DOI No: <http://dx.doi.org/10.29228/Joh.43237>

Makale Türü: Araştırma makalesi
Geliş Tarihi: 29.04.2020
Kabul Tarihi: 24.08.2020
On-line Yayın: 31.08.2020

Article Type: Research article
Submitted: 29.04.2020
Accepted: 24.08.2020
Published Online: 31.08.2020

Atıf Bilgisi / Reference Information

Yıldız, M., Kırtepe, A. & Baydili, K.N (2020) Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of History School*, 47, 2823-2835.

LİSANSLI E-SPOR KATILIMCILARIN MOTİVASYON DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ ¹

Metin YILDIZ², Abdurrahman KIRTEPE³ & Kürşad Nuri BAYDİLİ⁴

Öz

Çalışmanın amacını lisanslı e-spor katılımcılarının bazı demografik değişkenleri ile katılımcıların motivasyonlarını etkileyen faktörlerin karşılaştırılması oluşturmıştır. Araştırmanın evreni profesyonel olarak e-spor ile ilgilenen 1686 sporcudan oluşmaktadır. Araştırmanın örnekleme, kolayda örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Profesyonel olarak e-spor ile ilgilenen 146 sporcuya Google form yardımıyla ölçek uygulanmıştır. Verilerin analizi SPSS 25 paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Ölçek güvenilirliği Cronbach Alpha testi ile sınanmış ve $\alpha=0,897$ olarak bulunmuştur. Kategorik değişkenlere ait frekans ve yüzde değerleri sunulmuştur. Ölçek puanları ile demografik değişkenlerin karşılaştırılmasında; iki kategori içeren kategorik değişkenlerle nicel değişkenlerin karşılaştırılmasında bağımsız örneklem T testi; ikiden çok kategori içeren kategorik değişkenlerle nicel değişkenlerin karşılaştırılmasında Anova testi kullanılmıştır. Yapılan testler sonucunda çalışmada, erkek katılımcıların e-sporla daha

¹ Makale yazımı yazar etki oranı: 1.yazar: %50, 2. yazar: %30,3.yazar: %20

² Dr. Sportif Eğitim Uzmanı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Elâzığ Gençlik Spor İl Müdürlüğü, Spor Yönetimi, metinyildiz.2323@gmail.com, Orcid:0000-0003-0926-9965

³ Doç. Öğretim Üyesi, Fırat Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölüm akirtepe@firat.edu.tr, Orcid:0000-0003-3268-2192

⁴ Öğretim Görevlisi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Yönetim ve Organizasyon, Sağlık Kurumları ve İşletmeciliği, kursadnuri.baydili@sbu.edu.tr, Orcid:0000-0002-2785-0406

fazla ilgilendikleri ve katılım sağladıkları görülürken aynı zamanda erkeklerin kadın katılımcılara göre e-spor da daha çok rekabeti ve başarıyı önemsedikleri, yaşları gençlik döneminde olan katılımcıların daha ileri yaş gurubunda olan katılımcılara göre e-spora katılım sağlarken daha fazla heyecan duydukları, e-spora katılım da bilgisayar ve mobil cihazla katılımlarının bu oyunlara katılımlarında motivasyonlarını etkilemediği, katılım sağlayanların büyük oranda herhangi bir işte çalışmadığı ve bu durumun e-spor motivasyon düzeylerini herhangi bir şekilde etkilemediği belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, Motivasyon, Spor, Lisans

Examining the Motivation Levels of Licensed E-Sports Participants

Abstract

The aim of study was to compare some demographic variables of licensed e-sports participants and the factors that affecting the motivation of the participants. The universe of the research consists of 1686 athletes who are professionally interested in e-sports. The sample of the research was determined by convenient sampling method. Scale was applied to 146 athletes professionally interested in e-sports with the help of Google form. The analysis of the data was carried out using the SPSS 25 package program. Scale reliability was tested by Cronbach Alpha test and was found to be $\alpha = 0,897$. Frequency and percentage values of categorical variables are presented. In the comparison of scale scores and demographic variables; Independent sample T test in comparison of categorical variables containing two categories and quantitative variables; Anova test was used to compare categorical variables with more than two categories and quantitative variables. a result of the tests carried out, while it was seen that male participants are more interested and participated in e-sports, at the same time men are care more about competition and success in e-sports than female participants. Participants who are younger are more excited when participating e-sports than those who are in the older age, also their participation in e-sports with computer and mobile devices does not affect their motivation in participating in these games, and that participants do not work in any job and it has been determined that it does not affect their sports motivation levels in any way.

Keywords: E-sports , Motivation, Sport, License

GİRİŞ

İnsan toplulukları tarih boyunca devamlı olarak değişim göstermiştir. Spor da bu değişikliğe paralel olarak bir değişim içerisinde yer almıştır. Bu sebepten ötürü spor bütün insan topluluklarında bir etkinlik olarak yerini almıştır. İnsanlık tarihi ile spor tarihi arasında güçlü bir bağ vardır. Buna bağlı olarak insanlık

toplum olarak geliştikçe ve değıştikçe sporda da gelişim ve değışim meydana gelmektedir (Bayraktar, 2003).

Teknoloji alanında gerçekleşen hızlı ilerlemeler her alanı etkilediği gibi spor alanını da etkileyerek elektronik spor (e-Spor) kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Teknolojik aletlerin fiyatlarının düşmesi, atari ve oyun salonlarının evlere ve televizyon ekranlarına taşınmasını sağlamıştır. Teknolojinin ilerlemesi ile oyun konsolları da gelişim göstermiş olup bununla birlikte tek kişilik oyunlardan çok kişilik oyunlara geçiş meydana gelmiştir. Günümüzde e-Spor kavramının önemli bir gelişme gösterdiği bilinmektedir. Çevrimiçi oyunlar üzerine kurulu bir spor dalı olan e-spor, profesyonel oyunculuk olarak rekabetçi oyunculuk ile aynı görülmektedir (Argan vd., 2006).

Geleneksel spor branşlarının gelişiminde olduğu gibi e-spor 'da (elektronik spor) teknoloji ile uyumlu bir şekilde gelişim göstermiştir. İnternetin kullanımı ilk olarak ABD'de askeri bir iletişim bağı olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise internet askeri bir iletişim bağından öte aynı zamanda bütün insanlık hayatının vazgeçilmez bir aracı olmuştur (Levine, 2018). Çağımızda internetin ve teknolojinin üst düzey bir duruma gelmesi boş zaman değerlendirme etkinliklerimizin, yani oyunlarımızın da bir değışim geçirmesine yeni oyunlar üretilmesine neden olmuştur (Horzum vd 2016). Bu durum hayatımızda e-spor kavramını meydana getirmiştir. Geleneksel spora oranla elektronik sporun gelişimi daha hızlı meydana gelmiş ve izleyici sayısı geleneksel sporun izleyici sayılarına yaklaşır duruma gelmiştir (Statista, 2018). Bu sebepten dolayı e-spor büyük şirketlerin ilgi alanı olmayı başarmış ve büyük yatırımların yapıldığı bir sektör haline gelmiştir.

Günümüzde Paris Saint Germain, Manchester City, Schalke 04 gibi önemli takımların bu alana girerek önemli yatırımlar yapmaktadır. Gençler, çocuklar bir sporla veya bir kulüple e-spor vasıtasıyla tanışmaktalar. Taraftarlık olgusunun oluşmaya başladığı dönem belki de ilk kez e-Spor ile oluyor, kulüplerin de bu anlamda e-spora yatırım yaptığı görülmüştür (Kocadağ, 2017).

Literatüre baktığımız zaman çeşitli e-Spor tanımları da yapılmıştır. Bunlardan bazılarına değinilecek olursak;

Wagner (2006) E-sporu “insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken zihinsel ya da fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor etkinlik alanıdır” olarak tanımlarken, Hamari ve Sjöblom (2017) ise E-sporu; “Sporun öncelikli yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de e-Spor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor

biçimidir” şeklinde tanımlamışlardır. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından 2017 yılında yayımlanan; “Dijital Dünya’da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporunda da “Elektronik sporlar takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır” gibi tanımlanmaktadır (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017a).

Ülkemizde E-Spor “gelişmekte olan” bir spor alanı olarak görülmektedir (Argan vd 2006). Türkiye’de e-spor ile alakalı ilk büyük adımlar 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) adı altında atılmaya başlanmıştır. 2 yıla yakın bir süre e-spor alanında hizmet veren TÜDOF, 2013 yılında “Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu’na Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu spor branşı olarak dâhil edilmiştir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Bu federasyonun ilgilendiği branşlar arasında “Dijital Oyun Branşı” e-sporu kendi içerisinde barındırmıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). 2018 yılına gelindiğinde ise e-spor bağlı olduğu federasyonlardan ayrılarak Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kendine ait bir müstakil federasyon halini almıştır. 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu resmi olarak kurulmuştur (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2020). Federasyonun e-spor alanında yaptığı en önemli işlerden biri lisans sisteminin kurulmasıdır. Federasyonca oyunculara verilen resmi e-sporcu lisansı ile oyuncular resmi e-spor turnuvalarına katılım sağlayabilmektedirler (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Lisansı bulunmayan oyuncuların ise büyük e-spor organizasyonlarına dâhil olamamaları ülkemizde e-sporun profesyonelleştğini göstermektedir (Aktuna ve Ünlüöner, 2017).

E-sporunda performansı etkileyen faktörlerden biride motivasyon unsurudur. Güdülenmenin İngilizce ’de karşılığı olan “motivasyon” kelimesi, Latince hareket etme anlamına gelen “mot” kökünden meydana gelmiş, psikoloji biliminde “içten gelen itici güçlerle belli bir amaca doğru hareket eden davranışlar” olarak kabul edilir (Keser, 2006). İnsanın ruhsal, fiziksel ve mental gücünün işletme amaçları doğrultusunda yönlendirmek düşüncesi bizi motivasyon olgusuna götürür. Berkman (2007)’a göre motivasyon ‘insanların önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşmak için kendi arzu ve istekleri ile hareket etme sürecine denir. Bentley (2006) ise motivasyonu bir şeyleri arzu ve istek ile yaptığımız anda o işle ilgili olarak içimizde hissettiğimiz veya yaşadığımız duygular olarak tanımlamıştır.

Motivasyonla ilgili olarak yapılan tanımları mütalaa ettiğimizde, motivasyon kavramının temelinde üç öğenin yer aldığı söylenebilir. Bunlar (Tınaz, 2005):

Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi

1. Bireyin içinde gizli olarak yer alan ve onun farklı şekillerde davranmasına neden olan güçler ve bu güçleri harekete geçiren dış faktörler aracılığıyla davranışın başlatılması,

2. Davranışın belirli bir amaca ulaşması için yönlendirilmesi

3. Davranışın şahıs tarafından algılanan hedef doğrultusunda devam ettirilmesidir.

Bu bağlamda çalışmanın amacını lisanslı e-spor katılımcılarının demografik değişkenleri ile katılımcıların motivasyonlarını etkileyen faktörlerin karşılaştırılması oluşturmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırmanın modeli: Nicel araştırma yöntemlerinden biri olan ilişkisel tarama modelidir.

Veri Toplama Araçları

Çalışmada veri toplama aracı olarak kullanılan anket iki bölümden oluşmuştur. Birinci bölümde e-spor katılımcıların sosyo-demografik özelliklerini belirlemek için sorulara yer verilmiştir. Anketin diğer bölümünde ise Öz ve Üstün tarafından geliştirilen, 47 soru ve 5 alt boyuttan oluşan “E-Spor katılım motivasyonu ölçeği (EKMÖ)” kullanılmıştır. EKMÖ, 47 maddeden oluşmakta ve sırasıyla taksonomik alan (15 madde), yetkinlik (10 madde), ilişkisel benlik (7 madde), rekabet ve başarı (8 madde) ve boş zaman değerlendirme (6 madde) olarak adlandırılan 5 alt boyut içermektedir (Öz ve Üstün, 2019).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni profesyonel olarak e-spor ile ilgilenen 1546’sı erkek, 140’ kız toplam 1686 sporcudan oluşmaktadır (Spor Bilgi Sistemi, 2020). Araştırmada örnekleme dâhil edilmesi gereken sporcu sayısının belirlenebilmesi için ön çalışma yapılmıştır. Ön çalışma verileri kullanılarak PASS 2008 paket programında yapılan değerlendirmede; 0,99 düzeyinde bir güç için örnekleme 100 sporcunun dâhil edilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır ($\mu_1 = 3,80$; $\mu_2 = 2,88$; $\sigma_1 = 0,91$; $\sigma_2 = 0,71$; $\alpha = 0,05$). Katılımcıların eksik cevap vermesi gibi sorunlar olabileceği ihtimali düşünülerek araştırmaya “Kolayda örneklem” yöntemiyle 180 sporcu dâhil edilmiş ve bunların 146’sı araştırmaya dâhil edilmiştir. Ölçek Google forum yardımıyla survey olarak uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS 25 paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Ölçek güvenirliği Cronbach Alpha testi ile sınanmıştır. Taksonomik Alan ($\alpha=0,922$), Yetkinlik ($\alpha=0,393$), İlişkisel Benlik ($\alpha=0,875$), Rekabet Başarı ($\alpha=0,879$), Boş Zaman Değerlendirme ($\alpha=0,823$) alt boyutları için ve ölçek toplam puanları ($\alpha=0,897$) için bulunan alpha değerlerinin yeterli düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kategorik değişkenlere ait frekans ve yüzde değerleri sunulmuştur. İki kategori içeren kategorik değişkenlerle nicel değişkenlerin karşılaştırılmasında bağımsız örneklem T testi; ikiden çok kategori içeren kategorik değişkenlerle nicel değişkenlerin karşılaştırılmasında Anova testi kullanılmıştır. Araştırmada tip I hata oran 0,05 olarak alınmıştır.

Etik Kurul Onayı: Bu makale için Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulundan 29.04.2020 tarih,09 toplantı sayısı ve 3 karar no'lu etik kurul onayı alınmıştır.

BULGULAR

Verilerin analizi sonucunda aşağıdaki bulgular elde edilmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Bilgileri

	f	%
Cinsiyet		
Erkek	138	94,5
Kadın	8	5,5
Yaş		
18-22 Yaş arası	20	13,7
23-28 Yaş arası	75	51,4
29-34 Yaş arası	27	18,5
35 Yaş ve üzeri	24	16,4
E-spora bağlanılan cihaz türü		
Bilgisayar	84	57,5
Mobil cihaz	62	42,5
Çalışma durumu		
Çalışmıyor	98	67,1
Çalışıyor	48	32,9

Tablo 1’de katılımcıların cinsiyetlerine bakıldığı zaman erkek katılımcıların yüksek oranda %94,5 olduğu yaş grubu 23-28 arasında olanların

Lisanslı E-Spor Katılımcıların Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi

%51,4 oranın da, e-spora bilgisayar ile bağlananların %57,5 mobil cihaz ile bağlananların % 42,5 oranında, herhangi bir işte çalışanların ise çalışmayanlara göre daha düşük oranda olduğu görülmüştür.

Tablo 2

Katılımcıların Cinsiyetleri Bakımından Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Boyut	Cinsiyet	$\bar{x}$	SS	t	p
Taksonomik Alan	Erkek	3,76	0,79	2,594	0,010*
	Kadın	2,99	1,10		
Yetkinlik	Erkek	3,91	0,86	2,066	0,076
	Kadın	2,83	1,47		
İlişkisel Benlik	Erkek	3,50	0,98	1,483	0,180
	Kadın	2,54	1,82		
Rekabet ve Başarı	Erkek	3,68	0,94	2,217	0,018*
	Kadın	2,91	1,36		
Boş Zaman Değerlendirme	Erkek	3,75	0,88	1,763	0,080
	Kadın	3,19	0,94		
Toplam Puan	Erkek	3,74	0,75	1,883	0,100
	Kadın	2,90	1,26		

*p<0,05

Tablo 2’de katılımcıların cinsiyetleri bakımından ölçek puanları bağımsız örneklem T testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalar sonucunda; taksonomik alan (p=0,010) ile rekabet ve başarı (p=0,018) puanları bakımından erkeklerin daha yüksek puanlara sahip oldukları ve istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma olduğu; yetkinlik (p=0,076), ilişkisel benlik (p=0,180), boş zaman değerlendirme (p=0,080) ve toplam puanlar (p=0,100) bakımından anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 3

Katılımcıların Yaş Grupları Bakımından Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Boyut	Yaş	$\bar{x}$	SS	F	p	Farklılık
Taksonomik Alan	A	3,69	0,84	6,221	0,001*	A,B,C>D
	B	3,89	0,72			
	C	3,78	0,80			
	D	3,10	0,92			
Yetkinlik	A	4,08	1,09	3,443	0,019*	A,B>C,D
	B	3,96	0,83			
	C	3,84	0,93			

İlişkisel Benlik	D	3,33	0,96	1,510	0,214	-
	A	3,16	1,37			
	B	3,55	0,93			
	C	3,61	1,14			
Rekabet ve Başarı	D	3,17	0,98	1,852	0,141	-
	A	3,88	1,21			
	B	3,62	0,94			
	C	3,83	0,77			
Boş Zaman Değerlendirme	D	3,29	1,02	2,961	0,034*	A<B,C,D
	A	3,28	1,29			
	B	3,88	0,76			
	C	3,78	0,76			
Toplam Puan	D	3,54	0,91	3,183	0,026*	A,B,C>D
	A	3,68	0,95			
	B	3,81	0,71			
	C	3,78	0,79			
	D	3,25	0,86			

*p<0,05; **A: 18-22 Yaş arası; B: 23-28 Yaş arası; C: 29-34 Yaş arası; D: 35 Yaş ve üzeri

Tablo 3’de katılımcıların yaş grupları bakımından ölçek puanları Anova testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalar sonucunda; 35 yaş ve üzeri katılımcıların en düşük taksonomik alan puanlarına sahip oldukları (p=0,001); 18-28 yaş grubundaki katılımcıların en yüksek yetkinlik puanlarına sahip oldukları (p=0,019); 18-22 yaş aralığındaki katılımcıların en düşük boş zaman değerlendirme puanlarına sahip oldukları ve ölçeğin bu alt boyutları arasında anlamlı farklılaşma olduğu;(p=0,034) ve 35 yaş ve üzeri katılımcıların en düşük toplam puanlara sahip oldukları tespit edilmiştir (tablo 3). İlişkisel benlik (p=0,214) ile rekabet ve başarı (p=0,141) puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Tablo 4

Katılımcıların e-spora Bağlandığı Cihazlar Bakımından Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Boyut	Cihaz	$\bar{x}$	SS	t	p
Taksonomik Alan	Bilgisayar	3,79	0,78	1,343	0,181
	Mobil cihaz	3,61	0,89		
Yetkinlik	Bilgisayar	3,86	0,87	0,159	0,874
	Mobil cihaz	3,84	1,02		
İlişkisel Benlik	Bilgisayar	3,45	0,99	0,086	0,932
	Mobil cihaz	3,44	1,14		
Rekabet ve Başarı	Bilgisayar	3,61	0,96	-0,499	0,618
	Mobil cihaz	3,69	1,01		
Boş Zaman Değerlendirme	Bilgisayar	3,75	0,84	0,413	0,680
	Mobil cihaz	3,69	0,96		
Toplam Puan	Bilgisayar	3,72	0,75	0,455	0,650
	Mobil cihaz	3,66	0,87		

*p<0,05

Tablo 4’de katılımcıların yaş grupları bakımından ölçek puanları bağımsız örneklem T testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalar sonucunda; taksonomik alan (p=0,181), yetkinlik (p=0,874), ilişkisel benlik (p=0,932), rekabet ve başarı (p=0,618), boş zaman değerlendirme (p=0,680) ile toplam puanlar (p=0,650) bakımından anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Tablo 5

Katılımcıların Çalışma Durumları Bakımından Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Boyut	Çalışma D.	$\bar{x}$	SS	t	p
Taksonomik Alan	Çalışmıyor	3,81	0,79	1,969	0,051
	Çalışıyor	3,52	0,87		
Yetkinlik	Çalışmıyor	3,92	0,93	1,227	0,222
	Çalışıyor	3,72	0,93		
İlişkisel Benlik	Çalışmıyor	3,42	1,09	-0,447	0,656
	Çalışıyor	3,50	0,98		
Rekabet ve Başarı	Çalışmıyor	3,70	0,97	0,968	0,335
	Çalışıyor	3,53	0,99		
Boş Zaman Değerlendirme	Çalışmıyor	3,75	0,95	0,547	0,585
	Çalışıyor	3,67	0,76		
Toplam Puan	Çalışmıyor	3,75	0,80	1,163	0,247
	Çalışıyor	3,59	0,79		

*p<0,05

Tablo 5’de katılımcıların yaş grupları bakımından ölçek puanları bağımsız örneklem T testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalar sonucunda; taksonomik alan ($p=0,051$), yetkinlik ($p=0,222$), ilişkisel benlik ($p=0,656$), rekabet ve başarı ($p=0,335$), boş zaman değerlendirme ($p=0,585$) ile toplam puanlar ($p=0,247$) bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Teknoloji alanında yaşanan gelişmeler e-spor kavramının daha fazla önem kazanmasına yol açmış ve özellikle gençlerin ilgisini çekmeyi başarmış yeni bir kavram olarak günümüzde karşımıza çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan bireylerin demografik özelliklerine bakıldığı zaman erkek katılımcıların kadın katılımcılara oranla e-spora daha fazla katılım sağladıkları, yaş grubu 23-28 arasında olanlar ile bilgisayarla e spora katılanların mobil cihazla bağlananlara göre daha fazla katılım sağladıkları görülmüştür. Ayrıca e spora katılım sağlayan bireylerin yüksek oranda herhangi bir işte çalışmadıkları belirlenmiştir. Cinsiyet değişkeni ile katılımcıların motivasyon düzeyleri arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu belirlenmiştir. Yapılan çalışmalar incelendiği zaman e-Sporu amatör ve profesyonel olarak yapan kişilerin daha çok erkeklerden ve öğrencilerden oluşmaktadır (Mustafaoğlu vd 2018). Akın (2008) çalışmasında benzer olarak e-Spor yapan kişilerin % 93,1’i erkek sporculardan oluştuğunu belirtmiştir. Ecevit vd (2018) tarafından yapılan bir çalışmada erkeklerin kadınlara göre bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi göstermesi elektronik sporun cinsiyete göre farklılık gösterdiğinin açıkça göstergesi olduğu belirtilmiştir. Araştırmalardan elde edilen bulgular çalışmamızla aynı yönde sonuçlar vermiştir. E-spor oynayan erkek katılımcıların daha fazla ve kadınla göre bu oyunları oynarken daha heyecanlı oldukları aynı zamanda daha çok zevk aldıkları söylenilebilir. Erkek katılımcıların kadınlara göre daha hırslı oldukları yenme ve yenilme duygularını daha ön planda tuttukları rekabete dayalı bir başarıyı daha fazla önemsedikleri söylenilebilir.

Yaş grupları ile e-spor oynayan katılımcıların motivasyon düzeyleri arasından anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmüştür. Kemiksiz (2019) tarafından yapılan bir araştırma sonucuna göre 35 yaş ve üzerinde olan katılımcıların e-sporu kariyer hedefi ve ekonomi getiri aracı olarak görme noktasında daha az istekli oldukları görülmüştür.

Gençlik dönemi olarak gösterebileceğimiz 18-22 yaş grubu arasındaki gençlerin e spor oynayarak kendi becerilerini ön plana çıkmasını sağladıkları ve becerilerini geliştirerek normal hayatta oynayacakları oyunları da olumlu yönde

etkileyeceği söylenilebilir. Gençlik yaşı olarak değerlendirilen yaş grubundaki katılımcıların 35 yaş ve üzerinde olan bireylere göre daha fazla heyecan duydukları ve bu oyunları oynarken kendilerinin hayata daha farklı baktıkları ve yaşlarının vermiş olduğu enerjiyle adrenalin seviyelerinin arttığı söylenilebilir. Yine 18-22 yaş arasındaki katılımcıların boş zamanlarını diğer yaş gruplarına göre daha düşük seviyede değerlendirdikleri bunun sebebinin de okul çağında olan bu yaş grubunun gerek sınavlara hazırlık gerekse mevcut dersleriyle daha fazla ilgilenmelerinin etkisi olduğu düşünülmektedir.

Teknolojinin hızla geliştiği çağımızda evlerde artık bilgisayarların ve akıllı telefonlarında aynı oranda arttığı bilinmektedir. Yapılan araştırma sonucunda bireylerin elektronik oyunlara, telefon, tablet ve bilgisayarlarından kolaylık ulaşabilmekte ve kısıtlı olan boş zaman aralığını bu şekilde değerlendikleri belirtilmiştir (Yayla ve Güven, 2020). Katılımcıların e-spora bağlandıkları cihazlar ile motivasyon düzeyleri arasında herhangi bir anlamlı farklılık yaratmadığı söylenilebilir.

E-spor katılımcılarının bir yerde çalışma durumunun bu oyunlara katılımlarını etkilemediğini görülmüştür. Argan ve arkadaşları (2006) çalışmalarında e-sporda başarıyı etkileyen faktörlerin takım oyunu ilk sırada yer alırken, konsantrasyon ikinci sırada yer aldığı, son sırada ise liderlik faktörü yer aldığını belirtmişlerdir. Çalışmamızda rekabet ve başarı alt boyutuna bakıldığı araştırmada elde edilen bulguyla farklı yönde sonuç verdiği söylenilebilir.

Sonuç olarak: Erkek katılımcıların e-sporla daha fazla ilgilendikleri ve katılım sağladıkları görülürken aynı zamanda erkeklerin kadın katılımcılara göre e-sporda daha çok rekabeti ve başarıyı önemsedikleri görülmüştür. Yaşları gençlik döneminde olan katılımcıların daha ileri yaş gurubunda olan katılımcılara göre e-spora katılım sağlarken daha fazla heyecan duydukları ve bu heyecanlarının normal hayattaki enerjilerini de olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Teknolojik alanda hızla gelişen dünyada katılımcıların e-spora katılımda bilgisayar ve mobil cihazla katılımlarının bu oyunlara katılımlarında motivasyonlarını etkilemediği, katılım sağlayanların büyük oranda herhangi bir işte çalışmadığı ve bu durumun e-spor motivasyon düzeylerini herhangi bir şekilde etkilemediği belirlenmiştir.

KAYNAKÇA / REFERENCES

- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi.
- Aktuna, H. C. & Ünlüöner, K. (2017).Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 1-15.
- Argan, M., Özer, A. & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Bayraktar, C. (2003). Sosyal yapı özelliklerinin spora etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 19-36.
- Bentley, T. (2006). *Takımınızın Yeteneklerini Geliştirmede İnsanları Motive Etme* (Çev. Onur Yıldırım). Hayat yayınları, 33.
- Berkman, Ü., Can, H. & Yüksel, Ö. (2007). *Yönetim ve Organizasyon*, (Editör: S. Güney) 2. Baskı, Nobel yayınları.
- 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 (JHSS)*, 1(1-2), 3
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). *E-Spor Raporu*. 28.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Balta, Ö. Ç. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30).
- Kemiksiz, R.C. (2019). *Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatı: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Keser, A. (2006). *Çalışma Yaşamında Motivasyon*. Alfa aktüel yayınları.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Levine, Y. (2018). Surveillance valley: The secret military history of the Internet. Public affairs.

- Mustafaoğlu, R., Zirek, E. & Yasacı, Z. (2018). E-spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2019). E-spor katılım motivasyonu ölçeği'nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Spor Bilgi Sistemi (2020). <https://spor.sgm.gov.tr/Giris.aspx?ReturnUrl=%2f> Erişim tarihi:18.02.2020
- Statista. (2018). *Number of Players of Selected eSports Games Worldwide as of August 2017*. <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-numberplayers-global/>, ErişimTarihi: 5.03.2020.
- T.C Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017). *Didital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf>, Erişim tarihi:30.03.20
- Tinaz, P. (2005). *Çalışma Yaşamından Örnek Olaylar*. Beta yayincilik.
- Türkiye E Spor Federasyonu (2020). *Hakkımızda*. <http://tesfed.gov.tr/>, Erişim tarihi: 25.03.2020.
- Üçüncüoğlu, M. & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of e-sports. *2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.84.8.>, Erişim tarihi: 28.06.2020.
- Yayla, Ö. & Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreasyonel etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylul University Journal of Graduate School of Social Sciences*, 22(1).
- Yükçü, S. & Kaplanoğlu, E. (2018). E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17, 533-549