ve yarışmalar bulunmaktadır (Mustafaoğlu vd., 2018). E-Spor profesyonel liglere katılım sağlayan profesyonel oyunculardan oluşmaktadır (Fanatik, 2017). Profesyonel liglere katılım sağlayan bu sporcular, belirli ödüller elde etmektedirler. Ayrıca Dijital oyunların her geçen gün artması ve gelişmesiyle birlikte, E-Spor üretici ve katılımcıları arasında rekabeti daha güçlendirmektedir (Atalay ve Boztepe, 2020).

2015- 2020 yılları arasında dünya çapında en çok gelir elde eden sporcular;

Tablo 8.

Dünya Çapında En Çok Gelir Elde Eden Sporcular

Kaynak; ESports Earnings (2020).

Yıl	Sporcunun İsmi/ Kullanıcı Adı	Gelir
2015	Sumail Hassan (SumaiL)	\$1.730.083.34
2016	Zhang Yiping (y`)	\$1.923.676. 32
2017	Kuro Takhasomi (KuroKy)	\$2.436.772.40
2018	Jesse Vainikka (JerAx)	\$2.290.631.60
2019	Kyle Giersdorf (Bugha)	\$3.024.650.00
2020	Sven Magnus Carlsen (DrNykkerstein)	\$484,420.48

Tablo 8 İncelendiğinde, sporcuların online yayın kanallarından ve sponsorluk anlaşmaların almış ücretler bu tabloya eklenmemiş olup, son 5 yıl içerisinde en fazla gelir sağlayan sporcunun ise Bugha kullanıcı adıyla Kyle Giersdorf olduğu görülmektedir. E-Spor oyunları için ödül parasındaki artış, sponsorlar, markalar, yatırımcılar önemli bir unsurdur (Pişkin vd., 2019). E-Sporcular, geleneksel sporcularda olduğu gibi transfer olabilir aynı zaman bonservis ücretleri alabilmektedirler (Aktuna ve Ünlüöner, 2017).

Tablo 9.

Dünya Üzerinde En Çok Gelir Elde Eden Kadın Sporcular

Kaynak; ESports Earnings (2020)

Ülke	Sporcu	Gelir
Kanada	Sasha Hostyn	\$ 383,327.32
Çin	Lİ Xiao Meng	\$ 227,010.00
Amerika	Katherine Gunn	\$ 122,300.00
Amerika	Rumay Wang	\$ 84,466.67
Amerika	Ricki Ortiz	\$ 81.366.18

Tablo 9 İncelendiğinde; E-Spor'da en fazla gelir elde eden bayan sporcu Kanadalı Sasha Hostyn \$ 383,327.32 elde ederek 2020 yılında en çok kazanan kadın E-Sporcu olduğu göze çarpmaktadır. Sahsa Hostyn'dan sonra Çin Halk Cumhuriyetinden Lİ Xiao Meng \$ 227,010.00 elde etmesiyle 2. Sırada yer almaktadır.

Tablo 10.

E-Spor Alanında En Fazla Gelir Elde Eden Oyuncular

Kaynak; (Gamist, 2018).

Türkiye'de E-Spor alanında en fazla gelir elde eden oyuncuların sıralaması şu şekildedir;

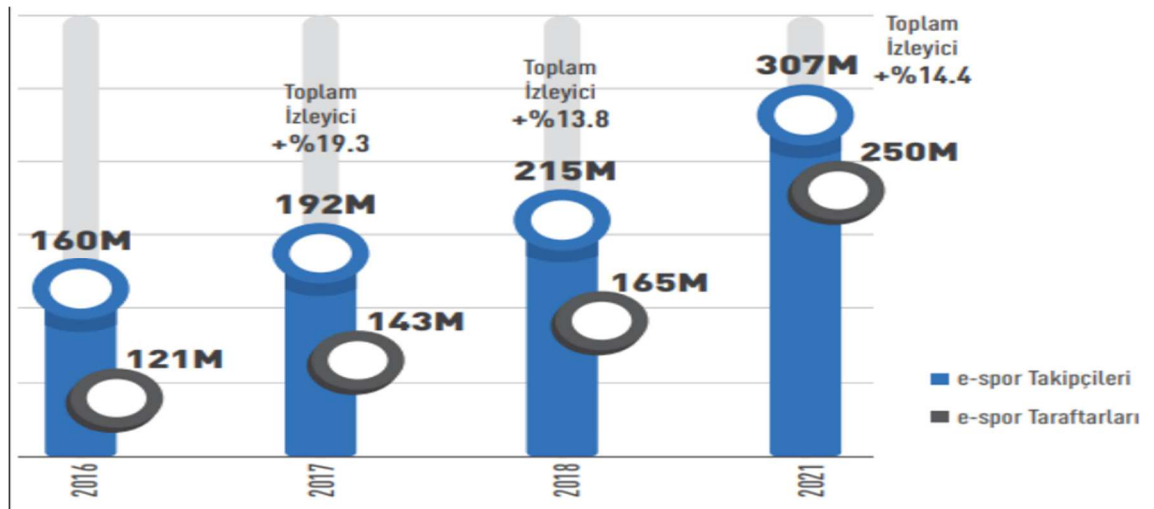
Kullanıcı Adı	Oyuncunun Adı Soyadı	Oyun	Oyundan Elde Ettiği Kazanç
XANTARES	Can Dörtkardeş	177,054.16 \$	CS: GO
Fujitora	Kaan Çekli	151,665.77 \$	Hearthstone
paz	Ahmet Karahoca	139,577.02 \$	CS: GO
ngiN	Engin Kor	133,438.67 \$	CS: GO
Calyx	Buğra Arkin	129,131.25 \$	CS: GO

woxic	Özgür Eker	73,126.29 \$	CS: GO
Ref17ction	Emre Delikara	68,025.00 \$	Fortnite
FaSbulous	Asım Cihat Karakaya	51,104.00 \$	LoL
DESPE	Çağatay Sedef	49,231.43\$	CS: GO
Naru	Koray Bıçak	43,602.60 \$	LoL

Tablo 10 incelendiğinde Türkiye ise; XANTARE kullanıcı isimli Can Dörtkardeş, 177 bin dolar kazarak Türk tarihin en çok kazanan sporcusu olarak ilan edilmiştir (Evren vd., 2019). Can Dört kardeş’ ten sonra Kaan Çekli’ nin yüksek miktarda oyun ödülü kazandığı görülmektedir.

Türkiye’ yaklaşık olarak, 31 milyon E-Spor oyuncusu bulunmakta ve 31 milyon oyuncunun yaklaşık 15 milyonu bilgisayar ve oyun konsolu oyuncusudur (Milliyet, 2019). Baş (2020)’e göre resmi olarak ilan edilen E-Sporcu sayısı 1849’ dur. Günümüzde E-Sporcular, turnuva ödülleri dışında yapmış oldukları sözleşmeler ile düzenli bir maaşa sahiptirler (Aslan, 2019).

Ayrıca Türkiye’de bulunan E-Sporcuların genel durumları değerlendirildiğinde Y ve Z kuşağı olarak adlandırılan dönemin üyesi olan bu çocukların 2000 ve sonrası dönemde doğmuş oldukları, çevrim içi ortamlarda bağ kurmayı tercih ettikleri ve yeni mesleklere ilgi duydukları söylenilebilir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).



Grafik 1. İzlenme Oranları

Kaynak; Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor (2018) Raporu

Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018)’e göre 2016 yılında 121 milyon E-Spor taraftarı bulunurken, bu oran 2017 yılında 143 milyon, 2018 yılında ise; 165 milyona ulaşmış, bu durum 2021 yılı için değerlendirildiğinde ise E-Spor alanında toplam izleyici oranı %14,4 oranında bir büyüme göstererek 250 milyona ulaşacağı tahmin edilmektedir.

Yukarıdaki grafiğe göre E-Spor takipçilerinin oranı değerlendirildiğinde; 2016 yılında 160 milyona ulaşan E-Spor takipçileri oranı, 2017 yılında 192 milyona %5,5 oranında bir büyüme göstermiş, geçen yıllara oranla toplam izleyici sayısı, %19,3 bir büyüme kaydetmiş, 2018 yılında ise bu oran, 215 milyona ulaşmıştır. Bu durum 2021 yılına göre değerlendirildiğinde ise; bu rakamın 307 milyona ulaşacağı öngörülmektedir. 2021 yılında beklenen bu büyüme oranının yılda %25 olacağı öngörülmektedir.

Tablo 11.

E-Spor Takipçilerinin Demografik Yapıları

Kaynak; Pişkin vd., (2019)

Erkek Takipçiler		Kadın Takipçiler	
Yaş	Oran	Yaş	Oran
21-35	%27	21-35	%17
10-20	%17	10-20	%11
36-50	%15	36-50	%10
51-65	%2	51-65	%1
Toplam	%61	Toplam	%39

Pişkin vd., (2019)’e göre E-Spor taraftarlarının yaş oranları incelendiğinde; erkek takipçilerinin %27’sinin 21- 35 yaş aralığında olduğu, kadın takipçilerinin ise; %17 oranında 21-35 yaş aralığında olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yukarıdaki tablodan anlaşılabileceği üzere E-Spor taraftarlarının %61’i erkek takipçiler tarafından oluşmaktadır. En yüksek E-Spor takipçisi oranının her iki cinsiyet grubunda da 21-35 yaş aralığında olması dikkat çekici bir durumdur. Bu veriler Türkiye’de erkeklerin oyunlar ile tanışma zamanlarının ilköğretim yıllarına kadar uzadığını, kadınların ise lise yıllarından itibaren tanıştığı sonucunu ortaya koymaktadır. E-Spora erkeklerin kadınlardan daha önce başladığı ve E-Spora daha önceden aşina oldukları söylenilebilir (Twentify, 2018).

Tablo 12.

Spor Organizasyonlarını İzleyen Bireylerin Yaş Ortalaması

Fanatik (2020)' e göre 2020 Yılı Spor organizasyonlarını izleyen bireylerin yaş ortalaması

Spor Organizasyonları	Yaş Ortalamaları
E-Spor	32
Tüm Futbol Ligleri	39
İngiltere Premier Lig	42
National Hockey League (NHL)	43
National Football League	49
Olimpiyatlar	50
National Basketball Association (NBA)	53
Women's Tennis Association (WTA)	55
Major League Baseball (MLB)	57
Association of Tennis Professionals (ATP Tour)	61

Tablo 12'ye göre spor organizasyonlarını izleyen bireylerin yaş ortalamaları değerlendirildiğinde; en düşük yaş ortalamasının E-Spor izleyicisinde olduğu görülmektedir. Bu durum diğer spor branşlarının izleyicilerine göre E-Spor izleyicilerinin ne kadar geniş bir kitleye yayıldığı konusunda önemli bir ipucu vermektedir.

E-Spor alanında yapılan araştırma sonuçları şu şekildedir;

Nielsen (2018)'e göre E-Sporların yaklaşık %80'i online bir biçimde E-Spor hayranları tarafından takip edilmektedir. E-Spor alanında yapılan turnuvalar, Twitch, yerel televizyon kanalları, Youtube gibi kanallar aracılığı ile E-Spor hayranlarına naklen aktarılmaktadır. Newzoo (2018)'e 2017 yılından itibaren twitch üzerinden yayınlanan ve en çok izlenen oyunlar League of Legend (LoL), Counter-Strike Global Offensive (CS: GO) ve DOTA2 olarak belirlenmiştir. Newzoo (2020)' e göre yapılan bir araştırma sonucuna göre; Finlandiya'da 18-20 yaş aralığındaki bireylerin %52'sinin Birleşik Krallıkta ise %21'inin, erkeklerin kadınlara göre %38 oranında daha fazla E-Spor hayranı olduğu sonucuna ulaşılmıştır

SuperData Research (2016) isimli şirketin yapmış olduğu bir araştırma sonucuna göre; dünya genelinde 214 milyon kişi E-Spor izlemektedir. Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018)'a göre Türkiye'de E-Spor taraftarı sayısı dört milyon olarak belirlenmiştir. Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018)' e göre 2018 yılında Twitch isimli video oyun platformunda en çok izlenen oyunların listesi şu şekildedir;

OYUN	İZLENEN SAAT
LEAGUE OF LEGENDS	274.7M
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	232.9M
DOTA 2	217.9M
HEARTHSTONE	176.9M
OVERWATCH	25.2M
STARCRRAFT II	21.2M
HEROES OF THE STORM	19.6M
ROCKET LEAGUE	17.3M
STREET FIGHTER V	11.5M
SMITE	10.7M
SUPER SMASH BROS. MELEE	9.8M
SUPER SMASH BROS. FOR WII U	7.0M
WORLD OF TANKS	5.2M
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	4.7M
WORLD OF WARCRAFT	4.7M
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	4.5M
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	3.7M
HALO 5: GUARDIANS	2.5M
CALL OF DUTY: WWII	1.8M
VAINGLORY	1.6M
HIZ1	1.6M
INJUSTICE 2	1.5M
CLASH ROYALE	1.5M
FIFA 17	1.3M
TOTAL TOP 25	959.3M

Şekil 2. İzlenme Oranları

Kaynak; Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018).

Yukarıdaki tabloya göre; dünya üzerinde en çok izlenen oyunlarda League Of Legends (LoL) isimli oyunun saatte 274,7 milyon izlenme ile ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Buna göre 2018 yılında oyunlarda League Of Legends (LoL) isimli oyunun taraftarları ve izleyicileri tarafından çok fazla ilgi gördüğü söylenilebilir. Ayrıca E-Spor alanında yapılan canlı yayın kanallarından olan Twitch, 2014 yılında Amazon isimli firmaya 970 milyon \$ 'a satılmıştır (Üçüncüoğlu, 2018).

2.14. E-Spor Endüstrisi-Ekonomik Boyutu

E-Spor alanında meydana gelen hızlı değişimler ile birlikte düzenlenen turnuvalar, E-Spor bilet satışları ve diğer öğeler E-Spor ekonomisinin hızlı bir şekilde artmasına yardımcı olmuştur (Pişkin vd., 2019). Son yıllarda oyuncular, izleyiciler, taraftarlar ve sponsorlar aracılığı ile E-Spor ekonomisi büyüme göstermiştir (Üçüncüoğlu, 2018). E-Spor yayınlarının gelirleri, ürün satışları ve E-Spor alanındaki sponsorluklar E-Sporun gelir öğelerinin bazılarıdır (Akgöl, 2018; Özçam, 2019). Catalyst (2017)'e göre E-Spor ekosistemi içerisinde bulunan temel bileşenlerden bazıları şu şekildedir;

1. Oyun Şirketleri
2. Ligler
3. Turnuvalar
4. Yayın Platformları
5. Takımlar ve Oyuncular

Oyun Şirketleri: Dijital oyunların üretimi, bu oyunların geliştirilmesini ve dağıtımını sağlayan oyun şirketlerinin gelir kaynakları ise; yayın ve lisans hakları, oyunların satışı ve indirilebilir içeriklerin satışlarını kapsamaktadır (Üçüncüoğlu, 2018). Dijital oyun şirketlerinin gelir kaynakları oyun satışları ve indirilebilir içeriklerden oluşturmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor Raporu: 2018).

Ligler: E-Spor ligleri, turnuvaları dijital oyun şirketleri ya da E-Spor ile ilgili organizasyonları düzenleyen kurumlar tarafından gerçekleştirilmektedir (Üçüncüoğlu, 2018). Etkinlik organizatörleri tarafından düzenlenen turnuvalar, E-Sporun yarışma ortamıdır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor Raporu: 2018). Düzenlenen bu turnuvalara E-Sporcular bireysel ya da takım halinde katılım sağlayabilmektedirler. Ayrıca bu turnuvalarda başarılı olan sporcu ya da takımlar turnuvanın ödül havuzu içerisinde bulunan ödüle sahip olmaktadır.

Yayın Platformları: Sosyal medya özel yayın ağları gibi yayın akışını sağlayan platformların başında Twitch kanalı gelirken sırayı, Youtube Gaming gibi diğer yayın platformları takip etmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor Raporu: 2018). E-Spor alanında düzenlenen turnuvalar, E-Spor ile ilgili yayın kanallarında naklen yayınlanıp, turnuvanın ekran başında olan seyircilere aktarılmasına olanak sağlamaktadır. 2017 yılında düzenlenen dünya şampiyonası Twitch kanalı üzerinden yayınlamış ve saatte 49,5 milyon izlenmiştir (Gençlik Spor Bakanlığı E-Spor Raporu, 2018). 2014 yılında ise aynı turnuva Amerika'nın Los Angeles eyaletinde gerçekleştirilmiş, sadece final müsabakasını 27 milyon kişi izlemiştir (Şentuna ve Kanbur, 2016).

Takımlar Oyuncular: E-Spor oyuncuları farklı branşlardan oluşarak, birleşik bir marka altında toplanabilmektedirler (Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor Raporu, 2018) E-Sporcular ve E-Spor takımları, diğer profesyonel sporcular gibi antrenman yapmaktadırlar. E-Spor alanında düzenlenen turnuvalara bireysel ya da takım halinde katılım sağlayan E-Sporcular, rakiplerini ekarte edebilmek için oyun içerisinde birtakım hamleler yapmaktadırlar. Ayrıca bir E-Spor takımı birkaç oyunda yarışabilmektedir.

E-Spor alanında en büyük ödül havuzuna sahip son 5 turnuva şu şekildedir;

Tablo 13.

En Büyük Ödül Havuzuna Sahip Beş Turnuva

Kaynak; E-Sports Earnings (2019).

Turnuva	Ödül Havuzu	Oyun	Takım Sayısı	Oyuncu Sayısı
The International 2019	34,330,069.00 \$	Dota 2	18	90
The International 2018	25,532,177.00 \$	Dota 2	18	90
The International 2017	24,687,919.00 \$	Dota 2	18	90
The International 2016	20,770,460.00 \$	Dota 2	16	80
The International 2015	18,429,613.05 \$	Dota 2	16	80

<https://www.esportsearnings.com/tournaments/largest-overall-prize-pools>

Tablo 13 incelendiğinde en yüksek ödül havuzunun The International 2019 turnuvasında Dota (Defence of the Ancients) oyununda verildiği görülmektedir. 2020 yılında ise bu oranın daha yüksek olacağı düşünülmektedir. Türkiye Dünya sıralamasında 18. Sırada yer alırken, E-Spor'da yaklaşık 878,8 milyon \$ olarak büyük bir hacme ulaşmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Forbes (2018)'e göre dünyanın en değerli E-Spor kulüpleri ve elde edilen gelirleri şu şekildedir;

Tablo 14.

Forbes (2018)'e Göre Dünyanın En Değerli E-Spor Kulüpleri

Kaynakça; Forbes (2018).

Dünyanın En Değerli E-Spor Kulüpleri	Elde Edilen Gelir	Ülke
Cloud9	310 milyon \$	ABD
Team SoloMid	250 milyon \$	ABD
Team Liquid	\$200 milyon	Hollanda
Echo Fox	150 milyon \$	ABD
OpTic Gaming	130 milyon \$	ABD
Fnatic	120 milyon \$	İngiltere

Gen.G Gaming	110 milyon \$	Güney Kore
G2 Esports	105 milyon \$	İspanya
Immortals	100 milyon \$	ABD
Envy Gaming	95 milyon \$	ABD
100 Thieves	90 milyon \$	ABD
Counter Logic Gaming	50 milyon \$	Kanada

Yukarıdaki tablo incelendiğinde; E-Spor kulüplerinin ekonomik büyüklük açısından geleneksel spor kulüpleri ile yarışacak seviyede olduğunu görmekteyiz (Albayrak, 2019). Ayrıca E-Spor alanında en fazla gelir elde eden Cloud9 isimli E-Spor kulübüyle 310 milyon \$ elde ederek 1. Sıraya yerleşen ülkenin Amerika Birleşik Devletleri olduğu görülmektedir.

2.15. Türkiye’de ve Dünyada En Yaygın E-Spor

Her E-Spor turnuvasının ve oyunlarının kendine özgü kuralları bulunmaktadır (Pişkin, 2019). Turnuvalar önceden belirlenmiş olan kurallara göre yönetilmektedir.

Kurumsallaşma sürecini hızlı bir şekilde tamamlayan E-Sporda, taraftarların ve izleyicilerin ilgi ve isteklerine göre belirli oyunlar ve müsabakalar ön plana çıkmaktadır (Atalay ve Boztepe, 2020). Çok oyunculu online oyunlar, sporcular arası mücadelenin yanında dünyanın her yerindeki insanların birbirleri ile iletişim kurmalarına olanak sağlar (Andiç, 2008).

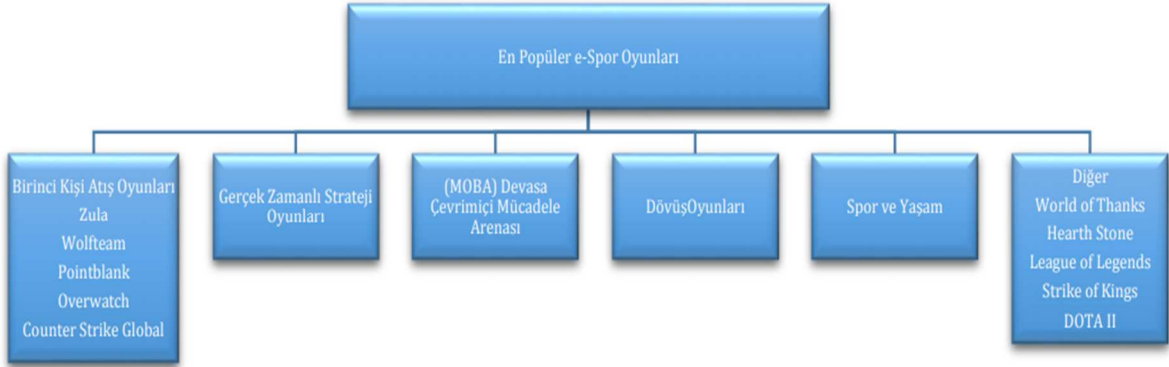
E-Sporda ön plana çıkan oyunlar; Birincil Nişancı (First Person Shooter), Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy) ve Çok Oyunculu Çevrimiçi (Massively Multi-User Online Role Playing) oyunlarıdır (Jonasson ve Thiborg, 2010).

Türkiye Cumhuriyeti Aile Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2017)’ e göre Türkiye’de ve dünyada E-Spor alanında popüler olan oyunlar şu şekildedir;

Şekil 3.

Dünyada ve Türkiye’de E-Spor Türleri

Kaynak; (Atalay ve Boztepe, 2020).



Yukarıdaki tablo incelendiğinde E-Spor oyunları kendi yapıları içerisinde altı ana gruba ayrılmaktadır. Bunlar; Birincil Kişi Atış Oyunları, Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları, Devasa Çevrim içi Mücadele Arenası, Dövüş Oyunları, Spor ve Yaşam Oyunları, Diğer Oyunlar şeklinde sıralanabilmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan bazı oyunların açıklamaları şu şekildedir;

Zula: Zula, MadByte Games tarafından geliştirilen ve Lokum Games tarafından dağıtılan, Çok oyuncu ile oynanabilen çevrim içi (MMOFPS) Türk yapımı video oyunudur. Oyun Türkiye'den sonra ilk defa Brezilya'da, 2016 yılının haziran ayında, Playspot firması tarafından yayımlanmıştır. (Milliyet, 2019).

Wolfteam: Çok oyun ile oynanan Çevrim içi bir oyun olan Wolfteam, Joygame tarafından piyasaya sürülmüş ve Softnyx tarafından yazılımı gerçekleştirilmiştir. Oyunun adı oyun içerisinde yer alan kurt adamlardan gelmektedir. Oyun içerisinde iki farklı versiyon bulunmaktadır hem kurt adam hem de insan karakterine geçiş kolaylıkla sağlanabilmekte ve her karakterin kendine ait özellikleri bulunmaktadır (Haber Ne Diyor, 2020). Ayrıca Wolfteam takımlar arası karşılaşmaları da içermektedir.

Pointblank: İki takımdan oluşan ve çok oyunculu çevrim içi oynanan bir oyun türüdür. Bu oyundaki temel amaç oyun esnasında verilen görevleri en iyi bir şekilde yaparak rütbe yükselmektedir.

Owerwatch: Owerwatch altışar kişilik iki takımdan oluşan, çok oyunculu, çevrimiçi bir oyundur. Owerwatch oyununda birden fazla mod bulunmakta ve takımlar istediği modu seçip oyunu onayabilmektedirler. Her mod bir harita içermektedir. Owerwatch'ta 3 maçtan 2'sini kazanan takım galip olarak ilan edilmektedir (Fanatik, 2020).

Counter Strike Global Offensive: 2012 yılında Valve tarafından piyasaya sürülen oyunun ilk versiyonu 1998 yılında yine aynı şirketin bir oyunu olan Half Life isimli oyuna amatör oyuncular tarafından yapılan mod ile ortaya çıkmıştır (Aktuna ve Ünlüöner, 2017). 2012 yılında, lve ve Hidden Path Entertainment tarafından geliştirilerek piyasaya sürülmüş bir oyundur. Oyun başlangıcında yaklaşık 10 adet maç oynanması gereklidir. Ardından sistem, oyuncularını yetenekleri doğrultusunda yetenek gruplarına ekler. Oyuncular yetenek grupları doğrultusunda aynı grup içerisinde diğer oyuncular ile bir araya gelip mücadeleye başlarlar (Fanatik, 2020).

Moba (Multiplayer Online Battle Arena): Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası olarak adlandırılan MOBA bir gerçek zamanlı strateji-savaş video oyunu türüdür. Moba oyununun temel amacı beş kişiden oluşan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşan bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmektir (Gençlik Spor Bakanlığı E-Spor Federasyonu). İki takımın karşılıklı olarak oynadığı ve birbirlerinin merkezini yıkmaya çalıştığı bir oyun türüdür (Çalışkan, 2020)

E-Spor Oyunlarını türlerine göre incelediğimizde ise;

Tablo 15.

E-Spor Oyun Türleri

Kaynak; Aktuna ve Ünlüöner, (2017).

FPS	RTS	MRPG	CCG	Spor Oyunları
Counter Strike: Global Offensive	Starcraft 2	League of Legends	Heartstone: Heroes of Warcraft	FIFA 18
Overwatch		DOTA 2		Pro Evolution Soccer 2018
Team Fortress 2		Heroes of the Storm		
Halo 5: Guardians				

FPS (First Personel Shooter) birincil bakış açısı ile oynanabilen nişancı oyunlarını yapısı içerisine almaktadır.

RTS (Real Time Strategy) gerçek zamanlı oynanabilen strateji oyunlarını içermektedir.

MRPG (Multiplayer Online Role Playing) çevrimiçi ve çok oyuncu ile oynanabilen oyun türüdür.

CCG (Card Collection Games) kart koleksiyonlarını içeren oyun türü spor oyunları kendi yapısı içerisinde sporun sanal bir ortamda yapılmasını içeren E-Spor oyun türüdür. Her oyuncu rakip oyuncunun can huzmesini bitirmek amacıyla silah toplama, büyü yapma veya zırhlanma amacıyla kart kullanmaktadır. Bu oyun tarzının en önemli temsilcisi ise, Hearthstone: Heroes of Warcraft oyunudur (Çalışkan, 2020). Oyuncular bu oyun türleri içerisinde takım halinde ya da bireysel olarak yer alabilmektedir (Aktuna ve Ünlüöner, 2017).

Ülkemizde gençler arasında en çok tercih edilen oyun türlerinden bazılarını açıklayacak olursak;

DOTA (Defence Of The Ancients): Blizzard Şirketi tarafında 2002 yılında piyasaya sürülmüştür. Dota 2 ise 9 Temmuz 2013 yılında piyasaya sürülmüş ve oyunun çıkmasından bir ay sonra 1 milyon \$'lık bir ödül konularak E-Spor turnuvası düzenlenmiştir (Aktuna ve Ünlüöner, 2017).

League of Legends (LOL): 2009 yılında piyasaya sürülen League of Legends dünya çapında popüler olan bir oyun türüdür. Dota'nın yeniden yorumlanmış versiyonu olan League of Legends 100 milyondan fazla kullanıcıya sahip ayrıca E-Spor olarak Türkiye'de ilk defa turnuvası düzenlenen oyundur (Aktuna ve Ünlüöner, 2017). 5 kişilik 2 takımla oynanan ve rakiplerin merkez üssünü yok etmek amaçlı bir oyundur (Menteş, 2019).

Spor oyunları ise; geleneksel sporlardan futbol, basketbol, otomobil yarışı gibi geleneksel spor oyun kurallarının sanal ortama taşınmasıyla, oyuncuların bireysel olarak yapay zekaya karşı, ya da iki veya daha fazla kişi ile, karşılıklı olarak oynayabildiği oyun türüdür (Çalışkan, 2020). Bu oyun grubuna en iyi örnek FIFA, PES ya da NBA verilebilir.

Pişkin vd., (2019)' e göre en çok ödül dağıtan E-Spor Oyunları şu şekildedir;

Tablo 16.

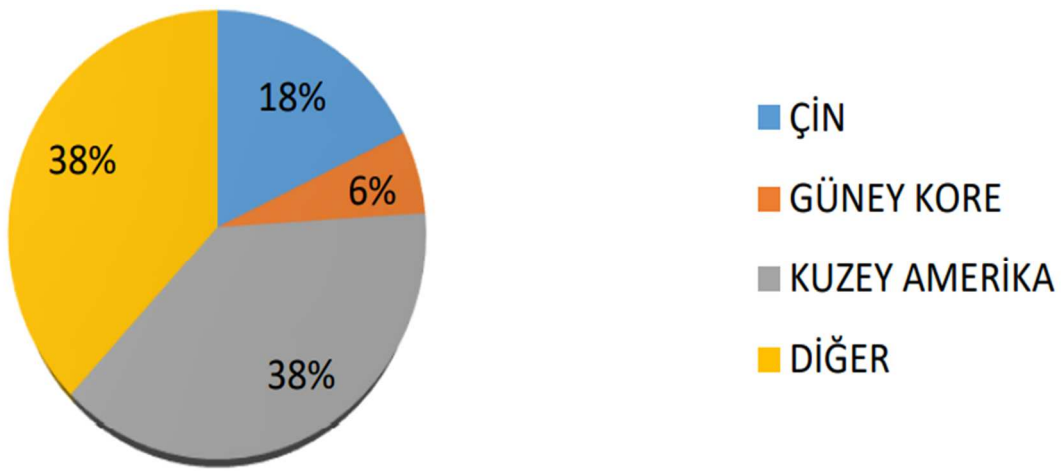
En Çok Ödül Dağıtan E-Spor Oyunları

Kaynak; Pişkin vd., (2019)

Oyunun adı	Dağıtılan ödül
Dota 2	41.26 Milyon \$
Counter Strike Global Offensive (CS: GO)	22.47 Milyon \$
Fortnite	19.96 Milyon \$
League Of Legends (LoL)	14.12 Milyon \$
PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)	6.73 Milyon \$
Overwatch	6.07 Milyon \$
Heroes Of Storm	6.25 Milyon \$
Heartstone	4.95 Milyon \$
Starcraft	4.53 Milyon \$
Call of Duty WW2	4.17 Milyon \$

Yukardaki tabloya göre 41.26 Milyon \$ ile en çok ödül dağıtan oyunun Dota 2 olduğu görülürken Dota2 'nin ardından Counter Strike Global Offensive (CS: GO) oyununun 22.47 Milyon \$ ödül dağıttığı görülmektedir. 3. Sırada ise 19.96 Milyon \$ ile Fortnite oyunu yer almaktadır. Bu rakamların 2021 yılında çok daha fazla olacağı düşünülmektedir.

Gençlik ve spor bakanlığı E-Spor raporu (2018)'na göre E-Spor alanında en çok kazanç elde eden ülkelerin sıralamaları ise şöyledir;



Grafik 2 E-Spordan En Çok Gelir Elde Eden Ülkeler

Kaynak; Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018).

Gençlik ve Spor bakanlığı (2018)'e göre en çok gelir elde eden ülkeler incelendiğinde; Çin ve Kuzey Amerika'nın 2018 yılında 509 milyon dolarla küresel E-Spor gelirlerinin %56'sını oluşturduğu görülmektedir (Pişkin vd., 2019). Kuzey Amerika'nın tek başına %38'lik bir gelir düzeyi elde etmesi dikkat çekici bir orandır. Diğer ülkeler olarak adlandırılan birçok ülkenin bir araya getirilmesiyle %38'lik oranda oluşan rakama Kuzey Amerika'nın tek başına erişmiş olması da ayrıca kayda değer bir göstergedir.

2.16. E-Spor Pazarlaması ve Paydaş Yapısı

Segal (2014)'e göre E-Spor endüstrisi, oyuncular tarafından oluşturulan profesyonel takımlar, sponsorlar, dünya şampiyonaları ve seyircileri her geçen gün büyüme göstermektedir.



Grafik 3. E-Spor Ekosistemi

Kaynak; Pişkin vd., (2019).

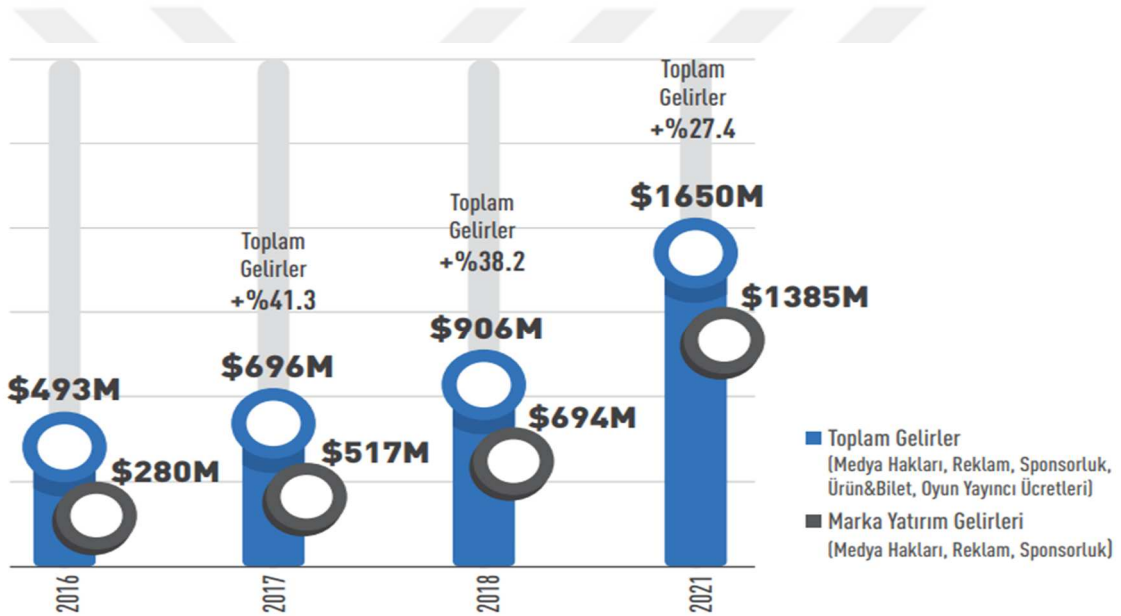
Tablo 17.

E-Spora Yatırım Yapan Şirketler

Kaynak; Stein ve Scholz (2016).

Şirket	Faaliyet Alanı	Yatırımcı	Yatırım
Twitch TV	Yayın Kanalı E-Spor topluluğu	Amazon	970 Milyon \$
Virtus.pro	Platformu	USM Holding	100 Milyon \$
Turtle	E-Spor Turnuva	Modern Times	
Wntertainment	Organizatörü E-Spor Topluluğu	Group	87 Milyon \$
Multiplay	Platformu ve Arenası	Game	31 Milyon \$
AlphaDraft	Bahis Platformu	FanDuel	10 Milyon \$

	E-Spor Topluluğu		
World Gaming	Platformu	Cineplex	10 Milyon \$
	Profesyonel E-Spor		
Team Dignitas	Takımı	Follow eSports	1 Milyon \$
	E-Spor Turnuvaları	Modern Times	
Dreamhack	Organizatörü	Group	28 Milyon \$
	E-Spor Turnuvaları		
MLG	Organizatörü	Activision Blizzard	46 Milyon \$



Grafik 4. Yıllara Göre E-spor Gelir Miktarları

Kaynak; Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018).

Stein ve Scholz (2016) tarafından yapılan bir araştırma sonucuna göre E-Spora en fazla yatırım yapan şirketin Twitch kanalının olduğu sonucuna ulaşılabılır.

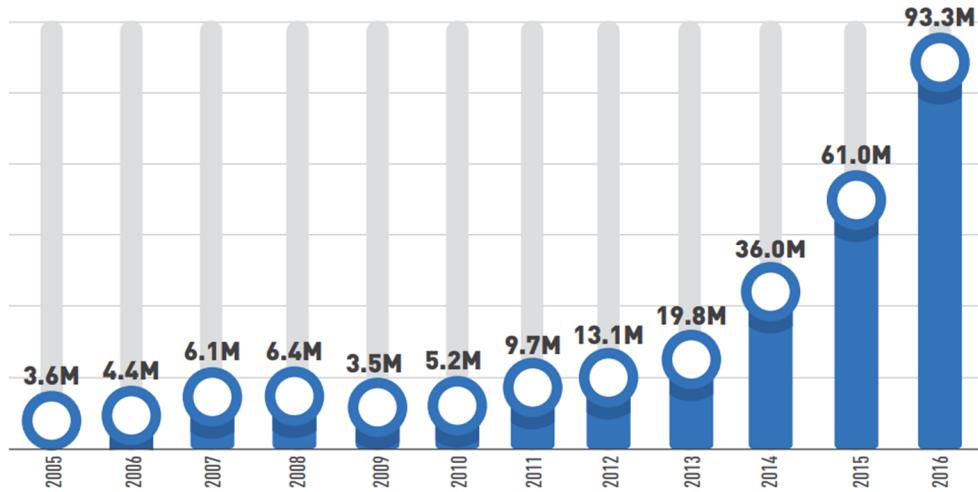
E-Sporun Ekonomik açıdan bu denli bir büyüme göstermesi, E-Sporcularının statü ve ekonomik açıdan gelişmesine olanak sağlamıştır (Aslan, 2019).

Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporuna göre (2018) E-Spordaki toplam gelire medya hakları, reklamlar, sponsorluklar, ürün ve biletler, oyun yayıncılar ücretlerinin dâhil

edilmesiyle; 2016 yılında 493 milyon gelir elde edilmesi, 2017 yılında ise bu gelirin 696 milyona ulaşarak, 2017 yılında 2016 yılına göre yaklaşık %41 oranında bir büyüme göstermiştir. 2018 yılında ise elde edilen gelirin 906 milyona ulaşması, bu oranın 2017 yılına göre değerlendirilmesiyle yaklaşık %30 oranda bir büyüme sağladığı görülmektedir. 2021 yılında ise bu durumun 1650 milyona ulaşarak, yaklaşık %82 oranında bir büyüme sağlanacağı öngörülmektedir.

Cunningham ve diğerleri (2018)'e göre Son yıllarda E-Spor, spor alanında düzenlenen organizasyonlara daha fazla entegre olmaktadır. Bunun temel nedeni ise E-Spor alanında düzenlenen turnuva ve organizasyonları yakından görmek isteyen büyük bir seyirci ya da taraftar varlığından söz edilebilir olmasıdır (Atalay ve Boztepe, 2020).

Ayrıca Microsoft, Samsung gibi büyük firmalar, E-Sporun günden güne gelişmesine kayıtsız kalmayarak, bu alanın bir parçası olmaya başlamışlardır (Pizzo vd., 2018). Oyuncu ve takımların katıldıkları lig ya da turnuvalardan büyük gelirler elde etmelerini sağlayan en önemli unsur sponsorluklardır (Atalay ve Boztepe, 2020).



Grafik 5. 2005 ve 2016 Yılları Arasında Ödül Paralarının Yıllara Göre Dağılımları

Kaynak; Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018).

Yukarıdaki grafik incelendiğinde E-Sporun ödül paralarının yıldan yıla katlanarak büyüdüğü görülmektedir. En büyük ödül havuzu ise; Dota (Defence Of The Ancients) tarafından 20,8 Milyon \$ ile rekor düzeyde bir ödeme gerçekleştirilmiştir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Tablo 18.

2020 Yılı E-Sporun Toplam Geliri

Gelir Kalemleri	Tutar (Milyon Dolar)
Sponsorluk	636,9
Medya Hakları	185,4
Lisanslı Ürün ve Bilet Satışı	121,7
Yayıncı Gelirleri	116,3
Dijital Gelirler	21,5
İçerik Yayın Gelirleri	18,2
Toplam	1.1 Milyar Dolar

Kaynak; Global Esports Market Report Newzoo (2020).

Yukarıdaki tablo E-Sporun gelir durumunu göstermektedir. Buna göre tablo değerlendirildiğinde ilk sırada 636,9 Milyon \$'lık sponsorluk anlaşmaları gelirirken, ikinci sırada 185,4 Milyon \$'lık medya haklarının geldiği toplamda ise; 1.1 Milyar \$'lık bir gelirin olduğu görülmektedir. Tablodan anlaşılabileceği üzere e-Spor gelirlerindeki artışlardan en önemlisi sponsorluk anlaşmalarıdır. Sponsorlar önceleri sporculara yardım ve hizmet açısından katkıda bulunurlarken şu anda oyuncuların ödemelerini nakit olarak yapmaktadırlar (Ruiz, 2013). Coca- Cola, Redbul gibi firmaların yanında Türk Hava Yolları, Audi gibi firmaların da E-Spor takımlarına ya da organizasyonlarına sponsor oldukları görülmektedir (Ruiz, 2013; Altunbaş, 2017).

Tablo 19.

E-Spor Genel Görünüm Rakamları

Dünya Nüfusu	7,590.5 Milyon
Çevrim İçi Nüfus	3,965.9 Milyon
Farkındalık	1,586.1 Milyon
E-Spor Taraftarları	165,0 Milyon
E-Spor Gelirleri	905,6 Milyon \$
Yıllık Gelir /Taraftar	5,49 \$

Kaynak; Albayrak (2019).

Yukarıdaki tabloya göre; E-Spor farkındalığının dünya nüfusunun yüzde 20'sine denk geldiği görülmekte olup, bu durumu E-Spor tarihiyle birlikte göz önünde bulundurduğumuzda rakamın oldukça yüksek olduğu söylenebilir (Albayrak, 2019).

2.17. E-Sporun 'un Olumlu ve Olumsuz Yönleri

Her spor branşı yapısı itibariyle içerisinde olumlu ve olumsuz yönler taşımaktadır. E-Sporların içerikleri dijital oyunlardan oluşmaktadır. Günümüzde geleneksel oyunların yerini alan bilgisayar oyunları, sanal bir ortamda ve eğlence amaçlı oynanan oyunları içermektedir.

E-Sporda yapısı gereği hem olumlu özellikleri hem de olumsuz özellikleri kendi yapısı içerisinde bulundurmaktadır (Özçam, 2019). Dijital oyunlar belirli şartlar altında, kontrollü bir biçimde oynandığında olumlu yönleri ön plana çıkmakta lakin bireyin oyun oynama istediğinin kontrol edilmez bir hal alması durumunda ise olumsuz etkileri kendini göstermektedir (Üçüncüoğlu, 2018). Dijital oyun bağımlılığı, fiziksel aktivitenin eksikliğinden dolayı, baş ağrısı, uyku ve kilo problemlerine neden olurken, çoğu zaman bilgisayar önünde oturan bir kişinin gerçek hayatta çalışmak için gereken sosyal becerileri öğrenemediğini de göstermektedir (Mitra, 2010). Bütün bu zararlı etkilerine rağmen dijital oyunların bireylere sağlamış olduğu önemli yararları da bulunmaktadır. Dijital oyunlar, eğitim ve sağlık gibi birçok alanda birer araç olarak kullanılmaktadırlar (Üçüncüoğlu, 2018). Dijital oyunlar eğitim açısından incelendiğinde dil öğrenimini ve gelişimini sağlamaktadır. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler tarafından eğlenmek amacıyla tercih edilmektedir. E-Spor ise bu noktada ailelerin gözünde iyi bir konumda değildir. Bunun temel sebebi ise; dijital oyunların ve bilgisayar oyunlarının çocukları üzerinde olumsuz bir etki oluşturacağı, çocuklarının derslerine olan ilgilerinin azalacağı konusunda ebeveynlerin endişe duymalarıdır. Ancak dijital oyunlar, problem çözme, risk alma ve farklı düşünce biçimlerinin benimsenmesine olanak sağlamaktadır (Gee, 2005).

Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018)' e göre E-Sporun faydaları şu şekilde maddelenebilir;

1. Eğitimi destekleyici etkide bulunması,
2. Strateji geliştirmesini sağlaması,
3. Hızlı karar verme becerisinin gelişimine olanak sağlaması,
4. El-göz- koordinasyonuna katkı sağlaması,
5. Düşünsel becerilerin gelişimine katkı sağlaması,
6. Motor becerilerin gelişimini sağlaması,
7. Serbest zaman aracı olarak kullanılması,
8. Motivasyon ve moral sağlaması,
9. Fizyolojik kekemelik, gibi hastalıkların tedavi ve terapisinde kullanılması,
10. Dağınık dikkat ve odaklanma problemlerinin çözümüne yardımcı olması,
11. Teknolojik bilgi ve becerilerin artmasına olanak sağlaması.

Üçüncüoğlu (2018)'e göre E-sporların yararlı yönleri şu şekildedir;

1. Bireyin sosyalleşmesine olanak sağlar.
2. Algısal beceri ve çoklu işlem yapabilme becerisini artırır.
3. Okuduğunu anlama ve tepki verme becerilerinin gelişimine olanak sağlar.
4. Amaçlara ulaşabilmek konusunda bireyi ümitlendirir.
5. Takım çalışması ve bir başkası ile iş yapabilme becerilerinin gelişimine olanak sağlar.

6. Liderlik becerilerinin gelişimine olanak sağlar.
7. Kendine olan güven düzeyinin artışını sağlar.
8. FPS (Birinci Şahıs Nişancı) oyunları uzaysal becerilerin gelişimini sağlar.
9. Strateji oyunları, aynı anda birden fazla görevin yapılmasını sağlayarak çoklu iş yapma yeteneğini geliştirir.
10. Psikolojik Problemler ile başa çıkabilmeyi öğretir.

Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018)'e göre E-Sporun olumsuz yönleri şu şekildedir;

1. Dilde aksama ya da gerilik gibi problemlere neden olur.
2. Duygusal tepkilerde problemlere neden olur.
3. Kişilik bozuklarına neden olur.
4. Gerçek yaşam ve sanal yaşamın ayırt edilmesinde zorluk yaşanır.
5. Saldırgan duyguların ve agresif davranışların ortaya çıkmasına neden olur.
6. Oyun bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olur.
7. Asosyal bir yaşam biçimini sağlaması
8. Dikkat bozukluğu gibi problemlerin oluşumu sağlaması
9. Akademik düzeyde başarısızlığa neden olması.

E-Sporun olumlu ve olumsuz etkileri ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde;

Koçak ve Köse (2014) tarafından yapılan bir araştırma sonucuna göre; günde iki saatten az ve yaşına uygun içerikli, dijital oyunları oynayan ergen bireylerin, eğlenceli bir

zaman geçirdiklerini ve oynamış oldukları bilgisayar oyunlarının ergenlerin gelişimine olumlu yönde katkı yaptığı sonucuna ulaşılmıştır.

Erboy ve Vural (2010) tarafından yapılan bir başka araştırma sonucuna göre; erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Mckinley vd., (2011) tarafından yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde; bilgisayar oyunu oynayan bireylerin, bilgisayar oyunu oynamayan bireylere göre; profesyonel düzeyde iş yapabilme becerilerinin yüksek olduğu, dikkat, konsantrasyon ve el becerileri açısından, bilgisayar oyunu oynayan bireylerin, bilgisayar oyunu oynamayan bireylere göre hava araçlarını kontrol etmede daha başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Çankaya ve Karamete (2008) tarafından yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde; elektronik ortamların, soyut olan kavramları somutlaştırmasıyla, öğrencilerin öğrenme süreçlerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Zembat ve Unutkan (2005)'e göre dijital oyunların, çocuklara gerçek yaşama uyum sağlayabilme, problem çözebilme ve yaparak yaşayarak öğrenme imkânı tanımaktadır. Barlett vd., (2009) tarafından araştırma sonuçları incelendiğinde bilgisayar oyunlarının içerikleri ne olursa olsun, bilgisayar oyunu oynamanın bilişsel performansı artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yukarıdaki araştırma sonuçları incelendiğinde bilgisayar oyunlarının oynayanlar üzerinde olumlu katkılarının olmasının yanında bazı olumsuz etkilerinin bulunduğu da söylenebilir. Günümüzde birçok spor branşının olumlu yönlerinin yanında olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Dünyanın en popüler sporları içerisinde yer alan futbol dünyanın en tehlikeli spor branşlarının içerisinde gösterilmekte olup, boks, basketbol, güreş, gibi sporlarında olumlu ve olumsuz birçok yönleri bulunmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu, 2018). Bütün spor dalları bilinçli bir şekilde, yaş ve kategorilerine uygun, zemin ve ortam uygunluğuna dikkat edilerek, tehlikelerden korunarak yapıldığında zararlı yönleri değil yararlı yönleri insana hizmet amacı ile ön plana çıkmaktadır. Önemli olan, dünyada ve ülkemizde yeni ve hızlı bir şekilde gelişim gösteren E-Sporun farkına varabilmek ve doğasını anlayabilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

3.1. Amaç

Bu çalışmanın amacı, üniversite öğrencilerinin e-spor rekreasyon faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonlarını bazı değişkenlere göre incelemektir.

3.2. Araştırmanın Modeli

Araştırma betimsel bir nitelikte olup öğrencilerin e-spor katılım motivasyonları incelenmiştir. Söz konusu bu araştırma tarama modeli biçimindedir. Tarama modeli geniş grupları içeren evrenden seçilmiş bir örneklem grubu üzerinde gerçekleştirilen, geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu haliyle incelemeyi amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (karasar, 1994). Bu yönüyle söz konusu araştırmada Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonları farklı değişkenler açısından incelenmiş ve çeşitli hipotezler bu amaç doğrultusunda sınanmıştır.

3.3. Araştırma Hipotezleri

H₁: Cinsiyete göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.

H₂: Yaşa göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.

H₃: Sınıfa göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir

H₄: Aylık gelir durumuna göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.

H₅: Günlük internet ve e-spor kullanım süreleri ile e-spor katılım motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H₆: Günlük e-spor kullanımının e-spor katılım motivasyonuna pozitif yönde anlamlı olarak bir etkisi vardır.

3.4. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırma kapsamında ulaşılan evren Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesinde 2020 yılında ana kampüste eğitim-öğretime devam eden öğrenciler olmuştur. Söz konusu evren içerisinden olasılığa dayalı örnekleme yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle belirlenen 617 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Ancak yalnızca 267 öğrencinin e-spora katıldığı tespit edildiğinden ana hipotezler bu öğrencilerden toplanan

veriler ile test edilmiştir. Araştırmada öğrencilere ölçek formu, pandemi dolayısıyla Google form şeklinde online olarak uygulanmıştır.

3.5. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada e-spor katılım motivasyonunun belirlenebilmesi için Öz ve Üstün, (2019) tarafından geliştirilen e-spora Katılım Motivasyonu ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçek 5’li likert tipindedir (kesinlikle katılmıyorum:1, kesinlikle katılıyorum:5). Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Alt boyutlar sırasıyla Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik, Rekabet ve Başarı ile Boş Zaman Değerlendirme şeklindedir. Söz konusu alanların boyutları sırasıyla Taksonomik Alan= 1-15 arasındaki ifadeler; Yetkinlik= 16-26 arasındaki ifadeler; İlişkisel Benlik= 27-33 arasındaki ifadeler; Rekabet ve Başarı= 34-41 arasındaki ifadeler; Boş Zaman Değerlendirme= 42-47 arasındaki ifadelerden oluşmaktadır.

3.6. Veri Toplama Süreci

Araştırmada uygulanan ölçeklerle ilgili ölçek sahiplerinden ve araştırmada ölçeklerin uygulanabilmesi için ilgili kurumlardan gerekli izinler alınmıştır. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri Etik Kurulu 15.06.2020 tarih, 05 numaralı toplantısında (Başvuru Protokol Numarası: 2020/86) araştırmanın bilimsel etik kurallara uygun olduğu kararı verilmiştir. Bu karar doğrultusunda Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi (ÇOMÜ) bünyesinde yer alan öğrencilerden veriler toplanmıştır.

3.7. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma ölçeği sadece Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi öğrencilerine uygulanmıştır. Ayrıca 20 Eylül 2020 ile 25 Aralık 2020 tarihleri arasında araştırma verileri toplanmıştır. Bu araştırma e-spor katılım motivasyonu ölçeğiyle elde edilen veriler ile sınırlıdır.

3.8. Veri Analizi

Araştırmada toplanan verilerde eksik veya hatalı olanlar ayıklanarak SPSS 23 paket programında tanımlayıcı analizler yapılmıştır. Tanımlayıcı analizlerin ardından toplanan verilerin dağılımları incelenmiştir. Veri dağılımlarının incelenmesi için Çarpıklık

(Skewness) ve Basıklık (Kurtosis) testleri uygulanmıştır. Buna göre çarpıklık ve basıklık değerlerinin -2 ile +2 arasında olması beklenmektedir (Şencan, 2005).

Tablo 20.

Ölçeğe Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Boyutlar	Çarpıklık	Basıklık
Taksonomik Alan	-,566	-,452
Yetkinlik	-,421	-,584
İlişkisel Benlik	,078	-,835
Rekabet ve Başarı	-,144	-,769
Boş Zaman Değerlendirme	-,379	-,561

Veri dağılımlarının normal olduğu anlaşıldığından (Bknz.Tablo: 3.8.1.) parametrik test yöntemleri uygulanmıştır. İkili grup ortalamalarının karşılaştırılmasında t testi (independent sample t test), ikiden fazla grup ortalamalarının karşılaştırılmasında One Way ANOVA testi, değişkenler arasındaki ilişkiler için Koralasyon testi (Pearson Korelation) ve bağımsız değişkenin (Günlük e-spor Kullanma Süresi) bağımlı değişkene (e-Spor Katılım Motivasyonu) etkisinin ortaya çıkarılması için Regresyon analizi (Linear Regreation) uygulanmıştır. Hipotez testlerinde istatistiksel sonuçlar $p < 0,05$ ve $p < 0,05$ düzeyinde anlamlı kabul edilmiştir. E-spora katılım motivasyonu ölçeğinin güvenilirliği incelenmiştir. İnceleme sonuca göre, ölçeğin güvenilirliği için Cronbach Alpha testi uygulanmıştır. Ölçek toplam puanı 47 ifade için $\alpha = 0,987$ düzeyinde çıkmıştır. Ölçek alt boyutları için güvenilirlik sonuçları Taksonomik Alan boyutu 15 ifade için $\alpha = 0,938$, Yetkinlik boyutu 11 ifade için $\alpha = 0,947$, İlişkisel Benlik boyutu 7 ifade için $\alpha = 0,882$, Rekabet ve Başarı boyutu 8 ifade için $\alpha = 0,901$, Boş Zaman Değerlendirme boyutu 6 ifade için $\alpha = 0,878$ ve toplam e-spor katılım motivasyonu puan ortalaması 47 ifade için $\alpha = 0,987$ şeklinde çıkmıştır. Bu sonuçlar ölçeğin yüksek derecede güvenilirlik düzeyine sahip olduğunu göstermektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA BULGULARI

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilerden toplanan verilerin tanımlayıcı analizleri yapılmış ve bazı değişkenler açısından belirlenen hipotezler sınanmıştır

Tablo 21.

Tanımlayıcı Analiz Sonuçları

Değişkenler		f	%
Cinsiyet	Kadın	107	40,1
	Erkek	160	59,9
Yaş	19 Yaş	81	30,3
	20 Yaş	70	26,2
	21 Yaş	51	19,1
	22 Yaş ve üzeri	65	24,3
Sınıf	1. Sınıf	105	39,3
	2. Sınıf	80	30,0
	3. Sınıf	39	14,6
	4. Sınıf	43	16,1
Aylık Gelir	2000 TL ve altı	172	64,4
	2001-3000 TL	58	21,7
	3001 TL ve üzeri	37	13,9
Toplam		267	100

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine bakıldığında %59,9 ile en fazla katılımın erkekler tarafından sağlandığı anlaşılmıştır. Yaş değişkenine göre incelendiğinde en fazla katılımcının %30,3 ile 19 yaşındakilerin oluşturduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin bulundukları sınıflar itibariyle %39,3 ile katılımcıların çoğunluğunu 1.sınıftakiler oluşturmuştur. Öğrencilerin gelir düzeyleri incelendiğinde %64,4'ünün 2000TL ve altında gelire sahip olduğu saptanmıştır.

Tablo 22.

Günlük İnternet ve E-Spor Kullanımı

Günlük internet kullanımı		F	%	Günlük e-spor		f	%
e-spor yapanlar	1-3 saat	51	19,1	1-2 saat	151	56,6	
	4-6 saat	127	47,6	3-4 saat	70	26,2	
	7-9 saat	89	33,3	5-6 saat	46	17,2	
	Toplam	267	100,0	Toplam	267	100	
e-spor yapmayanlar	1-3 saat	89	25,4	E-spor yapmıyor.			
	4-6 saat	163	46,6				
	7-9 saat	98	28,0				
	Toplam	350	100,0				

Tablo 22 incelendiğinde araştırmaya katılım sağlayan 617 öğrencinin günlük internet kullanımı ve günlük e-spor katılım düzeyleri ortaya koyulmuştur. Buna göre, e-spor yapan öğrencilerden %47,6'sı günlük 4-6 saat aralığında internette zaman geçirdiklerini belirtmiştir. Buna karşılık e-spor yapmayanların günlük internette zaman geçirme durumları incelendiğinde %46,6 oranında bir benzerliğin olduğu anlaşılmıştır.

Öte yandan e-spor yapanların günlük e-spor yapma süreleri değerlendirildiğinde %56,6'sının 1-2 saat aralığında bu etkinlikte zaman geçirdikleri anlaşılmıştır. Katılımcıların yarısından çoğu ise e-spor yapmadığını belirtmiştir.

Tablo 23.

Cinsiyet Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları

Değişkenler	Cinsiyet	n	Ort.	S.S.	t	p
Cinsiyete göre e-spor yapanlar	Taksonomik Alan	Kadın	107	3,09	1,05	-5,012 ,000
		Erkek	160	3,70	,88	
	Yetkinlik	Kadın	107	3,12	1,13	-3,980 ,000
		Erkek	160	3,64	1,02	
	İlişkisel Benlik	Kadın	107	2,69	1,07	-3,698 ,000
		Erkek	160	3,17	1,04	
	Rekabet ve Başarı	Kadın	107	3,00	1,11	-2,604 ,010
		Erkek	160	3,35	1,01	
	Boş Zaman Değerlendirme	Kadın	107	3,24	1,26	-1,719 ,087
		Erkek	160	3,49	,97	

$p < 0,05$

Araştırmaya katılım sağlayan öğrencilerden e-spor yapanların cinsiyetlerine göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamaları incelenmiştir. İnceleme sonucunda Taksonomik

Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik ile Rekabet ve Başarı alt boyutu puan ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı biçimde farklılaştığı saptanmıştır.

Boş Zaman Değerlendirme boyutu puan ortalamaları arasında ise, istatistiksel olarak anlamlı bir sonuca ulaşılamamıştır.

İstatistiksel olarak anlamlı çıkan sonuçlar değerlendirildiğinde erkeklerin kadınlara oranla daha yüksek puan ortalamalarına sahip oldukları tespit edilmiştir. Buna göre, erkeklerin oyun oynama istekleri kadınlara oranla daha yüksek olabilmektedir. Bu bakımdan çıkan sonuçlar anlaşılabilir.

Öte yandan boş zaman değerlendirme boyutuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir sonucun çıkmamış olması cinsiyetin bu boyut için belirleyici bir unsur olmadığı sonucunu düşündürmektedir.

Tablo 24.

Yaş Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları

Değişkenler	Yaş	n	Ort.	S.S.	F	p
Yaş'a göre e-spor yapanlar	19 yaş	81	3,42	,90	1,058	,367
	20 yaş	70	3,39	1,11		
	21 yaş	51	3,36	,93		
	22 yaş ve üzeri	65	3,64	1,03		
	19 yaş	81	3,36	1,05	2,063	,105
	20 yaş	70	3,33	1,20		
	21 yaş	51	3,31	,97		
	22 yaş ve üzeri	65	3,72	1,10		
	19 yaş	81	2,92	1,01	,973	,406
	20 yaş	70	3,00	1,20		
	21 yaş	51	2,82	1,13		
	22 yaş ve üzeri	65	3,15	,98		
	19 yaş	81	3,11	,99	1,896	,131
	20 yaş	70	3,21	1,17		
	21 yaş	51	3,06	1,00		
	22 yaş ve üzeri	65	3,47	1,04		
	19 yaş	81	3,33	1,03	,952	,416
	20 yaş	70	3,38	1,19		
	21 yaş	51	3,26	1,13		
	22 yaş ve üzeri	65	3,58	1,06		

$p < 0,05$

Öğrencilerin yaş durumlarına göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamaları karşılaştırması sonucunda taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa ulaşılamamıştır. Buna göre, yaşı bu konuda belirleyici bir değişken olmadığı düşünülebilir. Söylemek mümkündür. Bu bakımdan öğrencilerin yaşları fark etmeksizin e-spor katılım motivasyonu puan ortalamalarının birbirine yakın çıkmış olması anlaşılabilir.

Tablo 25.

Sınıf Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları

Değişkenler		Sınıf	n	Ort.	S.S.	F	p
Sınıf'a göre e-spor yapanlar	Taksonomik Alan	1. Sınıf	105	3,39	,95	,486	,692
		2. Sınıf	80	3,52	1,02		
		3. Sınıf	39	3,38	1,10		
		4. Sınıf	43	3,56	,97		
	Yetkinlik	1. Sınıf	105	3,32	1,10	1,035	,378
		2. Sınıf	80	3,54	1,11		
		3. Sınıf	39	3,32	1,13		
		4. Sınıf	43	3,59	1,02		
	İlişkisel Benlik	1. Sınıf	105	2,92	1,04	,931	,426
		2. Sınıf	80	3,13	1,20		
		3. Sınıf	39	2,80	1,09		
		4. Sınıf	43	3,00	,93		
	Rekabet ve Başarı	1. Sınıf	105	3,13	1,02	2,556	,056
		2. Sınıf	80	3,41	1,12		
		3. Sınıf	39	2,89	,97		
		4. Sınıf	43	3,34	1,07		
	Boş Zaman Değerlendirme	1. Sınıf	105	3,28	1,15	,797	,496
		2. Sınıf	80	3,50	1,05		
		3. Sınıf	39	3,32	1,13		
		4. Sınıf	43	3,51	1,06		

$p < 0,05$

Öğrencilerin bulundukları sınıfları itibariyle yapılan karşılaştırma sonucunda e-spor katılım motivasyonunun hiçbir boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir sonuca ulaşılamamıştır.

Tablo 26.

Aylık Gelir Değişkenine Göre E-Spor Katılım Motivasyonu Karşılaştırma Sonuçları

Değişkenler	Aylık Gelir	n	Ort.	S.S.	F	p
Aylık Gelire göre e-spor yapanlar	Taksonomik Alan	2000 TL ve altı	172	3,49	1,00	
		2001-3000 TL	58	3,41	1,00	,370
		3001 TL ve üzeri	37	3,35	,99	,691
	Yetkinlik	2000 TL ve altı	172	3,48	1,11	
		2001-3000 TL	58	3,35	1,11	,517
		3001 TL ve üzeri	37	3,32	1,01	,597
	İlişkisel Benlik	2000 TL ve altı	172	2,99	1,06	
		2001-3000 TL	58	2,97	1,14	,033
		3001 TL ve üzeri	37	2,94	1,07	,967
	Rekabet ve Başarı	2000 TL ve altı	172	3,24	1,04	
		2001-3000 TL	58	3,23	1,14	,567
		3001 TL ve üzeri	37	3,04	1,03	,568
	Boş Zaman Değerlendirme	2000 TL ve altı	172	3,47	1,09	
		2001-3000 TL	58	3,18	1,19	1,477
		3001 TL ve üzeri	37	3,34	1,01	,230

 $p < 0,05$

Öğrencilerin sahip oldukları gelir durumuna göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamalarının karşılaştırılmasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Tablo 27.

Günlük İnternet ve E-Spor Kullanımı ile E-Spor Katılım Motivasyonu Korelasyon Sonuçları

Değişkenler		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Günlük İnternet Kullanımı	r	1	,283**	,154*	,176**	,175**	,119	,095	,167**
	p		,000	,012	,004	,004	,052	,122	,006
2. Günlük e-spor kullanımı	r		1	,365**	,382**	,319**	,324**	,288**	,386**
	p			,000	,000	,000	,000	,000	,000
3. Taksonomik Alan	r			1	,865**	,645**	,695**	,724**	,924**
	p				,000	,000	,000	,000	,000
4. Yetkinlik	r				1	,679**	,792**	,759**	,945**
	p					,000	,000	,000	,000
5. İlişkisel Benlik	r					1	,707**	,662**	,807**
	p						,000	,000	,000
6. Rekabet ve Başarı	r						1	,721**	,870**

	p	,000	,000
7. Boş Zaman ve Değerlendirme	r	1	,851**
	p		,000

Günlük İnternet Kullanımı=1; Günlük e-spor Kullanımı= 2; Taksonomik Alan= 3; Yetkinlik= 4; İlişkisel Benlik=5; Rekabet ve Başarı=6; Boş Zaman Değerlendirme= 7; E-spor Katılım Motivasyonu= 8.

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Öğrencilerin günlük internette geçirdikleri süreler ile e-spora günlük harcadıkları süreler arasında yapılan korelasyon analizi sonucu istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönde fakat düşük düzeyde bir ilişkiye rastlanılmıştır. Buna göre, günlük internet kullanım süresi arttıkça günlük e-spor kullanım süresi de artabilir. Öte yandan günlük internet kullanım süresi ile rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme boyutları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir bulguya ulaşılamamıştır. Buna karşılık taksonomik alan, yetkinlik, boş zaman değerlendirme ile e-spor toplam puan ortalaması ile günlük internet kullanım süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç tespit edilmiştir. Günlük internet kullanım süresi arttıkça taksonomik alan, yetkinlik ve ilişkisel benlik ile e-spor katılım motivasyonu toplam puan ortalaması da artabilir.

Günlük e-spor için kullanılan süre ile e-spor katılım motivasyonu alt boyutları ve toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönde fakat düşük bir ilişki tespit edilmiştir. Dolayısıyla günlük internet kullanım süresi ve e-spor kullanım süresi arttıkça e-spor katılım motivasyonu puan ortalamasının da artacağı düşünülebilir.

Tablo 28.

Günlük E-Spor Kullanımının E-Spor Katılım Motivasyonuna Etkisi

Değişken	Standardize Edilmemiş		Standardize Edilmiş		R	R ²	F (1,265)
	B	Std. E.	β	t			
Sabit	120,548	5,833		20,666			
Günlük e-spor Kullanımı	22,347	3,279	,386	6,815	,386	,149	46,449

**p<0,001

Bağımsız değişkenin bağımlı değişkene olan etkisinin incelenmesi için yapılan lineer regresyon analizi sonucunda anlamlı bir regresyon modeli elde edilmiştir ($F_{(1,265)} = 46,449$, $p < 0,001$). Buna göre, söz konusu modelde bağımlı değişkendeki varyansın %15'inin ($R^2_{\text{adjusted}} = 0,149$) bağımsız değişken tarafından açıklandığı bulgulanmıştır. Buradan hareketle, günlük e-spor kullanım süresi, e-spor katılım motivasyonunu pozitif yönde ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,386$, $t_{(265)} = 6,82$, $p < 0,001$).

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesinde 2020 yılında aktif olarak öğrenciliği devam eden 354 kadın 263 erkek olmak üzere toplam 617 kişi üzerinden yürütülmüştür. Söz konusu örneklem üzerinde bir Rekreatif etkinlik olarak e-spor ile ilgilenen 617 kişi içerisinde yalnızca 267 kişi tespit edilmiştir. Günlük internette geçirilen süreler değerlendirildiğinde e-sporla uğraşan 267 kişinin günlük ortalama 5,57 saat zaman geçirdiği ve e-spor yapmayan 350 kişinin ise ortalama 5,29 saat internette zaman geçirdiği anlaşılmıştır. Öte yandan e-spor yapanların e-spor için harcadıkları süreler dikkat edildiğinde günlük ortalama 2,55 saat e-sporla zaman geçirdikleri tespit edilmiştir. Buna göre, e-spor yapanların ve yapmayanların günlük internette geçirdikleri süreler temel alındığında birbirine çok yakın bir sonucun olduğu anlaşılmıştır. Buradan hareketle e-sporla zaman geçiren veya e-spor yapmayanların günlük internette geçirdikleri önemli bir zaman diliminin olduğu söylenebilir. Günlük internette geçirilen zaman iki grupta birbirine yakın olmasına karşın e-spor yapanların günlük e-spor yapma süreleri günlük internette geçirdikleri sürelerin yaklaşık olarak yarısı kadar tespit edilmiştir. Ayrıca e-spor yapmadığını belirten fakat günlük internet kullanım süresi epeyce fazla olan grubun e-spor dışında internette farklı uğraşlarının olduğunu söylemek mümkündür. İki grup açısından e-spor dışında sosyal medya, haber, film, youtube vb. platformlarda zaman geçirdikleri düşünülebilir.

Kemiksiz (2019) 1375 çevrimiçi oyuncunun e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisini araştırdığı çalışmasında %32,9 ile en fazla katılımın 2-4 saat aralığında olduğunu belirtmiştir. Bu öte yandan söz konusu araştırmamızda 1-2 saat %56,6 ile öğrencilerin e-spor katılım süresi olarak göze çarpmaktadır. Demirhan (2017)'nin çalışmasında da benzer bir sonuç bulgulanmıştır. Buna göre e-spor katılımında webde geçirilen süre %93 oranında yaklaşık 2 saatin altında gerçekleştiği bulgulanmıştır. Bu bakımdan araştırma sonuçlarımızla yakın bulguların olduğu söylenebilir.

Bu araştırmada temel amaç üniversite öğrencilerinin e-spor rekreasyon faaliyetlerine yönelik katılım motivasyonlarını bazı değişkenlere göre incelemek olduğundan katılımcılardan yalnızca e-spor yapan 267 kişinin sosyo demografik bilgilerine göre e-spor katılım motivasyonları incelenmiştir. Bu doğrultuda kurulan toplam 6 hipotez sınanmış ve çeşitli analiz sonuçları yorumlanmıştır.

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamaları karşılaştırılmasında Taksonomik Alan, Yetkinlik, İlişkisel Benlik ile Rekabet ve Başarı alt boyutu puan ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı biçimde farklılaştığı saptanmıştır. Boş zaman değerlendirme boyutu puan ortalamaları arasında ise, istatistiksel olarak anlamlı bir sonuca ulaşılamamıştır. İstatistiksel olarak anlamlı çıkan sonuçlar değerlendirildiğinde erkeklerin kadınlara oranla daha yüksek puan ortalamalarına sahip oldukları tespit edilmiştir. Buna göre, erkeklerin oyun oynama istekleri kadınlara oranla daha yüksek olabilmektedir. Öte yandan boş zaman değerlendirme boyutuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir sonucun çıkmamış olması cinsiyetin bu boyut için belirleyici bir unsur olmadığı sonucunu düşündürmektedir. Dolayısıyla boş zaman değerlendirme boyutuna göre erkeklerin ve kadınların e-spor faaliyetini mevcut durumdan bir kaçış veya dinlenme alanı olarak düşünebilmekte, bu nedenle aralarında bir farkın olmadığı söylenebilir. *“H1: Cinsiyete göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.”* Hipotezi Kabul edilmiştir.

Alan yazında yapılan bir çalışmaya göre erkeklerin kadınlara oranla bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi gösterdiği bulgulanmıştır (Ecevit, Tunçe, Karaoğlu, Şahin ve Özer, 2018). Çıkan bu sonuç araştırma bulgumuzu destekler niteliktedir. Yıldız, Kırtepe ve Baydili (2020)’nin lisanslı olarak e-spor ile uğraşan 146 bireyin motivasyonunu inceledikleri çalışmada cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak yalnızca Taksonomik Alan ve Rekabet ve Başarı alt boyutlarında anlamlı bir farklılığa rastlanıldığı vurgulanmıştır. Diğer alt boyutlarda anlamlı bir bulguya rastlanılmamıştır. Çıkan bu sonuç araştırma bulgumuzu kısmen destekler niteliktedir. Örtüşmeyen bulgular açısından incelendiğinde ise, söz konusu çalışmada 138 erkek ve 8 kadın ile yapılan karşılaştırmanın homojen bir dağılım göstermediği gözlemlenmektedir. Buna bağlı olarak tüm alt boyutlarda anlamlı bir farklılığın ortaya çıkmamış olması anlaşılır bir sonuç olarak düşünülmektedir.

Ayaş (2020) yapmış olduğu çalışmada lisanslı olarak e-spor yapanların cinsiyetine göre e-spor katılım motivasyonunun bazı alt boyutlarında anlamlı bir farklılaşmanın olduğunu belirtmiştir. Buna göre, ilişkisel benlik boyutu dışında çıkan sonuçlar araştırma bulgumuzu destekler niteliktedir. Söz konusu çalışmamızda ilişkisel benlik alt boyutunda anlamlı bir sonuç çıkarken Ayaş’ın çalışmasında farklı bir sonucun çıkmış olması söz konusu çalışmada katılımcıların lisanslı e-spor yapan bireylerden oluşmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Nitekim e-spor sanal bir ortamda gerçekleştiğinden burada bulunan bireylerin sosyal ilişkileride sanal olmaktadır. Bu bakımdan çalışmamızda yer

alan bireyler boş zaman faaliyeti olarak e-spora katılan öğrenciler olduğundan çıkan sonuç anlamlıdır.

Öğrencilerin yaşlarına göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamaları karşılaştırması sonucunda taksonomik alan, yetkinlik, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa ulaşılamamıştır. Buna göre bu araştırmada e-spor katılım motivasyonu için yaşı belirleyici bir unsur olmadığı söylenebilir. Ancak örneklem sayısı veya örneklem türünün farklı olduğu bir araştırmada söz konusu bu sonucun değişeceği söylenebilir. Öte yandan araştırmaya katılım sağlayan öğrencilerin yaş aralıkları da çok büyük olmadığından çıkan sonuç anlamlı görülmektedir. *“H₂: Yaşa göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.”* Hipotezi reddedilmiştir.

Yıldız vd. (2020) çalışmalarında yaş değişkenine göre yapılan karşılaştırma sonuçlarında İlişkisel Benlik ile Rekabet ve Başarı alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken diğer alt boyutlarda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olduğu belirtilmiştir. Bu araştırmada belirlenen yaş gruplarının söz konusu araştırmamızdan farklı olmasıyla birlikte bu araştırmada yaş aralıkları 18 yaş ile 35 yaş ve üzeri alınmıştır. Buna göre anlamlı bir sonucun çıkmış olması ve söz konusu araştırmamızdan bu yönüyle ayrılıyor olması anlaşılabilir bir durum olarak söylenebilir. Çınar (2020)'ın çalışmasında dijital oyun oynama motivasyonu ile yaş negatif yönde ilişkili bulunmuştur. Buna göre, yaş arttıkça dijital oyun oynama motivasyonu azalabilmektedir. Öte yandan bu araştırmada e-spora katılım motivasyonu yaşı göre karşılaştırıldığında bir farklılık çıkmamıştır. Yani hangi yaşta olursa olsun öğrencilerin katılım motivasyonları birbirine benzemektedir denebilir. Çınar (2020) çalışmasıyla paralellik göstermemesi araştırmamızda örneklemin yaş aralıklarından kaynaklandığı düşünülebilir.

Öğrencilerin bulundukları sınıflar itibariyle yapılan karşılaştırma sonucunda e-spor katılım motivasyonunun hiçbir boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir sonuca ulaşılamamıştır. Öğrencilerin bulundukları sınıflar arasında 4 yıl bulunmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yaşları itibariyle birbirlerine çok yakın özellikler taşıdıkları 4.1. tablosunda yer alan verilerde de anlaşılmaktadır. Bu nedenle birbirlerine yakın özelliklerde olmaları benzer farklılıkları göstermelerine neden olabilir. Sınıf değişkeni bunlardan bir tanesi olarak düşünüldüğünde sınıflar arasında e-spor katılım motivasyonunda

bir farklılığın olmaması bundan kaynaklandığı düşünülebilir. Buna göre, öğrencilerin bulundukları sınıflar itibariyle e-spor katılım motivasyonu açısından bir belirleyiciliğinin olmadığı söylenebilir. “**H₃:** Sınıfa göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.” Hipotezi reddedilmiştir.

Öğrencilerin sahip oldukları gelir durumuna göre e-spor katılım motivasyonu puan ortalamalarının karşılaştırılmasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu araştırmaya katılım sağlayan bireyler öğrenci olduklarından ve gelirlerinin bir kısmı ailelerinden geldiği düşünüldüğünde gelir gruplarının birbirine yakın olmasından ötürü e-spor katılım motivasyonu açısından bir farklılığın çıkmamış olması anlaşılabilir bir sonuç olarak düşünülmektedir. “**H₄:** Aylık gelir durumuna göre e-spor katılım motivasyonu farklılık göstermektedir.” Hipotezi reddedilmiştir.

Gelir değişkenine göre alan yazın incelendiğinde Yıldız vd. (2020)’nin çalışmasında bu yönde anlamlı bir bulguya rastlanılmazken bu sonucun araştırma bulgumuzu destekler nitelikte olduğu kabul edilmiştir. Öte yandan Çınar (2020)’ın çalışmasında e-sporcuların dijital oyun oynama motivasyonu incelenmiş ve gelir değişkenine göre oyun oynama motivasyonunun oyun isteğinde belirsizlik boyutunda düşük gelirli lehinde bir farklılığın olduğundan söz edilmiştir. Düşük gelire sahip bireylerin oyun oynayabilecek bir ortam bulamamalarından kaynaklandığı düşünülebilir. Öte yandan bu çalışmada araştırma bulgumuzdan farklı bir motivasyon unsurundan söz edilmiş olsa da genel itibariyle gelir değişkenine göre e-spor katılımının değişmediği söylenebilir. Alan yazın araştırmalarına bakıldığında gelir seviyesinin artması sonucu dolaylı olarak e-spor katılım motivasyonun da arttırabildiği gözlemlenmiştir (Ekinci, Yalçın ve Kara, 2017; Göldağ, 2018; Turgut ve Yaşar, 2019). Alan yazın sonuçlarının araştırma bulgumuzdan farklılık arz etmesi söz konusu araştırmalarda e-spor katılım motivasyonu ölçeğinin kullanılmamış olmasından, katılımcıların yapısından, katılımcı sayılarından ve araştırma amaçlarına göre yapılan analizlerden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Öğrencilerin günlük internette geçirdikleri süreler ile e-spora günlük harcadıkları süreler arasında yapılan korelasyon analizi sonucu istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönde fakat düşük düzeyde bir ilişkiye rastlanılmıştır. Buna göre, günlük internet kullanım süresi arttıkça günlük e-spor kullanım süresi de artabilir. Öte yandan günlük internet kullanım süresi ile rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme boyutları puan ortalamaları arasında

istatistiksel olarak anlamlı bir bulguya ulaşamamıştır. Buna karşılık taksonomik alan, yetkinlik, boş zaman değerlendirme ile e-spor toplam puan ortalaması ile günlük internet kullanım süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç tespit edilmiştir. Günlük internet kullanım süresi arttıkça taksonomik alan, yetkinlik ve ilişkisel benlik ile e-spor katılım motivasyonu toplam puan ortalaması da artabilir. Günlük e-spor için kullanılan süre ile e-spor katılım motivasyonu alt boyutları ve toplam puan ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönde fakat düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Dolayısıyla günlük internet kullanım süresi ve e-spor kullanım süresi arttıkça e-spor katılım motivasyonu puan ortalamasının da artacağı düşünülebilir. “**H₅**: Günlük internet ve e-spor kullanım süreleri ile e-spor katılım motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki vardır.” Hipotezi kabul edilmiştir.

Alan yazında bu yönde yapılan araştırma sonuçları incelenmiştir. Buna göre, günlük dijital oyun oynama süresi dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkili bulunmuştur. Dolayısıyla dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun oynama motivasyonu da artabilmektedir (Sun, 2017; Çınar, 2020).

Araştırmaya katılan öğrencilerin günlük e-spor katılım süreleri e-spor katılım motivasyonlarını istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde etkilemektedir. Buna göre, günlük e-spor kullanım süresi e-spor katılım motivasyonunu %15 açıklamaktadır ($F(1, 265) = 46,449$, $p < 0,001$; $R^2_{\text{adjusted}} = 0,149$; $\beta = 0,386$, $t_{(265)} = 6,82$, $p < 0,001$). “**H₆**: Günlük e-spor kullanımının e-spor katılım motivasyonuna pozitif yönde anlamlı olarak bir etkisi vardır.” Hipotezi kabul edilmiştir.

Öğrencilerin e-spora harcadıkları süreler dikkate alındığında 1 ile 6 saat arasında bir süreden söz edilebilmektedir. Öte yandan bu sürelerde de %56,6 oranında katılımın 1-2 saat aralığında gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Bu sürelerde e-spor katılımının e-spor katılım motivasyonunu etkilemesi anlamlı bulunmaktadır. Nitekim 24 saatlik bir süreçte 1-2 saatin belli bir etkinliğe ayrılması söz konusu etkinliği önemli kılmaktadır. Bu yönde geliştirilen motivasyonel yapı e-spora katılım süresiyle açıklanabilir olarak düşünülmektedir. Elde edilen bulgu bu durumu özetlemektedir. Nitekim günlük e-spora harcanan sürenin %15 düzeyinde e-spora katılım motivasyonunu açıklaması teorik açıdan da anlamlı görülmektedir.

Genel anlamda yapılan bu arařtırmada anakkale Onsekiz Mart niversitesi ğrencilerinden bu arařtırma katılım saėlayanlar arasında Rekreasyonel bir faaliyet olarak e-spora katılım durumları incelenmiřtir. İnceleme sonucunda eřitli bulgular elde edilmiřtir. e-spor yapanlar ile e-spor yapmayanlar arasında internette zaman geirme durumuna gre sre anlamında pek bir fark bulunmamıřtır. te yandan gnlk internette geirilen sreler incelendiėinde 24 saatlik bir gnn nemli bir blm internet ortamında geirilmektedir. Bu durumun ğrenciler aısından olumsuz birtakım sorunları da beraberinde getirebileceėi dřnlmektedir. ğrencilerin e-spora katılımları cinsiyetlerine gre farklılık oluřturmaktadır. Nitekim erkeklerin oyun oynama istekleri gz nne alındığında ıkan sonular anlamlı bulunmuřtur. te yandan yař, sınıf, aylık gelir gibi bazı deėiřkenlere gre yapılan karřılařtırma sonularında anlamlı sonular gzlemlenememiřtir. Bu durum ğrencilerin birbirlerine yakın yařlarda olmaları ve buna karřılık aylık gelirlerinin de birbirleriyle yakın dzeyde olmalarından kaynaklandıėı dřnlmektedir. zetle bu arařtırmaya katılan ğrencilerin benzer birtakım zellikleri olması ıkan sonuları aıklamaktadır. ğrencilerin gnlk internet kullanım sreleri ve e-spora katılım sreleri ile e-spora katılım motivasyonları arasında iliřkilerin ortaya ıkmıř olması ğrencilerin sahip oldukları boř zamanlar ile aıklanabilir. Nitekim boř zamanı fazla olan ğrencilerin internette bolca zaman harcamaları ve sosyal ortamlarının bir blmlerinde yine sosyala medya ve internetteki eřitli platformlarda yer alması bu alanlara harcadıkları sreler ile motivasyonları arasındaki iliřkiyi aıklamaktadır.

Elde edilen sonulardan hareketle ařaėıdaki neriler sunulmuřtur;

- Gnlk internette olduka fazla zaman geiren ğrencilere interneti daha verimli kullanmaları ynnde doėru ynlendirmelerin yapılması ve gerekli eėitimlerin verilmesi, bu alanlarda harcanan sreleri daha verimli hale getirecek ve boř zaman faaliyetlerinin maddi kazanca dnřtrlmesi bile mmkn olabilecektir.
- Boř zamanların doėru kullanılması bireyde olumlu birok etkinin ortaya ıkarılmasını saėlayabilmektedir. Bu ynyle bireylerin fayda saėlayacaėı boř zaman etkinliklerine ynlendirilmeleri nemli grlmektedir. Dijital materyallerin (Telefon, Bilgisayar, İpad vs.) kullanılımı, yani internette geirilen sreler bireylerin biliřsel yapılarına fayda saėlayacaėı dřnldėinde bu boř zaman faaliyetlerinin verimliliėi esas alınmalıdır.

- Dijital materyallerin (Telefon, Bilgisayar, İpad vs.) başında geçirilen süreler fayda sağlayacağı gibi zarar da verebilmektedir. Bu bakımdan beslenme alışkanlıkları, fiziksel aktivite seviyeleri gibi birçok etken kontrol altında tutulmalıdır. Bireylere bu yönde yönlendirmeler ve eğitimler verilmesi ayrıca bunlara yönelik farklı araştırmaların yapılması daha sağlıklı bir neslin yetişmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.
- Gelecekte üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik katılım motivasyonlarını inceleneceği araştırmalarda bu araştırma bulguları gözönüne alınarak farklı değişkenlere göre karşılaştırmalar yapılabilir.
- Online platformlar gençlerin fazlasıyla ilgi gösterdikleri bir alan olduğundan ve bu alanda siber suçlarında çok olması e-spora yönelik katılım motivasyonlarının neler olduğunun bilinmesini gerekli kılmaktadır. Bu açıdan gelecekte yapılacak araştırmalarda e-spora katılım motivasyonunun belirleyicilerinin neler olduğunu ortaya koyan araştırmaların yapılması önemli olduğu düşünülmektedir.
- Spor fiziksel, fizyolojik ve psikolojik açıdan bireyleri geliştirebilme özelliğine sahiptir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde e-spor yönelik bireyleri motive eden unsurların neler olduğu ve bireylere ne tür katkılar sağladığı gelecek çalışmalarda ortaya koyulabilir.

KAYNAKÇA

- Açıkdilli, R. (2019). *Türkiye'de ve Avrupa Ülkelerinde Rekreasyon Eğitiminin Karşılaştırılması*, (Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Rekreasyon Anabilim Dalı, Sakarya. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (579140).
- Akın, E. (2008). Elektronik spor: *Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma/ Electronic sports: A research on e-sportsmen in Turkey*. (Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (220904).
- Aktuna, H. C. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 1-15. <https://dergipark.org.tr/en/pub/gaziturizm/issue/48843/622276> sayfasından erişilmiştir
- Albayrak, M. (2019). *Elektronik Spor Tüketicilerinin Satın Alma Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Bir Araştırma/ A research on the factors affecting the purchasing behavior of electronic sports consumers*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, Spor Yönetimi Bilim Dalı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (599882).
- Albayrak, O. ve Arabacıoğlu, B. C. (2020). E-Spor turnuva mekânlarının mekânsal anlamının oyun-insan-mekân etkileşimi bağlamında yorumlanması. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*. 1 (2), 228-243 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1233197> sayfasından erişilmiştir
- Aktuna, H. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 1-15.
- Altunbaş, E. (2017). Türk Hava Yolları, BAU SuperMassive'e sponsor oldu. <http://5mid.com/lol/turk-hava-yollari-baupermassivee-sponsor-oldu> sayfasından erişilmiştir
- Andiç, Y. (2008), Türkiye Online Oyun Pazar Araştırması Çalışması.
- Arabacı, R. ve Çankaya, C. (2007). Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Fiziksel Aktivite Düzeylerinin Araştırılması, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi / Journal of Uludag University Faculty of Education*, Cilt 20, Sayı: 1. https://acikerisim.uludag.edu.tr/bitstream/11452/11429/3/20_1_1.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Ardahan, F., Turgut, T. ve Kaplan Kalkan, A. (2016). *Her Yönüyle Rekreasyon*. Ankara: Detay yayıncılık

- Argan, M. ve Akın, E. (2007). *Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve*. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Argan, M., Özer, A ve Akın, E. (2006). Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11. https://www.researchgate.net/profile/Metin_Argan/publication/337337798_ELEKTRONIK_SPOR_TURKIYE'DEKI_SIBER_SPORCULARIN_TUTUM_VE_DAVRANISLARI_ELECTRONIC_SPORT_ATTITUDES_AND_BEHAVIORS_OF_CYBER_ATHLETES_IN_TURKEY/links/5dd38d3792851c382f49bb6c/ELEKTRONIK-SPOR-TUeRKIYEDEKI-SIBER-SPORCULARIN-TUTUM-VE-DAVRANISLARI-ELECTRONIC-SPORT-ATTITUDES-AND-BEHAVIORS-OF-CYBER-ATHLETES-IN-TURKEY.pdf Sayfasından erişilmiştir
- Arni, A. G. ve Khairil, W. A. (2013). Promoting collaboration between local community and park management towards sustainable outdoor recreation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 91, 57-65. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.401>
- Aslan, T. (2019). *Akademik ve Yönetmelik Bakış Açısıyla Espor*, (Yüksek Lisans Tezi), Bolu Abant Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Spor Yöneticiliği, Bilim Dalı, Bolu. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (587761).
- Atalay, M, A. ve Özbey, S. (2017). Spor Bilimlerine Giriş. Mirzeoğlu, N. (Ed), Rekreasyon (s.265-293). İstanbul: Spor.
- Atalay, A. ve Boztepe, E. (2020). E-spor endüstrisi ve ekonomik çıktıları üzerine bir değerlendirme. *Journal of Accounting Finance And Auditing studies (JAFAS)* 6(3), 19-35. DOI: 10.32602/jafas.2020.016
- Atasoy, B. ve Kuter, F. Ö. (2005). Küreselleşme ve spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 11-22. <https://dergipark.org.tr/en/pub/uefad/issue/16681/173332> sayfasından erişilmiştir.
- Ayaş, 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.
- Barlett, C. P., Vowels, C. L., Shanteau, J., Crow, J. Miller, T., (2009). "The Effect of Violent and Non-Violent Computer Games on Cognitive Performance", *Computers in Human Behavior*, 21(1), 96-102. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756320800143X> sayfasından erişilmiştir
- Baş, H. (2020). *Milliyet Gazetesi E-spor Pandemi Dopingiyle Coştı*, <https://www.milliyet.com.tr/ekonomi/E-Spor-pandemi-dopingiyle-costu-6250240> sayfasından erişilmiştir
- Başaran, Z.(2016). *Rekreasyon Yönetimi*. Ankara: Gazi Kitabevi.

- Baştuğ, G., Zorba, E., Duyan, M. ve Çakır, Ö. (2017). Farklı Kültürlerde Rekreasyon: Serbest Zaman Aktivitelerinin İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 3895-3904. <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/4612/2376> sayfasından erişilmiştir
- Bayram, A. T. (2018). Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-spor Turizmine Katılma Niyeti. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(2), 17-31. https://www.researchgate.net/profile/Ali_Turan_Bayram/publication/330162084_Planlanmış_Davranış_Teorisi_Cercevesinde_E-spor_Turizmine_Katılma_Niyeti-Attendance_Intention_to_Esport_with_the_Perceptive_of_Theory_of_Planned_Behavior/links/5c3085bc458515a4c70d8f1b/Planlanmış-Davranış-Teorisi-Cercevesinde-E-spor-Turizmine-Katılma-Niyeti-Attendance-Intention-to-E-sport-with-the-Perceptive-of-Theory-of-Planned-Behavior.pdf sayfasından erişilmiştir
- Bell, S. (2008). *Design For Outdoor Recreation*. New York: Taylor & Francis Inc.
- Beşikçi, T. (2020). *Üniversite Kampüslerinde Rekreasyon Uygulamalarının Serbest Zaman Engelleri, Kolaylaştırıcıları ve Doyumu Üzerine Etkileri*, (Doktora Tezi), Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Anabilim Dalı, Manisa. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (634121).
- Boman, M., Fredman, P., Lundmark, L. ve Ericsson, G. (2013). Outdoor recreation – A necessity or a luxury? *Estimation of engel curves for Sweden. Journal Of Outdoor Recreation And Tourism*. 3 (4): 49–56. <https://doi.org/10.1016/j.jort.2013.09.002>
- Borowy M. (2012). *Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Simon Fraser University.
- Breslau, R. (2012). Riot VP of eSports: 'Haters gonna hate' <https://www.gamespot.com/articles/riot-vp-of-esports-haters-gonna-hate/11006397683/> sayfasından erişilmiştir
- Can, E. (2015). Boş Zaman, Rekreasyon ve Etkinlik Turizmi İlişkisi. *İstanbul Journal of Social Sciences*, 2015 (10): 1-17. http://www.istjss.org/resim/2015_summer_10_1.pdf sayfasından erişilmiştir
- Ceylan, E. H. (2019). *Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencileri Rekreatif Faaliyetlere Katılmaya Motive Eden Faktörlerin Araştırılması*. (Yüksek Lisans Tezi), Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Batman. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (544222).
- Civan Kemiksiz, R. (2019). Çevrimiçi bağımlılığın habitatı: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı İletişim Sosyolojisi Bilim Dalı, İstanbul.

- Cockrell, D. ve Wellman, J. D. (1985). Democracy and leisure: Reflections on pay-as-you-go outdoor recreation. *Journal of Park and Recreation Administration*, 1-10. <https://js.sagamorepub.com/jpra/article/view/2006/1963> sayfasından erişilmiştir.
- Connaughton, D., Wadey, R., Hanton, S., & Jones, G. (2008). The development and maintenance of mental toughness: Perceptions of elite performers. *Journal of Sports Sciences*, 26(1), 83-95.
- Coşkun, E., ve Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 678-702. https://www.researchgate.net/profile/Engin_Coskun/publication/310386868_Steam_dunyasi_dijital_oyun_bloglarina_yonelik_bir_degerlendirme/links/5be4141392851c6b27af5516/Steam-duenyasi-dijital-oyun-bloglarina-yoenelik-bir-degerlendirme.pdf sayfasından erişilmiştir
- Crawford (2005). Digital Gaming, Sport and Gender. *Leisure Studies*, 24 (3), 259-270. <https://doi.org/10.1080/0261436042000290317>
- Crawford, G. ve Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1), 50-66. <http://dx.doi.org/10.1123/ssj.26.1.50>
- Cunningham, G.B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Show S. ve Wricker, P. (2018). Esports: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
- Çalışkan, V. (2020). *E-Sporcularda Oyun Oynama Süresinin El Becerisi, El Reaksiyon Zamanı, El ve Parmak Kavrama Kuvveti Üzerine Etkisi ile Uluslararası Oyuncu Sıralaması Arasındaki İlişki*. (Yüksek Lisans Tezi), Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Yüksek Lisans Programı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (633955).
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, 115-127 <https://hdl.handle.net/20.500.12462/5050> sayfasından erişilmiştir
- Çavdar, Ç. (2019). *Lise Öğrencilerinin Rekreatif Faaliyetlere Eğilimleri ve Rekreatif Faaliyetlere Katılımlarına Engel Olan Faktörler*, (Yüksek Lisans Tezi) Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rekreatif Yönetimi Anabilim Dalı, Konya. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (550728).
- Çıkmaz, C. (2020). *Rekreatif Etkinliklere Katılan Üniversite Öğrencilerinin Benlik Saygısı Düzeylerinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rekreatif Yönetimi Anabilim Dalı, Batman. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (637150).

- Çınar, Y. (2020). *E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynamaya motivasyon düzeylerinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Çoruh, Y. (2013). *Üniversite Öğrencilerinin Rekreatif Eğilimleri ve Rekreatif Etkinliklere Katılımına Engel Olan Faktörler (Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Örneği)*, (Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (339533).
- Çubuk, M. (1984). *Turizmin dinleme, eğlenme ve BZD ile bütünleşmesi, yeniden tanım denemesi ve turizmin planlanmasında sistemli bir yaklaşım*, İstanbul: MSÜ Yayınları.
- Demir, C. (2003). *Demografik Özellikler ile Sağlanan İmkânların Sportif Faaliyet Tercihleri Üzerine Etkileri; Üniversite Gençliğine Yönelik Bir Uygulama*, 1. Gençlik, Boş Zaman ve Doğa Sporları Sempozyumu, Ankara: Türk Hava Kurumu Basım Evi
- Demir, C. (2019). *Bilişim sektöründe esnek çalışanların sorunları: e-spor sektörü çalışanları üzerine bir inceleme* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirhan, O. (2017). *Fantezi spor katılım motivasyonu, memnuniyet ve davranışsal niyetler* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Anabilim Dalı, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bilim Dalı, Sakarya.
- Dorul, E. (2017). *Mili Eğitime Bağlı Görev Yapan Öğretmenlerin Rekreatif Etkinliklerine Katılımlarının ve Serbest Zaman Engellerinin İncelenmesi (Antalya Örneği)*, (Yüksek Lisans Tezi), Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Antalya. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (475312).
- Durak, E. (2020). *Türkiye’de Espor Takımları* <https://technotoday.com.tr/turkiyede-espor-takimlari/> Sayfasından erişilmiştir.
- Durhan, A. T. (2018). *Sportif Rekreatif faaliyetlerine Katılan Bireylerde Ekorekreatif Tutum*. (Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (583263).
- Dweck, C. S. ve Molden, D. C. (2005). Self-theories: Their impact on competence motivation and acquisition.. Elliot, A. J ve Dweck C. S. (Ed.), *Handbook of competence and motivation* içinde (ss. 122–140). New York, NY: Guilford Press.
- 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.

- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994.
- Electronic Games (1982). Players Guide To Electronic Science Fiction Games. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:1982_video_games sayfasından erişilmiştir
- Erboy, E. ve Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/eggefd/issue/4908/67233> sayfasından erişilmiştir
- Eskiler, U. (2020). Rekreasyon Nedir? (Tanımı, Özellikleri, Faydaları) <https://www.makaleler.com/rekreasyon-nedir-tanimi-ozellikleri-faydalari> sayfasından erişilmiştir
- ESports Earnings <https://www.esportsearnings.com/tournaments/largest-overall-prize-pools> sayfasından erişilmiştir.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A.ve Yazarer, İ. (2019). *Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. Journal of International Social Research*, 12(66). <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3682>
- Fanatik (2017). *Espor nedir? Bora Koçyiğit Fanatik'e anlattı!* <https://www.fanatik.com.tr/espore-nedir-bora-kocyiğit-fanatik-e-anlatti-1286961> sayfasından erişilmiştir
- Fanatik (2019) *Türkiye'nin ilk resmi spor turnuvası görkemli başladı!* <https://www.fanatik.com.tr/turkiyenin-ilk-resmi-spor-turnuvasi-gorkemli-basladi-2110597> sayfasından erişilmiştir
- Fanatik (2020) CS GO nedir? CS GO nasıl oynanır? <https://www.fanatik.com.tr/cs-go-nedir-cs-go-nasil-oynanir-2137871> sayfasından erişilmiştir
- Fanatik (2020). *Overwatch nedir? Overwatch nasıl oynanır? (Espor rehberi)* <https://www.fanatik.com.tr/overwatch-nedir-overwatch-nasil-oynanir-espor-rehberi-2139507> sayfasından erişilmiştir
- Fanatik (2020). *Rekor olabilir! Espor'un piyasa değeri 1,5 milyar doları bulacak* <https://www.fanatik.com.tr/rekor-olabilir-esporun-piyasa-degeri-15-milyar-dolari-bulacak-2146622> sayfasından erişilmiştir
- Forbes (2018). Dünyanın En Değerli E-spor Kulüplerini Açıkladı, <https://www.multiplayer.com.tr/forbes-en-degerli-espor-kuluplerini-acikladi/> sayfasından erişilmiştir
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. ve Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities, *Sport Management Review*, 21, 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>

- Gamist (2018). *Türkiye’de Kariyeri Boyunca En Fazla Para Kazanan 25 E-Sporcu* <https://gamist.co/oyun-kulturu/turkiyede-kariyeri-boyunca-en-fazla-para-kazanan-25-e-sporcu/> sayfasından erişilmiştir
- Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. In Phi Kappa Phi Forum (Vol. 85, No. 2, p. 33). *The Honor Society of Phi Kappa Phi*. <https://gamesandimpact.org/wp-content/uploads/2012/02/GoodVideoGamesLearning.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Federasyonu <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3082/3081/MOBA.aspx> sayfasından erişilmiştir.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı E-Spor Raporu (2018). <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Gider, T. (2019). E-Spor Ekonomisi, <https://www.turksporajansi.com/e-spor-ekonomisi-I550207> sayfasından erişilmiştir
- Godbey, G. C., Caldwell, L. L., Floyd, M. ve Payne, L. L. (2005). Contributions of leisure studies and recreation and park management research to the active living agenda. *American journal of preventive medicine*, 28(2), 150-158. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2004.10.027>
- Good, O. (2012). Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371> sayfasından erişilmiştir.
- Göldağ, B. (2019). Dijital oyunlar: olumlu ve olumsuz etkileri. III. *Uluslararası Battal Gazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi bildirileri*, 121-133.
- Granic, I. Lobel, A. ve Engel, R. C. E. M. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69 (1), 66-78. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Gül, T. (2014). *Rekreasyon Olgusuna Genel Yaklaşım. Rekreasyona Giriş*. Ankara: Detay Yayıncılık, 1-67.
- Gümüş, H. (2016). *Rekreasyon Alanlarının Kullanım Etkenlerinin İncelenmesi*, (Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (426963).
- Güngörmüş, H. A. (2007). *Özel Sağlık-Spor Merkezlerinden Hizmet Alan Bireyleri Rekreasyonel Egzersize Güdüleyen Faktörler*. (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (225540).
- Haber Ne Diyor (2020). Wolfteam Nedir? Wolfteam Oyunu Nasıl Oynanır? <https://www.habernediyor.com/bilim-teknoloji/wolfteam-nedir-wolfteam-oyunu-nasil-oynanir-h45417.html> sayfasından erişilmiştir.

- Hallmann, K. ve Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21, 14-20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017), "What is eSports and why do people watch it?", *Internet Research*, Vol. 27 No. 2, pp. 211-232 <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085> .
- Hartmann, T. I. (2005), *Sportforall-System and Policy*, Sportand Physical Education in Germany, Edited by Roland Naul and Ken Hardman, the Taylor and Francis e-Library.
- Hazar, A. (2014). *Rekreasyon ve Animasyon*. Ankara: Detay Yayıncılık
- Hurd, A. R. ve Anderson, D. M. (2010). *The park and recreation professional's handbook*. Human Kinetics. [https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=4kayXjm69-gC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Hurd,+A.+R.+%26+Anderson,+D.+M.+\(2010\).+The+park+and+recreation+professional%27s+handbook.+Human+Kinetics.&ots=PF7yGV0Hll&sig=LZZGbKMRQ1wYOn3z4UBXr8_rLyc](https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=4kayXjm69-gC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Hurd,+A.+R.+%26+Anderson,+D.+M.+(2010).+The+park+and+recreation+professional%27s+handbook.+Human+Kinetics.&ots=PF7yGV0Hll&sig=LZZGbKMRQ1wYOn3z4UBXr8_rLyc) sayfasından erişilmiştir
- Jarvie, G. ve Maguire, J. (2002). *Sport and leisure in social thought*. Routledge. <https://doi.org/10.2307/591128>
- Jenny S.E., Manning R. D., Keiper M. C.ve Olrich T. W. (2017). Virtual (ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jonasson, K., ve Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13 (2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Kaba, İ. C. (2009). *Türkiye’deki Üniversitelerde Kampüs Rekreasyonunun Mevcut Durumu ve Kampüs Rekreasyonu Modellemesi*, Marmara Üniversitesi, (Yüksek Lisans Tezi), Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (236739).
- Kapan, K. (2017). Çin’de Turizm ve Rekreasyon Faaliyetleri, https://www.researchgate.net/publication/328772936_Cin'de_Turizm_ve_Rekreasyon_Faaliyetleri sayfasından erişilmiştir
- Karaküçük S. (2005), *Rekreasyon–Boş Zaman Değerlendirme*, 5.Basım. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S ve Ekenci, G. (1995). Okulların Boş Zamanları Değerlendirme. Rekreasyon Eğitimindeki Rolü. *Milli Eğitim Dergisi*, 128: 62-66.
- Karaküçük, S. (1999). *Rekreasyon ve Serbest Zamanları Değerlendirme*. 3.Baskı. Ankara:Gazi.
- Karaküçük, S. (2001). *Rekreasyon*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme*, Ankara: Gazi Kitabevi

- Karaküçük, S. (2012). *Terapatik rekreasyon bir örnek uygulama: OSEP (Otistik Bireyler Spor Eğitim Projesi)*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S., Akgül, B.M., Karaman, M., Ayyıldız, T. (2016). *Rekreasyon Bilimi: Türkiye’de Rekreasyonel Durum*, Ankara: Gazi.
- Karasar, N. (1994). Bilimsel arastirmayontemi: kavramlar, ilkeler, teknikler. Ankara: 3A ArastirmaEgitimDanismanlik Ltd.
- Kavlak, H. T., Bayram, A.T. ve Çelen, O. (2020). K Kuşağının Rekreasyona Katılımı ve Yaratıcı Düşünme Eğilimi Arasındaki İlişki. Bayazıt B., Karaçar, E. ve Yılmaz,O., (Ed.), *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Kitabı-3.Cilt* içinde (ss. 44-56). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Kaya, F. (2007). *Bartın Kent Halkının Rekreasyonel Eğilim ve Taleplerinin Belirlenmesi Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (213755).
- Kemiksiz, R.C. (2019). *Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı İletişim Sosyolojisi Bilim Dalı, İstanbul.
- Kılbaş, Ş. (2010). *Rekreasyon Boş Zaman Değerlendirme*. (Dördüncü Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi
- Kırkoğlu, S. (2004). *Doğa Eğitimi Programlarının Uygulama Boyutunda Planlama Sürecinin Rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (144036).
- Kırktepe, A. (2017). *Rekreatif Amaçlı Spor Yapan Kadınların Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışlarının İncelenmesi*. [https://www.researchgate.net/publication/319958445 Rekreatif Amacli Spor Yapan Kadınların Sağlıklı Yaşam Bicimi Davranışlarının İncelenmesi](https://www.researchgate.net/publication/319958445_Rekreatif_Amacli_Spor_Yapan_Kadınların_Sağlıklı_Yaşam_Bicimi_Davranışlarının_İncelenmesi) sayfasından erişilmiştir
- Kilci, A. K. (2020). Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1), 6-18. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1005087> sayfasından erişilmiştir
- Kilci, A.K. (2019). *Spor ve Dijital Oyunda Son Nokta: Espor*. Ankara: Gazi Kitabevi
- Kim, Y. ve Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8 (1), 28-40. [https://www.researchgate.net/profile/Yongjae_Kim3/publication/293019595 An exploration of motives in sport video gaming/links/5d23d56aa6fdcc2462cdfdd0/An-exploration-of-motives-in-sport-video-gaming.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Yongjae_Kim3/publication/293019595_An_exploration_of_motives_in_sport_video_gaming/links/5d23d56aa6fdcc2462cdfdd0/An-exploration-of-motives-in-sport-video-gaming.pdf) sayfasından erişilmiştir

- Kirriemuir, J. ve McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning (Futurelab Series Report, 8). University of Bristol. <http://www.savie.ca/SAGE/Articles/1236-KIRRIEMUR-2004.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63. https://www.researchgate.net/profile/Memduh_Kocadag/publication/328294876_Elektronik_Spor_Kariyeri_ve_Egitim_-_Esports_Career_and_Education/links/5bc52159458515f7d9bf17fc/Elektronik-Spor-Kariyeri-ve-Egitim-Esports-Career-and-Education.pdf sayfasından erişilmiştir
- Kocaekşi, S., Sevil, T., Şimşek, K. Y., Katırcı, H., Çelik, V. O. ve Çeliksoy, M. A. (2012). *Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi* (Kocaekşi, S. (ed.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 1/21-32. <https://hdl.handle.net/20.500.12438/1480> sayfasından erişilmiştir
- Koçyiğit, M. ve Yıldız, M. (2014). Yerel Yönetimlerde Rekreasyon Uygulamaları: Konya Örneği. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(Special Issue 2), 211-223. <https://doi.org/10.14486/IJSCS193>
- Korkutata, A. (2017). Amerika ve Türkiye’de Rekreasyon Öğretim Programlarının Karşılaştırılması. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 515-524. <https://www.researchgate.net/publication/329041952> sayfasından erişilmiştir
- Korpiemies, S. (2017). *Sponsorships in Esports*, Yayınlanmamış Lisans Tezi. Aalto University, International Business.
- Kozak, M. A. (2017). *Rekreasyonel Liderlik ve Turist Rehberliği*, Ankara: Detay Yayıncılık.
- Köktaş, Ş. K. (2004). *Rekreasyon Boş Zamanı Değerlendirme*. 3. Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Köstelekoğlu, C. (2015). Espor Nedir? *Hukuk Gündemi* Sayı: 2.
- Kulözü, N. (2009). *St Paul Yolu (Perge-Antalya/Yalvaç Pısdia Antiocheia) Ve Yakın Çevresinin Turizm ve Rekreasyon Kullanımına Yönelik Peyzaj Potansiyelinin Saptanması Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (256258).
- Küçük, S. (2015). *İşgörenlerin Rekreasyonel Etkinliklere Katılım Düzeyleri İle Çalışma Performansları Arasındaki İlişkiyi Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma*, (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (423637).

- Iswoyo, T., Kristiyanto, A. ve Doewes, M. (2018). Sustainability of sport-specific class in senior high school. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(5), 317-323. DOI: 10.18415/ijmmu.v5i5.460
- Llorens, R. M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice, *Sport, Ethic and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- Lee, D., ve Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6(2), 39-44. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ954495.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Legro, M. W., Reiber, G. E., Czerniecki, J. M. ve Sangeorzan, B. J. (2001). Recreational activities of lower-limb amputees with prostheses. *Journal of rehabilitation research and development*, 38(3), 319-326. <https://www.rehab.research.va.gov/jour/01/38/3/pdf/legro.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Leither, M. J. ve Leitner, S.F. (1989). *Leisure Enhancemet*. Binghamton, NY, USA: The Howorth Press.
- Masum, R. (2014). A mixed method analysis of mental toughness in elite and sub-elite male and female tennis players in Pakistan. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 1(6), 110-122.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press
- McKinley, R. A., McIntire, L. K. ve Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42. <https://doi.org/10.3357/ASEM.2958.2011>
- Menteş, G. (2019). *E-Spor ve Geleneksel Spor ile Uğraşan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık ve Bilişsel Esneklik Durumlarının İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, Muğla. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (578294).
- Milliyet (2019). 2 bin lisanslı e-sporcu var <https://www.milliyet.com.tr/gundem/2-bin-lisansli-e-sporcu-var-2842008> sayfasından erişilmiştir
- Milliyet (2019). Zula oyunu nedir? Çukur Zula'ya taşındı... <https://www.milliyet.com.tr/gundem/zula-oyunu-nedir-cukur-zulaya-tasindi-6044212#:~:text=Zula%2C%20MadByte%20Games%20taraf%C4%B1ndan%20ge%C5%9Ftirilen,ay%C4%B1nda%2C%20Playspot%20firmas%C4%B1%20taraf%C4%B1ndan%20yay%C4%B1mlanm%C4%B1%C5%9Ft%C4%B1r> sayfasından erişilmiştir.

- Milliyet Gazetesi (2017). *E-spor pazarı hızla büyüyor! Dünyanın konuştuğu bu sektör yıl sonunda...* <https://www.milliyet.com.tr/teknoloji/e-spor-pazari-hizla-buyuyor-dunyanin-konustugu-bu-sektor-yil-sonunda-2563508> sayfasından erişilmiştir
- Miser, R., Arslan, S. (2015). Halk Eğitim Merkezlerinin Rekreatif Kullanımı, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1, 38.
- Mitra, A. (2010). *Digital games: Computers at play*. Infobase Publishing.
- Molina, B. (2018). Why watch other people play video games? What you need to know about esports. <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/more-people-watch-esports-than-x-dont-get-here-basics/1017054001/> sayfasından erişilmiştir
- Mumcuoğlu, N. (1996). *Alemdağ İşletmesine Yönelik, Rekreasyon Talebinin Analizi ve Planlama İlkeleri*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Orman Mühendisliği Anabilim Dalı, Orman Ekonomisi Programı, İstanbul. <http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/32520.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Mustafaoğlu, R. (2018). e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96: <https://www.researchgate.net/publication/330022460> sayfasından erişilmiştir
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., ve Yasacı, Z. (2018). e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122. https://www.researchgate.net/profile/Rustem_Mustafaoglu/publication/330010499_e-Spor_Oyuncularinin_Demografik_Ozellikleri_Oyun_Oynama_Sureleri_ve_Basari_larini_Etkileyen_Faktorler/links/5c29dabf92851c22a35077d5/e-Spor-Oyuncularinin-Demografik-Ozellikleri-Oyun-Oynama-Suereleri-ve-Basarilarini-Etkileyen-Faktoerler.pdf sayfasından erişilmiştir
- Newzoo (2018). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report2018-light-version/> sayfasından erişilmiştir
- Newzoo (2020). *Europe's Esports Audience: Consumer Behavior, Spending Habits, and Country, Gender & Age Insights* <https://newzoo.com/insights/articles/europes-esports-audience-consumer-behavior-spending-habits-and-country-gender-age-insights/> sayfasından erişilmiştir
- Newzoo 2020 Global Esports Market Report, (2020). <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> sayfasından erişilmiştir
- Nicholls, A. R., Polman, R. C., Levy, A. R. ve Backhouse, S. H. (2009). Mental toughness in sport: Achievement level, gender, age, experience, and sport type differences. *Personality and Individual Differences*, 47(1), 73-75.

Nielsen (2018), Equity Research 12 October 2018, Source. Business Insider, Goldman Sachs Global Investment Research, *Mediapost*

Ormankıran, Y. (2020). *Dünyada Rekreasyon Eğitimi*. B Bayazıt B., Karaçar, E. ve Yılmaz,O., (Ed.), Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Kitabı-3.Cilt içinde (ss. 8-18). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

Ortaç, B. (2019). *Üniversite Personelinin Rekreasyon Etkinliklerine Katılmasının Mutluluk ve Yaşam Kalitesine Etkisinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Batman. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (548536).

Öncü, E. (2018). *Espor ve ekonomik boyutu*. <https://www.finansgundem.com/yazarlar/espor-ve-ekonomik-boyutuyazisi/1297026>, Erişim Tarihi, 18.05.2021.

Önsoy, İ. K. (2019). *Ege Bölgesinde Yaşayan Yabancıların Rekreasyonel Eğilimleri ve Rekreasyonel Etkinliklere Katılımlarını Engelleyen Faktörlerin İncelenmesi*, Muğla Sıktı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Anabilim Dalı, Muğla. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (589782).

Özçam, T. (2019). *Çevrimiçi Şiddet ve Dijital Oyun Pratikleri Bağlamında Counter Strike Global Offensive Örneğinin Analizi*. Yüksek Lisans Tezi Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Gazetecilik Bilim Dalı, Kocaeli. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (598530).

Özgüç, N. (1984). *Turizm Coğrafyası*, İstanbul: İ. Ü. Yayınları.

Özkurt, A. (2019). *E-Sporun Türkiye’de Spor Yönetimi ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Samsun, 2019. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (544566).

Öz, N. D., & Üstün, F. (2019). E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği’nin (EKMÖ) Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.

Özşaker , M. (2012). Gençlerin Serbest Zaman Aktivitelerine Katılamama Nedenleri Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (1): 126- 131. <http://www.academia.edu/download/40816510/D3.pdf> sayfasından erişilmiştir

Paul, E. (2014). Why germans work fewer hours but produce more: A study in culture. https://www.huffpost.com/entry/why-germans-work-fewer-ho_b_6172262 sayfasından erişilmiştir.

Pesavento, L, C. (Ed). *Leisure Education in the Schools*. The American Association for Leisure and Recreation (AALR), 2003.

Pişkin, Ö. Ü. E., Devocioğlu, S. ve Halisdemir, T. A. (2019). *Spor Endüstrisinin Yükselen Alanı E-Sporun Dünya Ekonomisindeki Yeri*.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61603421/SPOR_ENDUSTRISININ_YUKSELEN_ALANI_E-SPORUN_DUNYAEKONOMISINDEKI_YERI_IERFM201920191225-45710-3tvoak.pdf?1577270731=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSPOR_ENDUSTRISININ_YUKSELEN_ALANI_E-SPOR.pdf&Expires=1602007705&Signature=atpszISnhycAAAbnfKMIsYeik1s2VfDGjG7m32FnEdx9-JXBRdxMD90JODf84HVkCQ25-~VUmzzAtJeTFxsLk6uG74XlzMVAOLZ7AShD7wD0MxqImYM-l8L5r0CEa668ht8I-MtcxVRt6jrdIbWmB-4SLGdonI8AN0Ww~MaZYskQXDGC3qfwGeA-GWd5XALArRLNpZJlfEho9KisGdgjwqx0i9WpRydhzSdYoGuqRAtj-oH5uc4E7v1cYYWC7l2DfTqTd5HJDRhob1S9C-8XdMu9fXnZ59DEgQYJ-Nw1nTczl6SofsRYiiXF2WwzYgf2Fc72CqYua5xUCSkcmeUlw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA sayfasında erişilmiştir

Pizzo, A.D., Baker, B.S., Na, S., Lee, M.A., Kim, D. ve Funk, D.C. (2018). eSport vs sport: A comprasion of spectator motives. Sport Marketing Quarterly, 27(2), 108-123. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57413070/Pizzo_Baker_et_al._2018_SM_Q.pdf?1537412663=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DeSport_vs_Sport_A_Comparison_of_Spectat_o.pdf&Expires=1602256255&Signature=EK2pXgkW4OIgtOrNFnQsj3tD~ThdIOPlAdV75vYVvprfPt4J-ILaMdBZwNpCuxWRVhQMBLlfMou6HIV796b6~knCz1wfZMny-CKFkGiNBLKo~xQNBa8Fe2lj6mpIBylVHExz0yfOyFLHeJN6Bh7t01bs~ci6updgLbOzf8XgUf8B-hwwppJqYXY6D03y-DOdDufmacNqXt~pPc4~0I9-9jFwrKcTqdsmlD~o5JNS8U3c1id-3x9-~ZAWIROl8d~yLWCrcLfqhgozBERY1ZUvIzJYIrIG2jqwJYvRkbGIHd7mqeUmM~vR625vCirEbDknvr6w9CNBpLzOqSn7~0Lw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA sayfasından erişilmiştir

Polat, Ö. (2019). *Gençlik Kamplarının Program Sorumluları Tarafından Rekreasyonel Açından Değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Batman. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (554725).

Robers, K., York, C. S. ve Brodie, D. A. 'Participant Sport in the Commercial Sector', *Leisure Studies*, 7, 145-157, 1988. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02614368800390131> sayfasından erişilmiştir

Ruiz, B. (2013). Interview with Razer's global e-sports manager: The business behind sponsoring teams. <https://web.archive.org/web/20130822230651/http://www.esfiworld.com/interview-with-razers-global-e-sports-manager-the-business-behind-sponsoring-teams/> sayfasından erişilmiştir

Russoniello, C. V., O'Brien, K. Ve Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and psychological correlates while playing Bejeweled II: A randomized controlled study. B. K. Wiederhold ve G. Riva (Ed.), Annual review of cybertherapy and telemedicine 2009:

Advance technologies in the behavioral, social and neurosciences 7 içinde (s. 189–192).

- Sarı, E. ve Harta, G. (2019). Lise ve üniversite öğrencilerinin e-spor davranışları: Twitch platformu hakkında bir araştırma. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi* , (13) , 184-206 .
- Sarol, H. (2013). *Uyarlanmış Rekreatif Fiziksel Aktivitenin Otizmli Bireylerin Yaşam Kalitesi Üzerine Etkisi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Segal, D. (2014). Behind League of Legends, E-Sports's Main Attraction. <http://www.nytimes.com> sayfasından erişilmiştir
- Serdar, E. (2020). *Serbest Zaman Tutumu, Serbest Zaman Doyumu ve Rekreatif Algılanan Sağlık Çıktıları Arasındaki İlişki*, (Doktora Tezi), İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Spor Yönetim Bilimleri Anabilim Dalı, Spor Yöneticiliği Doktora Programı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (622997).
- Sezgin, S. (1987). *Türk Toplumunun Rekreatif Alışkanlıkları: İstanbul Örneği*. (Doktora tezi), Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Coğrafya Anabilim Dalı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (13652).
- Sivrikaya, Ö. ve Doğu, G. (2011). Düzce Belediyesinin Spor Hizmetleri İçin Örnek Bir Yönetim Modeli, *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 2, 3,52-74.
- Snively, T.L. (2014). History and Analysis of Esport System. Doktora Tezi, The University of Texas at Austin.
- Stein, V. ve Scholz, T. M. (2016). Sky Is The Limit – Esports As Entrepreneurial Innovator For Media Management, *Proceedings of the International Congress on Interdisciplinarity in Social and Human Sciences*. <https://core.ac.uk/download/pdf/84111716.pdf#page=622> sayfasından erişilmiştir.
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: case of league of legends*. Master's thesis, University of South Carolina, Columbia, CA.
- SuperData Research (2016). Esports market goes mainstream as viewership reaches 214M. <https://www.superdataresearch.com/esportsmarket-2016/> sayfasından erişilmiştir
- Şen, F. (2019). *Batman'da Görev Yapan Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin. Rekreatif Etkinliklere Katılımlarının Önündeki Engellerin Belirlenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreatif Anabilim Dalı, Batman. <https://hdl.handle.net/20.500.12402/2367> sayfasından erişilmiştir
- Şentuna, B., ve Kanbur, D. (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of

- Huizinga. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 42-50.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1177581>
- T.C. Aile Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2017). *Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı*. Ankara, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu. Haber Bülteni. Sayı: 119. 25 Temmuz 2007
- Tan, F. (2019). *Özel Spor Merkezlerinde Hizmet Alan Bireyleri Rekreatif Egzersiz Gündüleyen Faktörler*. (Yüksek Lisans Tezi), Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Rekreatif Yönetimi Anabilim Dalı, Konya. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (550748).
- Tanrıöven Yazıcı, Z. (2018). Yeni Bir Dünya: Espor ve Futbol Kitlelerinin Karşılaştırması (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Programlar Enstitüsü, İstanbul.
- Taşkıran, İ. B. (2019). *Bir Halkla İlişkiler Aracı Olarak E-Spor Sponsorluğu ve E-Spor Sponsorluğunun Marka Bilinirliği ile İlişkisi: Bir Örnek Olay İncelemesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halka İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, Halkla İlişkiler Bilim Dalı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (588919).
- Terzioğlu, E. Ç. (2005). *Proje Yaklaşımını Uygulayan ve Uygulamayan Okullara Devam Eden 5-6 Yaş Grubundaki Çocukların Sosyal Gelişim ve Zekâ Alanlarının İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (160338).
- Tezcan, M. (1978). Serbest Zamanları Değerlendirilmesi Sorununun Sosyolojik ve Eğitimsel Yönleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 11(1). https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000547
- Tezcan, M. (1982). *Sosyolojik Açısından Boş Zamanların Değerlendirilmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları No: 116.
- Tiedemann, C. (2004). *Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)*. IX. international CESH-Congress, Crotone, Italy.
- Toker, C. (2015). *Dünyada eSpor*. <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> sayfasından erişilmiştir
- Torkildsen, G. (1999). *Leisure and Recreation Management*. London.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure and Recreation Management*. London: 5th Edition. Routledge.
- Türkiye E-Spor Federasyonu <http://tesfed.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.

- Turgut, M. ve Yasar, O. M. (2019). Playing digital game motivations of university students. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 603-608.
- Twentify. (2018). *Ekrandan Arenaya Espor: Türkiye'deki eGamer ve eSporter Profilini Anlama Araştırması*. Twentify Tüketici Araştırması-İçgörü Temelli Büyüme: <https://www.twentify.com/tr/raporlar/ekrandan-arenaya-espor-arastirmasi> sayfasından erişilmiştir
- Uluslararası E-Spor Federasyonu (İesF) <https://ie-sf.org/news/4928> sayfasından erişilmiştir
- Ulutaş, A. E. (2019). *Serbest Zaman ve Rekreasyonun Mutluluk ile İlişkisi*, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (578255).
- Üçüncüoğlu, M. (2018). *Bilgi Toplumunun Sportif Bir Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor ile Etkileşimi*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi- Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Spor Yönetim Bilimleri, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (542054).
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47. https://www.researchgate.net/profile/Mertkan_Ucuencueoglu/publication/321319673_Modern_Spor_Kuluplerinin_Espor_Faaliyetlerine_Ilgi_Gosterme_Nedenleri_Uzerine_Bir_Arastirma/links/5afd87b9aca272b5d8b3ccb1/Modern-Spor-Kulueplerinin-Espor-Faaliyetlerine-Ilgi-Goesterme-Nedenleri-Uezerine-Bir-Arastirma.pdf sayfasından erişilmiştir
- Üstün, Ö. (2018). *Rekreasyon Liderlik Türlerinin İstanbul Beykoz Halkının Rekreasyon Aktivitelerine Katılımları Üzerine Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yönetim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (562564).
- Wagner, M.G. (2006). *On the scientific relevance of eSports*, International Conference on Internet Computing, USA: Las Vegas.
- Wagner, M.G. (2007). Competing in metagame game spaces: eSports as the first professionalized computer metagames, In: F. Von Borries, S.P. Walz, M. Boettger, D. Davidson, H. Kelley, J. Keucklich (Eds). *Space time play: Sunergies between computer games, architecture and urbanism: The next level*. (Pp.182-185). New York: Springer.
- Witkowski, E. (2012). On the Digital playing Field: How we “Do Sport” With Networked Computer Games, Games and Culture, 7(5), 349-374 <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Wu, Ai Ming (2009). Local Government, Wu Han University Press, First Press, China

- Yalman, Y. (2019). *Güneydoğu Anadolu Bölgesi Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinde Çalışan Personellerin Rekreasyona Bakış Açısı ile Rekreasyonel Spora Katılım İlişkisi*, (Yüksek Lisans Tezi) Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Batman. <https://hdl.handle.net/20.500.12402/2040> sayfasından erişilmiştir
- 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. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(50), 992-999.
- Yardımcı, A., Sadık, R., & Kardaş, N. T. (2017). Amerikan futbolu sporcularının yalnızlık düzeyleri ve sporda mental dayanıklılık düzeyleri arasındaki ilişki. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 79-90.
- Yayla, Ö. ve Güven, Y. (2020). *Elektronik Sporlar: Rekreasyonel Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi*. Dokuz Eylül University Journal of Graduate School of Social Sciences, 22(1). <http://dx.doi.org/10.16953/deusosbil.546080>
- Yıldız, M., Kırtepe, A. & Baydili, K.N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School*, 47, 2823-2835.
- Yılmaz, Ş. (2007). *Rekreasyon Faaliyetlerinin Yönetim ve Organizasyonu*. Antalya Bölgesindeki Beş Yıldızlı Otel İşletmelerine Yönelik Bir Uygulama. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı Antalya. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi Veri Tabanından Erişilmiştir (211015).
- Yiğiter, K. (2020). *Rekreasyon ve Psikolojik Etkileri*. Bayazıt B., Karaçar, E. ve Yılmaz, O., (Ed.), Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Kitabı-3.Cilt içinde (ss. 37-42). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Yurcu, G. (2017). Kamu ve Özel Sektör Çalışanlarının Rekreatif Faaliyet Katılımı Sonucu Sağlık Algıları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 10(4): 942- 951 <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20175434663>
- Zembat, R. ve Unutkan, P. Ö. (2005). Problem Çözme Becerilerinin Gelisimi. Gelisim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımları. Morpa: İstanbul
- Zorba, E., Cerit, E., Gümüşdağ, H., ve Evli, M. (2013). Rekreasyon Bölümlerinin Tercih Edilme Nedenleri ve Bölüm Öğrencilerinin Beklentilerinin Araştırılması. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 8(3), 1-15.
- Zorba, E., İkizler, H.C, Tekin, A., Miçoğullar, O. ve Zorba, E. (2005). *Herkes için spor*, Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
- Zorba, E. (2008). Türkiye’de Rekreasyona Bakış Açısı ve Gelişimi. *Gazi Haber Dergisi*, 52-55.

EKLER

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü Öğrencisiyim. Spor Bilimleri Anabilim Dalında Tezli Yüksek Lisans Yapmaktayım. Ölçek Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyon Faaliyeti Olan E-Spora Yönelik Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi amacıyla oluşturulmuştur. Lütfen her soruyu okuyarak cevaplayınız. Araştırma açısından kimlik bilgileriniz istenmemektedir. Vereceğiniz yanıtlar sadece araştırmamda veri olarak kullanılacaktır. Katılımlarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

1. Cinsiyet: ☐ Kadın ☐ Erkek
2. Yaş:
3. Günlük İnternet Kullanım Süreniz:
4. Kaçınıcı Sınıftasınız : ☐ Birinci Sınıf ☐ İkinci Sınıf ☐ Üçüncü Sınıf ☐ Dördüncü Sınıf
5. Günlük E-Sporda Geçirdiğiniz Süre:
6. Aylık Gelir:

E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Taksonomik Alan	1	2	3	4	5
1.Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar.	1	2	3	4	5
2.Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor.	1	2	3	4	5
3.Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	1	2	3	4	5
4.Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırıyolar.	1	2	3	4	5
5. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum.	1	2	3	4	5
6. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum.	1	2	3	4	5
7. E-spor aktivitelerine katıldığımda spor bilgimi de kullanabiliyorum.	1	2	3	4	5
8. Bilmimi kullanarak oyuncuları ve takımları seçiyorum.	1	2	3	4	5
9. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	1	2	3	4	5
10. E-spor'' da stratejilerimi simüle ederim.	1	2	3	4	5
11. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum.	1	2	3	4	5
12. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum.	1	2	3	4	5
13. İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında E-spor formatındaki içeriğe yöneliyorum.	1	2	3	4	5
14. En sevdiğim spor bir E-spor oyununa uyarlandı.	1	2	3	4	5
15. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	1	2	3	4	5
Yetkinlik	1	2	3	4	5
16. E-spor ile düşünce becerilerim gelişiyor.	1	2	3	4	5
17. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum.	1	2	3	4	5

18. E-sporu kendimi geliřtireceđime/yükseleceđime inanıyorum.	1	2	3	4	5
19. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor.	1	2	3	4	5
20. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor.	1	2	3	4	5
21. E-spora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi.	1	2	3	4	5
22. E-spor becerilerimi geliřtiriyor.	1	2	3	4	5
23. E-spora yeteneđim olduđu için oynuyorum.	1	2	3	4	5
24. E-Spor aktiviteleri beni tatmin ediyor.	1	2	3	4	5
25. E-sporadaki oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeme yardımcı oluyor.	1	2	3	4	5
26. E-spor ilgimi çekiyor.	1	2	3	4	5
İliřkisel Benlik	1	2	3	4	5
27. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediđi için oynuyorum.	1	2	3	4	5
28. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum.	1	2	3	4	5
29. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum.	1	2	3	4	5
30. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor.	1	2	3	4	5
31. Takım çalışmasını sevdiđim için oynuyorum.	1	2	3	4	5
32. E-spor aktiviteleri yeni bir sosyal çevre oluşturmak için bir iyi bir ortam yaratır.	1	2	3	4	5
33. Arkadařlarım ile ortak oyun sürdürdüđümüz için oynuyorum.	1	2	3	4	5
Rekabet ve Başarı	1	2	3	4	5
34. Rekabeti Seviyorum.	1	2	3	4	5
35. E-sporadaki ödülleri kazanmayı seviyorum.	1	2	3	4	5
36. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor.	1	2	3	4	5
37. E-spor bana popülerlik kazandırıyor.	1	2	3	4	5
38. Başkalarına da en iyi olduđumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum.	1	2	3	4	5
39. Birine karşı kaybettiđimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum.	1	2	3	4	5
40. E-spor „da en hızlı ve en yetenekli kiři olmak benim için önemli.	1	2	3	4	5
41. E-spor “da başarılı olduđum için oynuyorum.	1	2	3	4	5
Boř Zaman Deđerlendirme	1	2	3	4	5
42. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun deđerışmesini sağlıyor.	1	2	3	4	5
43. E-spor oyunlarına kolay ulařıldıđı için tercih ediyorum.	1	2	3	4	5
44. E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	1	2	3	4	5
45. E-spor diđer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oylar/ daha çok dikkatimi dađtır.	1	2	3	4	5
46. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklařmamı sağlar.	1	2	3	4	5
47. E-spor aktivitelerine müsait olduđumda ne zaman istersem katılabilirim.	1	2	3	4	5